

Analisis Semiotika pada Desain Bangunan *Microlibrary* Warak Kayu Semarang terhadap Kenyamanan Pemustaka

Aryuni Mona Lestari^{1*}, Jumino²

^{1,2}*Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia, 50275*

*Korespondensi: aryunimona23@gmail.com

Abstract

[Title: *Semiotic Analysis on Semarang Warak Kayu Microlibrary Building Design for The Convenience of User*]. The purpose of this study is to find the Semarang Warak Kayu Microlibrary building design representation. This study uses a qualitative method with semiotic approach of Roland Barthes theory. The data were collected through observations and interviews for further analysis according to Roland Barthes three signs: denotative sign, connotative sign, and mythical sign. Microlibrary is analyzed based on its building elements and spatial layout. The results show that the meaning of Warak Kayu Microlibrary design from denotative perspective show the uniqueness and characteristic of the microlibrary by using wood as the main material. The name itself also represents the icon of Semarang City. From connotative sign perspective, it indicates the use of wood materials selected and located on the right place in order to maintain the durability of the building in order to last a long time. The mythical sign shows that by paying attention to the durability, the resilience, and the placement of each part of the building can provide coziness for users that come to read books, do assignments, or just relax.

Keywords: *building design representation; roland barthes; semiotic; warak kayu microlibrary*

Abstrak

Sebuah bangunan yang unik akan menarik perhatian publik, apalagi ketika bangunan tersebut didesain agar pengunjung merasa nyaman. Oleh karena hal tersebut, peneliti membahas tentang “Analisis Semiotika pada Desain Bangunan *Microlibrary* Warak Kayu Semarang terhadap Kenyamanan Pemustaka”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan representasi makna desain bangunan *Microlibrary* Warak Kayu Semarang dan kaitannya dengan kenyamanan pemustaka. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif pendekatan semiotika teori Roland Barthes. Data dikumpulkan melalui observasi lapangan dan wawancara untuk selanjutnya dianalisis sesuai peta tiga tanda Roland Barthes yaitu tanda denotatif, tanda konotatif, dan tanda mitos. *Microlibrary* dianalisis berdasarkan unsur pembangunnya dan tata ruangnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa makna desain *Microlibrary* Warak Kayu Semarang dilihat dari tanda denotatif yaitu bangunan didesain dengan menunjukkan keunikan dan ciri khas *Microlibrary* Warak Kayu dengan menggunakan kayu sebagai material utama pembangun bangunan dan nama Warak Kayu yang menjadi ikon Kota Semarang. Tanda konotatif menunjukkan penggunaan bahan kayu dipilih dan diposisikan di tempat yang sesuai agar menjaga keawetan bangunan supaya bertahan lama. Tanda mitos yang terkandung yaitu dengan memperhatikan keawetan dan ketahanan bangunan serta penempatan setiap bagian bangunan dapat memberikan kenyamanan bagi pemustaka baik yang datang untuk membaca buku, mengerjakan tugas, maupun bersantai.

Kata kunci: *microlibrary warak kayu; roland barthes; representasi desain bangunan; semiotika*

1. Pendahuluan

Perpustakaan dibangun dalam upaya pencerdasan bangsa melalui literasi. Berbagai perpustakaan didirikan mulai dari perpustakaan sekolah, perpustakaan pribadi sampai perpustakaan nasional untuk memudahkan akses informasi bagi masyarakat. Seiring berjalannya waktu, perpustakaan mengalami perkembangan baik secara fisik maupun non-fisik karena perpustakaan

merupakan organisasi yang berkembang (Istiqomah, 2014). Meskipun pada masa serba digital ini membuat perpustakaan perlu mengadakan perpustakaan digital yang menyediakan layanan digital bagi pemustaka yang membutuhkan informasi dari perpustakaan kapanpun dan di manapun, tidak dapat dipungkiri bahwa masih terdapat pemustaka yang lebih memilih membaca buku atau informasi dalam bentuk tercetak dan hal tersebut dapat mereka temukan pada perpustakaan yang memiliki bentuk fisik. Bagi para pemustaka tersebut, inovasi baru pada perpustakaan fisik akan membuat mereka semakin tertarik untuk berkunjung ke perpustakaan. Salah satu inovasi tersebut adalah *microlibrary*.

Istilah *microlibrary* mungkin masih terdengar asing bagi sebagian besar masyarakat. *Microlibrary* terdiri dari dua kata yaitu *micro* yang berarti mikro atau kecil dan *library* yang berarti perpustakaan. Jika digabungkan bisa diartikan sebagai perpustakaan mini. Pengertian ini tidak berbeda jauh dengan TBM. Perpustakaan ini merupakan versi sederhana dari perpustakaan umum. Aspek yang terdapat pada *microlibrary* seperti luas gedung dan koleksi yang terdapat di dalamnya memiliki perbandingan yang lebih kecil daripada perpustakaan umum yang biasanya. Bentuk bangunan *microlibrary* pun didesain *eye-catching* untuk menarik minat pengunjung datang ke *microlibrary* meskipun tempatnya tidak seluas dan koleksinya tidak sebanyak perpustakaan umum. Desain dari *microlibrary* yang berbeda dari perpustakaan pada umumnya membuatnya memiliki keunikan tersendiri yang bisa membuat masyarakat yang melihatnya tertarik untuk sekedar datang berkunjung ke *microlibrary* ini. Desain seringkali dikaitkan dengan sesuatu yang kreatif dan inovatif baik dalam hal positif maupun negatif. Orang yang membuat desain disebut sebagai desainer. Kedua istilah ini pun bukanlah istilah yang jarang didengar publik.

Mendengar profesi desainer, yang diketahui banyak orang itu adalah profesi yang pekerjaannya membuat rancangan busana. Meskipun sebenarnya istilah desainer atau yang dalam bahasa Inggris *designer* berarti perancang pada umumnya tidak hanya merujuk kepada desain busana, tetapi juga desain bangunan atau yang sering dikenal sebagai arsitektur. Seseorang yang bekerja dalam bidang desain bangunan ini dinamakan sebagai arsitek. Arsitek memiliki tugas untuk membuat sebuah rancangan bangunan dengan memperhatikan berbagai faktor seperti perspektif bangunan, bentuk, dan lain sebagainya yang diperlukan untuk membuat suatu bangunan yang sesuai dengan yang diharapkan. Desain suatu bangunan tidak berfokus hanya pada bentuknya saja, melainkan juga melihat pada makna dibalik bentuk bangunan tersebut. Arsitek yang menerapkan bakatnya merancang sesuatu pada bangunan yang biasanya dipandang biasa-biasa saja dan monoton sama dengan menciptakan inovasi baru, contohnya pada *microlibrary*. *Microlibrary* adalah bentuk inovasi baru dalam desain bangunan perpustakaan yang mulai marak dilakukan di seluruh dunia, termasuk di Indonesia.

Salah satu *microlibrary* yang ada di Indonesia, tepatnya di Kota Semarang adalah *Microlibrary* Warak Kayu (MWK). Desain MWK yang unik dirancang dengan menyesuaikan budaya yang terdapat di Kota Semarang untuk menunjukkan ciri khas Kota Semarang. Masyarakat generasi sekarang apalagi kaum muda mudi lebih menyukai berkunjung ke tempat yang menarik, inovatif, kreatif, maupun unik. Berkembang pesatnya media sosial yang tersebar luas hampir di semua kalangan

membuat mereka ingin membagikan momen mereka kepada orang lain melalui fasilitas yang disediakan media sosial yang memungkinkan publik untuk mengunggah cerita atau momen apapun yang sedang dialami di saat itu. Tidak sedikit orang yang mencari tempat yang *instagramable* untuk mereka foto kemudian *posting* di akun Instagram mereka untuk membagikan pemandangan yang mereka lihat tersebut.

Perpustakaan dengan desain yang menarik dan unik seperti *microlibrary* dapat dikategorikan sebagai tempat yang *instagramable* sehingga bisa menarik perhatian masyarakat untuk berkunjung ke *microlibrary* tersebut. Keberagaman tujuan pemustaka yang datang ke perpustakaan menjadikan perpustakaan bukan hanya tempat membaca buku melainkan tempat multifungsi. *Microlibrary* yang merupakan perpustakaan skala kecil tetap memiliki peran sebagai tempat multifungsi namun dengan desain fisik bangunan yang lebih memiliki keunikan. Meskipun MWK sudah memenangkan penghargaan, *microlibrary* masih perlu dikenalkan kepada publik supaya bisa lebih menjangkau banyak orang, tidak hanya mereka yang mencari tempat *instagramable*, sehingga dengan dilakukannya penelitian terhadap *microlibrary* diharapkan bisa membantu pengenalan *microlibrary* kepada masyarakat luas. Oleh karena itu, topik tentang makna desain bangunan MWK layak untuk diteliti lebih lanjut dalam sebuah penelitian dengan judul “Analisis Semiotika pada Desain Bangunan *Microlibrary* Warak Kayu Semarang terhadap Kenyamanan Pemustaka”.

2. Landasan Teori

2.1 Konsep Representasi Simbolik

Representasi menurut KBBI (*Representasi*, 2016) diartikan sebagai mewakili, perbuatan mewakili, keadaan diwakili, atau apapun yang mewakili, sehingga secara sederhananya dapat diartikan sebagai hal yang dapat mewakili suatu keadaan dalam waktu dan peristiwa tertentu. Menurut istilah, kata representasi yang dalam bahasa Inggris *representation* berawal dari kata *represent* yang memiliki arti yang sama dengan KBBI yaitu mewakili, namun terdapat tambahan yaitu menggambarkan atau gambaran.

Representasi menggambarkan sesuatu atau seseorang untuk dapat diketahui makna yang terdapat di dalamnya. Dikatakan oleh Mary Beltrán (2020) “*This term (representation) also refers broadly to what images and texts mean, the meanings that they potentially convey, and how they come to take on those meanings*”, artinya bahwa representasi juga merujuk pada apa maksud dari gambar-gambar dan teks-teks, maksud yang berpotensi atau memungkinkan untuk dinyatakan, dan bagaimana mereka bisa mengambil makna tersebut. Suatu lukisan tidak dilukis oleh pelukis tanpa ada makna di baliknya, sekalipun hanya sang pelukis sendirilah yang paling memahami makna sebenarnya dari apa yang dilukisnya.

Representasi memiliki lingkup yang luas dalam penggambaran makna tergantung dari sudut pandang yang melihatnya. Menurut Stuart Hall (dalam Nugraha, 2018) representasi terbagi menjadi tiga pendekatan. Pendekatan yang pertama yaitu pendekatan reflektif yang di dalamnya dibahas

dugaan berupa orang, ide, dan objek yang berfungsi mencerminkan atau meniru arti sebenarnya dari yang sudah ada di dunia nyata. Pendekatan yang disengaja merupakan pendekatan kedua. Pendekatan ini berisi tentang pembicara atau penulis yang memaksakan penggambaran unik untuk menggambarkan yang ada di dunia melalui bahasa. Pendekatan yang terakhir yaitu pendekatan konstruktivis yang merupakan pendekatan yang mengakui karakter sosial masyarakat dalam diri individu itu sendiri maupun dalam diri orang lain. Objek, makhluk hidup, maupun keadaan dapat dikatakan sebagai sebuah simbol yang mewakili sesuatu, jadi ketiga pendekatan tersebut meskipun berbeda perspektif tetap bermuara pada satu hal yaitu penggambaran simbol. Penggambaran melalui simbol atau tanda disebut sebagai representasi simbolik.

2.2 Representasi Simbolik Desain Bangunan

Representasi simbolik tidak terbatas pada objek atau benda tertentu melainkan pada objek apapun yang memiliki makna. Salah satu objek tersebut yaitu bangunan. Bangunan sederhana apapun bila dibandingkan dengan simbol yang hanya berbentuk titik pasti memiliki makna tersendiri. Sebuah titik dalam barisan kalimat memiliki arti untuk menghentikan kalimat tersebut atau menunjukkan akhir dari kalimat itu sebelum menuju kalimat berikutnya. Titik disini bersamaan dengan koma, petik dua, titik dua, dan sejenisnya dikategorikan sebagai tanda baca dalam kalimat, maka dalam hal ini bangunan pun bisa berlaku sebagai simbol atau tanda itu sendiri.

Desain menurut pengertian luasnya dapat diterapkan pada berbagai bidang seperti *fashion*, arsitektur dan teknik (Tangkere et al., 2017). Bangunan yang menjadi simbol dalam suatu representasi simbolik merepresentasikan makna yang dimaksudkan oleh perancang bangunan tersebut baik secara tersirat maupun tersurat. Makna yang terkandung dalam sebuah desain bangunan perlu dilihat dengan menggunakan perspektif yang tepat agar representasi makna bangunan dapat tersampaikan dengan jelas. Kejelasan representasi makna dari suatu bangunan akan bisa membuat persamaan pemahaman dari perancang dan publik yang melihat desain bangunan tersebut.

2.3 Representasi Simbolik Desain Bangunan Perpustakaan

Layaknya objek lainnya, bangunan pun tidak terbatas pada bangunan tertentu untuk merepresentasikan secara simbolik makna dari bangunan tersebut. Suatu bangunan memiliki ciri khas masing-masing di mana ciri khas tersebut bisa membawakan sebuah kesan bagi masyarakat. Perpustakaan merupakan bangunan yang dapat dilihat cirinya baik dari visualnya maupun kesannya. Kesan yang pertama kali muncul di benak publik jika disebutkan istilah perpustakaan, perpustakaan adalah bangunan yang digunakan untuk menyimpan buku-buku dimana buku-buku tersebut bisa dipinjam. Perpustakaan dalam makna luasnya merupakan bangunan penyimpan informasi yang dibutuhkan penggunaannya.

Menurut sejarahnya, perpustakaan didirikan oleh pengadilan dan kerajaan di Jawa, Sumatra, Bali, dan Sulawesi yang mana pada zaman tersebut akses terhadap koleksi manuskrip sangat terbatas (Håklev, 2008). Kemegahan bangunan perpustakaan tersebut membuat masyarakat menengah ke bawah merasa kesulitan untuk mengaksesnya, mereka menuntut adanya perpustakaan sederhana yang

bisa diakses oleh mereka para kaum menengah ke bawah, sehingga terbentuklah Taman Bacaan. Seiring berkembangnya zaman, masyarakat juga menuntut adanya pembaruan pada TBM yang merupakan versi sederhana perpustakaan untuk menjadi lebih menarik dari yang sebelumnya terkesan *plain* dan begitu-begitu saja. Hal ini pun bisa mempengaruhi penggambaran dari TBM itu sendiri. Representasi desain bangunan TBM harus dilihat dari sisi jati diri fungsi TBM bukan dari sisi asal TBM, karena jika melihat dari sisi asal TBM yaitu perpustakaan, akan bisa membuat hasil representasi yang berbeda.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna atau representasi dari desain suatu bangunan, oleh karena itu metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Creswell (dalam Satori & Komariah, 2017) menyampaikan definisi dari penelitian kualitatif yaitu, “*Qualitative research is an inquiry process of understanding based on distinct methodological traditions of inquiry that explore social or human problem*”. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa penelitian kualitatif adalah proses penyelidikan pemahaman berdasarkan tradisi metodologis yang berbeda dari penyelidikan yang mengeksplorasi masalah sosial atau masalah manusia.

Lebih lanjut Berg (dalam Satori & Komariah, 2017) menyatakan dalam definisinya bahwa penelitian kualitatif cenderung mengacu pada pengertian atau pemaknaan, konsep, definisi, karakteristik, metafora, simbol, dan deskripsi dari sesuatu. Berdasarkan definisi yang tersebut, terdapat istilah pemaknaan atau *meaning* dan simbol atau tanda yang mana memiliki keterkaitan erat dengan topik penelitian ini. Simbol merupakan bentuk perwujudan bahasa yang digunakan sebagai sarana komunikasi yang di dalamnya terkandung maksud atau makna (Purwasito, 2015). Simbol ini digunakan untuk membentuk pesan-pesan yang bersifat verbal maupun nonverbal. Simbol-simbol pesan komunikasi ini didefinisikan sebagai tanda. Pada penelitian ini, simbol atau tanda tersebut merupakan fokus analisis penelitian, maka dari itulah penelitian ini lebih sesuai menggunakan metode penelitian kualitatif daripada kuantitatif.

3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digali dari sumber data langsung melalui percakapan atau tanya jawab untuk mendapatkan informasi (Satori & Komariah, 2017). Wawancara bisa dilakukan secara tatap muka secara langsung maupun melalui media lain. Peneliti melakukan wawancara secara online dengan memberikan list pertanyaan kepada pengelola *Microlibrary* Warak Kayu melalui WhatsApp untuk kemudian disampaikan kepada arsitek *microlibrary* tersebut.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap subjek, dalam hal ini adalah objek, di lapangan atau di tempat mereka berada (Satori & Komariah, 2017). Peneliti memilih menggunakan teknik observasi karena dalam pengumpulan data, peneliti perlu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk mengetahui desain bangunannya dari segala sisi.

3. Studi Dokumen

Menurut Sugiyono (2019), studi dokumen merupakan pengumpulan data melalui catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen yang dimaksud bisa berupa dokumen tekstual maupun nontekstual. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah bangunan *Microlibrary* Warak Kayu itu sendiri dan dokumen hasil studi kasus tentang *Microlibrary* Warak Kayu yang berisi uraian singkat tentang bangunan tersebut.

3.2 Metode Analisis Data

Melihat dari tujuan penelitian yaitu untuk menemukan makna desain bangunan *Microlibrary* Warak Kayu, peneliti memilih menggunakan analisis semiotika. Secara sederhana, semiotika merupakan ilmu tentang tanda atau simbol. Berdasarkan beberapa teori yang membahas semiotika, peneliti menggunakan analisis semiotika dari teori Roland Barthes sebagai metode untuk menganalisis data dalam penelitian ini. Teori Roland Barthes menilai bahwa semiotika mempelajari bagaimana kemanusiaan memaknai hal-hal. Memaknai disini tidak disamakan dengan mengomunikasikan. Memaknai yang dimaksud berarti objek-objek tidak hanya membawa informasi dalam hal objek tersebut hendak berkomunikasi, melainkan juga mengonstitusi sistem terstruktur dari tanda yang ada.

Teori Barthes memiliki tiga tanda yang dapat digunakan sebagai alat atau metode untuk menganalisis yaitu tanda denotatif, tanda konotatif, dan tanda mitos. Pada teori Barthes terdapat relasi penanda dan petanda atau yang disebut *signifier-signified* yang dikembangkan menjadi teori tentang metabahasa dan konotasi. Relasi antara penanda dan petanda yang disebutkan dalam teori Barthes digambarkan melalui peta tanda sebagai berikut:



Gambar 1. Peta tiga tanda Roland Barthes (Wibowo, 2013)

Tanda mitos yang merupakan tanda ketiga selain dari tanda denotatif dan tanda konotatif dari teori Barthes sehingga hubungan antara tanda mitos dengan kedua tanda lainnya masih kurang jelas terlihat. Mitos merupakan pengembangan dari konotasi sehingga tanda mitos termasuk sistem pemaknaan tataran seperti yang terlihat pada peta. Meskipun tanda mitos tidak langsung termasuk dalam peta melainkan hanya di luar peta dan menunjukkan keberadaannya di sistem tataran kedua,

tanda mitos digunakan sebagai pengembangan konotasi karena mitos Barthes merupakan konotasi yang sudah terbentuk di dalam masyarakat dan bukan merupakan mitos yang bersifat tahayul atau tidak masuk akal. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan ketiga tanda teori Barthes sebagai alat untuk analisis data.

4. Hasil dan Pembahasan

Data yang terdapat dalam penelitian ini yaitu data sekunder berupa foto-foto yang diambil peneliti pada saat melakukan observasi di tempat penelitian, hasil pengamatan terhadap *Microlibrary* Warak Kayu, serta literatur-literatur yang dijadikan sebagai rujukan analisis data penelitian. Selanjutnya berdasarkan data-data tersebut dilakukan analisis bangunan *Microlibrary* Warak Kayu dari segi unsur pembangun bangunan dan tata ruang bangunan menggunakan analisis semiotika teori Roland Barthes.

4.1 Analisis Unsur Pembangun Bangunan *Microlibrary* Warak Kayu

4.1.1 Analisis Makna Atap



Gambar 2. Atap *Microlibrary* Warak Kayu

Atap merupakan unsur pembangun bangunan yang berfungsi untuk melindungi bangunan dari panasnya sinar matahari, air hujan, maupun sesuatu hal lain yang dimungkinkan mengenai bangunan dari bagian atas. Bentuk atap bangunan bisa bermacam-macam tergantung desain yang diterapkan pada bangunan tersebut. Perbedaan bentuk atap membawakan fungsi yang berbeda sehingga dalam pengaplikasiannya biasanya disesuaikan dengan situasi dan kondisi lingkungan tempat bangunan tersebut berdiri. Bahan yang digunakan pada atap pun akan bisa mempengaruhi fungsi dari bentuk atap tersebut, bisa memperkuat dan memaksimalkan fungsi dari bentuk atap namun juga bisa menurunkan fungsi tersebut sehingga tidak bisa sembarang menggunakan bahan tanpa memperhatikan kelebihan dan kekurangan bahan serta bentuk yang akan diterapkan.

Tanda denotasi yang terdapat pada atap *Microlibrary* Warak Kayu yaitu berbentuk persegi tipe atap datar yang dibangun menggunakan material kayu bangkirai sebagai pembangun struktur rangka atap dan kayu meranti yang dibuat lapis sebagai pembangun struktur panel atap. Selanjutnya tanda denotasi dianalisis pada tataran kedua membentuk tanda konotasi. Bentuk atap datar selain membawakan kesan modern dan minimalis, hal ini memungkinkan *microlibrary* untuk melakukan penambahan pada bagian atas bangunan sehingga membuatnya bersifat *expandable*. Kayu bangkirai dan kayu meranti yang memiliki kualitas ketahanan yang tidak berbeda jauh dibanding kayu jati membuat atap memiliki ketahanan yang cukup baik ketika dipapar sinar matahari dan hujan.

Tanda mitos pada atap bangunan *Microlibrary* Warak Kayu yaitu desain atap meliputi kerangka dan panel atap yang dirancang sedemikian rupa dapat memberikan kenyamanan bagi pemustaka yang datang. Material kayu bisa lebih menahan panas dibanding beton yang menyerap panas yang biasanya digunakan sebagai bahan pembuat atap datar bangunan pada umumnya. Ketahanan atap yang kuat membuatnya dapat menahan derasnya hujan yang menerpa atap *microlibrary*, dengan begitu pemustaka bisa melakukan aktivitas mereka di *microlibrary* tanpa perlu mengkhawatirkan kebocoran atap.

4.1.2 Analisis Makna Fasad



Gambar 3. Fasad *Microlibrary* Warak Kayu

Secara harfiah, fasad berarti tampilan muka. Berhubungan dengan desain bangunan, fasad dapat diartikan sebagai tampilan muka yang mencirikan bangunan tersebut, dengan kata lain yaitu tampilan bangunan, dalam objek penelitian ini fasad tersebut adalah dinding berlubang-lubang yang berbentuk seperti sarang lebah. Meskipun menyerupai bentuk sarang lebah, tidak seperti sarang lebah pada aslinya yang memiliki bentuk heksagonal atau segi enam, fasad *Microlibrary* Warak Kayu ini memiliki bentuk belah ketupat yang disusun berjajar rapi bertumpuk. Hal ini menjadi tanda denotasi pada fasad.

Tanda konotasi fasad yaitu fasad yang berbentuk wajik tersusun berjajar menandakan sisik dari hewan mitologi Kota Semarang yaitu Warak Ngendhog. Pola wajik dibuat dengan metode konstruksi Zollinger Bauweise asal Jerman yang disesuaikan secara tropis untuk penghawaan silang, *shading*, dan pencahayaan yang baik. Mengacu pada tanda konotasi yang menyatakan fasad *microlibrary* ini menandakan sisik hewan mitologi Kota Semarang, Warak Ngendhog, konotasi tersebut berlanjut ke analisis tanda mitos.

Selanjutnya mengacu sistem tataran kedua pada tanda yang lain yaitu tanda mitos, warak ngendhog yang sudah menjadi budaya di Kota Semarang sejak lama membuat pemaknaan konotasi pada fasad berubah menjadi pemaknaan mitos. Penampilan hewan mitologi Warak Ngendhog ini merupakan gabungan dari tiga budaya yaitu budaya Jawa, Arab, dan Cina. Fasad *Microlibrary* Warak Kayu yang menjadi ciri khas yang paling mencolok dari bangunan yang terbuat dari kayu bangkirai ini memiliki warna asli dari kayu yaitu warna coklat yang melambangkan keamanan, teduh, elegan dan stabilitas sehingga cocok digunakan untuk ruangan yang membutuhkan tingkat konsentrasi lebih seperti ruang kerja dan ruang belajar (Gulo, 2019). Perpustakaan bisa digunakan sebagai tempat bekerja, belajar, maupun bersantai sehingga dengan diterapkannya warna coklat bisa membantu pemustaka untuk berkonsentrasi dan merasa stabil.

Penerapan metode Zollinger Bauweise yang berfokus pada penghawaan silang, *shading*, dan pencahayaan memberikan ruang bagi udara untuk bersirkulasi sekaligus cahaya matahari yang masuk. Udara bisa bersirkulasi dengan lancar melalui celah-celah yang terdapat pada bentuk wajik fasad sehingga membantu pemustaka untuk merasa tetap sejuk dan bisa bernafas dengan baik tanpa perlu dipasang *air conditioner*. Celah tersebut memungkinkan angin untuk dapat melewati bagian dalam gedung sehingga bisa membantu menjaga hawa ruangan agar tidak panas. Selanjutnya celah pada bentuk wajik tersebut membuat cahaya matahari bisa masuk ke ruangan ketika gorden dibuka. Cahaya dapat masuk melalui semua sisi fasad sehingga cahaya dapat menyebar dengan baik di seluruh ruangan. Hal ini menjadikannya sebagai pencahayaan alami yang membantu pemustaka ketika membaca atau mencari koleksi.

4.1.3 Analisis Makna Lantai



Gambar 4. Lantai *Microlibrary* Warak Kayu

Nama *Microlibrary* Warak Kayu menunjukkan bahwa bangunan ini unsur pembangun utamanya adalah kayu, tak terkecuali lantainya. Bangunan pada umumnya menggunakan lantai ubin yang terbuat dari bahan keramik, batu, atau bahkan logam sebagai bahan permukaannya. Tingkat ketahanan dari lantai ubin tersebut lebih tinggi jika dibandingkan lantai yang terbuat dari kayu dan perawatannya juga tidak sesulit lantai kayu. Lantai kayu pun tidak sembarang jenis kayu dapat digunakan untuk dijadikan pijakan dasar sebuah bangunan, perlu memperhatikan aspek-aspek tertentu seperti aspek keawetan, kekuatan, dan ketahanan. Setiap jenis kayu memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing yang dipertimbangkan oleh arsitektur ketika akan digunakan sebagai lantai bangunan.

Tanda denotasi pada analisis ini yaitu lantai bangunan *Microlibrary* Warak Kayu yang menjadi atap bagian bawah bangunan karena *microlibrary* ini memiliki desain rumah panggung. Kayu meranti digunakan sebagai material pembangun penyangga lantai dan kayu ek putih sebagai visual lantai yang membuat lantai berwarna putih. Pada tataran kedua yaitu tanda konotasi menunjukkan bentuk fasad yang memiliki celah untuk angin masuk memungkinkan air hujan yang terbawa angin juga ikut masuk. Kayu ek memiliki daya serap tinggi namun cepat kering sehingga menguntungkan ketika lantai terkena paparan air hujan.

Tanda mitos yang terdapat pada lantai yaitu pemilihan warna dan perpaduan penggunaan kayu sebagai material pembangun lantai memberikan kenyamanan bagi pemustaka yang datang. Ketahanan kelembaban kayu ek ditambah lantai yang tidak menyentuh tanah langsung membuat ketahanan terhadap rayap bisa dimaksimalkan sehingga membuat lantai tidak mudah lapuk. Hal ini memberikan

kenyamanan bagi pemustaka yang menginjak lantai bangunan. Warna putih lantai menimbulkan kesan estetik pada *microlibrary* yang berkonsep minimalis namun tetap mempertahankan suasana perpustakaan. Kenyamanan pemustaka yang berjalan di area utama bangunan pun terjaga.

4.1.4 Analisis Makna Tangga dan Pintu



Gambar 5. Tangga dan Pintu *Microlibrary* Warak Kayu

Terlihat pada gambar tangga bangunan terletak berdempetan dengan rak sepatu dan di depannya terdapat pintu bangunan. Tangga bangunan tersebut terbuat dari material yang sama dengan lantai sedangkan rak sepatu di sebelahnya terbuat dari kayu meranti dan papan akrilik warna kuning lembut yang menyerupai sinar matahari pagi. Adapun pintu lipat dua sayap yang terbentuk dari kayu balok panjang yang disusun sejajar vertikal.

Visualisasi tangga dan pintu tersebut menjadi tanda denotasi pada analisis ini. Tanda konotasi mengambil makna dari visualisasi tersebut. Warna kuning pada tangga rak sepatu memberikan warna kontras dengan warna dasar *Microlibrary* Warak Kayu, namun kontras warna antara coklat dan kuning memberikan kesan yang bagus dan perpaduan maknanya saling melengkapi. Rongga rongga yang terdapat pada pintu memungkinkan angin dan sinar matahari menyelip masuk menuju tangga sehingga kelembaban tangga dapat terjaga.

Tanda mitos yang terdapat pada pintu menggambarkan meskipun desain pintu terlihat sederhana, ketika pemustaka datang mereka tetap akan tertarik melihat pintu *microlibrary*. Selain itu ketika pintu tertutup, pemandangan yang pemustaka lihat melalui celah pintu hanya menunjukkan sekilas tentang area utama *microlibrary* dan hal ini bisa menambah rasa penasaran pemustaka untuk mengetahui seisi ruangan tersebut. Warna coklat yang kalem dan warna kuning transparan yang hangat bisa membuat pemustaka rileks sekaligus fokus ketika mengerjakan tugas dan bisa membantu mendapatkan ide-ide cemerlang. Merek pun tidak akan merasa bosan dengan hanya melihat warna coklat saja.

4.1.5 Analisis Makna *Planter Box*



Gambar 6. Lantai Dasar *Microlibrary* Warak Kayu

Sebagai simbol kelima unsur bangunan, visualiasi *planter box* dianalisis untuk didapatkan tanda denotasinya. Berdasarkan gambar tersebut, *planter box* merupakan kotak di bagian dasar bangunan

yang mengelilingi sekitar bangunan tersebut yang sekaligus berperan sebagai pembatas area dalam dan luar. Sesuai dengan namanya, *planter box* berarti kotak penanam yaitu kotak yang dibuat untuk menjadi tempat menanam tanaman. Kotak penanam ini terbuat dari kayu bangkirai pada struktur rangkanya dan kayu kempas panel luarnya. Kayu kempas merupakan kayu yang banyak tumbuh di daerah Sumatera, Kalimantan, Bangka Belitung, dan tumbuh pula di negara Malaysia. Kayu ini biasanya digunakan dalam kebutuhan pelabuhan atau rel kereta api seperti digunakan sebagai pengganjal rel, namun juga bisa digunakan dalam keperluan pembangunan rumah seperti lantai (Makmur, 2020).

Konotasi yang terdapat pada kotak penanam ini yaitu tekstur kayu kempas cukup kasar ketika disentuh dengan tangan telanjang sehingga perlu pengamplasan dalam proses produksinya, namun karena hal itu pula kayu ini memiliki ketahanan atau kekerasan yang tinggi sehingga bisa digunakan sebagai material eksterior bangunan. Ketahanan kayu kempas tersebut membantu menjaga tingkat kelembaban tanah yang diletakkan di dalam kotak penanam sebagai media tanam karena mampu menjaga kestabilan suhu tanah karena paparan sinar matahari dan hujan. Meskipun saat ini belum ada tanaman yang ditanam di kotak penanam tersebut, keberadaannya memungkinkan untuk dilakukan penanaman pada masa mendatang, dengan begitu akan bisa menambah kesan alam dan suasana teduh saat tanaman sudah tumbuh.

Tanda mitos pada kotak penanam ini menandakan ketika nantinya ditanam atau ditabur bibit tumbuhan, pemustaka akan bisa merasa penasaran dengan tumbuhan apa yang nantinya akan tumbuh di kotak penanam tersebut. Tidak dapat dipungkiri bahwa pemustaka juga bisa tertarik dengan perubahan seperti apa yang akan terjadi di perpustakaan yang mereka kunjungi, sehingga perubahan yang mungkin terjadi pada kotak penanam di masa mendatang akan menarik perhatian pemustaka apalagi kotak penanam ini memiliki hubungan kontak yang paling dekat dengan pemustaka dibandingkan pintu *microlibrary* karena pemustaka harus melewati celah yang ada pada kotak penanam untuk bisa menuju pintu. Kotak penanam tersebut berbentuk kotak dengan terdapat tiga celah di tiga sisi berukuran 1-2 meter yang ditutup dengan satu untai rantai di tiap celahnya. Hal ini membuat pemustaka bisa masuk melalui depan, samping maupun belakang. Terdapat juga bangku kecil yang terletak di beberapa titik dekat dengan kotak penanam yang bisa digunakan pemustaka untuk bersantai tanpa perlu naik ke area utama.

4.2 Analisis Tata Ruang Bangunan *Microlibrary* Warak Kayu

4.2.1 Analisis Area Baca Buku



Gambar 7. Meja dan Kursi Baca *Microlibrary* Warak Kayu

Area baca pada *Microlibrary* Warak Kayu yaitu meja dan kursi baca serta area lantai utama *microlibrary*. Meja dan kursi baca terbuat dari kayu sungkai yang memiliki tekstur serat yang kasar kesat dan keras yang cocok digunakan untuk perabotan berkonsep minimalis yang menonjolkan serat kayunya. Kayu sungkai yang digunakan memberikan warna coklat susu yang lembut. Area baca ada juga yang bersifat lesehan yaitu di seluruh area lantai di lantai utama.

Tanda konotasi dari tanda denotasi di atas sebagai berikut. Tekstur kasar dan keras kayu sungkai membuat meja dan kursi memiliki ketahanan yang bagus sehingga bisa menahan beban yang cukup berat. Warna coklat susu yang merupakan perpaduan warna kuning pucat dan coklat kayu pada kayu sungkai yang digunakan memberikan kesan elegan. Area baca lesehan membuat pemustaka bisa membaca di area yang mereka suka asalkan tidak keluar dari lantai utama *microlibrary*. Hal ini memengaruhi mobilisasi pemustaka dan pustakawan. Untuk mengatasinya yaitu dengan mengatur ruang gerak area baca di meja kursi dan area baca di lantai.

Mobilisasi pemustaka ketika berada di perpustakaan menjadi tanda mitos area baca *microlibrary* yang perlu diperhatikan agar memberikan kenyamanan baik bagi pemustaka maupun pustakawan itu sendiri. Menurut Neufert (dalam Naibaho & Hanafiah, 2016), pada area baca dibutuhkan ruang gerak minimum dalam jangkauan antarmeja saat posisi duduk yaitu 130-150 cm, adapun jarak antarmeja minimum untuk lalu lintas pergerakan saat posisi duduk dan berdiri yaitu 170-190 cm. Hal ini berlaku untuk perpustakaan yang terdapat meja baca lebih dari satu seperti perpustakaan umum, perpustakaan sekolah, dan perpustakaan perguruan tinggi pada umumnya. Namun pada *microlibrary* ini yang hanya terdapat satu meja, hal tersebut dapat diterapkan dalam jarak antara meja dengan fasad. Jarak antara meja dengan fasad kurang lebih 200 cm, jika dikurangi dengan kursi saat posisi duduk maka sisanya adalah sekitar 130 cm dan ini merupakan jarak yang cukup untuk pemustaka lain maupun pustakawan berlalu.

Penempatan area baca yang hampir menyeluruh di area lantai utama membuat pemustaka yang datang kemudian mengambil buku dari rak dapat langsung menyamankan diri mereka untuk membaca baik di kursi maupun lesehan di lantai. Kenyamanan pemustaka perlu diperhatikan supaya pemustaka dapat bersantai dan menikmati waktu mereka ketika datang ke *microlibrary*. Bukan hanya kenyamanan satu pemustaka saja melainkan satu pemustaka dengan pemustaka lainnya. Dengan memperhatikan jarak ruang gerak atau mobilitas pemustaka akan bisa memberikan kenyamanan bagi para pemustaka.

4.2.2 Analisis Makna Area Koleksi



Gambar 8. Rak Koleksi *Microlibrary* Warak Kayu

Area koleksi berada di salah satu pojok lantai utama, berseberangan dengan tangga dan dipisah oleh meja kursi baca serta membelakangi jaring bermain menjadi tanda denotasi pada tataran pertama. Pada area koleksi terdapat tiga rak yang disusun persegi menghadap tiga sisi berbeda dan membelakangi jaring bermain. Menggunakan kayu meranti, terdapat tiga rak koleksi di area koleksi. Setiap rak koleksi tersebut terbagi menjadi 16 kotak sehingga total terdapat 48 kotak yang dapat digunakan untuk menata koleksi buku-buku di *microlibrary* dengan terdapat kotak yang masih kosong.

Tanda konotasi pada area ini yaitu selain memberikan tampilan dan warna yang elegan, ketahanan kayu meranti terhadap rayap membuatnya sangat pas digunakan sebagai bahan utama pembuatan rak koleksi karena akan membantu dalam hal pelestarian koleksi bahan pustaka. Rayap sudah dikenal menjadi musuh besar terhadap koleksi perpustakaan. Ketahanan kayu meranti terhadap rayap ini membantu rayap untuk tidak mencapai koleksi sehingga koleksi bisa lebih terawat. Berkaitan dengan hal ini, fasad memiliki peran yang cukup besar dalam menjaga ruangan tetap terkena sinar matahari secara langsung dan sirkulasi udara yang baik karena dengan menjaga dua hal tersebut bisa membantu mencegah berkembangbiakan rayap (Cita & Marlina, 2012).

Penempatan area koleksi harus strategis agar dapat terjangkau dari semua sisi dengan memperhatikan mobilisasi pemustaka dan faktor lainnya seperti penerangan dan sirkulasi udara. Hal ini menjadi tanda mitos yang terdapat pada area koleksi *microlibrary*. Dengan penempatan di ujung berbentuk persegi dan memberikan jarak kurang lebih satu meter dengan fasad *microlibrary*, pemustaka yang hendak mencari koleksi dapat masuk dari sisi kiri atau kanan tanpa khawatir akan bertabrakan dengan pemustaka lainnya. Menurut Somintardja (dalam Naibaho & Hanafiah, 2016), jarak minimum rak buku dengan meja baca adalah 90 cm tanpa adanya kursi. Karena rak koleksi di *microlibrary* hanya terdapat 3 rak dan masing-masing rak berhadapan langsung dengan fasad, jarak rak dengan meja baca bisa diartikan sebagai jarak rak dengan fasad. Jarak rak koleksi *Microlibrary* Warak Kayu dengan fasadnya kurang lebih satu meter dan ini memungkinkan pemustaka untuk saling melewati satu sama lain apabila berpapasan secara tidak sengaja maupun disengaja.

Penempatan area koleksi di ujung ruangan dekat dengan dan menghadap pada fasad membuatnya mendapatkan penerangan alami yaitu langsung dari cahaya matahari dari luar yang masuk melalui celah-celah fasad. Pencahayaan alami diatur agar tidak merusak koleksi buku yang ada di perpustakaan (Saputra & Nurdiah, 2012). Kelebihan dari sistem penerangan ini adalah cahaya yang

menerangi area koleksi akan maksimal ketika matahari berada di puncaknya atau bersinar terang. Karena hal itulah justru terdapat kekurangan saat matahari tertutup awan sehingga tidak memancarkan sinar dengan baik atau pada saat turun hujan lebat karena awan kelabu akan sepenuhnya menutup langit. Namun hal tersebut sudah diatasi di *Microlibrary* Warak Kayu dengan memberikan penerangan buatan yang dipasang di langit-langit bangunan. Selain penerangan alami, sirkulasi udara yang masuk dan keluar ruangan dapat termaksimalkan karena celah-celah yang terdapat pada fasad memungkinkan sirkulasi tersebut dapat terjadi dengan mudah. Sirkulasi udara yang lancar akan mempengaruhi kelembaban koleksi sehingga koleksi akan bisa lebih terjaga dari jamur yang akan membuat buku menjadi lebih mudah sobek dan rusak.

4.2.3 Analisis Makna Area Kerja



Gambar 9. Area Kerja Petugas *Microlibrary* Warak Kayu

Penanda tanda denotasi area kerja petugas yang terdapat pada *Microlibrary* Warak Kayu yaitu berada di satu tempat yang sama dengan meja kursi baca yang terletak di tengah-tengah ruangan. Petandanya terlihat pada gambar terdapat petugas yang di depannya terdapat komputer untuknya bekerja. Ketika pemustaka datang, petugas menyambut pemustaka, mengecek suhu, kemudian mengantarkan pemustaka ke komputer tersebut untuk didata. Bagi pemustaka yang baru pertama kali datang ke *microlibrary* akan dibuatkan data member terlebih dahulu sebelum dipersilakan untuk melakukan aktivitas di *Microlibrary* Warak Kayu. Adapun pemustaka yang sudah menjadi member, ketika datang akan didata kedatangannya melalui data member yang sudah tercantum di komputer. Ketika pemustaka memiliki keperluan untuk menggunakan komputer misalnya mencari koleksi yang tidak mereka temukan, pemustaka perlu menyampaikan ke petugas untuk kemudian dibantu petugas dalam menemukan koleksi yang mereka cari.

Tanda konotasi pada area kerja petugas yaitu petugas bisa mengawasi seluruh area dengan mudah sekaligus mengawasi pergerakan dari pemustaka yang datang berkunjung di *microlibrary* karena penempatannya yang berada di tengah-tengah. Meskipun terdapat lebih dari satu petugas yang mengelola *microlibrary*, hanya satu petugas yang melakukan pekerjaannya di tempat. Petugas tersebut bertugas mengurus semua kegiatan yang ada di *microlibrary* termasuk menangani ketika ada petugas dari PT Kayu Lapis Indonesia yang datang untuk mengecek bangunan *Microlibrary* Warak Kayu. Area pengawasan petugas meliputi seluruh area di lantai utama ditambah lantai dasar. Apalagi dengan adanya peraturan yang menyatakan pengunjung hanya bisa membaca buku di tempat, tugas pengawasan yang dilakukan petugas bisa lebih maksimal.

Tanda mitos pada area ini yaitu memudahkan pemustaka untuk menemukan petugas ketika mereka membutuhkan sesuatu yang berhubungan dengan koleksi maupun petugas itu sendiri. Pemustaka yang datang ke *Microlibrary* Warak Kayu tidak selalu pemustaka reguler atau pemustaka yang baru pertama kali mengunjungi *microlibrary* tersebut. Ketika pemustaka berada di perpustakaan yang asing bagi mereka, pemustaka akan mencari informasi yang bisa membantu mereka memahami lingkungan di sekitarnya dan hal itu bisa mereka dapatkan melalui petugas perpustakaan yang berada di tempat. Pemustaka reguler pun akan menemui petugas ketika mereka merasa kebingungan mencari koleksi yang tidak mereka temukan sendiri.

4.2.4 Analisis Makna Area Penunjang



Gambar 10. Area Bermain 1 *Microlibrary* Warak Kayu



Gambar 11. Area Bermain 2 *Microlibrary* Warak Kayu

Microlibrary Warak Kayu yang notabene ditujukan khusus bagi pemustaka kalangan anak-anak, memberikan fasilitas bermain bagi anak merupakan satu hal yang perlu diterapkan. Tanda denotatif tataran pertama pada bagian area bermain yaitu terdapat dua area bermain di *Microlibrary* Warak Kayu. Area bermain tersebut terbagi menjadi dua area bermain dengan area yang pertama yaitu jaring bermain terletak di lantai utama berdekatan dengan area koleksi dan area kedua yaitu ayunan kayu yang terletak di lantai dasar. Rak-rak koleksi mengelilingi jaring bermain yang berbentuk persegi. Besi persegi berwarna hitam yang digunakan sebagai penyangga jaring dipasang menempel dengan bagian belakang bawah di lantai rak koleksi. Ayunan kayu di lantai dasar berada dekat pintu masuk *microlibrary* dan diposisikan tegak lurus dengan pintu. Pada ayunan terdapat enam tempat duduk yang dibatasi besi di tiap tempat duduknya.

Selanjutnya tanda konotatif dijabarkan untuk mencari makna tersembunyi yang terdapat pada tanda denotatif. Tali putih yang dianyam kuat dan kencang dapat menampung tiga anak sekaligus atau setara dengan satu orang dewasa. Setelah mengambil koleksi yang ingin mereka baca, pemustaka bisa memanfaatkan jaring bermain tersebut untuk bersantai sambil menikmati bacaan yang mereka pilih. Pijakan yang terdapat di bagian bawah ayunan dapat membantu penggunaannya untuk menyantarkan diri mereka berayun dengan kaki yang terangkat. Ayunan tersebut terletak di bagian luar lantai utama

dan di luar pintu sehingga pemustaka tidak bisa memanfaatkannya sambil membaca koleksi yang ada di *Microlibrary* Warak Kayu karena koleksi buku *microlibrary* ini tidak boleh dibawa di area luar lantai utama. Meski begitu, pemustaka bebas memilih untuk menggunakan area bermain yang manapun demi menenangkan diri mereka ketika datang ke *Microlibrary* Warak Kayu.

Tanda mitos pada area ini menunjukkan bahwa terlepas dari itu semua, fungsi ruang atau area bermain adalah memberikan tempat bagi pemustaka yang datang untuk bisa merilekskan tubuh dan pikiran agar dapat menyegarkan kembali kondisi yang dialami, sehingga penambahan atau sentuhan sekecil apapun yang diberikan akan bisa memberikan dampak pada penggunanya. Meskipun area bermain dikhususkan bagi golongan anak-anak, pemustaka golongan umum tidak dilarang untuk datang berkunjung ke perpustakaan mikro ini, dengan begitu area bermain ini pun bisa digunakan semua kalangan sesuai dengan batasan yang ditentukan.

5. Simpulan

Desain bangunan *Microlibrary* Warak Kayu didesain sedemikian rupa untuk menampilkan inovasi baru dari perpustakaan umum dengan tujuan menarik minat masyarakat datang ke perpustakaan. Selain sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan minat baca dan literasi terutama di kalangan anak-anak, bentuk menarik dan unik dari bangunan tersebut sekaligus untuk memperkenalkan perpustakaan mikro atau *microlibrary* kepada khalayak umum yang belum terlalu mengenal *microlibrary*. Desain bangunan mulai dari atap sampai kotak penanam yang menjadi bagian dasar bangunan tidak hanya dirancang demi keunikan dan keindahan bangunan melainkan juga untuk memberikan kenyamanan bagi pemustaka yang datang berkunjung ke *microlibrary*. Penataan dan pembagian area di dalam ruangan utama pun disesuaikan dengan alur pergerakan pemustaka ketika masuk mulai dari area kerja petugas untuk registrasi kemudian menuju area koleksi untuk mencari buku yang diinginkan lalu area baca atau pemustaka juga bisa langsung menuju area baca manapun untuk mengerjakan tugas.

Daftar Pustaka

- Beltrán, M. (2020). Representation. In M. Kackman & M. C. Kearney (Eds.), *The Craft of Criticism: Critical Media Studies in Parctice* (Issue March, pp. 97–108). Routledge.
- Cita, L. E. K., & Marlina. (2012). Pelestarian dan Perawatan Koleksi di Perpustakaan Umum Kota Solok. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 1(1), 201–205.
- Gulo, W. S. (2019). Perancangan Gedung Pusat Wushu di Kota Medan Dengan Pendekatan Feng Shui Dalam Arsitektur. *Pancabudi Journal*, 1(1), 400. <https://journal.pancabudi.ac.id/index.php/fastek/article/view/2218>
- Håklev, S. (2008). Mencerdaskan Bangsa - an Inquiry into the Phenomenon of Taman Bacaan in Indonesia. *Distribution*, April, 87. <http://hdl.handle.net/1807/10319>

- Istiqomah, Z. (2014). Perpustakaan Di Era Keterbukaan Informasi: Sebuah Tantangan Yang Harus Dihadapi. *Visi Pustaka*. <https://www.perpusnas.go.id/magazine-detail.php?lang=id&id=8333>
- Makmur. (2020). *Seberapa Hebatkah Kayu Kempas? Kita Bahas Disini*. Lantaikayu.Id. <https://www.lantai-kayu.id/2020/11/informasi-seputar-kayu-kempas.html>
- Naibaho, T. I., & Hanafiah, U. I. M. (2016). Analisa Sirkulasi Ruang Gerak Pengguna pada Area Baca di Perpustakaan Universitas Swasta. *Jurnal IDEALOG*, 1 No. 3(3), 283–296.
- Nugraha, W. B. A. (2018). Pemaknaan citra pustakawan dan perpustakaan dalam video game “ harvest moon : back to nature ” di kalangan komunitas pecinta game. *Repositori Unair*.
- Purwasito, A. (2015). *Komunikasi Multikultural*. Pustaka Pelajar.
- Representasi*. (2016). KBBI Daring. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/representasi>
- Saputra, D. A., & Nurdiah, E. A. (2012). Perpustakaan Umum di Yogyakarta dengan Pendalaman Desain Pencahayaan. *EDimensi Arsitektur*, 1(1), 1–5.
- Satori, D., & Komariah, A. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (7th ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tangkere, Y., Mastutie, F., & Takumansang, E. D. (2017). Manado Desain Center Semiotika Arsitektur. *Daseng: Jurnal Arsitektur*, 6(2).
- Wibowo, I. S. W. (2013). SEMIOTIKA KOMUNIKASI: Analisis praktis bagi penelitian dan skripsi komunikasi. In *ISSN 2502-3632 (Online) ISSN 2356-0304 (Paper) Jurnal Online Internasional & Nasional Vol. 7 No.1, Januari – Juni 2019 Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta* (2nd ed., Vol. 53, Issue 9). Mitra Wacana Media.