

PERANCANGAN ULANG PERPUSTAKAAN UMUM KOTA TANGERANG SELATAN DENGAN PENDEKATAN LEARNING COMMONS

Nabila Putri Firdausy¹, Widyanesti Liritantri², Raisya Rahmaniar Hidayat³

^{1,2,3} Desain Interior Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

Email: ¹naabstr@student.telkomuniversity.ac.id, ²widyaesti@telkomuniversity.ac.id,

³raisvarahmaniar@telkom.university.ac.id

Abstrak

Perpustakaan Umum Kota Tangerang Selatan memiliki peran penting dalam menyediakan akses informasi serta meningkatkan literasi masyarakat. Namun, kondisi eksisting menunjukkan keterbatasan, antara lain luasan ruang yang tidak memadai, fasilitas yang belum sesuai standar, serta pengaturan tata ruang yang belum optimal. Dalam kondisi tersebut serta dominasi pengunjung dari kalangan anak-anak dan remaja, perancangan ini mengusulkan perancangan ulang interior perpustakaan dengan pendekatan *Learning Commons*. Pendekatan *Learning Commons* mengedepankan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif, fleksibel, dan interaktif. Metode perancangan yang digunakan mencakup studi literatur, observasi lapangan, wawancara dengan pihak terkait, dan analisis kebutuhan pengguna. Hasil perancangan mencakup konsep organisasi ruang berdasarkan segmentasi pengguna dan penerapan elemen interior seperti pencahayaan, warna, dan material yang mendukung kenyamanan, estetika, serta fungsi ruang. Perancangan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sirkulasi ruang, meminimalisasi gangguan kebisingan, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui tata ruang yang fleksibel dan mudah diakses. Kesimpulan dari perancangan menunjukkan bahwa pendekatan *Learning Commons* sangat relevan untuk mengubah fungsi perpustakaan konvensional menjadi ruang publik dinamis yang mendukung aktivitas edukatif, sosial, dan komunitas.

Kata Kunci: Perpustakaan Umum, *Learning Commons*, Transformasi Perpustakaan, Desain ramah anak dan remaja.

Abstract

The South Tangerang City Public Library plays a vital role in providing access to information and improving public literacy. However, the existing conditions present limitations, including inadequate space, substandard facilities, and suboptimal spatial planning. Given these conditions, coupled with the predominance of children and adolescents, this design proposes a redesign of the library's interior using the *Learning Commons* approach. The *Learning Commons* approach prioritizes a collaborative, flexible, and interactive learning environment. The design methods used include literature studies, field observations, interviews with relevant parties, and user needs analysis. The design results include a spatial organization concept based on user segmentation and the application of interior elements such as lighting, color, and materials that support comfort, aesthetics, and spatial function. The design aims to improve the quality of spatial circulation, minimize noise disturbances, and create a more enjoyable learning experience through a flexible and accessible spatial layout. The design conclusions indicate that the *Learning Commons* approach is highly relevant for transforming the function of a conventional library into a dynamic public space that supports educational, social, and community activities.

Keywords: Public Libraries, *Learning Commons*, Library Transformation, Child and Teenager Friendly Design.

PENDAHULUAN

Informasi adalah elemen yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Setiap diskusi mengenai informasi selalu melibatkan dua pihak yaitu pemustaka dan penyedia informasi. Salah satu penyedia informasi yang paling dapat diandalkan adalah perpustakaan (Mulyana, 2023). Seperti yang dibahas pada Undang-Undang No. 43 Tahun 2007, perpustakaan berfungsi sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa.

Perpustakaan Umum Kota Tangerang Selatan memiliki peran penting dalam mendukung edukasi dan distribusi informasi bagi masyarakat. Fasilitas yang tersedia mencakup area baca anak, area bermain anak, area komputer, area belajar dewasa, area baca dewasa, area baca digital, dan area baca disabilitas. Sebagai fasilitas umum, perpustakaan perlu memenuhi standar kenyamanan dan aksesibilitas. Lokasinya di kawasan perkotaan yang dekat dengan sekolah dan pemukiman menjadikannya pusat informasi dan edukasi. Perpustakaan Kota Tangsel juga berfungsi sebagai wadah produktivitas bagi berbagai komunitas anak muda. Namun, dengan luas hanya 550 m², fasilitas dan kapasitas menjadi terbatas sehingga tidak dapat memisahkan area secara optimal. Menurut wawancara dengan staff Dinas Perpustakaan dan Dinas Cipta Karya, terdapat rencana relokasi kantor dinas sehingga area perpustakaan diperluas hingga 2000 m² pada 2026 untuk meningkatkan fungsi perpustakaan.

Data kuisioner menunjukkan mayoritas pengunjung berusia 12–18 tahun dengan persentase 53,06% dari total responden. Data BPS (2024) mencatat bahwa 22,3% populasi Kota Tangerang Selatan adalah anak-anak (0–14 tahun) dan 15,5% adalah remaja (15–24 tahun). Dengan tingginya persentase kunjungan anak-anak dan remaja, perpustakaan harus menyediakan lingkungan yang menarik dan mendukung, serta menawarkan fasilitas dan kegiatan yang dapat meningkatkan literasi dan kreativitas generasi muda. Membaca berperan sebagai aspek pedagogis yang sangat penting dalam mencapai keunggulan akademik. Mtshweni (2003) menekankan pentingnya menangkap karakter anak-anak sejak dini yang menyerap banyak informasi dan ide.

Perpustakaan sebagai ruang publik memiliki peran penting dalam menyediakan fungsi sosial dan edukatif yang mendukung berbagai aktivitas penggunanya. Terutama di lokasi eksisting yang dekat dengan fasilitas pendidikan, perpustakaan harus menjadi pusat kegiatan belajar yang efektif sekaligus ruang kolaborasi bagi pelajar dan masyarakat sekitar. Dengan demikian, perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan buku, melainkan juga sebagai lingkungan yang mendorong kreativitas, interaksi sosial, serta pengembangan literasi secara aktif melalui berbagai fasilitas dan program pendukung (Maulana & Sari, 2018).

Pengunjung perpustakaan cenderung datang bersama teman-teman, sehingga kegiatan yang dilakukan lebih banyak berfokus pada diskusi atau belajar kelompok (Akhmadi dkk., 2020). Menerapkan metode interaktif dan menyenangkan, seperti integrasi teknologi, pendekatan partisipatif, dan penciptaan lingkungan belajar yang inspiratif, dapat mengubah pandangan anak terhadap literasi dari kewajiban menjadi pengalaman yang menarik, yang secara signifikan terbukti dapat mendorong keterlibatan anak dalam aktivitas literasi (Zahra dkk., 2025).

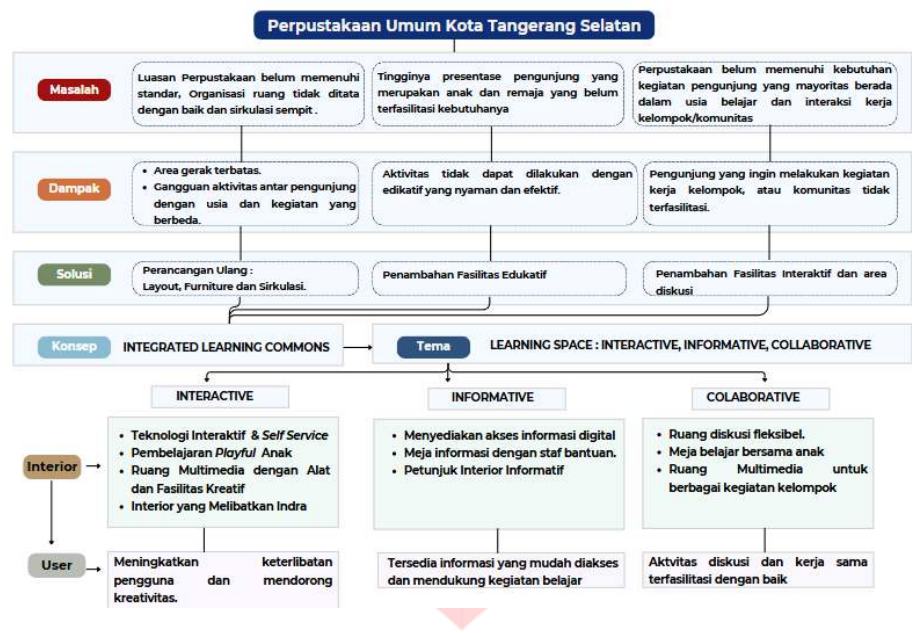
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode Perancangan Berbasis Studi Lapangan dan Studi Literatur dengan data primer diperoleh melalui observasi langsung terhadap kondisi ruang dan fasilitas perpustakaan, wawancara dengan pustakawan, staf administrasi, serta pengunjung, dan dokumentasi kondisi fisik maupun operasional perpustakaan. Observasi dilakukan untuk menganalisis alur sirkulasi, aksesibilitas, kenyamanan, serta kesesuaian dengan standar desain yang berlaku. Wawancara yang mendalam dilakukan dengan pihak terkait di setiap ruangnya mengenai permasalahan apa saja yang dialami sebagai pengguna ruang. Serta pengumpulan kuisioner pada para pengunjung untuk mengumpulkan informasi terkait mengenai aktivitas, kebutuhan untuk perancangan perpustakaan yang diharapkan. Dokumentasi mencakup pengambilan gambar dan pengumpulan dokumen terkait guna mendukung analisis kondisi eksisting ruang dan fasilitas perpustakaan.

Data sekunder dikumpulkan melalui studi literatur yang mencakup teori desain perpustakaan, pedoman perancangan perpustakaan umum, serta penelitian terkait desain ruang publik berbasis literasi. Studi banding juga dilakukan dengan meninjau desain perpustakaan lain yang telah berhasil menerapkan prinsip desain sesuai standar, dengan fokus pada aspek ergonomi, aksesibilitas, fleksibilitas ruang, serta pencahayaan alami untuk meningkatkan kenyamanan pengguna dan efisiensi operasional. Data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis untuk mengidentifikasi kendala utama dalam tata ruang dan fasilitas perpustakaan serta memahami kebutuhan pengguna, sementara data sekunder dari studi literatur dan studi banding digunakan sebagai referensi dalam mengadopsi teori dan praktik terbaik pada perancangan perpustakaan.

HASIL DAN DISKUSI

A. Rangka Berfikir

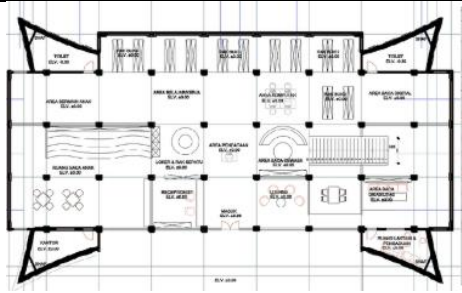



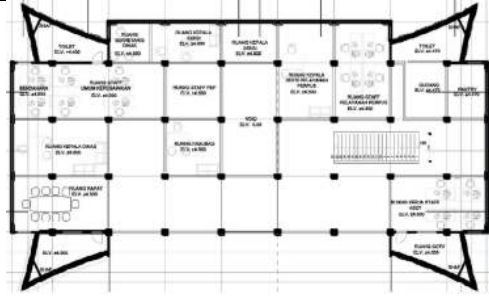
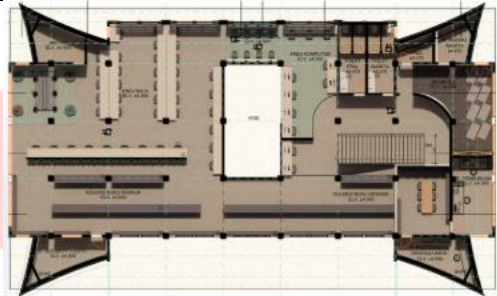
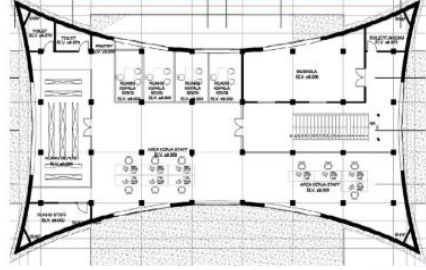
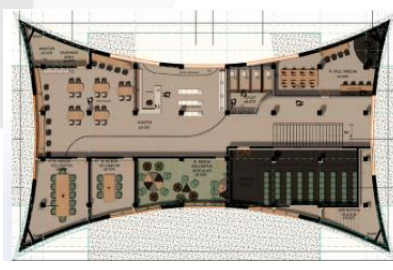
Gambar 1 Rangka Berpikir Perancangan

Sumber : Dokumentasi Penulis

Tema dan Konsep bertujuan untuk menciptakan lingkungan perpustakaan yang mendukung pembelajaran interaktif, informatif, dan kolaboratif. Aspek interior memainkan peran penting dalam mewujudkan learning space yang efektif melalui penerapan elemen-elemen seperti ruang interaktif yang mendorong keterlibatan pengguna, menciptakan suasana nyaman, serta area kolaboratif yang memfasilitasi diskusi dan kerja sama antar pengguna. Setiap elemen dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar dan mendukung berbagai kegiatan edukasi dan literasi dalam Perpustakaan Kota Tangerang Selatan.

B. Layout

Lantai	Before	After
1	 <p>Layout kondisi eksisting, area membaca, berkerja dan koleksi buku dijadikan di satu area open space, sedangkan area anak berada di area terpisah namun berdekatan, aksesnya juga masih bercampur sehingga menurut pengunjung, aktivitas di area umum masih</p>	 <p>Layouting dibuat untuk 2 pengguna khusus dan area general. Pengguna khusus yaitu anak dan disabilitas ditempatkan pada ruang terpisah dari akses general. Ruang baca anak dibagi menjadi 3 segmen usia untuk merespon cara belajar dan aktivitas anak sesuai dengan</p>

	<p>terganggu dengan aktivitas anak. Area disabilitas ditempatkan dekat dengan lorong jalan ke arah kantor dinas tanpa ada sekat khusus sehingga tidak disediakan area fokus. Area masuk pengunjung juga sangat berdekatan dengan aktivitas fokus yang dapat mengganggu distraksi. Kapasitas furniture juga masih belum cukup memfasilitasi kebutuhan seluruh pengunjung untuk membaca ataupun belajar.</p>	<p>umur yang berbeda, sedangkan ruang disabilitas ditempatkan di area pojok dengan minim distraksi. Untuk area komunal untuk pengguna general, berada di tengah dekat dengan pintu masuk yang mengarah ke tangga akses menuju lantai 2 untuk pengguna umum, remaja dan kelompok.</p>
2		
	<p>Pada kondisi eksisting, lantai 2 tidak digunakan sebagai area perpustakaan melainkan sebagai kantor dinas Perpustakaan.</p>	<p>Lantai 2 dibuat untuk pengunjung remaja dan dewasa berisi area baca, komputer, baca digital, belajar, koleksi buku umum dan khusus yang pemisahan areanya dibuat dengan penempatan furniture tanpa adanya sekat. Area membaca dan koleksi buku ditempatkan bersebelahan untuk kemudahan aksesnya. Untuk ruang koleksi buku khusus dibuat ruangan terpisah dengan area baca nya sendiri yang bertujuan untuk sistem keamanan bukunya.</p>
3		
	<p>Pada kondisi eksisting, lantai 3 tidak digunakan sebagai area perpustakaan melainkan sebagai kantor dinas Perpustakaan.</p>	<p>Lantai 3 digunakan sebagai sarana kolaborasi dan edukasi untuk kelompok dan komunitas. Disediakan area diskusi formal menggunakan furniture fixed berupa meja meeting dan kursi, sedangkan untuk ruang diskusi santai menggunakan furniture modular untuk kegiatan yang lebih fleksible. Disediakan juga ruang multimedia untuk eksplorasi dan edukasi berkelompok yang difasilitasi dengan</p>





		komputer bersama, <i>Virtual Reality</i> , dan 3D printer.
--	--	--

Tabel 1 Konsep Layout
Sumber : Dokumentasi Penulis

C. Furniture

• Jenis Furniture

Jenis furniture yang dipakai menggunakan dua jenis furniture, yaitu fixed furniture untuk area dengan penggunaan tetap, dan modular furniture untuk area yang fleksibel seperti ruang kolaborasi atau area santai yang dapat dipindah sesuai kebutuhan kegiatannya.

Jenis	Nama ruang	Gambar	Keterangan
Fixed	Lobby		Fixed furniture digunakan untuk area dengan lokasi dan fungsi tetap, seperti rak buku, furniture di area <i>lobby</i> , serta furniture yang dibuat khusus sesuai kebutuhan dan ukuran ruang eksisting
	Ruang baca anak		
	Ruang koleksi buku khusus		
Modular	Ruang diskusi santai		Beberapa ruangan dengan meja modular dan kursi yang dapat dipindah-pindah sesuai kebutuhan diskusi dan kolaborasi. Diletakan juga sofa atau bean bag agar lebih santai dan mendorong interaksi dan kolaborasi.
	Ruang baca anak		

Tabel 3.Implementasi Konsep Bentuk
Sumber : Dokumentasi Penulis

• Rounded edges dan anti slip Furniture



Gambar.3 Rounded Edges Furniture

Sumber : Dokumentasi Penulis

Untuk mengurangi risiko cedera, terutama bagi anak-anak. Furniture dibuat tanpa sudut tajam dan setiap kaki furniture diberi karet anti slip.

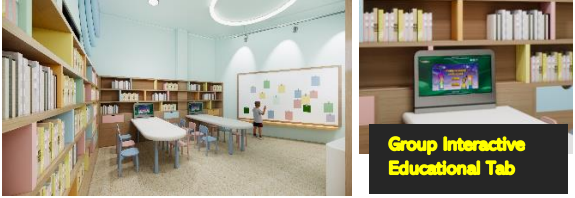

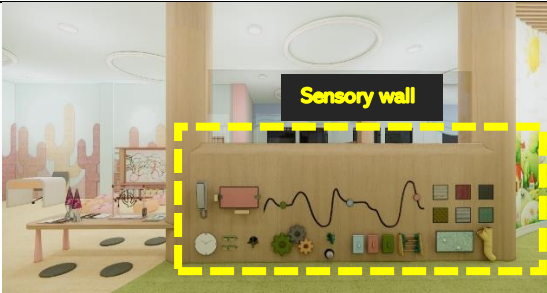

• **Ergonomi Khusus untuk pengguna khusus**



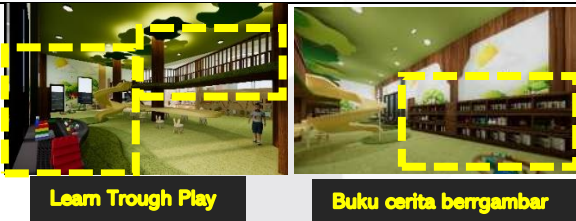
Furniture	Gambar	Keterangan
Meja receptionist Pada area loket		Meja Receptionist untuk tinggi pengguna normal dan pengguna khusus (anak-anak dan pengguna kursi roda).
Kursi dan meja ruang baca anak (3-6 tahun)		Ukuran meja dan kursi anak umur 3-6 tahun dibuat lebih kecil dan tumpul.
Rak buku pada ruang baca anak (7-9 dan 10-12 tahun)		Rak buku dan peletakan buku sesuai dengan ketinggian segmentasi usia anak. Pada segmentasi usia 7-9 diberi elevasi lantai untuk menjangkau rak dengan tinggi 120 cm, sedangkan di area 10-12 tahun tidak diberi elevasi lantai.


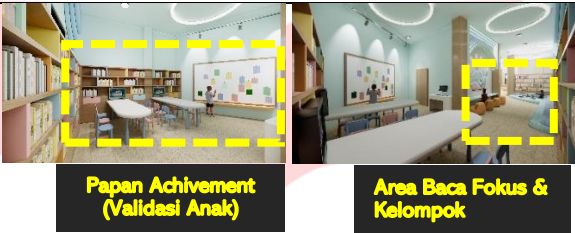
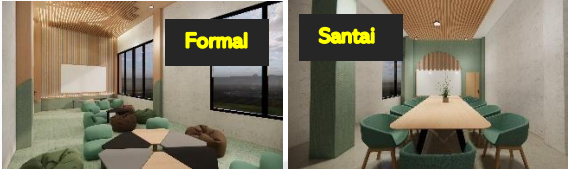


Tabel 3. Implementasi Furniture ergonomi pengguna







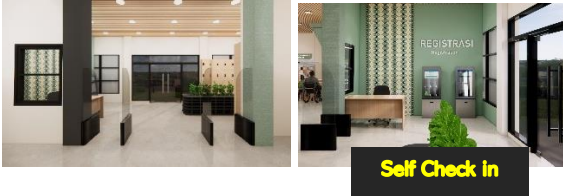


Sumber : Dokumentasi Penulis

D. Penerapan Pendekatan Desain Learning Commons

Nama Area	Gambar	Keterangan
Interaktif (Adanya interaksi antar pengguna dengan penguuna/device yang melibatkan kegiatan di dalam perpustakaan untuk edukasi ataupun keperluan administrasi)		
Ruang Baca Anak (10 – 12 Tahun)		Meja bersama dengan <i>group Interactive tab</i> sebagai sarana interaksi antar pengunjung anak dengan aplikasi pembelajaran di <i>tab</i> yang dikerjakan bersama sama dan dapat menunjukan <i>achivement</i> di papan.
Ruang Baca Anak (7 – 9 Tahun)		Meja edukasi dengan <i>experiment</i> , papan tulis dan audiovisual sebagai sarana anak dapat melakukan interaksi lewat pembelajaran yang dapat dilakukan dan dibahas bersama.
Ruang Baca Anak (3 – 6 Tahun)		Permukaan furniture dengan tekstur bervariasi jenis sensorik untuk interaksi dan eskplorasi anak umur 3-6 tahun dan ruang. Konsep dengan pengaplikasian <i>sensory play</i> sejalan dengan konsep <i>space-body engagement</i> yang dikemukakan Hidayat & Piera (2021), di mana ruang didesain untuk merespons aktivitas pengguna secara langsung.
Lobby (pintu masuk)		Proses registrasi untuk masuk ke dalam perpustakaan menggunakan layar sentuh yang diarahkan oleh petugas utuk <i>Self Registration</i> yang melibatkan kegiatan

		interaksi antara pengunjung dengan petugas dan device.
Pengembalian buku		Proses pengembalian buku dapat menggunakan sistem <i>Self return book</i> yang melibatkan interaksi penggunaannya untuk mengembalikan buku dengan device.
<p style="text-align: center;">Fleksibel (Area dibuat adaptif berdasarkan kegiatan, karakteristik dan grup pengguna nya)</p>		
Lantai 1		<p>Area anak dibagi menjadi 3 segmen :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak Umur 3-6 tahun 2. Anak umur 7-9 tahun 3. Anak Umur 10-12 tahun <p>Area anak dibuat berdasarkan dengan karakteristik, cara pembelajaran, membaca dan pengawasan yang berbeda.</p>
Ruang Baca Anak (3-6 Tahun)		<p>Anak usia 3-6 tahun di perpustakaan adalah memiliki rasa ingin tahu dan <i>learn trough play</i> dan membutuhkan pengawasan ketat maka disediakan playground, sensory play, meja lego, rak mainan, dan buku cerita bergambar.</p> <p>Mengaplikasikan elemen desain yang sesuai dengan karakteristik anak, seperti penggunaan warna, bentuk, dan furniture yang mendukung berbagai aktivitas belajar, membaca buku, bermain permainan edukatif, serta melakukan kegiatan seni</p>

		Seperti dijelaskan oleh (Murdowo dkk., 2020).
Ruang Baca Anak (7-9 Tahun)		Anak usia 7-9 tahun mulai memiliki kemampuan sosialisasi, minat terhadap sebuah cerita dan mulai ingin eksplorasi, sehingga area nya dirancang untuk kegiatan kelompok kecil (yang dapat dipindah) yang mendukung kreativitas untuk merespon perilaku anak
Ruang Baca Anak (10-12 Tahun)		Anak usia 10-12 tahun mulai mandiri, fokus, dan aktif dalam kolaborasi (diskusi), menunjukkan minat khusus dibidang khusus dan membutuhkan validasi diri. Oleh karena itu, disediakan area baca fokus dan kelompok, papan <i>achivement</i> , dan <i>Interactive group tab</i> .
Ruang Diskusi		Area diskusi dibuat untuk memfasilitasi diskusi kelompok yang disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan ada yang diskusi santai dan diskusi serius.
<p style="text-align: center;">Kolaboratif (kegiatan yang dilakukan dengan bekerja sama antar pengunjung atau kelompok)</p>		
Denah Area Anak		Area baca anak penataan furniture nya dibuat belajar bersama dalam kelompok kecil, sekaligus dapat difungsikan sebagai tempat mendongeng. Dengan penggunaan bean bag, atau bantal duduk di lantai.
Ruang Diskusi		Disediakan ruang diskusi formal untuk pengunjung umum & komunitas. Area diskusi santai dengan furniture modular untuk fleksibilitas tata letak

		sesuai kebutuhan aktivitas.
Ruang Multimedia	  <p>Meja komputer bersama</p> <p>VR</p> <p>3D print</p>	<p>Disediakan ruang multimedia dengan meja kerja komputer bersama dan printer 3D yang mendukung kreativitas dan kolaborasi proyek atau eskplorasi kelompok.</p>
<p align="center">Informatif (Akses informasi yang dapat dijangkau mudah lewat teknologi digital)</p>		
Area remaja dan dewasa	 <p>Meja komputer E-Katalog</p>	Area remaja dan dewasa dengan fasilitas e-katalog, meja kerja komputer dan tablet baca untuk memfasilitasi ketersediaan informasi secara luas yang dapat diakses oleh pengunjung.
	  <p>Baca Digital dengan Tab</p> <p>Meja komputer</p>	
Ruang baca disabilitas	 <p>Ruang Baca disabilitas dengan tab.</p>	Ruang baca disabilitas disediakan meja kerja komputer braille dan tablet baca untuk memfasilitasi ketersediaan informasi secara luas yang dapat diakses oleh pengunjung disabilitas.
Lobby	 <p>Self Check In</p>	Proses registrasi pengunjung dilakukan secara digital untuk mempercepat sistem check-in pengunjung dan monitoring kehadiran.
Ruang Multimedia	  <p>Meja komputer bersama</p> <p>VR</p> <p>3D print</p>	<p>Disediakan ruang multimedia dengan meja kerja komputer bersama dan printer 3D yang mendukung kreativitas atau eskplorasi informasi dan skill.</p>

Tabel 6.Implementasi Konsep Learning Commons

Sumber : Dokumentasi Penulis

KESIMPULAN

Perancangan ulang Perpustakaan Umum Kota Tangerang Selatan menerapkan pendekatan *Learning Commons* sebagai konsep desain yang menekankan kolaborasi, fleksibilitas, dan interaksi dalam lingkungan pembelajaran yang diwujudkan melalui elemen-elemen interior yang mendukung kenyamanan, interaksi, dan akses informasi digital secara merata. Pemilihan desain didasarkan pada analisis kebutuhan pengguna yang menunjukkan tingginya aktivitas belajar kelompok, eksplorasi, kreatifitas, dan interaksi secara individual ataupun kelompok. Oleh karena itu, interior perpustakaan didesain fleksibel dan adaptif dengan pembagian zona dan alur sirkulasi berdasarkan fungsi, serta penerapan furnitur berdasarkan kebutuhan aktivitas yang dapat dipindah ataupun tetap.

Area diskusi kelompok formal dan santai, area bermain edukatif anak, dan ruang baca dewasa dikelompokkan berdasarkan intensitas aktivitas dan tingkat kebisingan. Material interior dipilih berdasarkan keamanan, kenyamanan akustik, seperti penggunaan panel akustik untuk meredam kebisingan.

Perancangan dibuat untuk mengatasi masalah seperti keterbatasan ruang dan sirkulasi yang sempit, sekaligus memberikan solusi agar pengunjung bisa lebih nyaman, aktif, dan terlibat dalam kegiatan literasi. Secara keseluruhan, perancangan ulang Perpustakaan Kota Tangerang Selatan dengan pendekatan *Learning Commons* diharapkan bisa mengubah fungsi perpustakaan dari tempat baca biasa menjadi ruang belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif untuk pengunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadi, A., Laksitarini, N., & Nabila, G. P. (2020). Preferensi Pengunjung Mahasiswa Generasi Z Masa Kini Terhadap Atribut Learning Space di Perpustakaan Akademik. *Arsitektura*, 18(1), 109. <https://doi.org/10.20961/arst.v18i1.40967>
- Hidayat, R., & Piera, J. (2021). *Surrealist Aesthetics in Sensory Actuated Spatial Systems A theoretical evaluation on Surrealism and Living Architecture under Krauss ' s Surrealist Principles*. 625, 549–555.
- Maulana, T. A., & Sari, K. I. P. (2018). Estetika Partisipatoris Di Ruang Publik Sebagai Inovasi Visual Dalam Karya (Con) Struck Yang Berjudul. *Konvergensi Keilmuan Seni Rupa dan Desain*, 134–137.
- Mulyana, I. M. E. (2023). *Informasi Pemustaka di Kota Batu*. 32(2014), 10–15. <https://doi.org/10.21082/jpp.v32n1.2023.p10>
- Murdowo, D., Liritantri, W., Syifa, Y., & Munadia, R. (2020). Perancangan Desain Interior Perpustakaan Ramah. *Abdimas Berdaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(02), 99–109. <http://pemas.unisla.ac.id/index.php/JAB/article/view/60>

- Sari, M. (2020). *NATURAL SCIENCE : Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, ISSN : 2715-470X (Online), 2477 – 6181 (Cetak) Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. 41–53.
- Zahra, F. A., Nisa, F. O., Yefani, P., & Rahmah, E. (2025). *Optimalisasi Layanan Anak Melalui Kegiatan Wisata Literasi di Dinas Kearsipan dan Peprustakaan Provinsi Sumatera Barat*. 12(1), 61–74.
- Sutanto, S. (2010). *Fungsi dan Peran Perpustakaan dalam Masyarakat*. Jakarta: Penerbit Buku Pendidikan.
- Sutanto, S. (2015). *Perpustakaan sebagai Sumber Pengetahuan dan Hiburan*. Jakarta: Penerbit Media Kita.
- Sutanto, S. (2018). *Manajemen Perpustakaan dan Layanan Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- UNESCO (1994). *Manifesto Perpustakaan Umum*. Paris: UNESCO.
- Karwowski, W. (2006). "The Discipline of Ergonomics and Human Factors." *Applied Ergonomics*, 37(1), 3–14.
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human dimension and interior space: A source book of design reference standards*. Whitney Library of Design.
- Neufert, E., & Neufert, P. (2012). *Data arsitek jilid 1-2*. Erlangga.

