

MAKNA DESAIN RUANG PERPUSTAKAAN BAGI PUSTAKAWAN DI PERPUSTAKAAN KAMPUS B UNIVERSITAS AIRLANGGA¹

Nyono Rahmanto²

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tentang makna desain ruang perpustakaan bagi pustakawan di Perpustakaan Kampus B Universitas Airlangga. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan interpretatif yang digunakan untuk mengungkap makna dari unsur-unsur desain ruang pada perpustakaan, yakni *signage, layout, furniture, lighting, noise, temperature, dan colour*. Penelitian ini juga menganalisis aspek prokemika dan kode ruang pada perpustakaan. Penentuan informan dilakukan dengan teknik *purposive sampling* dengan jumlah informan sebanyak 8 orang dan pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, studi dokumentasi, dan wawancara mendalam. Berdasarkan 8 informan tersebut dapat digambarkan bahwa makna desain ruang perpustakaan terbagi menjadi dua tipe pustakawan, yakni tipe *Active Feeling* dan *Passive Feeling*. Pustakawan dengan tipe *Active Feeling* merupakan mereka yang memiliki pemahaman lebih tentang unsur-unsur dalam desain ruang, memaknai desain ruang pada perpustakaan sebagai suatu hal yang mempengaruhi pekerjaannya, baik pengaruh positif maupun pengaruh negative, serta cenderung memberikan masukan atau mengeluhkan kendala terkait desain ruang kepada pihak manajemen perpustakaan. Pustakawan dengan tipe *Passive Feeling* merupakan mereka yang kurang memiliki pemahaman lebih tentang unsur-unsur dalam desain ruang, memaknai desain ruang pada perpustakaan sebagai suatu hal yang tidak begitu mempengaruhi pekerjaannya, serta cenderung menerima kondisi ruang yang ada tanpa memberikan masukan atau mengeluhkan kendala terkait desain ruang kepada pihak manajemen perpustakaan.

Kata Kunci: Desain Ruang, Makna, Perpustakaan, Prokemika

ABSTRACT

This study examines the meaning of library space design for librarians at Campus B Library of Airlangga University. This research is a qualitative research with interpretive approach that is used to reveal the meaning of the elements of spatial design in the library, namely signage, layout, furniture, lighting, noise, temperature, and color. This study also analyzed the aspects of proxemics and space code in libraries. Determination of informants was done by purposive sampling technique with the number of informants as many as 8 people and data collection was done by observation, documentation study, and in-depth interview. Based on the 8 informants can be described that the meaning of library space design is divided into two types of librarians, namely the type of Active Feeling and Passive Feeling. Librarians with Active Feeling type are those who have more understanding about the elements in space design, interpret the design of space in the library as a matter that affects the work, both positive and negative influences, and tend to provide

¹ Judul diambil berdasarkan dari judul asli skripsi yakni “Makna Desain Ruang Perpustakaan Bagi Pustakawan di Perpustakaan Kampus B Universitas Airlangga.”

² Korespondensi: Nyono Rahmanto. Program Studi Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga, Surabaya. Email: nyonorahmanto@gmail.com

input or complain about the constraints related to the design of space to the parties Library management. Librarians with Passive Feeling type are those who lack a better understanding of the elements in space design, interpret the design of space in the library as a thing that does not really affect the work, and tends to accept the condition of the existing space without giving input or complain about space design constraints to the library management.

Keywords: Space Design, Meaning, Library, Proxemic

PENDAHULUAN

Desain ruang saat ini tidak hanya dipandang sebagai suatu bentuk susunan ruang saja, namun juga dipandang sebagai suatu bentuk susunan ruang yang mengandung makna di dalamnya. Selain itu, maraknya kegiatan redesain ruang yang dilakukan oleh berbagai pihak saat ini juga membuktikan bahwa desain ruang tidak hanya sebatas susunan ruang saja, melainkan memiliki nilai lebih di dalamnya. Tak terkecuali perpustakaan yang seringkali melakukan kegiatan redesain ruang di dalamnya. Perbedaan latar belakang budaya seseorang turut mempengaruhi seseorang dalam memaknai suatu desain ruang. Hal tersebut merupakan suatu hal yang menarik untuk diteliti mengingat Indonesia merupakan suatu negara yang memiliki beraneka ragam budaya.

Kondisi desain gedung perpustakaan di Indonesia saat ini sangatlah beragam. Berbagai institusi berlomba-lomba untuk melakukan kegiatan redesain pada perpustakaan secara maksimal, seperti misalnya Perpustakaan Universitas Indonesia yang menggunakan konsep *sustainable building*.³ Perancangan desain Perpustakaan Universitas Indonesia mengambil sisi danau sebagai orientasi perancangan serta penggunaan bukit buatan sebagai potensi pemanfaatan atap untuk fungsi penghijauan, sedangkan untuk pencahayaannya menggunakan pencahayaan alami dengan melalui beberapa *skylight*. Walaupun sebagian besar bangunan Perpustakaan Universitas Indonesia ditimbun oleh lapisan tanah dan rumput, kondisi ruangan tidak gelap sebab diantara punggung rerumputan itu terdapat jaringan-jaringan selokan yang disampingnya terdapat kaca tebal bening. Selokan tersebut akan mengalirkan air hujan ke tanah resapan sedangkan fungsi kaca sebagai pencahayaan alami. Dana yang dikeluarkan untuk pembangunan Perpustakaan Universitas Indonesia tersebut mencapai 110 miliar rupiah. Selain itu, ada juga Perpustakaan Daerah Soeman H.S. yang menjadi pemenang dalam seleksi desain arsitektur yang mencerminkan identitas ASEAN.⁴ Desain gedung perpustakaan tersebut dinilai berhasil menunjukkan karakteristik budaya lokal tanpa meninggalkan unsur modernitas. Selain itu, untuk keperluan desain ruangnya membutuhkan dana hingga 20 miliar rupiah. Dengan jumlah biaya yang cukup besar tersebut menunjukkan bahwa mendesain ruang merupakan suatu hal yang penting untuk dilakukan.

Maraknya kegiatan redesain ruang yang dilakukan oleh berbagai perpustakaan seringkali tidak selalu dirasakan oleh pustakawan, bahkan beberapa pustakawan masih saja tidak menunjukkan *mood*-nya dalam bekerja padahal dana yang dibutuhkan untuk melakukan kegiatan redesain ruang tidaklah sedikit. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, beberapa pustakawan menganggap desain ruang merupakan aspek yang tidak begitu berpengaruh pada pekerjaannya sehingga mereka tidak begitu peka terhadap adanya kegiatan redesain ruang yang terjadi di tempat kerjanya. Di satu sisi, beberapa pustakawan menganggap bahwa desain ruang

³ Perpustakaan Universitas Indonesia, "Crystal of Knowledge", Universitas Indonesia, Depok, 2014. [Diakses 16 Oktober 2016]. Tersedia pada <http://old.ui.ac.id/id/library/page/crystal-of-knowledge>

⁴ Pemerintah Provinsi Riau, "Jendela-jendela Kami Di Perpustakaan Soeman HS", Pemerintah Provinsi, Riau, 2015. [Diakses 15 Oktober 2016]. Tersedia pada <https://www.riau.go.id/home/skpd/2016/06/09/409-jendela-jendela-kami-di-perpustakaan-soeman-hs>

memiliki pengaruh bagi pekerjaan mereka. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, beberapa pustakawan merasa bahwa dengan adanya kegiatan redesain ruang yang dilakukan oleh pihak perpustakaan secara berkala dapat meminimalisir terjadinya kejenuhan dalam pekerjaan mereka sehari-hari, bahkan dalam jangka panjang dapat meningkatkan *mood* kerja mereka sehari-hari. Hal tersebut merupakan suatu fenomena yang kontras yang menarik untuk diteliti.

Desain gedung dan desain ruang merupakan dua hal yang berbeda. Desain gedung lebih mengarah kepada aspek luar suatu bangunan, seperti teras, pintu, jendela hingga cat dinding luar sedangkan desain ruang lebih mengarah kepada aspek dalam suatu bangunan, seperti penataan ruang dalam bangunan serta penataan berbagai perabotan dalam suatu ruangan. Desain ruang ini secara langsung maupun tidak langsung akan memerangui berbagai aspek kehidupan manusia, seperti produktivitas, kenyamanan maupun berbagai aspek lainnya. Hal tersebut sesuai dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, salah satunya penelitian Adrina Ayu Candra Zelzi Jeint Sainttyauw⁵ tentang Pengaruh Desain Interior Perpustakaan Terhadap Kenyamanan Pengguna di Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa ada pengaruh secara simultan yang ditimbulkan oleh desain ruang terhadap kenyamanan pengguna perpustakaan sebesar 80.6%. Kebanyakan orang menghabiskan 50% hidupnya dengan lingkungan internal yang memiliki pengaruh terhadap perilaku, kebiasaan serta kondisi mental dari seseorang tersebut.⁶ Lingkungan internal disini dapat digambarkan sebagai lokasi fisik tempat mereka bekerja. Bagi seorang pustakawan, lingkungan kerja yang kondusif akan memberikan dorongan dalam bekerja sehingga ia memiliki gairah dalam bekerja. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Amira Oribia Wanda Sasmita⁷ tentang Pengaruh Desain Interior terhadap Produktivitas Kerja Pustakawan di Perpustakaan Perguruan Tinggi Negeri Surabaya. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor desain ruang mempengaruhi produktivitas kerja pustakawan di Perpustakaan Perguruan Tinggi Negeri Surabaya sebesar 54.0%. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa desain ruang memiliki pengaruh terhadap perpustakaan. Selain itu, penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa suatu desain ruang dapat memberikan dampak positif kepada seseorang.

Latar belakang budaya pada masyarakat secara tidak langsung dapat mempengaruhi proses interaksi sosial yang terjadi pada suatu ruangan. Hal tersebut dapat dikaitkan dengan konsep proksemika. Proksemika merupakan suatu kajian tentang bagaimana manusia secara tidak sadar membuat struktur ruang mikro atau dapat diartikan sebagai jarak antar manusia dalam melakukan interaksi sosial.⁸ Penelitian menggunakan pendekatan proksemika masih jarang dilakukan. Penelitian dengan pendekatan proksemika yang dilakukan selama ini sebagian besar bahasan umumnya hanya mencakup aspek pengukuran dan paparan objektif sedangkan aspek fungsi budayanya belum banyak dibahas secara memadai. Dengan kata lain, secara umum pembahasan yang dilakukan oleh para ahli selama ini baru menyentuh wilayah proksetika dan belum ke wilayah

⁵ Adrina Ayu Candra Zelzi Jeint Sainttyauw, "Pengaruh Desain Interior Perpustakaan Terhadap Kenyamanan Pengguna di Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya," *Skripsi* jurusan Ilmu Informasi dan Perpustakaan Universitas Airlangga, Surabaya, 2013, hlm. 12.

⁶ Shruti Sehgal, "Relationship Between Environmental and Productivity," *International Journal of Engineering Research and Application (IJERA)*, Vol. 2, Issue 4, Desember 2013, hlm. 2. Tersedia pada www.ijera.com/papers/Vol2_issue4/LY2419921995.pdf

⁷ Amira Oribia Wanda Sasmita. "Pengaruh Desain Interior terhadap Produktivitas Kerja Pustakawan di Perpustakaan Perguruan Tinggi Negeri Surabaya", *Skripsi* jurusan Ilmu Informasi dan Perpustakaan Universitas Airlangga, Surabaya, 2014, hlm. 14.

⁸ Edward T. Hall, *The Hidden Dimension* (Garden City: Anchor Books, 1966), hlm. 63. Tersedia pada www.philo-online.com/TEXTES/HALL%20Edward%20Twichell%20-%20The%20hidden%20dimension.pdf

proksemika. Dalam budaya Amerika Utara, Hall menemukan bahwa jarak di bawah enam inci antara dua orang dipandang sebagai jarak intim, sementara jarak antara satu setengah sampai empat kaki adalah jarak minimum yang dianggap sebagai jarak aman.⁹ Kategori jarak yang telah dirumuskan oleh Hall tersebut telah mewakili jarak interpersonal yang terkait dengan interaksi sosial, namun dimensi-dimensi yang menyangkut fase dekat dan fase jauh sifatnya adalah relatif sehingga akan ada beragam makna jika menyangkut suatu negara dengan jumlah etnik dan budaya yang beraneka ragam seperti Indonesia.

Salah satu penelitian dengan menggunakan pendekatan proksemika selanjutnya adalah penelitian dari O. Michael Watson¹⁰ tentang *Proxemic Behavior*. Proksemika sebagai pendekatan dalam penelitian desain ruang belum banyak dibicarakan di Indonesia sehingga melalui pendekatan proksemika ini peneliti ingin memahami lebih dalam mengenai pemaknaan desain ruang perpustakaan. Pendekatan ini perlu diterapkan di Indonesia karena memiliki berbagai manfaat dalam memahami interaksi sosial antar budaya di dalam suatu ruangan. Selain itu, Indonesia merupakan negara yang terdiri dari berbagai macam etnik dan tersusun oleh berbagai macam budaya sehingga penelitian dengan pendekatan proksemika ini akan menjadi penelitian yang menarik. Lebih jauh penelitian ini ingin mengkaji seorang pustakawan dalam memaknai desain ruang perpustakaan. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang banyak mengkaji desain ruang perpustakaan dengan penelitian kuantitatif, baik itu dengan menggunakan metode dekriptif maupun eksplanatif.

KERANGKA TEORI

Desain Ruang Perpustakaan

Secara bahasa, kata desain berasal dari bahasa Inggris yaitu *design* yang berarti rencana namun penggunaan kata desain tersebut dalam bahasa Indonesia lebih sering didefinisikan sebagai ‘rancangan’ atau ‘tatanan’. Apabila digabungkan dengan kata ruang, maka desain ruang dapat diartikan sebagai cara merancang atau menata ruangan.¹¹ Produktivitas suatu organisasi secara langsung atau tidak langsung akan dipengaruhi oleh perancangan ruang, baik dalam arti positif maupun negatif. Desain ruang merupakan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi produktivitas kerja seseorang. Menurut Shruiti Sehgal, desain ruang terdiri dari *spatial arrangement/layout, furniture, noise, temperature* dan juga *lighting*.¹² Selain itu, menurut Cohen & Cohen seiring dengan perkembangan desain ruang saat ini, warna menjadi salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam merancang suatu ruang pada bangunan.¹³ Porras dan Robertson menyatakan bahwa pemilihan *layout* harus menjadi salah satu agenda dari pihak manajemen karena akan mempengaruhi produktivitas suatu organisasi.¹⁴ Mengingat hal tersebut, desain ruang yang efektif sekaligus efisien mutlak diperlukan. Menurut Quible, *layout* menjelaskan penggunaan ruang secara efektif serta mampu memberikan kepuasan kepada pegawai terhadap pekerjaan yang dilakukan, maupun memberikan kesan yang mendalam bagi pegawai. Sedangkan menurut Littlefield dan Peterson, *layout* merupakan penyusunan perabotan dan perlengkapan kantor pada luas lantai yang

⁹ Marcel Danesi, *Pesan, Tanda, dan Makna : Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi* (Yogyakarta: Jalasutra, 2004), hlm. 318.

¹⁰ O. Michael Watson, “*Research in Proxemic Behavior*”, *American Anthropologist*, New Series, Volume 68, Issue 4, 971-985, 2003, hlm. 12. Tersedia pada www.columbia.edu/~rmk7/HC/HC_Readings/Watson.pdf

¹¹ Fitri Mutia, *Desain Ruang Perpustakaan* (Surabaya: PT Revka Petra Media, 2012), hlm. 11.

¹² Amira Oribia Wanda Sasmita, *op. cit.*, hlm. 18.

¹³ Fitri Mutia, *op. cit.*, hlm. 79.

¹⁴ Badri Munir Sukoco, *op. cit.*, hlm. 189.

tersedia. Kemudian, Terry menjelaskan *layout* sebagai proses penentuan kebutuhan akan ruang tentang penggunaan secara terperinci guna menyiapkan susunan yang praktis dari faktor-faktor fisik yang dianggap perlu untuk pelaksanaan kerja perkantoran dengan biaya yang layak.¹⁵ Definisi kantor sendiri adalah suatu unit organisasi yang terdiri atas tempat, staf personel, dan operasi ketatausahaan, guna membantu pimpinan.¹⁶

Pengaturan tata letak perabot di dalam ruangan akan mempengaruhi cara ruangan digunakan dan dirasakan. Umumnya pengaturan perabot dikelompokkan secara fungsional.¹⁷ Pengelompokan tersebut diatur untuk menstrukturkan ruang kerja. Penempatan perabotan perpustakaan diletakkan sesuai dengan fungsi dan berdasarkan pembagian ruang di perpustakaan, sebagai contoh pada ruang pengolahan, perabotan yang disediakan adalah meja dan kursi petugas, lemari arsip, komputer, telepon, kereta buku, lemari buku dan sebagainya. Hal tersebut sesuai dengan peraturan Perpustakaan Nasional RI bahwa tujuan dari penempatan dan penataan perabot serta kelengkapan perpustakaan lainnya, yakni tidak terjadi hambatan lalu lintas pemakai disetiap ruangan atau antar ruangan, ruangan terlihat wajar dan menarik, terdapat keleluasaan bergerak yang wajar dari pemakai perpustakaan maupun pelaksana kerja, serta adanya efisiensi pemakaian ruangan.¹⁸ Pengaturan perabot di dalam perpustakaan sangat diperlukan agar pustakawan dapat leluasa dalam melakukan aktifitasnya sehari-hari. Selain itu juga penataan perabot diperlukan sebagai penunjang mekanisme kerja yang dilakukan oleh pustakawan di perpustakaan.

Selain *layout* dan *furniture*, sistem pencahayaan merupakan faktor yang perlu dipertimbangkan dalam merancang suatu ruangan. Cahaya merupakan energi yang terpancar dan membantu seseorang untuk dapat melihat suatu ruangan. Dengan adanya cahaya maka seseorang akan merasa nyaman secara visual dan dapat melakukan aktifitasnya sehari-hari. Adanya sel-sel yang peka terhadap rangsangan (*receptors*) non visual di dalam retina yang terdapat pada jalur saraf mata akan langsung mempengaruhi jam biologis manusia. Dengan adanya saraf mata yang tersambung dengan bagian otak juga akan mengontrol waktu tidur dan terjaga pada manusia yang dapat mempengaruhi tingkat kewaspadaan. Tingkat kewaspadaan tersebut berpengaruh pada daya konsentrasi yang nantinya mempengaruhi performa kerja.¹⁹ Pencahayaan dikatakan efektif apabila pegawai merasa nyaman secara visual dengan adanya pencahayaan yang seimbang antara tugas yang dilakukan, luas ruangan serta kebutuhan pegawai akan cahaya yang tepat. Kenyamanan visual bagi pegawai di kantor sangat penting karena akan mengurangi kelelahan pada mata yang dapat berakibat pada penurunan motivasi kerja pegawai atau bahkan mempengaruhi produktivitas kerja.²⁰ Cahaya yang digunakan pada perpustakaan dapat mempergunakan cahaya yang berasal dari matahari atau lampu listrik. Terdapat tiga parameter yang dapat digunakan untuk mengukur efektifitas cahaya di kantor. Kemudian menurut McShane terdapat empat jenis pencahayaan yang biasa digunakan dalam kantor.

Dalam merancang suatu ruangan, pemilihan warna juga menjadi salah satu faktor yang perlu diperhatikan. Suatu warna tidak hanya memiliki nilai keindahan (estetika) saja namun juga mempunyai nilai fungsi. Warna juga berdampak pada psikologis, produktivitas, kelelahan, tingkah

¹⁵ *Ibid.*,

¹⁶ Prajudi Atmosudirdjo, *Administrasi dan Manajemen Umum* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1982), hlm. 22.

¹⁷ Francis D.K. Ching, *op. cit.*, hlm. 285.

¹⁸ Perpustakaan Nasional RI, "Panduan Penyelenggaraan Perpustakaan Umum", Ed. 1, Jilid 1, Perpustakaan Nasional RI, Jakarta, 1992. Tersedia pada <http://old.perpusnas.go.id/iFileDownload.aspx?ID=Attachment%5CPedoman%5Cstandar%20nasional%20indonesia%20bidang%20kepustakaan%20dan%20kepustakawanan.pdf>

¹⁹ Shruti Sehgal, *op. cit.*, hlm. 4.

²⁰ Fitri Mutia, *op. cit.*, hlm. 81.

laku, serta ketegangan orang yang berada di dalam suatu ruang. Quible menyebutkan bahwa terdapat empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih warna ruang atau gedung kantor.

Kebisingan (*noise*) menjadi faktor yang perlu dipertimbangkan selanjutnya dalam merancang suatu ruangan. Polusi suara atau disebut juga dengan kebisingan merupakan suara yang tidak dikehendaki dan mengganggu manusia ketika melakukan aktifitasnya.²¹ Terdapat berbagai sumber polusi suara yang terdapat di beberapa tempat seperti proyek konstruksi, lalu lintas, bandara, dan lain sebagainya. Sumber kebisingan yang berasal dari dalam ruangan terdiri dari suara percakapan karyawan, suara mesin-mesin kantor, pengeras suara, dan lain sebagainya. Selain itu, terdapat dua jenis kebisingan yang terdapat di lingkungan kantor yaitu kebisingan eksternal dan kebisingan internal. atau yang berasal dari luar datang dari lalu lintas (*traffic*), industry, dan neighbours. Serta kebisingan yang berasal dari internal kantor berasal dari telepon, keyboard komputer, printer, kipas angin, dan orang yang berbincang-bincang.²²

Temperatur juga menjadi faktor yang perlu dipertimbangkan dalam merancang suatu ruangan. Dalam keadaan normal, tiap tubuh manusia memiliki temperatur yang berbeda. Seseorang yang memiliki tubuh kurus, suhu yang tinggi akan lebih membuatnya nyaman. Sedangkan orang memiliki tubuh gemuk, suhu yang rendah akan lebih membuatnya nyaman. Apabila pengaturan temperatur dalam tempat kerjanya dapat membuat seseorang nyaman maka akan mempengaruhi produktivitas kerja orang tersebut. Menurut Grandjean, rentang kenyamanan manusia sekitar 2 sampai 3 derajat Celcius.²³ Menurut Sehgal, temperatur dan kelembaban udara sangat berkaitan.²⁴ Apabila temperatur berubah, maka akan mempengaruhi kelembaban udara juga. Efek kemungkinan apabila terdapat temperatur udara di tempat kerja sangat tingkat tinggi, maka karyawan akan merasa lesu dan lelah karena terdapat peningkatan suhu tubuh yang menyebabkan efisiensi kerja menurun. Sedangkan efek kemungkinan apabila temperatur udara di tempat kerja memiliki tingkat yang rendah adalah menurunkan efisiensi ketika bekerja karena karyawan akan merasa kedinginan dan mengantuk. Sehingga dengan adanya temperatur yang tidak sesuai akan mengakibatkan efisiensi kerja yang menurun. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Grandjean bahwa kondisi panas sekeliling yang berlebihan akan mengakibatkan rasa letih dan kantuk, mengurangi kestabilan dan meningkatkan jumlah angka kesalahan kerja. Sedangkan kondisi dingin yang berlebihan akan mengakibatkan rasa malas untuk beristirahat yang akan mengurangi kewaspadaan dan konsentrasi dalam bekerja.²⁵

Signage atau rambu-rambu juga menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam merancang suatu ruang. *Signage* dapat dibuat dalam bentuk tulisan, simbol ataupun gambar yang dipasang pada lokasi yang mudah dilihat. Salah satu fungsi utama *signage* adalah untuk memaksimalkan penggunaan ruang serta meminimalisir terjadinya penyalahgunaan ruang. Contoh *signage* dalam perpustakaan, yakni “Meja Informasi”, “Harap Tenang”, ikon dilarang merokok, serta berbagai *signage* lainnya. Dalam sebuah penelitian tentang lingkungan kerja yang dilakukan oleh Sterk tahun 2005 ditemukan bahwa sebanyak 83% pegawai kantor sangat mengharapkan adanya pencahayaan yang tepat, area kerja yang sesuai, serta temperatur udara yang nyaman. Selanjutnya, sebanyak 80% pegawai mengharapkan adanya ruang penyimpanan dokumen atau arsip yang nyaman, sebanyak 78% ingin memiliki ruang kerja yang bersifat personal hingga pengaturan secara teratur kabel-kabel yang digunakan dalam ruangan kantor sebanyak 66%.²⁶ Dengan demikian, bila berkaca dari hasil

²¹ Shruti Sehgal, *op.cit.*, hlm. 3.

²² Kromer K.H.E. E. Grandjean, *Fitting The Task to The Human Fifth Edition A Textbook of Occupational Ergonomics* (London: Taylor and Francis Inc., 1997), hlm. 27.

²³ Eko Nurmiyanto, *Ergonomi dan Konsep Dasar Aplikasinya* (Surabaya: Guna Widya, 2008), hlm. 36.

²⁴ Shruti Sehgal, *op.cit.*, hlm. 3.

²⁵ Eko Nurmiyanto, *Ergonomi dan Konsep Dasar Aplikasinya* (Surabaya: Guna Widya, 2008), hlm. 38.

²⁶ Badri Munir Sukoco, *op. cit.*, hlm. 78.

penelitian tersebut maka lingkungan kantor, khususnya perpustakaan dalam hal ini cukup berpengaruh pada kondisi fisik dan psikologis pustakawan ketika melakukan pekerjaan. Selain itu, Darmono juga mengungkapkan bahwa suksesnya pelayanan suatu perpustakaan dipengaruhi oleh tiga faktor, yakni 5% bergantung pada fasilitas dan perlengkapan gedung atau ruang perpustakaan, 20% pada koleksi bahan yang ada, serta 75% pada berbagai program dan kegiatan perpustakaan.²⁷ Dari data tersebut, meskipun kondisi ruang atau gedung hanya memberikan kontribusi sebesar 5% terhadap keberhasilan layanan perpustakaan, namun faktor ruangan ini harus tetap menjadi perhatian bagi pengelola perpustakaan sehingga perpustakaan dapat memberikan layanan secara optimal.

Proksemika dan Kode Ruang pada Perpustakaan

Proksemika atau *proxemics* adalah istilah yang dipopulerkan oleh Edward T. Hall dalam mengkaji tentang bagaimana manusia secara tidak sadar menciptakan struktur ruang mikro antar manusia dalam melakukan transaksi harian, organisasi ruang pada rumah tinggal maupun tempat lainnya. Hall membagi dua kategori deskripsi proksemik dalam suatu ruang, yakni kategori jarak interpersonal dan kategori ruang. Dalam kaitannya dengan kategori jarak interpersonal, Hall mengidentifikasi empat tipe zona yang terperinci secara kultural dan kemudian membagi tipe-tipe tersebut menjadi menjadi fase jauh dan fase dekat,²⁸ empat tipe zona tersebut yakni :

- J) Jarak intim (0 inci – 18 inci). Pada jarak intim, semua indera diaktifkan dan kehadiran orang lain tidak dapat diabaikan. Fase dekat (0 inci – 6 inci) adalah zona penuh emosi yang disisihkan untuk bercinta, menghibur, dan melindungi. Fase jauh (6 inci – 18 inci) adalah jarak dimana anggota keluarga yang dekat dan teman akrab berinteraksi. Sentuhan sering terjadi pada kedua fase jarak intim.
- J) Jarak personal (1,5 kaki – 4 kaki). Tipe zona ini merupakan jarak nyaman minimum antara individu yang tidak saling menyentuh. Pada fase dekat (1,5 kaki – 2,5 kaki) salah satu individu dapat memegang individu yang lain dengan mengulurkan tangan. Fase jauh (2,5 kaki – 4 kaki) didefinisikan sebagai jarak sepanjang lengan seseorang hingga jarak yang dibutuhkan kedua individu untuk saling memegang tangan. Di luar jarak ini, keduanya harus bergerak untuk melakukan kontak, misalnya berjabat tangan. Pada intinya, zona ini menghasilkan ruang perlindungan yang kecil.
- J) Jarak sosial (4 kaki – 12 kaki). Jarak ini dianggap tidak memerlukan keterlibatan dan mengancam bagi sebagian besar individu. Fase dekat (4 kaki – 7 kaki) tipikal pada transaksi impersonal dan pertemuan sosial yang santai. Percakapan dan transaksi sosial formal menjadi ciri fase jauh (7 kaki – 12 kaki). Ini adalah jarak minimum dimana kita dapat melakukan urusan kita tanpa terlihat tidak sopan di mata orang lain.
- J) Jarak publik (12 kaki dan lebih). Pada jarak ini, seseorang dapat menghindari atau bertahan jika terancam secara fisik. Hall mencatat bahwa orang cenderung mengambil jarak ini dari figur publik yang penting atau dari orang yang berpartisipasi dalam peristiwa publik. Percakapan dalam jarak ini akan sangat terstruktur dan formal.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat interpretatif dengan tujuan mendapatkan hasil yang spesifik sekaligus mendalam untuk mengungkap makna yang dihasilkan oleh pustakawan terhadap desain ruang perpustakaan. Setting

²⁷ Fitri Mutia, *op. cit.*, hlm. 13.

²⁸ *Ibid.*,

sosial dalam penelitian ini adalah aktivitas pemaknaan pustakawan terhadap desain ruang perpustakaan pada Perpustakaan Kampus B Universitas Airlangga. Penentuan informan dilakukan secara *purposive sampling*. Informan yang dipilih harus memenuhi kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti. Kriteria informan yang ditentukan yaitu pustakawan yang telah bekerja di Perpustakaan Kampus B Universitas Airlangga selama minimal dua tahun. Selain itu, kriteria informan adalah pustakawan yang menjabat sebagai koordinator dalam beberapa bidang, seperti sekretaris, koordinator bidang hubungan masyarakat, koordinator bidang layanan, koordinator bidang teknologi informasi, serta koordinator bidang pelatihan dan pengembangan karena mereka dianggap telah memiliki pengalaman yang cukup untuk memaknai desain ruang pada perpustakaan. Selain itu, peneliti juga mewawancarai beberapa staf pustakawan sebagai data tambahan.

HASIL TEMUAN DAN ANALISIS DATA

Terbentuknya Makna Desain Ruang Perpustakaan Pada Pustakawan

Dalam penelitian ini, proses pemaknaan diawali ketika seorang pustakawan memahami suatu objek. Objek-objek dalam penelitian ini merupakan unsur-unsur dari desain ruang, misalnya saja ketika seorang pustakawan memahami arti atau maksud dari suatu rambu-rambu, seperti rambu dilarang merokok, dilarang membawa makanan dari luar, dilarang berbicara terlalu keras/berisik, serta berbagai jenis rambu lainnya, ketika seorang pustakawan mampu mendeskripsikan suatu susunan *layout*, memahami fungsi, manfaat, serta cara penggunaan dari perabot-perabot, memahami pencahayaan pada suatu ruang, memahami kondisi kebisingan dan suhu udara pada suatu ruang, serta memahami karakteristik dan sifat dari suatu warna. Kemudian proses pemaknaan berlanjut ketika seorang pustakawan menyadari akan objek-objek atau unsur-unsur desain ruang yang ada pada perpustakaan yang kemudian menjadi tanda bagi pustakawan tersebut. Tanda dalam penelitian ini mengacu pada unsur-unsur dalam desain ruang, misalnya saja ketika seorang pustakawan menyadari akan keberadaan rambu di perpustakaan, mengetahui dan menyadari susunan *layout* di perpustakaan, menggunakan berbagai perabot yang ada di perpustakaan, menyadari kondisi pencahayaan, kebisingan, dan suhu udara di perpustakaan, serta memahami pewarnaan dinding pada perpustakaan. Proses pemaknaan yang terakhir terjadi ketika pustakawan menafsirkan unsur-unsur dalam desain ruang pada perpustakaan, misalnya saja *signage* atau rambu-rambu pada perpustakaan yang ditafsirkan oleh salah seorang pustakawan sebagai sesuatu yang mampu menunjang kinerjanya karena *signage* tersebut secara tidak langsung dapat meringankan beban pekerjaan dari pustakawan tersebut. Kemudian, proses interpretasi juga terjadi ketika misalnya seorang pustakawan menafsirkan *layout* di perpustakaan sebagai suatu hal yang memungkinkan pustakawan tersebut untuk dapat berinteraksi secara nyaman dengan rekan kerjanya atau dengan para pemustaka. Selanjutnya, proses interpretasi juga terjadi ketika seorang pustakawan menafsirkan perabot sebagai sesuatu yang dapat menunjang kinerjanya sehari-hari, ketika seorang pustakawan menyadari bahwa pencahayaan di ruang kerjanya minim, ketika seorang pustakawan mengalami gangguan yang disebabkan oleh kondisi kebisingan dan suhu udara yang tidak sesuai, serta ketika seorang pustakawan menafsirkan warna di perpustakaan sebagai suatu hal yang mampu mempengaruhi *mood* dalam bekerja.

Proksemika dan Kode Ruang

Proksemika dapat dilihat melalui tata letak perabot pada Perpustakaan Kampus B Universitas Airlangga. Beberapa pustakawan mengatakan bahwa susunan tata letak perabot atau *layout* mempengaruhi interaksi mereka sehari-hari. Menurut salah seorang pustakawan yang juga merupakan pustakawan di bagian bina koleksi, ruang kerjanya terbuka dan tidak terdapat sekat-sekat maupun pembatas antar meja sehingga ia dalam ruangan tersebut dapat dengan mudah

melakukan interaksi dengan rekan kerjanya tanpa harus berjalan menghampiri ke orang yang ingin diajak berinteraksi, mereka dapat melakukan interaksi dengan berbicara langsung dengan menaikkan volume suara mereka tanpa harus berpaling dari kursi kerja. Selain itu, pada ruang binkol juga terdapat sebuah meja besar disertai dengan beberapa kursi yang digunakan untuk kegiatan rapat internal bagi pustakawan pada bagian binkol. Hal itu memungkinkan pustakawan tersebut dan rekan kerjanya untuk dapat berinteraksi lebih intim dan membahas permasalahan yang lebih inti dengan jarak yang lebih dekat. Salah seorang pustakawan yang juga merupakan pustakawan di bidang layanan eLibs mengatakan bahwa tata letak perabot di Perpustakaan Kampus B Universitas Airlangga tidak hanya mempengaruhi interkasinya dengan rekan kerjanya saja, melainkan dengan pemustaka. Menurutnya, tata letak perabot atau *layout* di ruang kerjanya sudah tepat dengan dua kursi dengan jarak yang tidak begitu jauh di depan mejanya yang disediakan khusus untuk pemustaka yang ingin menggunakan atau mendapatkan informasi mengenai layanan eLibs sehingga interaksi antara pustakawan tersebut dengan pemustaka dapat berjalan secara efektif.

Mempertahankan zona yang bermakna secara proksemik dapat dijelaskan berdasarkan kode-kode ruang. Kode ruang terbagi menjadi tiga kategori utama, yakni kode ruang publik, kode ruang pribadi, dan kode ruang sakral. Kode ruang publik mengatur cara seseorang berinteraksi di tempat umum, kode ruang pribadi mengatur cara seseorang berinteraksi di ruang pribadi, dan kode ruang sakral mengatur cara seseorang berinteraksi di tempat yang dikatakan mempunyai kualitas metafisik, mistis, atau spiritual.²⁹ Ruang bina koleksi juga telah digunakan sesuai dengan fungsinya. Menurut seorang informan yang juga bertugas disana, ruang bina koleksi merupakan dapurnya perpustakaan karena pada ruang inilah berbagai kegiatan pengolahan koleksi dilakukan, mulai dari bahan koleksi diadakan, diolah, hingga didistribusikan ke beberapa perpustakaan di Universitas Airlangga. Selain itu, ruangan bina koleksi juga pernah digunakan untuk acara seminar khusus untuk pustakawan, yakni seminar tentang pengembangan *repository*. Perpustakaan Kampus B Universitas Airlangga juga memiliki ruangan yang dapat digunakan secara multifungsi. Beberapa informan mengatakan bahwa ruang Flash Lounge dapat digunakan untuk berbagai macam kegiatan, baik bagi pustakawan maupun pemustaka. Menurut salah seorang informan, ia dan para rekan kerja serta pimpinan Perpustakaan Universitas Airlangga rutin melakukan kegiatan inspirasi pagi pada ruang Flash Lounge. Selain ruang Flash Lounge, ruang Parlinah juga merupakan ruang yang dapat digunakan secara multifungsi. Ruang Parlinah sering digunakan untuk kegiatan seminar dari mahasiswa maupun perpustakaan, *talkshow* serta kegiatan nonton film bersama yang rutin dilakukan setiap hari Rabu. Tak semuanya ruang-ruang di Perpustakaan Kampus B Universitas Airlangga digunakan sesuai dengan fungsinya. Beberapa informan mengeluhkan tentang penyalahgunaan ruang yang dilakukan oleh mahasiswa, seperti mahasiswa yang dengan sengaja mengubah susunan meja pada ruang baca umum padahal meja-meja tersebut sebelumnya telah disusun oleh pihak Perpustakaan Universitas Airlangga agar suasana disana tetap dalam keadaan kondusif. Selain itu, menurut salah seorang informan lainnya, ruang AV (*Audio Visual*) yang berada di dekat ruang eLibs masih sering digunakan sebagai warnet, tidak digunakan sebagaimana mestinya.

Tipologi Pemaknaan Pada Pustakawan

Penelitian dengan judul Makna Desain Ruang Perpustakaan Bagi Pustakawan di Perpustakaan Kampus B Universitas Airlangga ini, dari hasil data yang diperoleh di lapangan mengenai makna yang terbentuk, ditemukan bahwa ada dua kategori pustakawan dalam memproduksi makna desain ruang. Pertama adalah pustakawan dengan tipe *Active Feeling* dan pustakawan dengan tipe *Passive Feeling* dalam memaknai desain ruang.

Pustakawan dengan tipe *Active Feeling* merupakan mereka yang memiliki pemahaman lebih tentang unsur-unsur dalam desain ruang, seperti mengetahui dan mampu menjelaskan arti dari

²⁹ Marcel Danesi, *op. cit.*, hlm. 320.

signage, mengetahui dan mampu mendeskripsikan susunan *layout* yang ideal, mengetahui cara penggunaan dan manfaat dari suatu *furniture*, mengetahui kondisi pencahayaan dan kebisingan yang ideal pada suatu ruang serta memahami dampak yang ditimbulkannya, mengetahui jenis dan tipe dari pendingin udara, serta mengetahui dan mampu menjelaskan karakteristik dari suatu warna. Pustakawan dengan tipe *Active Feeling* memaknai desain ruang pada perpustakaan sebagai suatu hal yang mempengaruhi pekerjaannya. Pengaruh yang dimaksudkan disini dapat berupa pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Pengaruh positif adalah ketika salah satu unsur dari desain ruang dirasa memudahkan pustakawan tersebut dalam melakukan pekerjaannya, sedangkan pengaruh negatif adalah ketika salah satu unsur dari desain ruang dirasa menghambat pustakawan tersebut dalam melakukan pekerjaannya, seperti pustakawan merasa dengan adanya *signage* di perpustakaan, kondisi perpustakaan menjadi lebih terkendali, beban tugas mereka menjadi lebih ringan sehingga secara tidak langsung dapat membantu pekerjaan pustakawan sehari-hari, merasakan bahwa *layout* telah menunjang mekanisme pekerjaan pustakawan sehingga pekerjaan dapat dilakukan secara sistematis, merasa *furniture* memiliki pengaruh terhadap pekerjaan mereka, khususnya pada aspek produktivitas dan kinerja mereka, merasa *noise* dan *lighting* memiliki pengaruh terhadap pekerjaan mereka, khususnya pada aspek produktivitas dan kinerja mereka, mengalami gangguan kesehatan dan merasa tidak nyaman ketika suhu udara tidak sesuai dengan kebutuhannya sehingga menghambatnya dalam melakukan pekerjaan, serta merasa *colour* dapat meningkatkan *mood* kerjanya dan dapat dijadikan sebagai sarana *branding* bagi perpustakaan. Pustakawan dengan tipe *Active Feeling* juga cenderung memberikan masukan atau mengeluhkan kendala terkait desain ruang kepada pihak manajemen perpustakaan.

Pustakawan dengan tipe *Passive Feeling* merupakan mereka yang kurang memiliki pemahaman lebih tentang unsur-unsur dalam desain ruang, seperti kurang mengetahui mengetahui keberadaan *signage*, kurang mengetahui dan kurang mampu mendeskripsikan susunan *layout* yang ideal, kurang mengetahui kondisi pencahayaan dan kebisingan yang ideal pada suatu ruang, serta kurang mengetahui karakteristik dari suatu warna. Pustakawan dengan tipe *Passive Feeling* memaknai desain ruang pada perpustakaan sebagai suatu hal yang tidak begitu mempengaruhi pekerjaannya, seperti pustakawan merasa memiliki perlakuan khusus dalam menyikapi *signage* di perpustakaan, pekerjaan pustakawan bersifat mobile atau sering berpindah-pindah dari satu ruang ke ruang lain sehingga ia tidak membutuhkan *layout* yang baik untuk bekerja, tidak merasa terganggu dengan kondisi *furniture* yang tidak sesuai, tidak merasakan pengaruh dari *lighting* secara signifikan pada pekerjaannya, hanya sekedar memberikan kenyamanan saja, merasa bahwa kebisingan merupakan hal yang wajar terjadi di ruang kerjanya, merasa *temperature* tidak begitu berpengaruh pada pekerjaannya karena dalam kondisi *temperature* yang tidak sesuai pun, pustakawan tersebut dapat tetap bekerja secara normal, serta memiliki perbedaan selera warna dengan *colour* di perpustakaan serta merasa sudah terbiasa bekerja dengan kondisi *colour* yang berkali-kali dilakukan pergantian. Pustakawan dengan tipe *Passive Feeling* juga cenderung menerima kondisi ruang yang ada tanpa memberikan masukan atau mengeluhkan kendala terkait desain ruang kepada pihak manajemen perpustakaan.

Tabel IV.1 Matrik Tipologi Makna Desain Ruang Perpustakaan Bagi Pustakawan

Aspek Analisis	Kecenderungan Pola Pemaknaan Pustakawan	
	<i>Active Feeling</i>	<i>Passive Feeling</i>
<i>Knowledge</i>	Pustakawan mengetahui dan mampu menjelaskan arti dari <i>signage</i> , mengetahui dan mampu mendeskripsikan susunan <i>layout</i>	Pustakawan kurang mengetahui dan kurang mampu mendeskripsikan susunan <i>layout</i> yang ideal, kurang mengetahui

	<p>yang ideal, mengetahui cara penggunaan dan manfaat dari suatu <i>furniture</i>, mengetahui kondisi pencahayaan dan kebisingan yang ideal pada suatu ruang serta memahami dampak yang ditimbulkannya, mengetahui jenis dan tipe dari pendingin udara, serta mengetahui dan mampu menjelaskan karakteristik dari suatu warna.</p>	<p>kondisi pencahayaan dan kebisingan yang ideal pada suatu ruang, serta kurang mengetahui karakteristik dari suatu warna.</p>
Produksi Makna	<p>Pustakawan merasa dengan adanya <i>signage</i> di perpustakaan, kondisi perpustakaan menjadi lebih terkendali, merasa bahwa <i>layout</i> telah menunjang mekanisme pekerjaannya, merasa <i>furniture</i>, <i>lighting</i>, dan <i>noise</i> memiliki pengaruh terhadap produktivitas dan kinerja mereka, merasa dengan kondisi <i>temperature</i> yang tidak sesuai akan menghambatnya dalam bekerja, merasa <i>colour</i> dapat meningkatkan mood kerjanya dan dapat dijadikan sebagai sarana <i>branding</i> bagi perpustakaan.</p>	<p>Pustakawan merasa memiliki perlakuan khusus dalam menyikapi <i>signage</i> di perpustakaan, merasa pekerjaannya bersifat mobile sehingga tidak membutuhkan <i>layout</i> yang baik untuk bekerja, tidak merasa terganggu dengan kondisi <i>furniture</i> yang tidak sesuai, tidak merasakan pengaruh dari <i>lighting</i> dan <i>temperature</i> secara signifikan pada pekerjaannya, merasa bahwa kebisingan merupakan hal yang wajar terjadi di ruang kerjanya, merasa sudah terbiasa bekerja dengan kondisi <i>colour</i> yang berkali-kali dilakukan pergantian.</p>
Sikap	<p>Pustakawan seringkali menegur para pemustaka yang tidak mematuhi <i>signage</i>, mengubah susunan meja dan kursi secara mandiri dengan menyesuaikan alur kerja, melaporkan ke pihak sarana prasarana bila terjadi kerusakan pada <i>furniture</i> serta mengikuti pelatihan penggunaan perabot tertentu, menggunakan lampu tambahan untuk mengatasi kondisi pencahayaan yang kurang terang, memberi masukan terkait revisi prosedur pelaksanaan kegiatan di area perpustakaan, mengatur suhu udara secara mandiri sesuai dengan kebutuhan mereka,</p>	<p>Pustakawan melakukan pelanggaran atau tidak mematuhi <i>signage</i> yang ada pada perpustakaan serta cenderung menerima <i>layout</i>, <i>furniture</i>, <i>lighting</i>, <i>noise</i>, <i>temperature</i>, dan <i>colour</i> dengan kondisi yang seadanya.</p>

	mengusulkan tentang warna-warna yang cocok untuk diaplikasikan pada perpustakaan.	
--	---	--

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti mengenai makna desain ruang perpustakaan bagi pustakawan di Perpustakaan Kampus B Universitas Airlangga, dapat ditarik kesimpulan, yaitu Proses pemaknaan diawali ketika seorang pustakawan memahami suatu objek. Objek-objek dalam penelitian ini merupakan unsur-unsur dari desain ruang. Kemudian proses pemaknaan berlanjut ketika seorang pustakawan menyadari akan objek-objek atau unsur-unsur desain ruang yang ada pada perpustakaan yang kemudian menjadi tanda bagi pustakawan tersebut. Tanda dalam penelitian ini mengacu pada unsur-unsur dalam desain ruang. Proses pemaknaan yang terakhir terjadi ketika pustakawan menafsirkan unsur-unsur dalam desain ruang pada perpustakaan. Berdasarkan makna yang dihasilkan, dapat dilihat bahwa ada dua tipe pustakawan yang dihasilkan, yakni *Active Feeling* dan *Passive Feeling*. Pustakawan dengan tipe *Active Feeling* merupakan mereka yang memiliki pemahaman lebih tentang unsur-unsur dalam desain ruang, memaknai desain ruang pada perpustakaan sebagai suatu hal yang mempengaruhi pekerjaannya, baik pengaruh positif maupun pengaruh negative, serta cenderung memberikan masukan atau mengeluhkan kendala terkait desain ruang kepada pihak manajemen perpustakaan. Pustakawan dengan tipe *Passive Feeling* merupakan mereka yang kurang memiliki pemahaman lebih tentang unsur-unsur dalam desain ruang, memaknai desain ruang pada perpustakaan sebagai suatu hal yang tidak begitu mempengaruhi pekerjaannya, serta cenderung menerima kondisi ruang yang ada tanpa memberikan masukan atau mengeluhkan kendala terkait desain ruang kepada pihak manajemen perpustakaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Altman, I. 1973. "Some Perspective on The Study of Man-Environment Phenomena," Representative Research and Social Psychology. Vol. 4.. Tersedia pada www.ijera.com/papers/Vol2_issue4/LY2419921995.pdf
- Badan Standarisasi Nasional .2011. "Standar Nasional Indonesia Bidang Perpustakaan dan Kepustakawanan". Jakarta: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Tersedia pada <http://old.perpusnas.go.id/iFileDownload.aspx?ID=Attachment%5CPedoman%5Cstandar%20nasional%20indonesia%20bidang%20keperustakaan%20dan%20keperustakawanan.pdf>
- Bungin, Burhan. 2010. *Penelitian Kualitatif : Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Ching, Francis D.K.. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Airlangga.
- Ciotti, Gregory. 2016. "The Psychology of Color in Marketing and Branding : A Comprehensive Look at The Role Color Plays in Marketing and How it Impacts Customer Engagement". Tersedia pada <https://www.entrepreneur.com/article/233843>
- Danesi, Marcel. 2004. *Pesan, Tanda, dan Makna : Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hall, Edward T.. 1963. "A System for the Notation of Proxemic Behavior". Illinois: *Journal of Illinois Institute of Technology*. Tersedia pada <http://garfield.library.upenn.edu/classics1989/A1989T223500001.pdf>
- Hall, Edward T.. 1966. *The Hidden Dimension*. Garden City: Anchor Books, h. 63. Tersedia pada www.philo-online.com/TEXTES/HALL%20Edward%20Twichell%20-%20The%20hidden%20dimension.pdf

- Ida, Rahma. 2014. *Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kromer K.H.E. E. Grandjean. 1997. *Fitting The Task to The Human Fifth Edition A Textbook of Occupational Ergonomics*. London: Taylor and Francis Inc.
- Lasa HS. 2005. *Manajemen Perpustakaan*. Yogyakarta: Gama Media.
- Mutia, Fitri. 2012. *Desain Ruang Perpustakaan*. Surabaya: PT Revka Petra Media.
- Montagu, A. 1971. *Touching : The Human Significance of The Skin*. New York: Columbia University Press.
- Nadin, Mihai. 2015. *Design and Semiotics*. Dallas: The University of Texas. Tersedia pada libtreasures.utdallas.edu
- Nugroho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Nurmianto, Eko. 2008. *Ergonomi dan Konsep Dasar Aplikasinya*. Surabaya: Guna Widya.
- Patilima, Hamid. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UMM Press.
- Pemerintah Provinsi Riau. 2015. "Jendela-jendela Kami Di Perpustakaan Soeman HS". Pemerintah Provinsi Riau [Diakses 15 Oktober 2016]. Tersedia pada <https://www.riau.go.id/home/skpd/2016/06/09/409-jendela-jendela-kami-di-perpustakaan-soeman-hs>
- Perpustakaan Nasional RI. "Panduan Penyelenggaraan Perpustakaan Umum". Ed. 1, Jilid 1, Perpustakaan Nasional RI, Jakarta, 1992 [Diakses 7 Januari 2017]. Tersedia pada <http://old.perpusnas.go.id/iFileDownload.aspx?ID=Attachment%5CPedoman%5Cstandar%20nasional%20indonesia%20bidang%20keperustakaan%20dan%20keperustakawanan.pdf>
- Perpustakaan Universitas Airlangga. "Sejarah Perjalanan Perpustakaan Universitas Airlangga". Surabaya: Perpustakaan Universitas Airlangga. Tersedia pada http://www.lib.unair.ac.id/index.php?option=com_content&view=article&id=1008&Itemid=339&lang=en
- Perpustakaan Universitas Indonesia. 2014. "Crystal of Knowledge". Universitas Indonesia, [Diakses 16 Oktober 2016]. Tersedia pada <http://old.ui.ac.id/id/library/page/crystal-of-knowledge>
- Pool, Frazer. 1981. *Dasar Perencanaan Gedung Perpustakaan Perguruan Tinggi di Indonesia*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sainttyauw, Adrina Ayu Candra Zelzi Jeint. 2013. "Pengaruh Desain Interior Perpustakaan Terhadap Kenyamanan Pengguna di Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya". *Skripsi* jurusan Ilmu Informasi dan Perpustakaan Universitas Airlangga.
- Sasmita, Amira Oribia Wanda. 2014. "Pengaruh Desain Interior terhadap Produktivitas Kerja Pustakawan di Perpustakaan Perguruan Tinggi Negeri Surabaya". *Skripsi* jurusan Ilmu Informasi dan Perpustakaan Universitas Airlangga.
- Satori, Djam'an dan Aan Komariah. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sehgal, Shruti. 2012. "Relationship Between Environmental and Productivity". *International Journal of Engineering Research and Application (IJERA)*. Vol. 2. Issue 4. Tersedia pada www.ijera.com/papers/Vol2_issue4/LY2419921995.pdf
- Sukoco, Badri Munir. 2007. *Manajemen Administrasi Perkantoran Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Suyanto, Bagong dan Sutinah. 2013. *Metode Penelitian Sosial : Berbagai Alternatif Pendekatan.-- Edisi ketiga*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Watson, O. Michael. 2003. "Research in Proxemic Behavior". *American Antropologist*, New Series, Volume 68, Issue 4, 971-985. Tersedia pada www.columbia.edu/~rmk7/HC/HC_Readings/Watson.pdf