LANTING Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Lanting, Volume 14 I Nomor 2 I Agustus I 2025

PERPUSTAKAAN ANAK SEBAGAI *COMMUNAL SPACE* DI KOTA BANJARBARU

Ike Rahayu Puji Astutik

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
2010812320028@mhs.ulm.ac.id

Dahliani

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
dahliani.teknik@ulm.ac.id

J.C. Heldiansyah

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
jcheldiansyah@ulm.ac.id

ABSTRAK

Pada pertumbuhannya, anak memiliki imajinasi yang sangat luas. Dengan sering mengajak anak-anak untuk membaca, menonton video atau film edukasi yang mendidik sesuai dengan usia anak dapat meningkatkan imajinasinya. Untuk menanggapi hal tersebut maka diperlukan sebuah wadah pendidikan informal yang rekreatif dan edukatif yaitu perpustakaan anak sebagai ruang komunal. Perpustakaan ini dibuat semenarik mungkin untuk memupuk anak-anak agar senang dan ingin selalu datang ke perpustakaan dan melakukan kegiatan membaca sambil berkumpul dan bagaimana membuat sebuah perpustakaan anak yang menjadi tempat edukasi sekaligus rekreasi. Dari hal tersebut dapat disimpulkan metode yang digunakan menggunakan pendekatan arsitektur *hybrid* sebagai pertimbangan rancangan dalam mewadahi fungsi perpustakaan yang dimana memiliki dua fungsi yang berbeda. Hal ini diwujudkan dalam konsep kolaborasi ruang atau ruang yang dikombinasikan agar menciptakan ruang yang fleksibel dan saling menguntungkan serta menciptakan suasana membaca sambil berkumpul.

Kata kunci: Anak, Membaca, Berkumpul, Perpustakaan, Ruang Komunal, Arsitektur *Hybrid*.

ABSTRACT

As they grow, children have very broad imaginations. By frequently inviting children to read, watch educational videos or films that are appropriate for their age, they can increase their imagination. To respond to this, we need an informal educational forum that is both recreational and educational, namely a children's library as a communal space. This library is made as attractive as possible to

encourage children to be happy and want to always come to the library and do reading activities while hanging out and how to make a children's library a place for education as well as recreation. From this it can be concluded that the method used uses a hybrid architectural approach as a design consideration in accommodating library functions which have two different functions. This is realized in the concept of collaborative space or spaces that are combined to create a flexible and mutually beneficial space and create an atmosphere for reading while gathering.
***Keywords** : Children, Reading, Gathering, Library, Communal Space, Hybrid Architecture.*

PENDAHULUAN

Masa anak-anak merupakan masa kritis dalam menghadapi pertumbuhan dan perkembangan. Selama periode ini anak-anak banyak belajar berbagai hal dan bereksplorasi demi tumbuh kembang untuk mengasah wawasan ilmu pengetahuan dan kreatifitasnya, sumber belajar mereka biasanya terpengaruh dari orang-orang terdekat seperti orang tua dan lingkungannya. (Maya, 2019). Dua proses terjadi secara bersamaan dalam kehidupan seorang anak yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Keduanya terjadi saling *interdependen*, dengan kata lain mereka saling bergantung. Kedua jenis pertumbuhan ini juga disebut proses transformasi dan proses pematangan fisik, meskipun perkembangan dapat diartikan secara sederhana sebagai proses pematangan non-fisik (Kartini, 2004). Memasuki usia sekolah, anak mulai menghadapi media pembelajaran lain seperti buku, media audio visual, dan media lain yang dapat meningkatkan keterampilan dan mengasah kreativitas anak-anak. Untuk itu diperlukan suatu wadah yang memperhatikan kemampuan kreativitas dan keingintahuan pada anak-anak dalam hal yang positif (Maya, 2019). Selain itu usia anak-anak juga membutuhkan tempat yang dapat memupuk mereka untuk senang pergi ke tempat tersebut. Dengan senangnya anak-anak pergi ke tempat tersebut maka pertumbuhan dan perkembangan anak-anak akan semakin meningkat dengan baik. Wadah yang dibutuhkan juga bukan hanya wadah yang menyediakan fasilitas edukasi saja tetapi juga wadah yang bisa menjadi tempat berinteraksi dan bersosialisasi yang dapat menciptakan perkumpulan anak-anak dan orang tua dan dapat melakukan kolaborasi untuk menciptakan hal kreatif demi meningkatkan daya imajinasi anak-anak dan untuk menciptakan jiwa sosial yang baik sekaligus mengembangkan ilmu pengetahuannya.

Wadah tersebut adalah perpustakaan khusus anak yang fungsinya tidak hanya sebagai tempat edukasi tetapi juga sebagai tempat rekreasi yang menyenangkan namun tetap mendidik untuk anak-anak dan menjadi tempat berkumpul yang nyaman untuk saling bertukar informasi dan pengetahuan. Untuk memenuhi kebutuhan seperti yang sudah disebutkan di atas yaitu sebagai tempat perkumpulan maka perpustakaan anak ini juga memiliki fungsi sebagai ruang komunal (*Communal Space*).

PERMASALAHAN

Berdasarkan yang telah diuraikan diatas, diperoleh permasalahan arsitektural yaitu Bagaimana merancang sebuah perpustakaan anak sebagai *communal space* yang rekreatif.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Perpustakaan Anak

Perpustakaan anak merupakan perpustakaan yang dikelola untuk pengguna tingkat anak-anak (Sutarno, 2008).

Perpustakaan anak merupakan perpustakaan yang dirancang khusus untuk anak-anak. Oleh karena itu, koleksi, tata letak, dan desain perpustakaan ini dirancang dengan mempertimbangkan karakter anak-anak.

Koleksi yang ditawarkan antara lain buku anak seperti dongeng, komik, ensiklopedia anak, dan majalah. Selain buku, beberapa pengelola perpustakaan juga memiliki koleksi jenis lain. Itu berarti kelompok bermain, permainan edukatif, perlengkapan menggambar dan melukis, perlengkapan memotong, dan banyak lagi. Tingginya kualitas anak-anak tidak hanya terlihat dari segi akademik, namun juga di bidang non-akademik seperti *skill* dan *soft skill*. bisa dimulai dari mengembangkan bakat dan minat anak Anda sejak dini, sehingga dapat mengetahui apa yang disukai oleh anak. Bakat dan minat tersebut paling baik ditumbuhkan dalam lingkungan yang mendukung sejak usia dini (Munandar, 2012).

B. Jenis Layanan Perpustakaan Anak

Koleksi buku untuk anak-anak berbeda dari yang ditujukan bagi orang dewasa. Para ahli pendidikan menyatakan bahwa perpustakaan anak seharusnya memiliki beragam bahan seperti buku, majalah, koran, gambar, rekaman, film strip, dan mainan. Bahan audiovisual berkontribusi pada pemahaman anak tentang musik, seni, dan berbagai aspek budaya. Selain koleksi, perpustakaan juga perlu menawarkan layanan yang memenuhi kebutuhan anak-anak (Wibowo, 2014). Layanan yang dapat diberikan untuk anak-anak antara lain meliputi:

1. Layanan Membaca

Perpustakaan menawarkan berbagai bacaan untuk anak-anak mulai dari balita hingga usia 14 tahun dengan koleksi yang berbeda sesuai dengan usia mereka. Dengan cara ini, mereka diharapkan bisa mengembangkan imajinasi, mencintai membaca, dan menikmati hiburan yang mendidik.

2. Bimbingan Membaca

Layanan ini sangat penting untuk anak-anak yang memerlukan bacaan yang lebih khusus yang tidak mudah ditemukan. Anak-anak akan diajarkan melalui buku bergambar tanpa tulisan pada awalnya, kemudian berlanjut ke buku yang memiliki teks sederhana, dan akhirnya buku dengan teks yang lebih rumit.

3. Layanan Rujukan Anak

Anak-anak juga akan dilatih untuk mengenali bahan pustaka referensi beserta cara menggunakannya. Perpustakaan perlu memiliki koleksi lengkap yang mencakup kamus, ensiklopedia, majalah, atlas, dan lainnya. Ruang baca dapat digunakan untuk belajar atau menyelesaikan tugas sekolah dengan memanfaatkan berbagai bahan rujukan yang ada. Diperbolehkan bagi anak untuk membaca di luar tanpa harus duduk di kursi. Mereka akan dibantu oleh pustakawan ketika mencari bahan rujukan.

4. Layanan Mendongeng

Kegiatan bercerita sangat disukai oleh anak-anak. Kegiatan mendongeng bisa dilakukan pada hari-hari ketika anak-anak berkunjung dalam jumlah lebih banyak, seperti saat libur sekolah. Pengelola perpustakaan bisa berkolaborasi dengan guru dan orang tua untuk menyelenggarakan acara ini. Menyediakan alat peraga, musik, dan dialog penting untuk mendukung acara. Di waktu lain, anak-anak juga dapat mengadakan sesi mendongeng

di mana mereka dapat berbagi pengalaman dan mengekspresikan diri sesuai keinginan mereka.

5. Pertunjukan Film

Untuk mengadakan acara film, perpustakaan bisa bekerja sama dengan pihak yang memiliki koleksi film. Ada area khusus yang disiapkan untuk kegiatan ini. Pertunjukan film untuk anak-anak dapat menampilkan film dokumenter mengenai tanaman, hewan, budaya dari berbagai daerah serta penemuan ilmiah luar angkasa, film adaptasi sastra, dan musik, untuk merangsang imajinasi anak. Untuk balita, film animasi bisa dikenalkan. Setelah pemutaran, bisa diadakan diskusi untuk melatih anak dalam menyampaikan pendapat dan berinteraksi dengan orang lain.

6. Permainan yang bersifat menghibur

Beragam alat permainan yang mendukung perkembangan fisik anak seperti papan luncur, jungkat-jungkit, dan permainan edukatif lainnya tersedia, namun dalam jumlah terbatas agar kegiatan tetap fokus pada perpustakaan.

C. Tinjauan Ruang Komunal

Ruang komunal berasal dari istilah asing "*communis*" yang berarti hubungan antara individu dengan masyarakat luas. Ruang komunal merupakan area yang dapat menampung interaksi sosial yang mencakup seluruh anggota masyarakat atau komunitas (Wijayanti, 2000). Ruang ini juga dikenal sebagai ruang publik.

Menurut Carr (1992), ruang publik harus memiliki beberapa karakteristik antara lain harus responsif, demokratis, dan memiliki makna. Responsif menunjukkan bahwa ruang publik dapat menampung berbagai kegiatan masyarakat dan kepentingan yang luas. Demokratis berarti bahwa ruang itu bisa diakses oleh semua orang, sedangkan makna menunjukkan bahwa ruang publik dapat memberikan hubungan serta arti bagi penggunanya.

Ruang komunal memberikan kesempatan bagi sekelompok individu atau komunitas untuk berinteraksi, baik secara pribadi maupun kolektif, dalam suatu kegiatan atau diskusi di satu tempat (Lang, 1987). Ruang ini merupakan lingkungan yang dipengaruhi oleh tiga elemen, yakni manusia sebagai pelaku, aktivitas, dan pemikiran manusia. Keterkaitan antara ketiga elemen tersebut dapat digambarkan dalam diagram di bawah ini.

Gambar 1. Keterkaitan pelaku, aktivitas dan pikiran dalam Setting
Sumber: Purwanto, 2012

Dalam hubungan antara manusia dan lingkungan, sebagai subjek, manusia selalu berusaha untuk beradaptasi dengan kondisi di sekitarnya. Ini disebabkan oleh adanya kemampuan individu yang berkaitan dengan kognisi untuk menghasilkan respons tertentu terhadap situasi yang menarik perhatian mereka dalam rangka memenuhi kebutuhan (Purwanto, 2012).

D. Tinjauan Arsitektur *Hybrid*

pengertian *Hybrid* yang merupakan kombinasi dari elemen yang berbeda atau produk hasil pencampuran antara hal-hal yang tidak serupa dengan adanya dominasi dari salah satu kutub yang berbeda. (Ningsar, Erdiono 2019).

Pengertian *Hybrid* mulai berkembang dalam ranah Arsitektur yang dijelaskan oleh para pakar teori Arsitektur, yaitu;

- Charles Jencks menyatakan bahwa *Hybrid* adalah suatu cara untuk menciptakan sesuatu yang menggunakan pola-pola lama (sejarah), tetapi dengan material dan teknik yang baru.
- Kisho Kurokawa menjelaskan bahwa *Hybrid* berarti mengintegrasikan atau mencampurkan berbagai elemen terbaik dari budaya yang berbeda, baik antara budaya sekarang dan yang lalu (diakronik), maupun antar budaya yang sama dalam waktu sekarang (sinkronik). Dengan demikian, *Hybrid* menurut Kurokawa berarti mengakui penggunaan referensi yang beragam yang melampaui batas budaya dan sejarah.

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Lokasi Tapak terpilih berada di Jl. Palam Raya, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan, Indonesia.

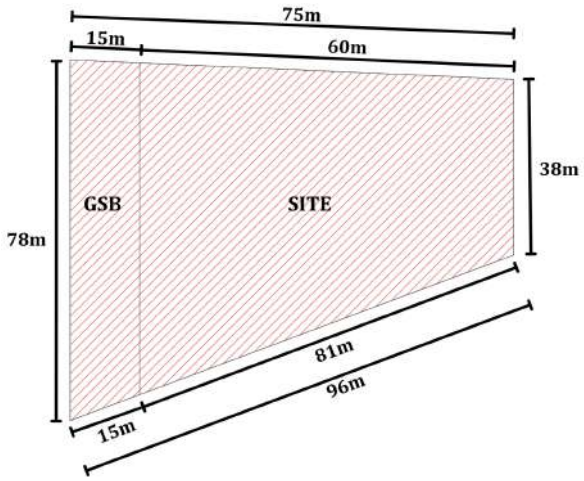
Gambar 2. Lokasi Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Gambar 3. Lokasi Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Kondisi eksisting pada tapak berupa lahan kosong yang tidak dimanfaatkan oleh masyarakat dan berisikan semak-semak liar dan pepohonan tetapi letak tapak yang cukup strategis yang membuat kondisi tapak memiliki beberapa potensi dan dapat meningkatkan kualitas pendidikan anak-anak dikawasan tersebut.

Ada beberapa aspek pertimbangan pada saat memilih lokasi site, yaitu :

1. Lokasi cukup strategis dimana dekat dengan beberapa komplek perumahan dan juga sekolah-sekolah yang mana memiliki lingkungan dengan intensitas penggunanya tinggi
2. Bersebelahan dengan Al-Azhar Residence, dimana di dalam Al-Azhar Residence terdapat beberapa sekolah diantaranya TPQ Al-Azhar, SD Islam Al-Azhar, dan SMP Islam Al-Azhar.
3. Tidak jauh dari pusat keramaian dimana di jalan tersebut pusat keramaian berada pada bundaran palam yang berjarak 3.2 km.



Gambar 4. Eksisting Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

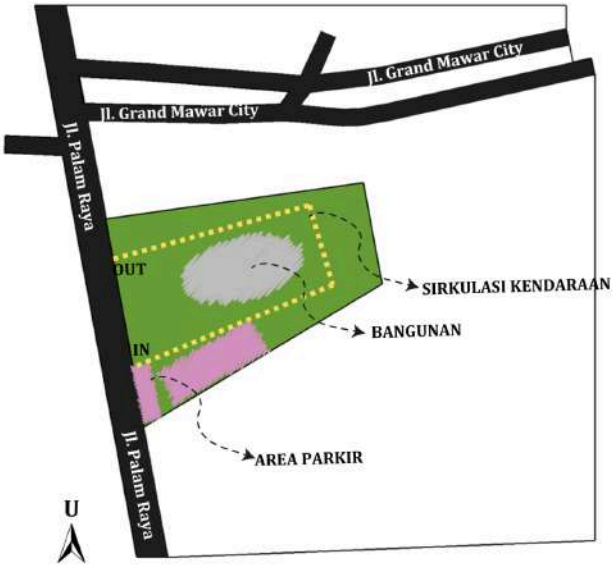
No	Judul	Ukuran
1	Luas Tapak	4.627,77 m2
2	Luas Area terbangun	1.026 m2
3	Koefisien Dasar Bangunan (KDB)	20%

Tabel 1. Data Eksisting Tapak
Sumber : Analisis Pribadi (2024)

B. Konsep Rancangan

1. Konsep Tapak

Tapak memiliki GSB jalan 15 meter. Sisa lahan terbangun digunakan untuk Ruang Terbuka Hijau (RTH) dan lahan parkir. RTH diletakkan pada bagian samping kanan kiri dan depan bangunan untuk menambah *view* dari dalam bangunan karena sekitaran tapak merupakan lahan kosong yang banyak ditumbuhi pepohonan besar. Area bermain *outdoor* diletakkan pada bagian belakang atau timur bangunan agar anak-anak tetap aman bermain dan tidak mengganggu sirkulasi kendaraan yang berlalu lalang di dalam tapak dan untuk area parkir diletakkan di sebelah barat atau depan bangunan agar tidak membahayakan anak-anak karena area bermain anak-anak *outdoor* berada pada bagian dalam tapak, letak area parkir menyesuaikan dengan letak *entrance* agar pengunjung tidak terlalu jauh berjalan dari parkiran menuju ke pintu masuk bangunan. Area depan tapak juga dibuat taman kecil atau RTH untuk koneksi pada lingkungan sekitar dan menambah *view* dari luar. Area bangunan memanfaatkan keterbatasan luasan tapak untuk memaksimalkan fungsi serta memiliki integrasi dengan tapak.



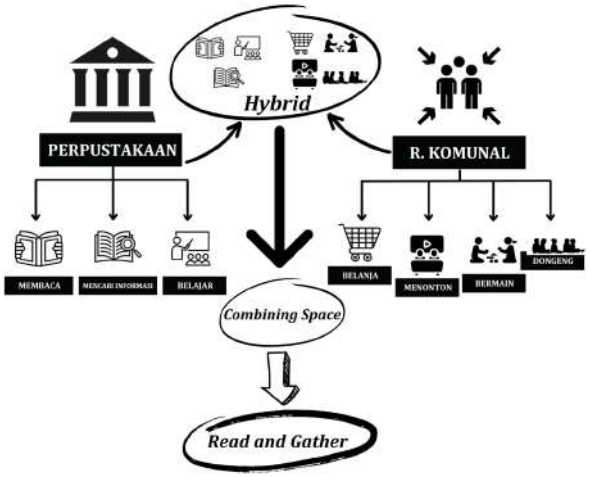
Gambar 5. Konsep Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

2. Konsep Program

Perpustakaan anak sebagai *communal space* di kota banjarbaru ini adalah wadah untuk mewujudkan tempat pendidikan informal yang rekreatif dengan konsep *communal space* dengan konteks *read and gather* dimana konsep ini berdasarkan dari permasalahan arsitektural yang diangkat yaitu “Bagaimana merancang sebuah perpustakaan anak sebagai *communal space* yang rekreatif” dengan penggunaan metode *Combining Space*.

Maka dari itu dapat disimpulkan konsepnya adalah “*Hybrid Architecture*” sebagai analogi dari konteks “*Read and*

Gather". Metode *Combining Space* merupakan kombinasi dari kedua fungsi bangunan perpustakaan yang berbeda yaitu dari fungsi dasar perpustakaan itu sendiri sebagai edukatif dan fungsi tambahan yaitu sebagai ruang komunal agar menciptakan perpustakaan yang lebih berkualitas serta rekreatif.

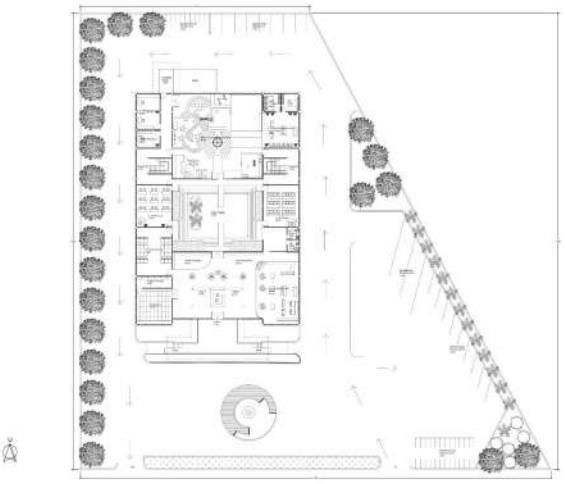


Gambar 6. Konsep Program
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Penggunaan konsep *Hybrid* pada perancangan perpustakaan anak ini adalah untuk menggabungkan/menghubungkan fungsi ganda pada bangunan perpustakaan yang berbeda dan dapat saling menguntungkan antara fungsi dasar perpustakaan yaitu sebagai edukatif dan fungsi tambahan sebagai ruang komunal. Sehingga didapat pola ruang yang saling terhubung dan berinteraksi dan difokuskan sebagai ruang komunal dan perilaku pengunjung terutama dalam konteks *read and gather*.

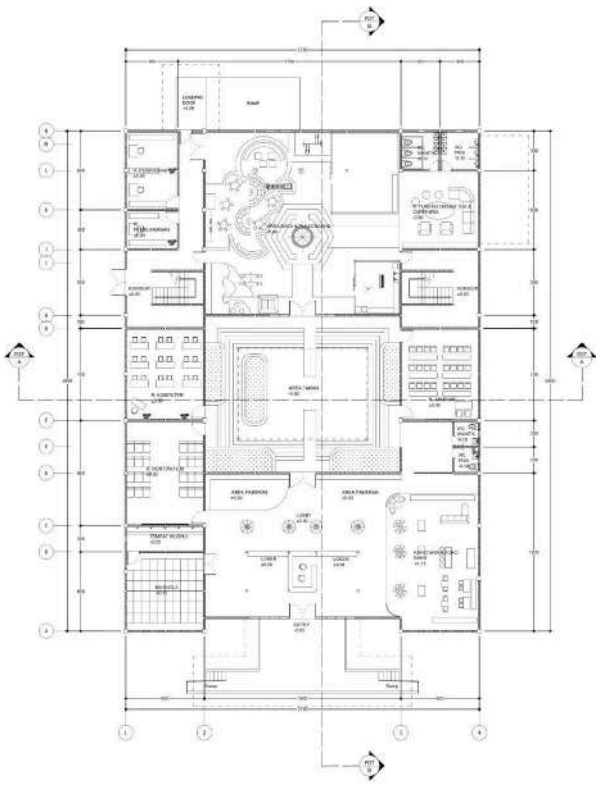
HASIL

Dari hasil analisa yang sudah diuraikan diatas didapatkan hasil rancangan awal seperti pada gambar di bawah ini :

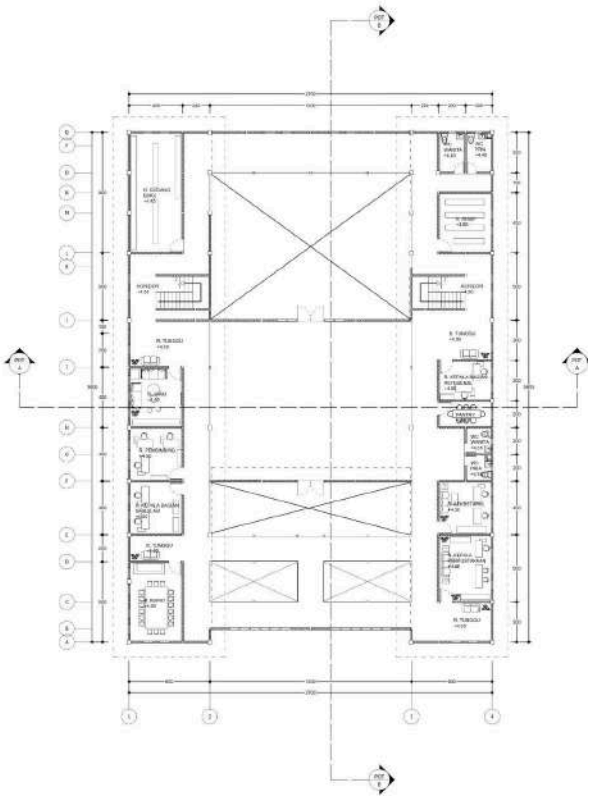


Gambar 7. Rencana Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Tapak memiliki potensi yang cukup tinggi untuk dikunjungi karena letaknya yang cukup strategis. permasalahan dari tapak adalah bersebelahan dengan perumahan Al-Azhar *Residence* yang dimana akses yang digunakan masyarakat yang tinggal di perumahan tersebut tepat berada di samping kiri tapak dimana hal itu membuat kendaraan yang berlalu lalang akan terdengar secara jelas dari dalam tapak dan bangunan, oleh karena itu ditanami vegetasi dalam tapak yang diletakan di samping kiri berupa pepohonan untuk meredamkan kebisingan dari kendaraan yang berlalu lalang di sebelah tapak. Bentuk tapak menyesuaikan dengan bentuk aslinya di lokasi, tapak memiliki bentuk geometri sederhana yaitu bentuk trapesium tidak sama sisi. karena lokasinya yang cukup strategis dan jalan utama berada di depan tapak maka perletakan *entrance* dan *exit* berada di depan tapak dan area parkiran kendaraan baik roda empat atau roda dua diletakkan di samping kanan bangunan agar tidak mengurangi *view* depan bangunan jika dilihat dari luar tapak.



Gambar 8. Denah Lantai 1
Sumber: Analisis Pribadi (2024)



Gambar 9. Denah Lantai 2

Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Pada bagian depan bangunan adalah area *entrance* bangunan atau pintu masuk. Pada area publik lantai 1 terdapat ruang-ruang pelayanan seperti resepsionis, ruang tunggu, *lobby*, ruang peminjaman, ruang informasi, *playground* sekaligus ruang baca, toko buku sekaligus kafetaria. Adapun area semi privat seperti ruang penitipan barang, ruang baca orang tua, dan ruang buku.

Pada area kafetaria dan toko buku menerapkan konsep Arsitektur *Hybrid* dengan mengkombinasikan dua ruang yang memiliki dua fungsi yang berbeda, begitupun pada bagian belakang merupakan area hybrid (semi privat & publik digabungkan) seperti ruang baca anak yang digabungkan dengan playground.

Lalu pada lantai 2 terdapat area privat seperti ruang pengelola, ruang pimpinan, ruang sekretaris, ruang kabag sirkulasi, ruang kabag referensi, ruang kabag pemeliharaan, ruang kabag pengadaan, ruang kabag administrasi dan ruang rapat.

Gambar 10. Tampak Depan
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Gambar 11. Tampak Samping Kanan
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Gambar 12. Tampak Samping Kiri
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Gambar 13. Tampak Samping Belakang
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Pada bagian tampak menggunakan *secondary skin* yang berfungsi untuk meredam panas matahari agar tidak langsung masuk ke dalam bangunan yang berbahan dasar ACP (*Alumunium Composit Panel*) yang diletakkan pada setiap sisi bangunan.

Gambar 14. Perspektif Interior
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Gambar 15. Perspektif Interior
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Gambar 16. Perspektif Interior
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Gambar diatas merupakan gambar perspektif interior bagian lobby dengan penerapan Arsitektur *Hybrid* yang diterapkan pada area kafetaria dan toko buku yang digabungkan menjadi satu menggunakan metode *Combining Space* dimana dua ruang ini memiliki fungsi yang berbeda. dengan penerapan konsep *hybrid* maka dua ruang ini menjadi satu kesatuan yang saling menguntungkan.

Gambar 17. Perspektif Interior
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Gambar 18. Perspektif Interior
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Gambar 19. Perspektif Interior
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Gambar diatas merupakan perspektif *interior* dari ruang baca dan *playground*. Kedua ruang yang memiliki fungsi berbeda dan fungsi berlawanan ini dikombinasikan menjadi satu ruang yang saling menguntungkan dengan menggunakan konsep *hybrid* agar menciptakan suasana ruang baca yang menyenangkan, rekreasi, menciptakan ruang komunal dan menjadikan efek *read and gather*.

Gambar 20. Perspektif Mata Burung
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Gambar 21. Perspektif Mata Burung
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Penggunaan *secondary skin* pada setiap sisi bangunan berfungsi untuk meredam panas matahari yang terlalu menyengat ketika pada sore hari yaitu pada bagian barat atau bagian depan tapak.

Pada sisi barat atau depan tapak merupakan jalan raya yang merupakan jalan utama untuk akses menuju ke perpustakaan anak ini maka dari itu *entrance* dan *exit* diletakkan pada bagian depan atau bagian barat tapak.

KESIMPULAN

Perpustakaan Anak Sebagai *Communal Space* Di Kota Banjarbaru dirancang untuk mewadahi pendidikan informal sekaligus tempat bersosialisasi dan berinteraksi agar menjalin hubungan kerjasama, saling bertukar informasi, pusat kegiatan komunitas, berbagi pengetahuan, berkolaborasi, dan meningkatkan rasa memiliki pada anak-anak terhadap komunitas yang mereka ikuti yang maksudnya adalah menjadikan perpustakaan ini sebagai rumah ke-2 bagi mereka.

Perpustakaan yang selama ini dinilai kurang menarik bagi sebagian orang maupun anak-anak akan diubah perspektifnya, perpustakaan ini dirancang menjadi perpustakaan yang rekreatif dan menyenangkan untuk penggunanya dan menjadikan perpustakaan ini sebagai tempat yang selalu ingin dikunjungi. dengan penggunaan konsep *Hybrid Architecture* dengan metode *Combining Space* dapat menciptakan suasana perpustakaan *Read and gather*. penerapan konsep *Hybrid* pada perpustakaan ini pada bagian kafetaria dikombinasikan dengan toko buku pada *lobby* dan ruang baca yang dikombinasikan dengan *playground* agar menciptakan sebuah Ruang Komunal atau *Communal Space*.

Dengan demikian, perpustakaan ini dirancang dengan tidak hanya memiliki fungsi dasar perpustakaan itu sendiri yaitu fungsi edukatif atau sebagai ruang membaca saja, tetapi juga memiliki fungsi tambahan yaitu sebagai ruang komunal atau ruang berkumpul.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Skripsi, Tesis dan Jurnal

Basuki Sulistyo, (1993). Materi Pokok Pengantar ilmu Perpustakaan, Jakarta: Universitas Terbuka, Depdikbud.

Carr, 1992. Pengertian ruang publik. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Darmawan, 2007. Pengertian ruang komunal. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Ningsar, erdiono, 2019. Pengertian arsitektur hybrid. Universitas Negeri Gorontalo.

Shirvani, 1985. Pengertian ruang komunal. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Sutarno, 2008. Pengertian perpustakaan anak. Repository University Quality.

Wibowo, 2014. Tujuan perpustakaan anak dan jenis layanan perpustakaan anak. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Wellman & Leighton, 1979. Pengertian ruang komunal. Universitas Islam Indonesia.

Website

Kisho kurokawa. Pengertian arsitektur hybrid. Diakses pada Maret 2024. https://media.neliti.com/media/publications/58506-ID-komparasi-konsep-arsitektur-hibrid-dan-a.pdf.

Lang, 1987. Pengertian ruang komunal. Universitas Atma Jaya Yogyakarta. E-Jurnal. Diakses pada Maret 2024. http://e-journal.uajy.ac.id/29231/3/190117685_2.pdf

Ningsar, Erdiono, 2012. Karakteristik arsitektur hybrid. UNSRAT. E-jurnal. Diakses pada Maret 2024. https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/daseng/article/view/359.

Purwanto, 2007. Definisi ruang komunal. E-Jurnal. Diakses pada Maret 2024. https://talenta.usu.ac.id/koridor/article/download/1388/876/5706#:~:text=Ruang%20komunal%20adalah%20sebuah%20setting,keterkaitan%20ketiga%20unsur%2Dunsur%20tersebut.

Wijayanti, 2000. Pengertian ruang komunal. E-Journal UNTAR. Diakses pada Maret 2024. https://journal.untar.ac.id/index.php/jstupa/article/download/8505/6353/26536#:~:text=Definisi%20Ruang%20Komunal,komunitas%20(Wijayanti%2C%202000).