



Pendekatan *Adaptive Reuse* pada Redesain Interior Perpustakaan SMP Aceh

Naskah diajukan pada: 2025-8-7 | Terakhir direvisi pada: 2025-10-28 | Diterima pada: 2025-10-31

Hardina Atsilia Qurbah ^{1*}, Adinda Lisa Irmanti ²

^{1,2} UPN Veteran Jawa Timur 1, Surabaya, Indonesia

*Corresponding author, e-mail: hardina_atsilia.di@upnjatim.ac.id

Abstrak

Perpustakaan sekolah memiliki peran penting dalam mendukung literasi dan proses pembelajaran siswa. Namun, perpustakaan SMP di Aceh menghadapi keterbatasan ruang, tata letak yang kurang efisien, serta fasilitas yang belum mendukung aktivitas literasi secara optimal. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan mengubah ruang aula sekolah menjadi perpustakaan multifungsi yang nyaman dan efisien melalui pendekatan adaptive reuse dan participatory design. Metode yang digunakan berupa studi kasus dengan tahapan observasi lapangan, wawancara dengan guru dan pustakawan, serta analisis kebutuhan ruang dan pola aktivitas pengguna. Hasil analisis menjadi dasar redesain melalui penataan zonasi, pemilihan furnitur ergonomis, optimalisasi pencahayaan alami dan buatan, serta integrasi elemen teknologi pembelajaran seperti LCD dan proyektor. Implementasi desain baru menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek fungsionalitas, kenyamanan, dan estetika. Jumlah siswa yang berkunjung meningkat menjadi rata-rata 18–20 orang per waktu istirahat, sementara pengelolaan koleksi menjadi lebih tertata. Pendekatan adaptive reuse terbukti efektif dan ekonomis dalam mengoptimalkan ruang eksisting tanpa perubahan struktural, serta dapat menjadi model desain berkelanjutan bagi sekolah lain dengan kondisi serupa.

Abstract

School libraries played an important role in supporting literacy and student learning processes. However, the junior high school library in Aceh faced limitations in space, inefficient layouts, and facilities that did not fully support literacy activities. This community service activity aimed to transform the school hall into a comfortable and efficient multifunctional library through an adaptive reuse and participatory design approach. The method employed was a case study, which involved field observations, interviews with teachers and librarians, and analysis of space requirements and user activity patterns. The results of this analysis formed the basis for the redesign, including zoning, selection of ergonomic furniture, optimization of natural and artificial lighting, and integration of learning technology elements such as LCDs and projectors. The implementation of the new design showed significant improvements in functionality, comfort, and aesthetics. The number of students visiting the library increased to an average of 18–20 per break session, and collection management became more organized. The adaptive reuse approach proved to be effective and economical in optimizing existing space without structural modifications, and it can serve as a sustainable design model for other schools with similar conditions.

Keywords: *adaptive reuse, participatory design, school library, student literacy*

Pendahuluan

Perpustakaan sekolah merupakan fasilitas pendidikan penting yang mendukung proses pembelajaran dan membangun budaya literasi di kalangan siswa (Lestari & Harisuna, 2019; Rahman & Rahmi, 2025). Koleksi buku dan bahan bacaan yang tersedia menjadi sumber informasi yang krusial untuk menunjang pengembangan kompetensi serta memperluas wawasan peserta didik. Di era digital saat ini, perpustakaan tidak hanya menyediakan buku cetak, tetapi juga media pembelajaran digital dan ruang diskusi yang kondusif. Namun, banyak sekolah, termasuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) di berbagai daerah, menghadapi keterbatasan ruang perpustakaan serta tata letak dan fasilitas yang kurang mendukung optimalisasi layanan. Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat baca siswa dan menghambat terciptanya atmosfer belajar yang efektif.

Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan di SMP Aceh dengan objek pengabdian berupa perpustakaan yang terletak di dalam aula sekolah berukuran 15 x 7 meter. Aula terbagi menjadi dua fungsi utama, yaitu ruang serba guna dengan luas 12 x 7 meter dan ruang perpustakaan berukuran 3 x 7 meter. Pembagian ruang ini menjadikan area perpustakaan sangat terbatas secara fisik. Selain itu, penataan ruang yang belum efisien, fasilitas yang kurang memadai, pencahayaan dan ventilasi yang tidak optimal, serta ketiadaan zonasi yang mengakomodasi berbagai aktivitas seperti baca individu, diskusi kelompok, dan administrasi perpustakaan menjadi masalah utama. Penataan koleksi buku yang belum sistematis dan penggunaan furnitur yang tidak ergonomis ketidaknyamanan pengguna serta menurunkan minat baca siswa. Permasalahan keterbatasan ruang dan fasilitas perpustakaan menjadi dasar pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Permasalahan keterbatasan ruang dan fasilitas perpustakaan menjadi dasar pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Perpustakaan yang nyaman, fungsional, dan representatif sangat dibutuhkan untuk memperkuat budaya literasi di lingkungan sekolah sekaligus meningkatkan mutu pembelajaran dan pemberdayaan kapasitas siswa dalam mengakses informasi. Mengingat keterbatasan ruang dan anggaran sekolah yang tidak memungkinkan merenovasi struktural secara menyeluruh, maka solusi yang diterapkan adalah melalui perancangan ulang interior dengan prinsip *adaptive reuse*, dengan memanfaatkan bangunan yang sudah ada. Pendekatan ini memungkinkan optimalisasi ruang secara ekonomis tanpa mengubah struktur utama bangunan, sehingga dapat menghadirkan perpustakaan multifungsi dengan tata ruang yang efektif dan efisien. Penggunaan prinsip *adaptive reuse* memiliki kelebihan dari sisi ekonomi, yaitu efisiensi penghematan sumber daya, serta pelestarian nilai estetika dan historis bangunan (Artha & Purwantiasning, 2022; Susanti et al., 2020; Tohjiwa, 2021). Pendekatan tersebut relevan dengan kondisi lingkungan yang memiliki keterbatasan dana dan perlu mempertahankan keberlanjutan fungsi ruang. (Saputra & Purwantiasning, 2013).

Tujuan pengabdian ini adalah melakukan pengembangan ruang perpustakaan secara adaptif dan fungsional untuk mengatasi keterbatasan yang ada serta mendukung aktivitas literasi dan pembelajaran secara optimal dan berkelanjutan. Proses perancangan meliputi analisis kondisi eksisting dan kebutuhan pengguna, perancangan zonasi ruang yang ergonomis dan fungsional mencakup zona baca individu, diskusi kelompok, area koleksi buku, serta area administrasi. Tahap selanjutnya adalah pemilihan furnitur yang ergonomis dan efisien terhadap skala ruang, integrasi fasilitas teknologi pembelajaran seperti LCD dan proyektor, serta pelaksanaan renovasi interior dengan memperhatikan efisiensi biaya dan pelestarian karakter bangunan. Sehingga, proses perancangan tidak hanya berorientasi pada estetika ruang, tetapi juga pada efisiensi, kenyamanan, dan keberlanjutan fungsi ruang.

Secara desain, pendekatan yang diterapkan menerapkan prinsip minimalis dengan pemilihan warna-warna netral seperti putih, abu-abu muda, dan *beige* untuk menciptakan kesan ruang yang luas, bersih serta menenangkan. Pemilihan warna netral ini berdasarkan pada teori persepsi ruang yang menjelaskan bahwa warna yang memiliki tingkat kecerahan tinggi dan saturasi rendah dapat

meningkatkan persepsi kedalam dan keluasan visual ruang. Menurut teori psikologi warna, warna netral mampu menstimulasi kondisi emosional yang stabil dan fokus, sehingga dapat mendukung aktivitas kognitif seperti membaca dan belajar (Elliot & Maier, 2014). Prinsip minimalis sesuai dengan prinsip efisiensi visual pada desain interior, menekankan keteraturan dan kesederhanaan bentuk agar ruang lebih fungsional dan tidak menimbulkan beban visual. Penggunaan furnitur ergonomis di perpustakaan juga berkontribusi pada peningkatan kenyamanan fisik dan mengurangi kelelahan saat belajar (Aang Gunaidi, 2023; Ahmad et al., 2024; Çalışkan & Arat, 2023). Ada bukti empiris yang menunjukkan bahwa penerapan furnitur ergonomis dapat meningkatkan konsentrasi pengguna selama waktu belajar yang lebih lama (Aang Gunaidi, 2023; Ahmad et al., 2024). Kombinasi penggunaan warna netral, prinsip ergonomi dan estetika minimalis memberikan pengaruh dalam meningkatkan kualitas visual dan fungsional ruang. Itu juga membuat siswa lebih fokus, lebih nyaman, dan lebih tertarik untuk membaca di perpustakaan sekolah.

Selanjutnya, analisis kondisi perpustakaan di SMP Aceh juga memperlihatkan pentingnya integrasi teknologi pembelajaran digital dalam pengembangan perpustakaan. Penambahan fasilitas seperti LCD dan proyektor tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, melainkan juga menjadikan perpustakaan sebagai ruang multifungsi yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa dan guru. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan modern yang menggabungkan literasi tradisional dan digital, sebagaimana dijelaskan dalam konsep *blended learning* yang memadukan pembelajaran tatap muka, daring, dan kegiatan lapangan untuk meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar (Wahidmurni et al., 2025). Peningkatan kualitas perpustakaan berpotensi memperkuat komunitas belajar sekolah yang mendukung kolaborasi antara guru, pustakawan, dan siswa sebagai tujuan utama dari pengembangan literasi dan inovasi pembelajaran. Konsep ini menekankan keterlibatan sosial dan rasa kepemilikan bersama dalam pengelolaan ruang belajar, yang berpengaruh positif terhadap motivasi dan partisipasi peserta didik. Pada kegiatan ini, keterlibatan aktif antara kepala sekolah, guru, dan staff dalam proses perancangan dan pengelolaan perpustakaan mencerminkan prinsip *learning community theory*, transformasi ruang fisik berfungsi sebagai faktor peningkatan interaksi sosial dan budaya literasi di sekolah. Berdasarkan hasil evaluasi pasca pelaksanaan, terjadi peningkatan kapasitas ruang dan peningkatan jumlah kunjungan siswa dibandingkan sebelum pelaksanaan kegiatan. Temuan ini menunjukkan adanya hubungan antara kualitas ruang, partisipasi sosial, dan perilaku literasi siswa.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat ini menghasilkan solusi praktis berupa perancangan ulang interior perpustakaan dengan pendekatan *adaptive reuse* yang didukung oleh kajian pustaka dan analisis kondisi eksisting. Melalui strategi desain yang terukur, efisien, dan partisipatif, perpustakaan sekolah dapat bertransformasi menjadi ruang literasi yang nyaman, multifungsi, dan berkelanjutan. Implikasi jangka panjang dari kegiatan ini adalah meningkatnya budaya literasi, mutu pembelajaran, serta pemberdayaan pemangku kepentingan sekolah dalam membangun ekosistem pendidikan yang kolaboratif dan berorientasi keberlanjutan.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meredesain interior perpustakaan SMP di Aceh dengan pendekatan *adaptive reuse*, yaitu memanfaatkan ruang aula yang sebelumnya kurang optimal menjadi perpustakaan permanen. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengoptimalkan fungsi ruang lama secara efisien, fleksibel, dan berkelanjutan tanpa menghilangkan karakter aslinya (Bullen & Love, 2011; Djebbour & Biara, 2019). Kegiatan ini menggunakan pendekatan *participatory design*, dengan melibatkan pihak sekolah yaitu kepala sekolah, guru, dan staf perpustakaan sebagai perwakilan pengguna dalam proses perancangan. Keterlibatan dilakukan melalui koordinasi dan konsultasi rutin untuk mengidentifikasi kebutuhan ruang, sedangkan

kebutuhan siswa diperoleh secara tidak langsung melalui observasi dan wawancara dengan pihak sekolah (Wacnik et al., 2025).

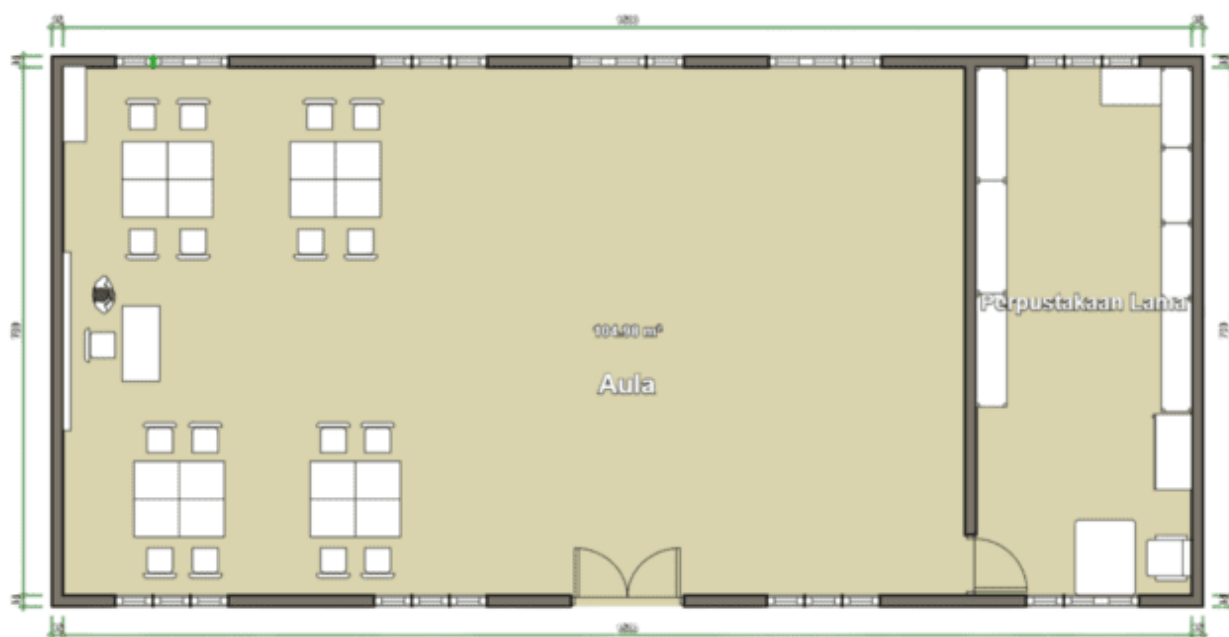
Tahapan pengumpulan data meliputi dokumentasi foto dan video kondisi awal ruang, layout eksisting, telaah dokumen sekolah seperti data jumlah siswa dan pola aktivitas pengguna. Data dianalisis secara kualitatif deskriptif melalui proses reduksi, pengelompokan informasi, dan interpretasi berdasarkan prinsip *adaptive reuse*. Desain dikembangkan menggunakan perangkat lunak SketchUp untuk menghasilkan gambar 3D ruangan yang mudah dipahami oleh pihak sekolah. Hasil desain kemudian dipresentasikan secara daring untuk memperoleh masukan dan persetujuan sebelum implementasi. Evaluasi dilakukan berdasarkan umpan balik dari pihak sekolah setelah implementasi sebagai dasar penyempurnaan dan pengembangan lanjutan. Perpaduan antara pendekatan *adaptive reuse* dan *participatory design* terbukti efektif dalam pelaksanaan pengabdian ini. Proses redesain berjalan efisien karena memanfaatkan potensi ruang yang sudah ada, serta menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter sekolah melalui keterlibatan langsung pengguna. Pendekatan ini memperkuat metode yang digunakan, karena setiap keputusan desain diuji melalui proses konsultasi dan observasi lapangan secara berulang.

Hasil dan Pembahasan

Analisis kebutuhan ruang dan pengguna

Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini, dilakukan analisis terhadap kondisi fisik dan fungsi ruang aula yang selama ini terpakai sebagian sebagai perpustakaan SMP. Hasil observasi menunjukkan bahwa aula tersebut belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal sebagai ruang perpustakaan yang nyaman dan representatif untuk aktivitas belajar dan literasi siswa.

Dari aspek tata ruang, aula masih terbagi menjadi dua zona utama yaitu zona perpustakaan dan ruang serbaguna dengan pembatas berupa partisi. Tata letak yang belum terorganisir dengan baik menyebabkan pemanfaatan ruang kurang maksimal. Sirkulasi pengguna juga tidak lancar karena area perpustakaan terbatas dan bercampur fungsi dengan bagian aula lainnya (lihat Gambar 1). Kondisi ini tidak mendukung konsentrasi dan kenyamanan belajar siswa secara optimal.



Gambar 1. Layout awal bangunan aula
(Sumber: Penulis, 2025).

Dari segi fasilitas, ditemukan beberapa permasalahan yang menghambat kenyamanan dan efektivitas pengguna. Penataan koleksi buku belum dilakukan secara sistematis, sehingga mempersulit pengunjung dalam mencari dan mengakses koleksi. Desain rak buku memiliki variasi tinggi yang tidak selaras dengan kebutuhan pengguna, di mana rak yang terlalu tinggi menyulitkan siswa untuk mengambil buku. Selain itu, perpustakaan belum memiliki zona khusus untuk membaca maupun berdiskusi, sehingga aktivitas literasi cenderung dilakukan secara tidak fokus dan kurang nyaman.



Gambar 2. Kondisi fasilitas perpustakaan
(Sumber: Penulis, 2025).

Fasilitas meja pustakawan juga terbatas dan berukuran kecil, tidak memungkinkan untuk menampung buku yang baru dikembalikan. Akibatnya, buku sering menumpuk di meja dan lantai, yang mengganggu estetika sekaligus efektivitas kerja pustakawan. Kapasitas ruang perpustakaan pun hanya mampu menampung kurang dari sepuluh siswa pada satu waktu, membatasi jumlah pengguna dan mengurangi kenyamanan belajar (Gambar 2).



Gambar 3. Kondisi pencahayaan di perpustakaan
(Sumber: Penulis, 2025).

Dari aspek pencahayaan, kondisi ruang memperlihatkan distribusi cahaya alami yang tidak merata. Area tertentu terasa redup, sehingga suasana ruang kurang terang dan berpotensi menimbulkan kelelahan mata bagi siswa yang menggunakan perpustakaan dalam waktu lama. Pencahayaan buatan hanya berupa satu lampu utama, belum cukup untuk seluruh area. Kondisi ini memerlukan perbaikan sistem pencahayaan dengan memaksimalkan cahaya alami melalui jendela dan penambahan titik lampu buatan agar seluruh ruang mendapat pencahayaan optimal (Gambar 3).

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa perpustakaan SMP di Aceh memerlukan perbaikan menyeluruh pada aspek tata ruang, fasilitas, pencahayaan, dan kenyamanan pengguna. Kondisi yang ada belum mendukung fungsi perpustakaan sebagai pusat sumber belajar dan literasi. Hal ini menghambat terciptanya budaya membaca dan kolaborasi siswa, sehingga diperlukan redesain interior yang mampu menjawab permasalahan tersebut.

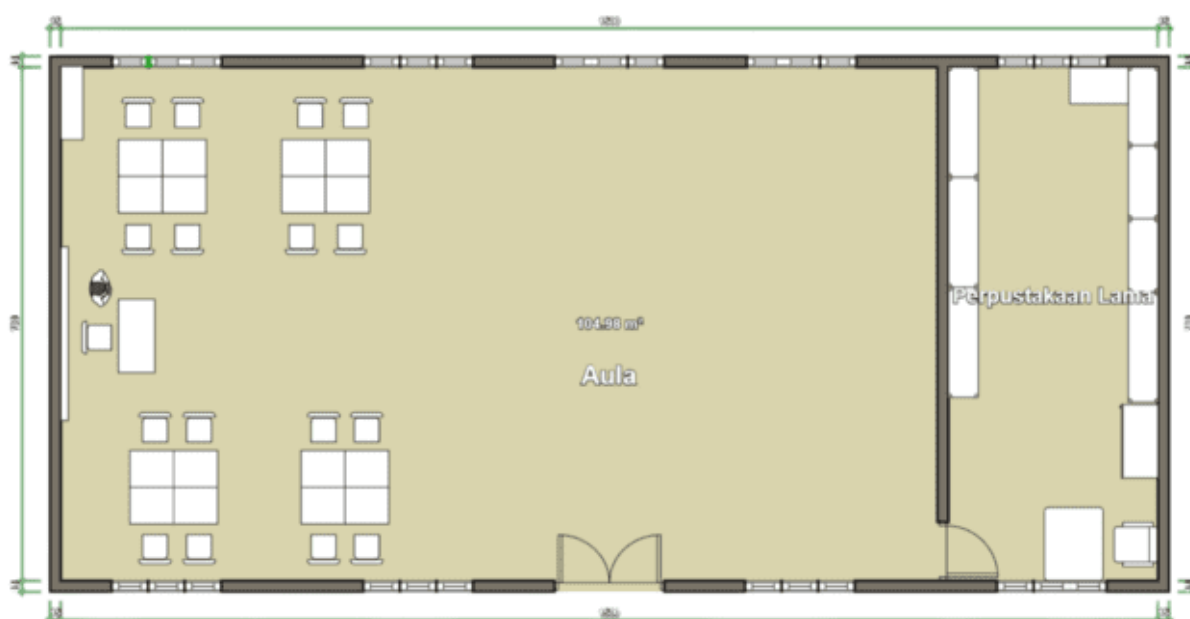
Berdasarkan hasil analisis kebutuhan ruang dan identifikasi permasalahan yang ditemukan pada aspek tata ruang, fasilitas, dan pencahayaan, dapat disimpulkan bahwa ruang perpustakaan memerlukan pendekatan perancangan yang tidak hanya memperbaiki fungsi, tetapi juga mengoptimalkan potensi ruang eksisting. Oleh karena itu, pendekatan *adaptive reuse* dipilih sebagai strategi desain yang relevan, karena memungkinkan transformasi ruang aula menjadi perpustakaan yang lebih efisien, fungsional, dan berkelanjutan tanpa menghilangkan karakter aslinya.

Pendekatan *Adaptive Reuse* dalam Redesain Interior Perpustakaan

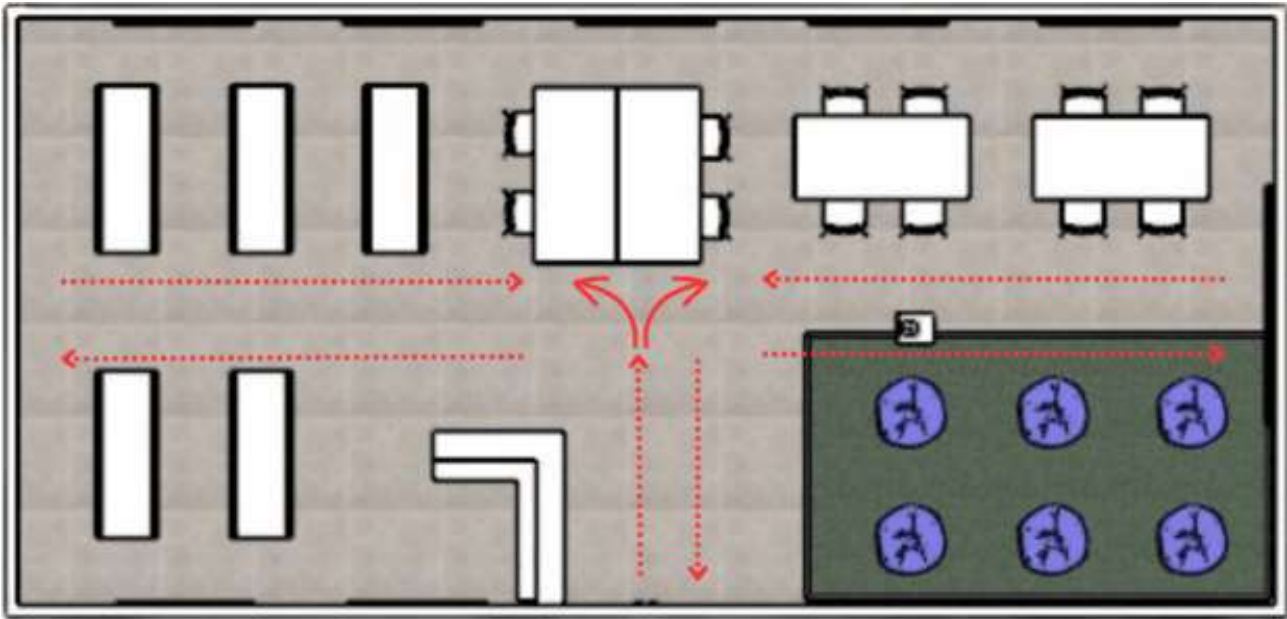
Proses perancangan dimulai dengan sintesis hasil analisis kebutuhan pengguna dan kondisi ruang. Beberapa prinsip desain dirumuskan sebagai dasar penerapan pendekatan *adaptive reuse*, yaitu:

1. Optimalisasi struktur dan material bangunan eksisting tanpa pembongkaran besar.
2. Pengorganisasian ulang tata ruang untuk menciptakan sirkulasi yang efisien.
3. Penciptaan suasana ruang yang terang, dan ramah pengguna.
4. Efisiensi biaya dengan memanfaatkan material lokal dan furnitur modular.

Pendekatan *adaptive reuse* dipilih karena mampu mempertahankan keberlanjutan bangunan sekaligus menghemat biaya renovasi (Susanti et al., 2020; Tohjiwa, 2021). Sebelum redesain, aula masih terbagi dua fungsi utama dengan partisi (Gambar 4). Setelah redesain, area tersebut sepenuhnya dialih-fungsikan menjadi perpustakaan dengan pembagian zona yang terstruktur (Gambar 5).



Gambar 4. Kondisi layout sebelum redesain
(Sumber: Penulis, 2025).



Gambar 5. Layout dan sirkulasi setelah redesain perpustakaan
(Sumber: Penulis, 2025).

Konsep desain interior perpustakaan SMP di Aceh terinspirasi dari desain Perpustakaan Menteng. Dinding menggunakan finishing cat dengan warna netral menyerupai semen, menciptakan kesan alami, modern, dan bersih. Warna putih pada furnitur memberikan suasana terang dan lapang. Lantai menggunakan keramik motif semen sebagai elemen netral yang memberi kesan elegan dan modern. Visualisasi dari konsep desain dapat di lihat pada Gambar 6 dan Gambar 7, yang menunjukkan penataan rak modular, furnitur yang ergonomis dan perpaduan warna serasi.

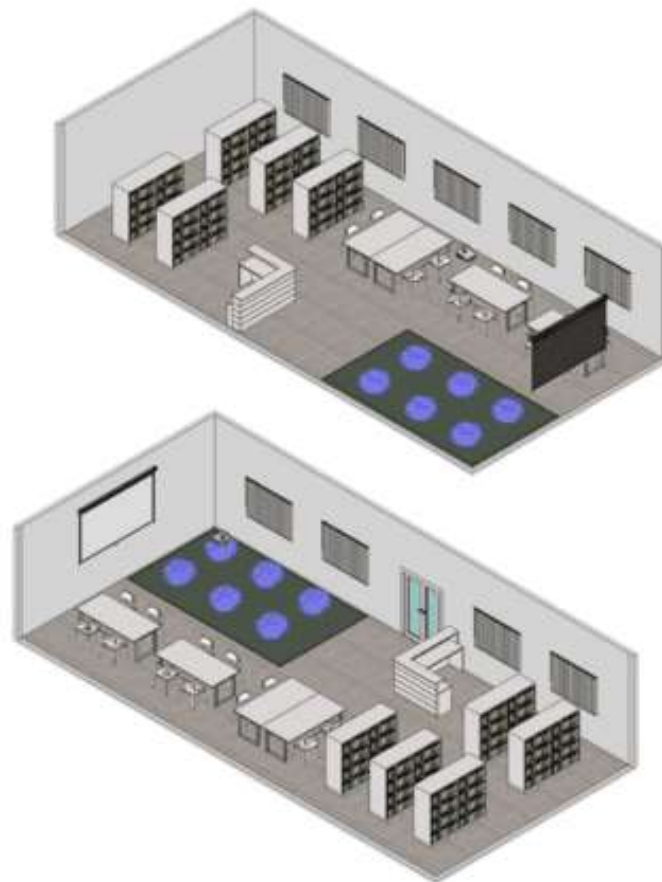


Gambar 6. Hasil redesain interior perpustakaan
(Sumber: Penulis, 2025).



Gambar 7 Hasil redesain interior perpustakaan
(Sumber: Penulis, 2025).

Gambar 8 memperlihatkan isometri ruang yang menunjukkan hubungan spasial antarzona dan sirkulasi yang fleksibel. Ruang utama terdiri atas zona baca dengan furnitur ergonomis, zona koleksi buku, serta zona santai dengan karpet dan *bean bag*.



Gambar 8. Isonometri interior perpustakaan
(Sumber: Penulis, 2025).

Pencahayaan buatan dan alami dikombinasikan untuk mencapai tingkat terang yang optimal. Lampu-lampu tambahan dipasang secara merata sehingga seluruh area ruang mendapat distribusi cahaya yang cukup. Penggunaan karpet dan *bean bag* menambah variasi tempat duduk yang non-formal, menciptakan atmosfer yang santai dan ramah bagi siswa.

Setelah hasil redesain selesai, dilakukan observasi dan wawancara informal dengan guru serta pustakawan selama dua minggu masa penggunaan. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang berkunjung ke perpustakaan, dengan rata-rata 18–20 siswa setiap sesi istirahat (sebelumnya kurang dari 10 siswa). Guru melaporkan bahwa siswa kini lebih sering membaca dan berdiskusi di area santai, sementara pustakawan menyatakan pengelolaan buku menjadi lebih mudah karena penataan rak dan meja yang ergonomis.

Dari segi pencahayaan dan kenyamanan visual, siswa mengaku lebih betah membaca karena ruang terasa lebih terang dan tidak panas. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan *adaptive reuse* tidak hanya berhasil secara estetika dan fungsional, tetapi juga meningkatkan kenyamanan dan efektivitas penggunaan ruang. Secara keseluruhan, hasil redesain menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek fungsionalitas, kenyamanan, dan estetika ruang. Pendekatan *adaptive reuse* terbukti efektif dalam mengubah fungsi aula menjadi perpustakaan yang efisien, ramah pengguna, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern. Integrasi teknologi digital seperti LCD dan proyektor turut memperkuat fungsi edukatif perpustakaan sebagai pusat literasi sekolah. Keberhasilan proyek ini menunjukkan bahwa *adaptive reuse* dapat menjadi solusi desain interior berkelanjutan dan ekonomis untuk fasilitas pendidikan, terutama di sekolah dengan keterbatasan ruang dan sumber daya.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mentransformasi ruang aula di SMP PKPU Aceh menjadi perpustakaan multifungsi yang mendukung budaya literasi dan pembelajaran kolaboratif siswa. Pendekatan *adaptive reuse* yang dikolaborasikan dengan metode *participatory design* dapat memaksimalkan potensi ruang yang sudah ada tanpa mengubah struktur bangunan. Melalui keterlibatan aktif guru, siswa, dan pihak sekolah dalam proses perancangan, diperoleh rancangan ruang yang lebih kontekstual terhadap kebutuhan pengguna. Hasil observasi menunjukkan peningkatan efisiensi penggunaan ruang, kualitas pencahayaan alami, serta kenyamanan aktivitas membaca dan diskusi. Zonasi yang terstruktur jelas menciptakan sirkulasi yang lebih lancar dan mendukung pembagian area baca, diskusi, dan literasi digital. Penggunaan furnitur ergonomis serta perangkat teknologi seperti LCD dan proyektor juga memperluas fungsi perpustakaan sebagai ruang belajar interaktif. Temuan ini menunjukan bahwa penerapan prinsip *adaptive reuse* berbasis *participatory design* tidak hanya menghasilkan efisiensi ruang, tetapi juga meningkatkan keterikatan pengguna terhadap lingkungan belajar. Dengan demikian, pengabdian ini memberikan kontribusi empiris terhadap praktik desain interior pendidikan berbasis keberlanjutan dan partisipasi pengguna. Model ini dapat dijadikan acuan untuk revitalisasi fasilitas pendidikan lain dengan kondisi serupa, terutama di sekolah-sekolah dengan keterbatasan ruang dan sumber daya.

Rekomendasi

Untuk pengembangan selanjutnya, dapat dilakukan evaluasi berkelanjutan pada pola penggunaan ruang untuk mengukur efektivitas rancangan dan kenyamanan pengguna. Program pelatihan literasi informasi serta peningkatan kapasitas pengelola perpustakaan perlu difasilitasi agar fungsi ruang tetap optimal. Selain itu, kolaborasi jangka panjang antara tim pengabdian, pihak sekolah, dan pemangku kepentingan lokal perlu diperkuat agar perpustakaan terus berkembang sebagai pusat literasi, kreativitas, dan pembelajaran yang inklusif.

Daftar Pustaka

- Aang Gunaidi, S. Y. (2023). *Kajian Ergonomi Terhadap Sarana dan Prasarana Ruang Baca Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bengkulu*.
- Ahmad, N., Ismail, A. R., Mohamad, D., Sonie Palate, N. S., & Kamaruzzaman, A. F. (2024). Improving Classroom Chairs for Student Comfort and Health: An Ergonomic Approach. *Journal of Human Centered Technology*, 3(1), 22–28. <https://doi.org/10.11113/humentech.v3n1.65>
- Artha, K. G., & Purwantiasning, A. W. (2022). Kajian Konsep Adaptive Reuse Pada Bangunan Museum Bersejarah di Museum Bahari, Jakarta. *Journal of Architectural Design and Development*, 3(1), 17–29. <https://doi.org/10.37253/jad.v3i1.6605>
- Bullen, P. A., & Love, P. E. D. (2011). Adaptive reuse of heritage buildings. *Structural Survey*, 29(5), 411–421. <https://doi.org/10.1108/02630801111182439>
- Çalışkan, B. N., & Arat, Y. (2023). Eğitim Yapılarında Mobilya Ergonomisi: Sistematis Bir İnceleme. *Journal of Interior Design and Academy*, 3(2), 183–201. <https://doi.org/10.53463/inda.20230199>
- Djebbour, I., & Biara, R. W. (2019). Sustainability comparative assessment of adaptive reuse of heritage buildings as museums: A case of tlemcen. *Environmental Research, Engineering and Management*, 75(3), 7–20. <https://doi.org/10.5755/j01.arem.75.3.22133>
- Elliot, A. J., & Maier, M. A. (2014). Color psychology: Effects of perceiving color on psychological functioning in humans. *Annual Review of Psychology*, 65(June 2013), 95–120. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010213-115035>
- Lestari, I. A., & Harisuna, N. R. (2019). Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran Siswa terhadap Minat Baca Siswa. *Literature Review*, 8(12), 195–200.
- Rahman, R., & Rahmi, N. (2025). *Room of Civil Society Development Revitalisasi Perpustakaan untuk Meningkatkan Budaya Literasi Siswa di MAS BPPI Pamboang*. 4(3), 436–447.
- Saputra, H., & Purwantiasning, A. W. (2013). Kajian Konsep Adaptive Reuse Sebagai Alternatif Aplikasi Konsep Konservasi. *Jurnal Arsitektur Universitas Bandar Lampung*, 45–52.
- Susanti, A., Yusril, M., Mustafa, E., Jezzica, G. A., Wulandari, J., Pratiwi, D., & Putri, S. (2020). Pemahaman Adaptive Reuse Dalam Arsitektur Dan Desain Interior Sebagai Upaya Menjaga Keberlanjutan Lingkungan: Analisis Tinjauan Literatur. *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 3, 499–505. <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/346>
- Tohjiwa, A. D. (2021). STRATEGI ADAPTIVE REUSE PADA BANGUNAN TUA DI KAWASAN REVITALISASI Studi Kasus: Restoran Oeang di Kawasan M Bloc, Jakarta. *Jurnal Ilmiah Desain & Konstruksi*, 20(1), 34–47. <https://doi.org/10.35760/dk.2021.v20i1.4303>
- Wacnik, P., Daly, S. R., & Verma, A. (2025). Participatory design: a systematic review and insights for future practice. *Design Science*, 11(Ehn 1988), 1–31. <https://doi.org/10.1017/dsj.2025.10009>
- Wahidmurni, Firdiansyah, Y., Lestantyo, P., Susilawati, S., Mubarak, H., & Cahyono, M. D. (2025). Building a digital learning space culture in elementary school. *Edelweiss Applied Science and Technology*, 9(4), 1447–1456. <https://doi.org/10.55214/25768484.v9i4.6318>