

**DESAIN TATA RUANG BERBASIS ANIMASI 3D PERPUSTAKAAN
SMA NEGERI 2 BANDUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Sains Informasi pada
Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi



Disusun oleh

Farras Ghinadhiya Maranggani

1908475

**PROGRAM STUDI PERPUSTAKAAN DAN SAINS INFORMASI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG**

2024

LEMBAR HAK CIPTA
DESAIN TATA RUANG BERBASIS ANIMASI 3D PERPUSTAKAAN SMA
NEGERI 2 BANDUNG

Oleh
Farras Ghinadhiya Maranggani

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Sains Informasi Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi

©Farras Ghinadhiya Maranggani
Universitas Pendidikan Indonesia
2024

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagiannya,
Dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN
FARRAS GHINADHIYA MARANGGANI**

1908475

**DESAIN TATA RUANG BERBASIS ANIMASI 3D PERPUSTAKAAN SMA
NEGERI 2 BANDUNG**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Prof. Dr. Deni Darmawan, M.Si.

NIP. 197112281998021001

Pembimbing II



Gema Rullyana, M.I.Kom.

NIP. 198811192015041005

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Perpustakaan dan Sains Informasi,



Dr. Hj. Linda Setiawati, M.Pd.

NIP. 196908021994122001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan skripsi saya dengan judul “**Desain Tata Ruang Perpustakaan SMA Negeri 2 Bandung**)” beserta seluruh isinya adalah sepenuhnya benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan



Farras Ghinadhiya Maranggani

NIM. 1908475

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan limpahkan kepada nabi Muhammad SAW.

Skripsi berjudul “Desain Tata Ruang Berbasis Animasi 3D Perpustakaan Sma Negeri 2 Bandung” sebagai salah satu syarat guna mencapai gelar strata satu sarjana sains informasi (S.S.I) pada program studi Perpustakaan dan Sains Informasi Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis memahami bahwa terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini karena adanya keterbatasan yang penulis miliki. Oleh karenanya, penulis mengharapkan adanya kritik serta saran yang dapat membangun agar di penelitian selanjutnya penulis dapat meneliti lebih baik lagi. Besar harapan agar skripsi ini dapat memberika ilmu yang bermanfaat khususnya bagi penulis maupun pembaca umumnya.

Bandung, Agustus 2024

Farras Ghinadhiya Maranggani

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah *rabbilalamin*, dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala kuasa, karunia, dan rahmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi sebagai tugas akhir dari perkuliahan selama ini. Sholawat serta salam tak lupa tercurahkan kepada Nabi Besar Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan hingga akhir zaman.

Tidak mudah dalam melakukan penelitian ini tanpa bantuan serta do'a restu dari orang tua seperti Ibu Gini Prasetyawati yang selalu mendo'akan peneliti dalam menyusun dan menulis skripsi serta memberikan dukungan finansial. Lalu, Ayah Ahmad Hardiono yang selalu siap siaga mengantar dan menjemput peneliti selama berkuliah dan saat melakukan penelitian. Kepada Axel Deren Mulya Dasha adik saya tersayang selalu membantu mengembalikan *mood* dan mencairkan suasana.

Adapun beberapa pihak lainnya yang ikut terlibat dalam penulisan skripsi selama peneliti melakukan penelitian dan memberikan dukungan yang luar biasa kepada peneliti. Oleh sebab itu, izinkan peneliti untuk mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Linda Setiawati, M.Pd. selaku ketua Prodi Perpustakaan dan Sains Informasi yang telah mengarahkan kami selaku mahasiswa untuk selalu berprestasi dan berkarya.
2. Ibu Dr. Riche Cynthia Johan, M.Si. selaku Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan membantu penulis selama perkuliahan
3. Prof. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si., MCE. selaku Pembimbing I, yang telah meluangkan waktu, memberikan dukungan, arahan, dan membimbing sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
4. Gema Rullyana, M.I.Kom. selaku Pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberikan motivasi, saran, dan mengingatkan kepada penulis untuk menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan tepat.
5. Seluruh bapak dan ibu dosen program studi Perpustakaan dan Sains Informasi yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat banyak dan berguna bagi peneliti.

6. Bapak Riksa Alhasil yang selalu membantu memberikan kelengkapan administrasi dari awal hingga akhir perkuliahan dengan sigap dan ramah.
7. Bapak Miyarso Dwi Ajie, M.I.Kom., Bapak Dr. Cepi Riyana, M.Pd., dan Ibu Damayanty, M.I.Kom yang membantu peneliti dalam menilai dan memberikan masukan pada rancangan desain tata ruang perpustakaan yang telah dirancang.
8. Kepala sekolah SMA Negeri 2 Bandung, Bapak Yanyan Supriatna R.S., S. Pd yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk bisa melakukan penelitian di Perpustakaan SMA Negeri 2 Bandung.
9. Ibu Evi Yulianti S., S.S., Ibu Winny Widiastuti, dan Bapak Zaeni Rahmat selaku Kepala Perpustakaan dan Pustakawan Perpustakaan SMA Negeri 2 Bandung.
10. Anindya Putri Maharani, Lanny Suciani, Aldi Permadi dan Mohammad Farhan Fadilah sahabat yang selalu senantiasa menemani, mendengarkan, membantu, dan kebersamai dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan. Terima kasih selalu bersama dalam suka dan duka, tanpa bantuan, dukungan serta do'a dari kalian peneliti akan kebingungan dan tidak tahu arah.
11. Aulia Tetra Rifayanti, Andini Kholisa, Aulia Tazkyah Syahrani, Hawwarana Syafitry Nugraha, Nastiti Ratna Utami, dan Tassa Aprilia. saudara dan sahabat peneliti 24/7 yang selalu menemani, membantu, menghibur, mendengarkan keluh kesah peneliti selama menyelesaikan studi dan hidup.
12. Kepada Raka Muhamad Firdaus, Ratu Tirmala RA, dan Vidini Attaqi, rekan satu bimbingan yang selalu membantu, bertukar pikiran, dan saling menguatkan satu sama lain.
13. Teman-teman Perpustakaan dan Sains Informasi angkatan 2019, yang berjuang bersama-sama melewati perkuliahan dari awal hingga akhir, saling mendukung satu sama lain.
14. Kepada Mark Lee, Haechan Lee, dan NCT, terima kasih telah membuat karya yang sangat bagus berupa lagu-lagu yang *eargasm* yang menemani, memberikan motivasi, dan menambah semangat peneliti saat menyusun dan melakukan penelitian.
15. Berbagai pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuan dan dukungan yang diberikan kepada peneliti.

ABSTRAK

Farras Ghinadhiya Maranggani (1908475). **DESAIN TATA RUANG BERBASIS ANIMASI 3D PERPUSTAKAAN SMA NEGERI 2 BANDUNG**. Skripsi, Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia (2024).

Sekolah sebagai pusat pendidikan formal diharapkan menyediakan fasilitas belajar salah satunya dengan memberikan layanan perpustakaan yang nyaman dan aman untuk memenuhi kebutuhan informasi pengguna. Untuk mencapai tujuan ini, perpustakaan sekolah harus dirancang dengan tata ruang yang kondusif. Manajemen perpustakaan, termasuk tata ruang, berperan penting dalam keberhasilan pengelolaan dan promosi layanan perpustakaan. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan beberapa partisipan pada perpustakaan SMA Negeri 2 Bandung terdapat masalah penataan ruangan perpustakaan yang belum tepat, banyaknya perabotan membuat ruangan perpustakaan terasa kurang nyaman. Tujuan dari penelitian ini merancang desain tata ruang perpustakaan yang lebih efisien dan fungsional, menggunakan aplikasi *The Sims 4* yang menghasilkan rancangan desain berbentuk 3D. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini *Design & Development*. Partisipan pada penelitian ini terdiri dari ahli tata ruang, pustakawan sekolah, dan lima puluh tiga siswa SMA Negeri 2 Bandung. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan teknik analisis yang digunakan yaitu statistik deskriptif dengan skala likert sebagai acuan. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa rancangan desain tata ruang perpustakaan yang dirancang oleh peneliti telah sesuai dengan masalah yang dihadapi oleh perpustakaan sesuai dengan aspek penataan ruangan perpustakaan yang dinilai oleh ahli tata ruang, pustakawan sekolah, dan siswa perabotan yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna, diharapkan aktivitas belajar dan mencari informasi di perpustakaan menjadi lebih efektif dan menyenangkan. memilih atau apabila akan mengcustom rak buku disesuaikan dengan jumlah ketersediaan koleksi perpustakaan. menggunakan dekorasi yang menarik dan inspiratif untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar.

Kata kunci: Penataan Ruangan, Perpustakaan Sekolah, Rancangan, Tata Ruang Perpustakaan

ABSTRACT

Farras Ghinadhiya Maranggani (1908475). 3D ANIMATION-BASED SPATIAL DESIGN OF SMA NEGERI 2 BANDUNG LIBRARY. Thesis, Library and Information Science Study Program, Faculty of Education, Indonesia University of Education (2024).

Schools as formal education centers are expected to provide learning facilities, one of which is by providing comfortable and safe library services to meet the information needs of users. To achieve this goal, school libraries should be designed with a conducive layout. Library management, including spatial layout, plays an important role in the successful management and promotion of library services. Based on observations and interviews conducted with several participants in the SMA Negeri 2 Bandung library, there is a problem of improper library room arrangement, the amount of furniture makes the library room feel uncomfortable. The purpose of this research is to design a more efficient and functional library layout design, using The Sims 4 application which produces a 3D design design. The research method used in this research is Design & Development. The participants in this study consisted of spatial experts, school librarians, and fifty-three students of SMA Negeri 2 Bandung. The data collection technique used a questionnaire and the analysis technique used was descriptive statistics with a Likert scale as a reference. The findings of this study indicate that the design of the library layout design designed by the researcher is in accordance with the problems faced by the library in accordance with the aspects of library room arrangement assessed by spatial experts, school librarians, and students. The furniture is designed according to the needs and comfort of users, it is hoped that learning activities and searching for information in the library will be more effective and enjoyable. choosing or when customizing bookshelves is adjusted to the amount of availability of library collections. using attractive and inspiring decorations to create a pleasant atmosphere and motivate students to learn.

Keyword: Design, Layout, Library Layout, School Library

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB 1 PENDAHULUAN

Error! Bookmark not defined.

1.1 Latar Belakang

Error! Bookmark not defined.

1.2 Rumusan Masalah

Error! Bookmark not defined.

1.2.1 Rumusan Masalah Umum

Error! Bookmark not defined.

1.2.2 Rumusan Masalah Khusus

Error! Bookmark not defined.

1.3 Tujuan Penelitian

Error! Bookmark not defined.

1.3.1 Tujuan Umum

Error! Bookmark not defined.

1.3.2 Tujuan Khusus

Error! Bookmark not defined.

1.4 Manfaat Penelitian

Error! Bookmark not defined.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Error! Bookmark not defined.

1.4.2 Manfaat Praktis

Error! Bookmark not defined.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Error! Bookmark not defined.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Error! Bookmark not defined.

2.1 Aspek Penataan Ruangan

Error! Bookmark not defined.

2.2 Perpustakaan Sekolah

Error! Bookmark not defined.

2.3 Tata Ruang Perpustakaan

Error! Bookmark not defined.

2.3.1 Definisi Tata Ruang Perpustakaan

Error! Bookmark not defined.

2.3.2 Tujuan Tata Ruang Perpustakaan

Error! Bookmark not defined.

2.3.3 Indikator Tata Ruang Perpustakaan

Error! Bookmark not defined.

2.4 Tata Ruang Perpustakaan Sekolah Berdasarkan Perpustakaan Nasional

Error! Bookmark not defined.

2.5 Animasi 3D

Error! Bookmark not defined.

2.5.1 Jenis Animasi 3D

Error! Bookmark not defined.

2.5.2 Proses Pembuatan Animasi 3D

Error! Bookmark not defined.

2.5.3 The Sims 4

Error! Bookmark not defined.

2.6 Analisis Penelitian Terdahulu

Error! Bookmark not defined.

2.7 Kerangka Berpikir

Error! Bookmark not defined.

BAB III METODE PENELITIAN

Error! Bookmark not defined.

3.1 Desain Penelitian

Error! Bookmark not defined.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Error! Bookmark not defined.

3.2.1 Partisipan

Error! Bookmark not defined.

3.2.2 Tempat Penelitian

Error! Bookmark not defined.

3.3 Prosedur Penelitian

Error! Bookmark not defined.

3.4 Instrumen Penelitian

Error! Bookmark not defined.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Error! Bookmark not defined.

3.6 Teknik Analisis Data

Error! Bookmark not defined.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Error! Bookmark not defined.

4.1 Temuan

Error! Bookmark not defined.

4.1.1 Proses Rancangan Desain Tata Ruang Berbasis Animasi 3D Perpustakaan SMA Negeri 2 Bandung

Error! Bookmark not defined.

4.1.2 Proses Implementasi Rancangan Desain Tata Ruang Berbasis Animasi 3D Perpustakaan SMA Negeri 2 Bandung

Error! Bookmark not defined.

4.1.3 Proses Evaluasi Pengembangan Desain Tata Ruang Perpustakaan SMA Negeri 2 Bandung

Error! Bookmark not defined.

4.2 Pembahasan

Error! Bookmark not defined.

4.2.1 Perencanaan Pengembangan Desain Tata Ruang Perpustakaan SMA Negeri 2 Bandung

Error! Bookmark not defined.

4.2.2 Implementasi Desain Tata Ruang Perpustakaan SMA Negeri 2 Bandung

Error! Bookmark not defined.

4.2.3 Evaluasi Desain Tata Ruang Perpustakaan SMA Negeri 2 Bandung

Error! Bookmark not defined.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

Error! Bookmark not defined.

5.1 Simpulan

Error! Bookmark not defined.

5.2 Implikasi

Error! Bookmark not defined.

5.3 Rekomendasi

Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA 57

LAMPIRAN

Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jenis Koleksi dan Jumlah Koleksi Perpustakaan Madrasah Aliyah/Sekolah Menengah Atas **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 2 Tabel Pembagian Skala Likert **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 3 Skala Presentase **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Desain Tata Ruang Perpustakaan oleh Pustakawan Sekolah..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Desain Tata Ruang Perpustakaan oleh Siswa..... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2. 1 Alternatif 1 Referensi Tata Ruang Perpustakaan **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 2 Alternatif 2 Referensi Tata Ruang Perpustakaan **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 3 Alternatif 3 Refrensi Tata Ruang Perpustakaan **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 4 Alternatif 4 Referensi Tata Ruang Perpustakaa **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 5 Alternatif 5 Referensi Tata Ruang Perpustakaan **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 6 Alternatif 6 Referensi Tata Ruang Perpustakaan **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 7 Kerangka Pikir..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 1 Perpustakaan SMA Negeri 2 Bandung **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 2 Membangun Ruang Perpustakaan **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 3 Menambahkan perabotan ke ruangan **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 4 Penataan perabotan **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Dosen Pembimbing.	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Surat Permohonan Expert Judgement	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Dokumentasi Hasil Bimbingan Skripsi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Dokumentasi Hasil Pengecekan Plagiarisme	67
Lampiran 6 Instrumen Penelitian.....	69
Lampiran 7 Dokumentasi Penilaian Partisipan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Rekapitulasi Data	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Dokumentasi Tata Ruang Perpustakaan SMA Negeri 2 Bandung	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10 Dokumentasi Rancangan Desain Tata Ruang Perpustakaan	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. (2009). *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal*. Andi.
- Aryani, F., & Armiati, A. (2021). Analisis Tata Ruang Perpustakaan Sekolah. *Jurnal Ecogen*, 4(2), 259. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v4i2.11162>
- Azwar. (2023). Pengaruh Desain Interior Perpustakaan terhadap Kenyamanan Pengguna di Perpustakaan IAIS Sambas. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Dan Pendidikan IPS (SOSPENDIS)*, 1(2), 103–109.
- Azwar, M., & Rusli, A. N. (2017). Manajemen tata ruang perpustakaan pesantren madani Alauddin Pao-Pao Makassar. *Al Maktabah*, 15(1), 57–70. <https://doi.org/10.15408/almaktabah.v15i1.4714>
- Babish, S. (2022). *The best Sims Game*. Bestreview.Com. <https://bestreviews.com/gaming/games/best-sims-games>
- Bafadal, I. (2015). *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Bumi Aksara.
- Basuki, S. (2003). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Depdikbud.
- Basuki, S. (2017). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Gramedia Pustaka.
- Brown, C. R. (2002). *Interior Design for Libraries: Drawing on Function & Appeal*. American Library Association.
- Darmawan, D. (2021). *Dinamika Riset Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Dhamayanti Lucya, D. (2011). *Standar Nasional Perpustakaan (SNP)*. 1–55. https://www.academia.edu/8046286/Standar_Nasional_Perpustakaan_Sekolah
- Djalle, Z. G. (2007). *The Making of 3D Animation Movie*. Informatika.
- Ellis, T.J. & Levy, Y. (2010). *A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods*. Nova Southeastern University.
- Endarti, S. (2022). Perpustakaan Sebagai Tempat Rekreasi Informasi. *ABDI PUSTAKA: Jurnal Perpustakaan Dan Kearsipan*, 2(1), 23–28. <https://doi.org/10.24821/jap.v2i1.6990>

- Felecia, Halim, S., Tulistyantoro, L., & Wulandari, D. (2020). Library Interior Design for Digital Native Generation. *KnE Life Sciences*, 2020. <https://doi.org/10.18502/cls.v5i3.6562>
- Fitri, M. O., & Oktavia, P. (2022). Desain Tata Ruang Perpustakaan Sekolah Dengan Menggunakan Sketchup Make. *Al-Ma'arif: Ilmu Perpustakaan Dan Informasi Islam*, 2(2), 145–153. <https://www.rjfahuinib.org/index.php/almaarif/article/view/895%0Ahttps://www.rjfahuinib.org/index.php/almaarif/article/download/895/500>
- Giho, S., & Bongsuk, K. (2020). Analysis of Current Status and Teacher Librarians' Perception about Space Composition and Interior Environment of School Libraries. *한국비블리아학회지*, 31(1), 67–87. <http://www.riss.kr/link?id=A106639335>
- Gunawan, B. B. (2013). *Nganimasi Bersama Mas Be!* PT. Elex Media Komputindo.
- Guwanto, T. F. (2017). Tata Ruang Perpustakaan Adzkiya Islamic School dalam Kegiatan Perpustakaan. In *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Hartono. (2016). *Manajemen Perpustakaan Sekolah*. Ar-Ruzz Media.
- Huda, S. (2020). *Pengaruh Tata Ruang Terhadap Kenyamanan Pemustaka di Perpustakaan FKIP Universitas Syiah Kuala*. UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Islamy, M. A. N. (2014). *Desain Tata Ruang Baca Perpustakaan yang Ramah, Memenuhi Kenyamanan dan Keamanan Pemustaka*. [http://repository.isi-ska.ac.id/3252/2/Ali DESAIN TATA RUANG BACA PERPUSTAKAAN1.pdf](http://repository.isi-ska.ac.id/3252/2/Ali_DESAIN_TATA_RUANG_BACA_PERPUSTAKAAN1.pdf)
- Jaya, W. D. &, & Suhartika, I. P. (2015). Kajian Tata Ruang Perpustakaan Institut Seni Indonesia. *Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 1(1).
- Krismayani, I. (2018). Mewujudkan Fungsi Perpustakaan di Daerah. *Anuva*, 2(2), 233. <https://doi.org/10.14710/anuva.2.2.233-242>
- Lasa. (2005). *Membina Perpustakaan Madrasah & Sekolah Islam*. Adicita Karya

Nusa.

- Lestari, A., & Madeten, S. S. (2020). Manajemen Perencanaan Tata Ruang Perpustakaan Smp Negeri 8 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Katulistiwa*, 9(1), 1–9.
- Paramita Atmodiwiryo, Y. A. Y. (2012). *Pedoman Tata Ruang Perpustakaan Sekolah/Madrasah*.
- Pradana, M. (2023). *Analisis Tata RUang dan Sarana Prasaraan Dinas Perpustakaan Kearsipan Kota Lubuklinggau*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Pramana, A. T. D. (2023). *ANALISIS RANCANG BANGUN TATA RUANG PERPUSTAKAAN DI DINAS PERPUSTAKAAN DAERAH LAMONGAN*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG.
- Pujaastwa, I. B. G. (2016). *Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi*. 1–11.
- Puspita, I. A., & Jumino, J. (2014). PENGARUH DESAIN INTERIOR TERHADAP MINAT BERKUNJUNG DI UPT PERPUSTAKAAN DIAN NUSWANTORO SEMARANG. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 3(2), 91–100. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/14831>
- Rak, J. (2015). Life Writing Versus Automeia: The Sims 3 Game as a Life Lab. *Biography*, 38(2), 155–180. <https://doi.org/https://doi.org/10.1353/bio.2015.0015>
- Richey & Klein. (2007). *Design and Development Research* (p. 1). Routledge.
- Sanusi, A. (2017). *Data Primer Sekunder* (p. 59). Bumi Aksara.
- Satya Gumelar, W., & Saroya, S. (2022). Desain Tata Ruang Terhadap Minat Pengunjung Siswa di Perpustakaan Sekolah. *Nusantara Journal of Information and Library Studies N-JILS*, 5(1), 38–50. <https://doi.org/10.30999/n->

- Soulen, R. R., & Tedrow, L. (2022). Students' frequency of access to school library materials in transformative times. *Journal of Librarianship and Information Science*, 54(4), 622–639. <https://doi.org/10.1177/09610006211037721>
- Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Suwarno, W. (2020). *Perpustakaan dan Buku : Wacana Penulisan & Penerbitan*. Ar-Ruzz Media.
- Teplá, M., Teplý, P., & Šmejkal, P. (2022). Influence of 3D models and animations on students in natural subjects. *International Journal of STEM Education*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-022-00382-8>
- Winoto, Y., & Rustikasari, R. M. (2018). Rancang Bangun Tata Ruang Perpustakaan Sebagai Pusat Sumber Belajar Di Pondok Pesantren Riyadul Falah Kabupaten Tasikmalaya Provinsi Jawa Barat. *Al-Kuttab : Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 5(1), 131. <https://doi.org/10.24952/ktb.v5i1.831>