

# Konsep Arsitektur Kreatif Dalam Perancangan Perpustakaan Di Kota Baru Parahyangan (KBP) Kabupaten Bandung Barat

Rifa Faisyah <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia  
Email: rifa.faisyah@gmail.com

## ABSTRAK

*Kota Baru Parahyangan merupakan kota mandiri berwawasan pendidikan. Salah satu sarana dan prasarana yang dapat mendukung kemajuan pendidikan yaitu menyediakan perpustakaan umum untuk masyarakat. Perpustakaan umum di Kota Baru Parahyangan menggunakan tema kreatif sehingga perpustakaan dapat dijadikan sarana edukasi yang dapat memberikan penyegaran dan hiburan untuk masyarakat. Penerapan tema kreatif diterapkan pada bentuk bangunan dan elemen arsitektural. Hasil studi ini diharapkan pembaca dapat memperoleh informasi dan pengetahuan mengenai penerapan tema kreatif pada perpustakaan umum.*

**Kata Kunci:** Fasilitas, infrastruktur, komunitas, perpustakaan umum, kreatif.

## ABSTRACT

*Kota Baru Parahyangan is an independent city with an educational perspective. One of the facilities and infrastructure that can support the progress of education is to provide a public library for the community. The public library in Kota Baru Parahyangan uses a recreational theme so that the library can be used as an educational tool that can provide refreshment and entertainment for the community. The application of recreational themes is applied to the shape of buildings and architectural elements. The results of this study are expected to enable readers to obtain information and knowledge regarding the application of recreational themes in public libraries.*

**Keywords:** Fasilitas, infrastucture, community, public librarary, recreative.

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kota Baru Parahyangan merupakan suatu proyek skala kota mandiri di kabupaten Bandung Barat dengan segala fasilitas dan fungsi perkotaan (Pradita, 2008). Kota mandiri ini dibentuk supaya tidak membebani kota Bandung dan sekitarnya yang sudah sangat padat. Kota Baru Parahyangan memiliki lokasi yang sangat strategis dengan aksesibilitas Tol Purbaleunyi (ke Bandung) dan Tol Cipularang (ke Jakarta) serta berbatasan langsung dengan danau Saguling.

Kota Baru Parahyangan memiliki konsep berwawasan pendidikan. Pilar pendidikan tersebut diimplementasikan dalam bentuk formal, berupa tersedianya fasilitas pendidikan mulai dari *playgroup* hingga universitas, maupun bentuk non formal seperti *Sundial* Puspa Iptek, Bale Seni Barli, dan taman tematik yang tersebar di setiap tatar.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas kehidupan, baik pendidikan formal maupun informal. Pendidikan sebagai investasi terbaik untuk kemajuan dan kesejahteraan masa depan (Permana dan Wijaya, 2013). Pendidikan menjadi kebutuhan yang harus dimiliki setiap orang. Pendidikan tidak lepas dari membaca (Permana dan Wijaya, 2017). Menurut Robert Farr, membaca adalah jantungnya pendidikan. Dengan membaca dapat memperoleh berbagai pengetahuan dan informasi, mampu meningkatkan intelektual, meningkatkan minat pada suatu bidang, dan mampu meningkatkan konsentrasi.

Merujuk hasil survey UNESCO, indeks tingkat membaca masyarakat Indonesia hanya 0,001 persen (Pradita, 2008). Artinya hanya satu dari 1000 orang yang memiliki minat baca. Rendahnya minat baca berpengaruh kualitas bangsa Indonesia. Salah satu cara untuk meningkatkan minat baca, yaitu menyediakan fasilitas perpustakaan umum yang dapat diakses oleh semua orang.

Perpustakaan merupakan tempat menyimpan bahan pustaka yang disusun secara sistematis untuk memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka. Keberadaan perpustakaan sangat dibutuhkan sebagai sarana belajar, untuk memperluas wawasan dan pengetahuan dan meningkatkan keterampilan bagi masyarakat. Setiap orang dapat mencipta, mengakses menggunakan, dan berbagi informasi serta pengetahuan sehingga masyarakat menggunakan seluruh potensi mereka untuk pembangunan berkelanjutan yang bertujuan pada peningkatan mutu hidup. Sesuai dengan Undang-Undang No. 43 Tahun 2007 tentang perpustakaan bahwa perpustakaan sebagai sarana untuk belajar sepanjang hayat melalui layanan perpustakaan guna mencerdaskan kehidupan bangsa.

Perancangan Perpustakaan Umum di Kota Baru Parahyangan menggunakan tema rekreatif. Rekreatif merupakan suatu keadaan yang menyenangkan. Dengan demikian, perpustakaan dapat dijadikan sarana edukasi yang dapat memberikan penyegaran dan hiburan untuk masyarakat. Hal tersebut juga dimaksudkan untuk menambah alternatif tujuan masyarakat untuk menghabiskan waktu yang lebih bermanfaat (Kautsar, 2010). Dengan adanya perpustakaan umum yang rekreatif diharapkan dapat mengundang masyarakat datang ke perpustakaan, sehingga mutu pendidikan dapat meningkat (Kautsar, 2010).

### 1.2. Tinjauan Pustaka

#### 1. Pengertian Perpustakaan Umum

Perpustakaan berasal dari kata pustaka, yang berarti buku. Setelah mendapat awalan per- dan akhiran -an, yang berarti kitab atau kumpulan buku-buku. Istilah tersebut berlaku untuk perpustakaan konvensional. Untuk perpustakaan modern, koleksi perpustakaan tidak hanya terbatas berbentuk buku, majalah, koran, atau barang tercetak lainnya. Koleksi perpustakaan telah berkembang dalam bentuk terekam dan digital. (Sutarno NS, 2006)

Menurut UU No.43 tahun 2007 tentang Perpustakaan disebutkan bahwa: Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang

baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka.

Menurut IFLA (*International of Library Associations and Institutions*), perpustakaan merupakan kumpulan bahan tercetak dan non tercetak dan atau sumber informasi dalam komputer yang tersusun secara sistematis untuk kepentingan pemakai.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam yang disusun secara sistematis untuk memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk kepentingan pemakai.

## 2. Pengertian Rekreatif

Rekreatif adalah suatu kegiatan yang bersifat rekreasi. Pengertian rekreasi berasal dari bahasa Latin yaitu *creature* yang berarti mencipta, lalu diberi awalan "re" yang berarti pemulihan daya cipta atau penyegaran daya cipta. Pengertian rekreasi menurut beberapa pendapat sebagai berikut:

- a. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Rekreasi adalah penyegaran kembali badan dan pikiran sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan.
- b. Rekreasi adalah :
  - a. Penyegaran melalui beberapa hobi, latihan, menyenangkan atau sejenisnya. Untuk memperbaharui atau meramaikan melalui pengaruh lingkungan.
  - b. Dari menyenangkan untuk menyegarkan manusia dari kerja keras atau kecemasan, biasanya dengan perubahan atau pengalihan.
  - c. Tindakan menciptakan atau keadaan yang diciptakan kembali
  - d. Penyegaran lahir dan batin setelah kerja keras.
  - e. Sarana untuk mendapatkan pengalihan atau hiburan.
  - f. Setiap bentuk bermain, hiburan, dll digunakan untuk penyegaran tubuh atau pikiran.
- c. Menurut Zuastika (2010) rekreasi itu sendiri merupakan bersifat yang dapat mengekspresikan dan menjelaskan aktivitas yang dilakukan pada waktu senggang (Zuastika, 2010). Hal ini dapat dilakukan untuk membentuk, meningkatkan kembali kesegaran fisik, mental, pikiran dan daya kreasi secara individu maupun kelompok, yang hilang akibat rutinitas sehari-hari dengan jalan mencari kesenangan, hiburan dan kesibukan yang berbeda yang dapat memberikan kepuasan dan kegembiraan yang akhirnya ditujukan bagi kepuasan lahir dan batin (Zuastika, 2010).

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian rekreasi adalah penyegaran kembali badan dan pikiran sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan melalui beberapa hobi, latihan, menyenangkan atau sejenisnya. Tujuannya untuk membentuk, meningkatkan kembali kesegaran fisik, mental, pikiran dan daya kreasi secara individu maupun kelompok, yang hilang akibat rutinitas sehari-hari. Rekreasi dilakukan dengan jalan mencari kesenangan, hiburan dan kesibukan yang berbeda yang dapat memberikan kepuasan dan kegembiraan yang akhirnya ditujukan bagi kepuasan lahir dan batin (Zuastika, 2010).

## 3. Interpretasi Tema

Menurut Suardana (2005), desain arsitektur yang rekreatif memiliki kriteria sebagai berikut:

- a. Desain arsitektur yang rekreatif merupakan respon dari tujuan suatu perancangan yang mengandung muatan rekreasi di dalamnya (Kautsar, 2010). Berarti desain yang tersebut dapat diartikan dengan suatu desain bangunan yang menghilangkan kepenatan bagi pengunjung yang menikmatinya.
- b. Menciptakan keindahan dalam desain arsitektur sekaligus menghadirkan suasana rekreatif yang dilakukan melalui penataan-penataan atau yang akan dijadikan sebagai bagian dari interior suatu bangunan (Kautsar, 2010).

- c. Desain arsitektur yang memanfaatkan potensi alam sebagai konsep awal yang menarik untuk digali sesuai dengan kebutuhan perancangan dapat disebut sebagai desain arsitektur yang rekreatif (Kautsar, 2010).
- d. Arsitektur yang rekreatif merupakan cermin dari kebosanan terhadap desain yang kosong, permainan warna yang sedikit, dan hanya mengedepankan aspek fungsional semata tanpa memperdulikan kebutuhan psikologis akan masyarakat (Kautsar, 2010).
- e. Desain rancangan yang memiliki karakter luwes, santai, nyaman, menyenangkan, dan mengundang banyak orang yang berkunjung (Kautsar, 2010).

Menurut Seymour M. Gold dijelaskan bahwa penciptaan suasana rekreatif juga dapat diperoleh dengan (Zuastika, 2010)(Purnajati, 2018):

- a. Unsur –unsur Alam (rekreasi alam)
- b. Dengan memasukkan unsur-unsur alam ke dalam bangunan. Misalnya : tanaman dan air (Zuastika, 2010)(Purnajati, 2018).
- c. Adanya pergerakan manusia dan aktivitas  
Pergerakan selalu menarik perhatian untuk dilihat. Pergerakan bisa berupa manusia yang bergerak melewati jalur sirkulasi horizontal dan vertikal (Purnajati, 2018). Aktivitas itu dapat dengan sendirinya menimbulkan kesan yang rekreatif, seperti halnya pameran, *show* dan lain-lain (Zuastika, 2010).
- d. Ruang yang digunakan bersama  
Ruang yang dapat digunakan bersama-sama seperti plaza, ruang ini dapat dipakai bersama tanpa batas-batas sehingga antar individu dapat saling berinteraksi (Zuastika, 2010).
- e. Orang bisa saling melihat  
Secara naluriah manusia mempunyai kebutuhan untuk bersosialisasi, melihat dan dilihat orang (Zuastika, 2010).
- f. Eksploratif  
Mengundang para pengunjung untuk ikut berapresiasi, mengalami, merasakan segala sesuatu di dalam bangunan. Misalnya berupa sesuatu yang dapat dipegang, diraba, diserap, dimainkan dan sebagainya. Hal ini dapat dicapai dengan permainan tekstur (Zuastika, 2010).
- g. Informal  
Sesuatu yang informal biasanya menarik. Sesuai dengan konsep rekreasi yang menampilkan sesuatu yang berbeda dari kehidupan sehari-hari yang biasanya formal dan penuh keteraturan (Zuastika, 2010).
- h. Dinamis
- i. Menampilkan sesuatu yang bergerak, bukan sesuatu yang statis atau diam. Dapat dilakukan dengan bentuk ruang, sirkulasi yang mengalir dan menarik serta permainan pola lantai (Zuastika, 2010).
- j. Unsur cahaya
- k. Peranan cahaya sangat penting dalam penciptaan suasana eksterior maupun interior yang diinginkan, baik itu pencahayaan alami ataupun pencahayaan buatan (Zuastika, 2010).
- l. Bentuk yang beraneka ragam dari bangunan
- m. Permainan bentuk yang berbeda-beda dan digabungkan menjadi satu akan menimbulkan suasana yang berbeda dan dinamis (Zuastika, 2010).
- n. Tata letak/ susunan ruang-ruang dan fasilitas yang ada  
Tata ruang diusahakan tidak terlalu monoton, yaitu dengan pengelompokan berdasarkan fungsi secara mencolok(Zuastika, 2010).
- o. Sekuens ruang bermacam-macam  
Sekuens ruang yang berbeda akan memberikan pengalaman ruang yang berbeda pula (Zuastika, 2010).
- p. Triangulasi  
Triangulasi adalah sesuatu yang menyatukan, mengumpulkan orang yang tidak saling mengenal dalam satu kegiatan yang sama mungkin bisa saling berinteraksi. Misalnya; dalam pertunjukan, atraksi atau hanya sesuatu yang menarik untuk dilihat (Zuastika, 2010).

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan suatu desain yang rekreatif adalah desain yang memiliki bentuk yang dinamis, unik, dan atraktif (Kautsar, 2010), orientasi bangunan dihadapkan pada lansekap yang menarik, memasukkan unsur-unsur alam, permainan warna, menyediakan ruang untuk melakukan kegiatan yang sama (Warut, 2018)

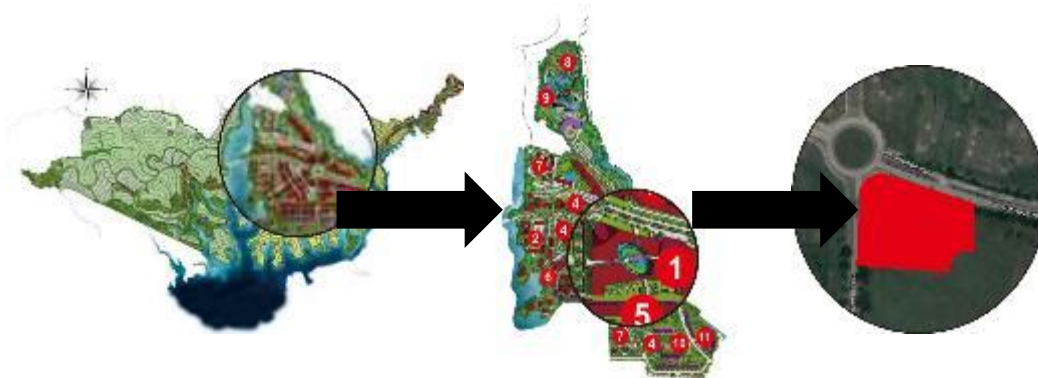
## 2. METODOLOGI

### 2.1. Metoda

Metoda perancangan yang digunakan dalam perancangan Perpustakaan di Kota Baru Parahyangan (KBP) adalah metode perancangan deskriptif kualitatif. Metode ini bertujuan untuk mengungkap kondisi keadaan fakta, variabel, dan fenomena yang terjadi saat melakukan proses perencanaan dan perancangan. Metode ini meliputi pengumpulan, menganalisis, meginterpretasi data, dan diakhiri dengan pen ide gambilan keputusan gagasan dan solusi perancangan berdasarkan hasil analisis data tersebut.

### 2.2. Lokasi

Keberadaan perpustakaan harus strategis yang berarti pencapaian yang mudah dan dekat dengan kawasan pendidikan, komersial, permukiman. Lokasi yang memiliki kemudahan aksesibilitas, terletak di jalan utama KBP, yaitu Jl. Parahyangan Raya. Lokasi yang dipilih berada di area *town center*. *Town Center* merupakan kawasan yang dikembangkan sebagai pusat kota bagi Kota Baru Parahyangan yang didesain dengan konsep *edu-town* yang mengintegrasikan fungsi pendidikan, hunian, rekreasi, area publik, dan komersial.



Gambar 1 Lokasi Tapak  
Sumber: dokumentasi penulis, 2019

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Konsep Desain

1. Konsep tema rekreatif dalam desain perpustakaan umum sebagai berikut:

a. Kegiatan

Tersedianya ruang-ruang yang mencakup kegiatan yang bersifat rekreasi. Dengan adanya kegiatan rekreasi diharapkan pikiran menjadi lebih *fresh*. Kegiatan rekreasi yang terdapat di perpustakaan umum diantaranya:

- *Relaxation* : Membaca buku, menonton film, mendengarkan musik, mengikuti seminar, duduk di taman.
- *Rhythms dan music* : menonton sandiwara
- *Hand intellect* : Melukis, mematung, membuat produk.

– *Mental* : Berdiskusi

b. Dinamis

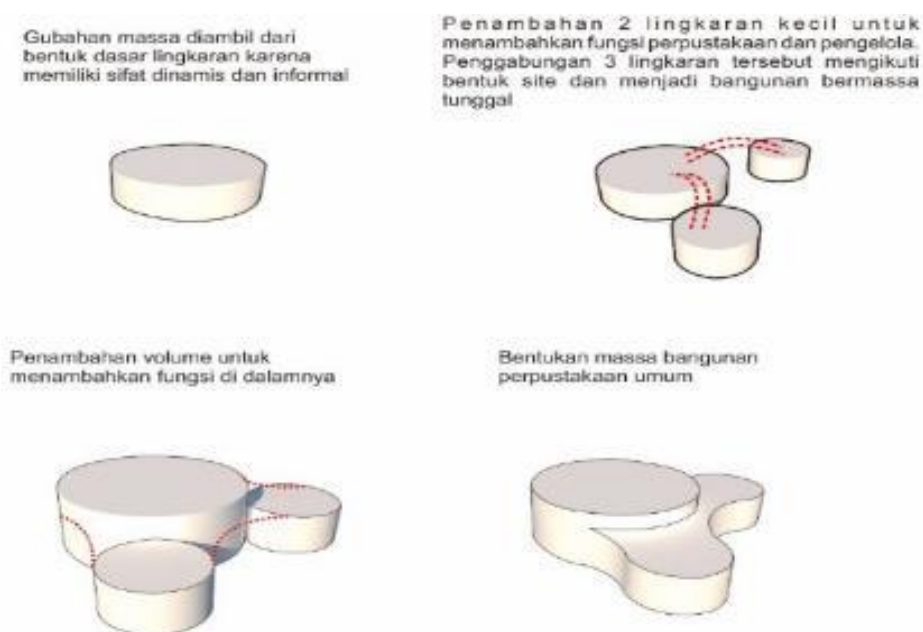
Dinamis diterapkan pada bentuk bangunan dan sirkulasi. Bentuk yang melengkung memberi kesan dinamis, santai, dan tidak formal. Sirkulasi radial pada area penerima menuju kelompok kegiatan utama, pendukung, dan servis sehingga memudahkan pengguna dalam mencari ruang yang dituju.

c. Memasukkan unsur alam

Terdapat tanaman-tanaman di dalam bangunan, seperti kaktus/suplir yang dapat mengurangi efek radiasi dalam penggunaan elektronik dan lidah mertua yang dapat menyerap debu.

2. Konsep Bentuk Bangunan

Gubahan massa merupakan massa tunggal yang terbentuk dari tiga buah lingkaran yang saling terhubung menjadi massa yang dinamis. Bentuk dasar tersebut mengikuti bentukan site.



Gambar 2 Konsep Gubahan Massa  
Sumber: dokumentasi penulis, 2019

3. Konsep Tampak Bangunan

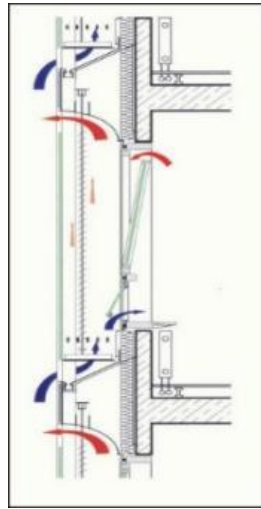
Orientasi tampak cenderung ke arah barat-timur yang memiliki intensitas cahaya matahari yang tinggi sehingga menggunakan konsep *double skin facade*. Penggunaan *double skin facade* yang bertujuan untuk mereduksi panas dengan cara memancing terjadinya pergerakan udara dari temperatur rendah ke temperatur yang lebih tinggi antara ruang dalam bangunan dan rongga *double skin facade* (Permana, Susanti, dan Wijaya, 2017).

Pada tampak depan, membentuk tokoh-tokoh dari berbagai bidang ilmu. Tokoh-tokoh tersebut diambil berdasarkan klasifikasi buku Dewey Decimal Classification yang dibuat oleh Melvil Dewey. Tokoh-tokoh tersebut diantaranya: Melvil Dewey (Perpustakaan), Sulistyio Basuki (Ilmu Perpustakaan), Aristotle (Filsafat), Auguste Comte (Sosial), Raja Ali Haji (Bahasa), Albert Einstein (IPA), B.J. Habibie (Teknologi), Leonardo da Vinci (Seni), Chairil Anwar (Sastra), Herodotus (Sejarah).

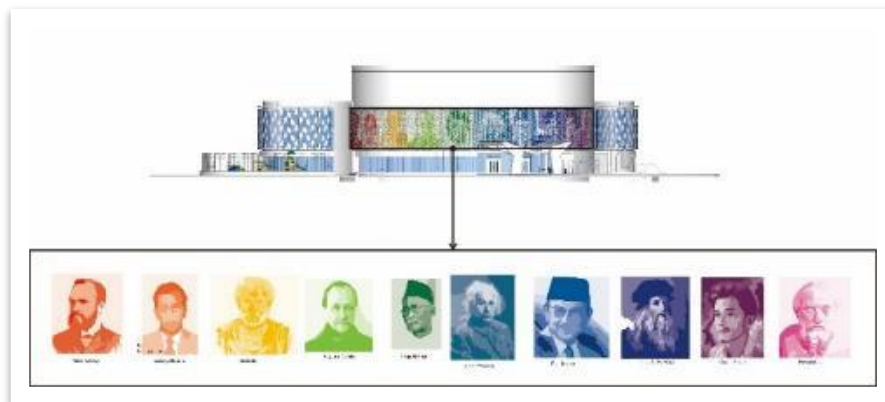
Pada tampak belakang, memiliki pola segi enam lalu dibagi tiga sehingga seperti buku terbuka. Material yang digunakan menggunakan kaca dan *aluminium composite panel* (ACP). Material kaca yang digunakan menggunakan kaca stopsol. Lapisan kaca ini bersifat memantulkan cahaya dan

*Dalam kotak header pada halaman gasal ini tulislah judul makalah*

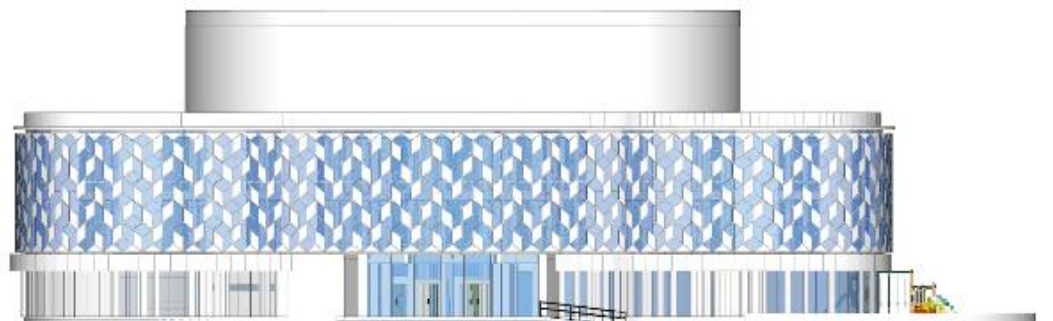
panas, serta mampu memberikan penampilan yang mewah, sekaligus menurunkan beban energi pengkondisian udara. Material ACP memiliki kelebihan tahan api, mudah pemeliharaan, berbagai jenis warna.



*Gambar 3 Double Skin Facade  
Sumber : pinterest.com*



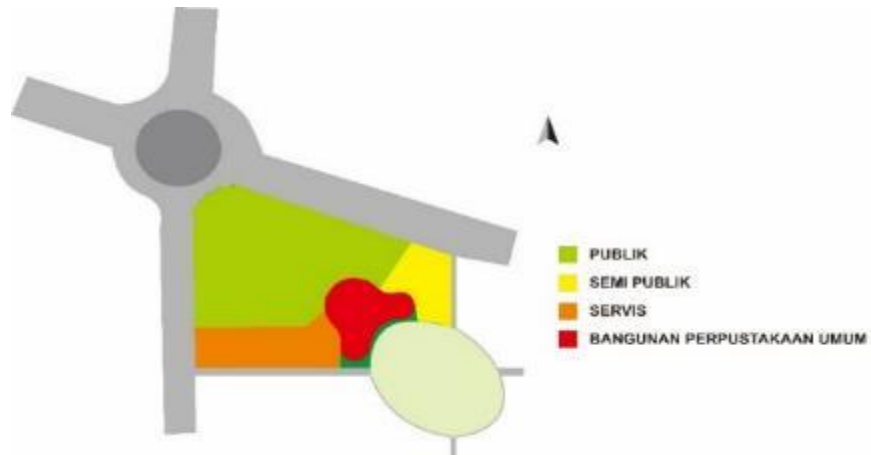
*Gambar 4 Tampak Depan  
Sumber: dokumentasi penulis, 2019*



*Gambar 5 Tampak Belakang  
Sumber: dokumentasi penulis, 2019*

4. Konsep Rancangan Tapak Permintakan

Berdasarkan hasil analisa tapak didapatkan konsep pemintakan seperti gambar diatas. Berikut penjelasan mengenai konsep pemintakan, sebagai berikut:



Gambar 6 Konsep Zonasi Tapak  
Sumber: dokumentasi penulis 2019

a. Publik

Zona publik merupakan zona yang dapat diakses oleh siapa pun seperti RTH, *vocal point*, parkir mobil dan motor.

b. Semi Publik

Zona semi publik merupakan zona yang dapat diakses oleh pengunjung terutama anak-anak seperti ruang *outdoor* anak.

c. Servis

Zona servis merupakan area pelayanan yang meliputi area *loading dock*, utilitas, ruang pompa, tempat pembuangan sampah sementara

Berdasarkan penjelasan di atas, didapatkan rencana tapak sebagai berikut:



Gambar 7 Rencana Tapak  
Sumber: dokumentasi penulis 2019



#### 4. SIMPULAN

Perancangan perpustakaan umum ini berlokasi di Kawasan Kota Baru Parahyangan. Perancangan perpustakaan umum dapat mewadahi semua kalangan masyarakat dan menyediakan fasilitas untuk program edukasi, rekreasi, dan keterampilan. Kesimpulan dari perancangan perpustakaan umum adalah:

1. Fasilitas yang terdapat di perpustakaan umum meliputi koleksi anak-anak, koleksi remaja, koleksi dewasa, koleksi audio-visual, koleksi braille. Selain itu, didukung oleh fasilitas pendukung seperti ruang produksi, kelas bahasa, kelas seni, kelas masak, kelas bisnis, auditorium, ruang meeting, cafe, dan toko buku.
2. Lokasi yang strategis menjad kriteria dalam perancangan perpustakaan umum. Kawasan *Town Center* Kota Baru Parahyangan merupakan kawasan yang dikembangkan sebagai pusat kota bagi Kota Baru Parahyangan yang didesain dengan konsep *edu-town* yang mengintegrasikan fungsi pendidikan, hunian, rekreasi, area publik, dan komersial.
3. Perancangan perpustakaan umum diharapkan dapat menghilangkan kesan membosankan menjadi kesan yang menyenangkan bagi penggunanya, sehingga penerapan tema rekreatif menjadi solusi pada permasalahan yang ada
4. Rekreatif merupakan suatu kegiatan yang bersifat rekreasi. Penerapan tema rekreatif diantaranya, menyediakan ruang untuk menunjang kegiatan yang bersifat rekreasi, sirkulasi yang dinamis, bentuk bangunan yang dinamis, memasukkan unsur alam, elemen warna yang memberi kesan nyaman dan semangat.

Rancangan:

- a. Zoning: para perancangan perpustakaan umum memiliki tiga zonasi yakni publik diantaranya ruang terbuka hijau dan bangunan utama, semi publik berupa playground anak-anak, servis meliputi loading dock, ruang pompa, parkir pengelola. Rancangan zoning ini diterjemahkan ke dalam sebuah rancangan tapak.
- b. Gubahan massa: bentukan dasar yang dinamis dan respon tapak yang berada di Kota Baru Parahyangan
- c. Fasad: respon dari analisis matahari dan pola yang membentuk tokoh menandakan perpustakaan umum memiliki berbagai koleksi
- d. Struktur: struktur yang tahan gempa dan tahan api

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terima kasih yang mendalam kepada bapak Dr. Asep Yudi Permana dan Ibu Nitih Indra Komala Dewi, S.Pd., M.T. sebagai dosen pembimbing Tugas Akhir di program studi Arsitektur FPTK UPI dan semua pihak yang tidak dapat Penulis disampaikan satu persatu.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adler, David. (1999). *Metric Handbook Planning and Design Data*. London: The Architectural Press
- [2] Arif Surachman. *Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi di Perpustakaan: suatu hal yang tidak mungkin dihindarkan dalam era globalisasi informasi* [Internet]. repository.ugm.ac.id/136172/1/Makalah-TIKPS-2010.pdf [diakses 20 Februari 2019]

- [3] Ariza Kurniawati. (2010). Perpustakaan Swasta Kabupaten Klaten yang Bersifat Rekreatif dengan Pendekatan Psikologi Arsitektur. *Laporan Tugas Akhir*. Jurusan Arsitektur Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- [4] Bethana. (2017). Perpustakaan Kota Bekasi. *Laporan Tugas Akhir*. Program Studi Arsitektur. Institut Teknologi Bandung. Bandung
- [5] Claudia Tumiwa. (2011). Medan Culinary Center (Arsitektur Rekreatif). *Laporan Studio Tugas Akhir*. Departemen Arsitektur. Universitas Sumatera Utara. Medan.
- [6] Eka Susanti & Budiono. (2014). “*Desain Interior Perpustakaan sebagai Sarana Edukasi dan Hiburan dengan Konsep Post Modern*” [online], Vol 3 (1), 6 halaman.  
Tersedia: [http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains\\_seni/article/view/6139/1689](http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/6139/1689) [28 Maret 2019]
- [7] Fernando Cardoso Gomes. (2015). *Perpustakaan Nasional Timor Leste: A Symbol of National Pride*. Jurusan Teknik Arsitektur dan Perencanaan. Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.
- [8] IFLA. *Library Map of The World Definitions* [Internet]  
[https://librarymap.ifla.org/images/files/librarymapoftheworld\\_definitions\\_en.pdf](https://librarymap.ifla.org/images/files/librarymapoftheworld_definitions_en.pdf) [diakses 3 Januari 2019]
- [9] Indah Oktaviana. (2017). Perpustakaan Umum Kota Bandung. *Laporan Tugas Akhir. Program Studi Teknik Arsitektur*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung
- [10] Juwana, Jimmy S. (2005). *Panduan Sistem Bangunan Tinggi*. Erlangga: Jakarta
- [11] Kautsar, A. K. (2010). *Konsep Perencanaan dan Perancangan Perpustakaan Swasta Kabupaten Klaten: yang bersifat Rekreatif dengan Pendekatan Psikologi Arsitektur*. Retrieved from <https://eprints.uns.ac.id/4875/1/210431611201112441.pdf?cv=1>
- [12] Margaret Sullivan Studio. *Public Library Facilities for the Future*. New York
- [13] Mikael Fredi. (2010). Perpustakaan Daerah Kota Yogyakarta. *Laporan Tugas Akhir*. Program Studi Arsitektur. Universitas Atma Jaya. Yogyakarta
- [14] Muhammad Nohan. (2004). Perpustakaan Umum Wastu Kencana Bandung. *Laporan Tugas Akhir. Departemen Teknik Arsitektur*. Institut Teknologi Bandung. Bandung
- [15] Neufert, Ernst. (1995). *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- [16] Permana, A. Y., dan Wijaya, K. (2013). Education City As Identity of Bandung City. *In International Conference on Urban Heritage and Sustainable Infrastructure Development (UHSID)* (pp. 15–19). Semarang: Architecture Departement of Diponegoro University.
- [17] Permana, A. Y., dan Wijaya, K. (2017). Spatial change transformation of educational areas in Bandung. *In IOP Conference Series: Earth and Environmental Science (International Conference on Sustainable in Architecture Design Urbanism/ICSADU) (Vol. 99, p. 012029)*. Semarang: IOP Conference Series: Earth and Environmental Science.  
<https://doi.org/10.1088/1755-1315/99/1/012029>.
- [18] Permana, A.Y., Susanti, I., dan Wijaya, K. (2017). Kajian Optimalisasi Fasad Bangunan Rumah Tinggal dalam menunjang Program Net Zero Energy Building (NZE-Bs). *Jurnal Arsitektur Arcade*, vol. 1 no. 1, hal 27-34
- [19] Pradita, K.D. 2008. Pemeliharaan Lanskap Permukiman di Kota Baru Parahyangan, Padalarang Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Program Studi Arsitektur Lanskap IPB
- [20] Purnajati, B. J. (2018). Landasan Teori Dan Program Taman Rekreasi Edukasi Anak di Semarang (Universitas Katolik Soegijapranata). Retrieved from [http://repository.unika.ac.id/19493/6/14.A1.0108 BAGAS JIWA PURNAJATI %289.86%29..pdf BAB V.pdf?cv=1](http://repository.unika.ac.id/19493/6/14.A1.0108%20BAGAS%20JIWA%20PURNAJATI%20%289.86%29..pdf%20BAB%20V.pdf?cv=1)
- [21] Ratih Gusdiya, Y. (2011). Perpustakaan Umum Kabupaten Karanganyar dengan Pendekatan terhadap Pencahayaan Alami Buatan dan Penghawaan serta ditinjau Arsitektur Tropis. *Laporan Tugas Akhir*. Program Studi Arsitektur. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- [22] Republik Indonesia, (2007). UU No. 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan. Jakarta: Sekretariat Kabinet RI
- [23] Sadhu Adwitya, A. (2015). Perpustakaan Braille di Kota Semarang. *Laporan Tugas Akhir*. Program Studi Arsitektur. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- [24] Suardana, I.W. (2005). Pengembangan Metode Analisis Bentuk Dalam Pengajaran Seni Lukis Di Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fbs Uny Yogyakarta. *Jurnal Imaji FBS-Universitas Negeri Yogyakarta* volume 5 nomor 11. Halaman 243-256

- [25] Sutarno NS.2006. Manajemen Perpustakaan. Jakarta: Sagung Seto
- [26] Thompson, Godfrey. (1989). Planning and Design of Library Buildings Third Edition. London: Butterworth Architecture
- [27] Undang-Undang No. 43 Tahun 2007 tentang perpustakaan
- [28] Warut, Y. D. (2018). Galeri Seni Rupa Kontemporer di Yogyakarta (Universitas Atma Jaya Yogyakarta). Retrieved from <http://e-journal.uajy.ac.id/713/3/2TA12980.pdf>
- [29] Watson, Donald. Time Saver Standard for Architectural Design Data.
- [30] Yusna Primastuti. (2016). Pusat Buku sebagai Ruang Publik dengan Penerapan Konsep Kreatif dan Informatif di Kota Surakarta. Laporan Tugas Akhir. Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- [31] Zuastika, I. (2010). Family Adventure World (Dunia Petualangan Keluarga): Arsitektur Kreatif (Universitas Sumatera Utara). Retrieved from <https://id.123dok.com/document/ozlng5oq-family-adventure-world-dunia-petualangan-keluarga-arsitektur-kreatif.html?cv=1>