

Library Image Building

Pembentukan Citra melalui Ruang Fisik Perpustakaan

Miyarso Dwi Ajie, M.I.Kom

Prodi Perpustakaan dan Informasi | Universitas Pendidikan Indonesia

Pendahuluan

Jika kita mendengar sebuah citra, maka yang pertama kali ada di benak orang tersebut adalah sebuah gambaran semu mengenai penilaiannya terhadap orang lain, sebuah barang atau sebuah lembaga. Baik tidaknya gambaran tersebut adalah tergantung dari pengalaman atau apa yang didengarnya tentang sesuatu tersebut. Bila pengalaman yang sering didengarnya itu baik, maka positiflah pandangan orang tersebut terhadap benda, orang atau lembaga itu. Sebaliknya bila apa yang didengarnya atau mempunyai pengalaman yang pernah didengarkan dan dialaminya itu buruk, maka gambaran buruklah yang ia bayangkan pada saat itu.

Istilah citra atau dalam bahasa Inggris "*Image*", menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia antara lain mengandung arti gambar, rupa atau gambaran yang dimiliki orang banyak mengenai pribadi, Institusi/organisasi, ataupun produk.

Untuk lebih menjelaskan konsep citra, berikut disampaikan definisi citra dari beberapa ahli: Webster (1993) mendefinisikan citra sebagai gambaran mental atau konsep tentang sesuatu. Kotler (1995) secara luas mendefinisikan citra sebagai jumlah dari keyakinan-keyakinan, gambaran-gambaran, dan kesan-kesan yang dipunyai seseorang pada suatu obyek. Obyek yang dimaksud bisa berupa orang, organisasi, kelompok orang atau yang lain yang dia ketahui. Jika obyek itu berupa organisasi, berarti seluruh keyakinan, gambaran, dan kesan atas organisasi dari seseorang merupakan citra (Ardianto, 2008:134).

Dari beberapa definisi di atas dapatlah di lihat bahwa pada dasarnya citra adalah suatu yang sangat dibutuhkan oleh sebuah organisasi/institusi/perusahaan baik institusi yang menghasilkan jasa atau menghasilkan produk (barang). Dengan adanya citra dapat diketahui bahwa institusi tersebut baik atau tidak dimata masyarakat pada umumnya.

Bila pendapat tentang perpustakaan tersebut positif, maka citra yang didapat adalah citra positif atau *favourable image* dan juga sebaliknya jika pendapat dari publik buruk maka dapat diketahui bahwa citra dari perpustakaan tersebut buruk atau *unfavourable image*.

Ruang Fisik Perpustakaan Sebagai Pembentuk Citra

Desain tidak hanya berada pada dimensi guna tetapi dimensi citra juga harus dapat memperlihatkan tingkat kualitas budaya yang dimiliki. Respon terhadap kebutuhan yang muncul, semua akan sama saja jika tidak ada kepentingan estetis yang menyertainya. Dengan kata lain, kecukupan terhadap aspek fungsional bukan jaminan suatu desain dianggap baik, karena peran fungsi dari desain yang ditekankan secara berlebihan.

Bangunan sebagai salah satu karya manusia, selain berdimensi guna juga harus memiliki dimensi citra. Dalam setiap karyanya yang berdimensi guna, manusia akan dianggap sebagai sosok makhluk yang manusiawi dan berkebudayaan bila dapat mengungkapkan dimensi citra dalam setiap karyanya sebagai bagian yang bersumber dari jati diri yang dalam dan berkualitas (Mangunwijaya, 1995: 7). Sebagai tempat berlindung manusia, bangunan mewujudkan citra manusia itu sendiri. Seperti juga pakaian, maka setiap rumah atau bangunan sebagai karya manusia harus dapat mem-bahasa-kan diri pemilik dan pemakainya, disamping aspek fungsinya sebagai tempat berlindung. Aspek guna atau fungsi bangunan segi keterampilan serta kemampuan fisik bangunan, juga berkaitan dengan suatu bentuk daya yang menyebabkan tingkat kehidupan akan berkembang menjadi baik. Aspek ini berkaitan dengan masalah teknis dan fungsi bangunan bagi kehidupan manusia. Sedangkan aspek citra menunjuk pada suatu gambaran kesan penghayatan yang dapat menangkap arti bagi atau terhadap seseorang karena lebih mengarah pada hal-hal yang bersifat spiritual menyangkut derajat, martabat, menunjukkan diri pribadi manusia itu sendiri dan pada tingkat kebudayaan tertentu.

Citra atau *image* akan terbentuk dalam pikiran manusia melalui stimuli yang diterima. Tetapi tidak semua stimuli visual tersebut dapat diterima dan diingat oleh manusia, karena manusia hanya memperhatikan dan mengingat hal-hal yang dikenal secara umum. Membentuk citra tertentu dari suatu ruang interior sebuah bangunan dalam pikiran manusia, maka yang bertindak sebagai stimuli adalah ruang itu sendiri untuk merangsang perhatian manusia dalam

memberikan tanggapan atau responnya. Batasan citra sebagai dimensi yang mem-bahasa-kan bangunan (ruang fisik), dan bagaimana citra terbentuk secara psikologis, memberi landasan bagi penciptaan karya desain dalam lingkungannya. Bangunan harus men-citra-kan dirinya terlebih dulu sebagai bentuk rangsangan atau stimuli sehingga tersampaikan maksudnya, dan citra yang terbentuk dapat diterima orang lain sebagai penggunanya.

Citra Sebagai Identitas Perpustakaan

Dalam perkembangan peradaban manusia, organisasi dan individu sudah mulai mempergunakan perangkat visual sebagai sarana yang membantunya untuk mengenal dan mengerti sesuatu dengan lebih baik. Bahkan sebelum manusia dapat membaca dan menulis, mereka sudah mempergunakan bahasa simbol untuk membedakan barang miliknya dari saingan mereka. Dalam dunia bisnis perkembangan penggunaan bahasa simbol sudah mulai tumbuh selama hampir seabad atau bahkan lebih meskipun dengan aturan dan cara yang mengalami perkembangan, perubahan, dan perbaikan (Pilditch, 1970: 1).

Suatu perpustakaan harus dapat menemukan kepribadian melalui terbentuknya citra dan mengkomunikasikannya secara efektif pada masyarakat luas sebagai pengamat yang terlibat langsung, aktif maupun pasif. Karena setiap perpustakaan akan membutuhkan kehadirannya diterima, dikenal, dan dimengerti oleh masyarakat penggunanya, sebagai salah satu cara menarik minat untuk memakai fasilitas yang ditawarkan. Seperti pendapat Astrid S. Susanto (1988 :112) bahwa aspek citra akan mempengaruhi orang melakukan beberapa tindakan yaitu; (1) mempengaruhi perhatian (*attention*), (2) membuat tertarik (*interest*), dan (3) menimbulkan hasrat atau minat (*desire*).

Ketiga hal tersebut secara psikologis mendasari orang untuk mengambil keputusan (*decision*) dan akhirnya akan bertindak (*action*) sesuatu yang menguntungkan atau merugikan perpustakaan. Sehingga citra perpustakaan harus dibentuk dan dirancang dengan baik dan hati-hati. Pada dasarnya, citra perpustakaan akan terlihat melalui perwujudan bentuknya yang meliputi aspek *tangible* dan *intangibile*. Pemustaka menilai perpustakaan melalui komponen-komponen tersebut, seperti pemustaka yang menilai perpustakaan dari jasa layanan yang diberikan juga lingkungan yang ditawarkan oleh perpustakaan. Perpustakaan dan pemustaka

saling berkaitan sehingga merupakan sesuatu yang sangat penting dalam eksistensi perpustakaan sebagai sebuah jantung pendidikan, dan citra suatu perpustakaan selalu berkaitan dengan kemampuan perpustakaan memenuhi kebutuhan pemustakanya.

Opini publik merupakan pengaruh paling kuat bagi sebuah institusi/perusahaan sebagai faktor penentu keberhasilan. Beberapa keputusan dibuat berdasarkan opini ketika konsumen mencari produk yang bagus dan sesuai dengan keinginannya, dan mereka dihadapkan pada kondisi yang beraneka ragam dengan variasi yang ditawarkan dan dipromosikan oleh perusahaan. Mereka harus memilih sebelum membeli produk (ataupun menggunakan jasa layanan), dan akan berhubungan dengan rangkaian pilihan kebiasaan dari produk yang ditawarkan. Berupa kualitas dalam penampilan dan performansi, daya tahan produk, kegunaan, harga, garansi, pelayanan, purna jual, dan opini masyarakat terhadap keberadaan perusahaan di lingkungannya. Konsep ini juga dapat berlaku bagi keberadaan perpustakaan dalam menciptakan opini publik yang positif mengenai perpustakaan.

Sisi lain pentingnya citra perpustakaan adalah bagaimana pemustaka atau masyarakat pengguna menilai perpustakaan melalui jasa layanan yang diberikan juga desain dan kualitas lingkungan yang ditawarkan. Jasa layanan dan lingkungan binaan (ruang fisik perpustakaan) sebagai obyek dapat memunculkan pesan yang dapat berubah dan mengubah bagian dari proses terbentuknya citra dalam pemikiran pemustaka, seperti yang diungkapkan oleh Saurhaft & Atkins dalam: *Image Wars: Protecting your company when there's no place to hide*:

“Corporate image is acutely important because it greatly influences public opinion about your company and public opinion important because it greatly influences public opinion about your company an public opinion is the final judge of right or wrong, good or bad, and moral or immoral actions (Sauerhaft & Atkins, 1989 dalam Artwanti, 200:75)

Perpustakaan akan memperoleh manfaat dengan terbentuknya citra yang baik, jika para pemustaka juga mendapat manfaat sebanyak kebutuhan yang diharapkan dari layanan yang digunakannya. Dalam proses perencanaan layanan, perpustakaan yang sukses akan mempertimbangkan spesifikasi pencitraan sebagai produk tersendiri atau bahkan sebagai strategi pasar dalam rangkaian rencana dan spesifikasinya, seperti yang diungkapkan oleh James Fairhead dalam *Design for a corporate culture*:

“it should not be overlooked that an important part of the product specification may often be the desired imagery created in the mind of the user, in respect of product, company and the user himself.”

(Fairhead: 1988, dalam Artwanti: 2000: 76)

Melalui penciptaan kesan nilai inilah diharapkan dapat berperan dalam membentuk citra positif sebuah perpustakaan di mata penggunanya. Perpustakaan sebagai komponen penting penyelenggaraan pendidikan berupaya melakukan perbaikan, beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat dan mengupayakan agar dapat memenuhi fungsi di Perguruan Tinggi sebagai fungsi-fungsi pendidikan, penelitian, pembelajaran masyarakat dan pelestarian budaya (*indigenous knowledge*). Sikap perpustakaan terhadap pentingnya membentuk citra tergantung dari tipe, jenis, dan strategi dalam menjalankan fungsinya. Perpustakaan yang percaya bahwa citra perpustakaan adalah sesuatu yang berkaitan dengan optimalisasi dalam memberikan jasa layanan serta menyediakan lingkungan perpustakaan yang menyenangkan bagi pemustaka akan menemukan cara menciptakan citra yang baik dalam pemikiran masyarakat penggunanya.

Membentuk citra Perpustakaan

Publik menerima dan memahami citra perpustakaan melalui perwujudannya dalam bentuk penampilan perpustakaan secara visual, dan bagaimana bentuk penampilan yang disebut ‘identitas’ tersebut dapat mewakili kepribadian perpustakaan, yang berarti juga mewakili kepribadian masyarakat pengguna secara jelas. Perpustakaan membutuhkan rangkaian citra yang mempertegas pesan kepada masyarakat penggunanya. Perpustakaan mungkin membutuhkan keberadaannya dapat diterima masyarakat penggunanya sebagai perpustakaan yang berlaku seperti teman, diterima secara konservatif, formal, dan sebagainya, sesuai dengan citra yang diinginkan, dan perpustakaan akan berusaha mencari dan menemukan wujud yang direpresentasikan sebagai sarana menunjukan karakter perpustakaan.

Citra adalah sesuatu yang dapat dikontrol dan diatur. Citra dapat diciptakan dan dibentuk melalui desain, seperti misalnya desain grafis dalam bentuk *advertising* atau interior

melalui identitas interior, desain produk melalui identitas produk, meskipun semua itu juga dapat merupakan kebalikan dari kondisi yang ada.

Penilaian orang tentang keberadaan dan terbentuknya citra perpustakaan tergantung latar belakang budaya dan pengalamannya. Pada kondisi yang ada, citra perpustakaan akan bersaing dengan citra perpustakaan lain untuk menarik perhatian masyarakat berkunjung atau memakai jasa dan fasilitas pelayanan yang ditawarkan. Seorang pengunjung akan memilih satu diantara yang lain berdasarkan cara perpustakaan tersebut menunjukkannya pada publik secara luas. Membentuk citra perpustakaan bukan merupakan masalah yang sederhana dan mudah, seperti saat perpustakaan membuat atau menjual produk, atau saat memberikan pelayanan yang baik. Pengguna selalu sadar terhadap kriteria produk sebagai bagian dari alasan pengambilan keputusan dalam memilihnya.

Citra perpustakaan tidak akan berhasil terbentuk bila tidak terlihat oleh publik (baca: masyarakat pengguna), karena penampilan perpustakaan menunjukkan fungsi keberadaan dalam hubungannya dengan publik yang bermacam-macam dan dari latar belakang yang berbeda-beda. Sisi perpustakaan dan publik merupakan hal penting untuk diamati sebelum membentuk atau menciptakan citra perpustakaan. Dalam perpustakaan, pengamat internal adalah pihak manajemen dan pustakawannya sendiri, sedangkan pengamat dari luar adalah semua *stake holder* ataupun *civitas academica* yang dilayaninya. Sebelum desain memainkan peran yang membuat perpustakaan menjadi terlihat, maka hubungan dengan publik sangat penting. Karena akan membentuk bagian program sendiri, yaitu ketika terjadi komunikasi antara perpustakaan dengan beberapa komponen lain dari publik yang mencakup seluruh masalah perpustakaan dengan publik yang diselesaikan melalui suatu bentuk komunikasi, misalnya melalui publisitas, promosi layanan, dan lain-lain. Melalui desain, tampilan perpustakaan akan terlihat melalui fasilitas yang ditawarkan dan merupakan perwujudan dari pesan yang dapat diterima oleh pengguna yang terdiri dari bangunan, fasilitas dan koleksi yang dimilikinya.

Terbentuknya citra ruang perpustakaan selalu ditentukan melalui bagaimana perpustakaan mendesain interior ruang dan bagaimana kondisi ruang tersebut dapat mempengaruhi kebiasaan atau sikap pemustakanya. Merupakan kondisi yang baik ketika interior ruang merefleksikan keinginan perpustakaan yang terwujud melalui citra yang

ditampilkan, dan bertemu dengan harapan serta keinginan pemustaka pada saat yang bersamaan. Hal itu menandakan bahwa untuk mendapatkan respon atau tanggapan yang baik, maka perpustakaan harus secara sadar membentuk citranya dengan sangat hati-hati sebelum diterapkan melalui desain interior ruangnya.

Desain akan membantu perpustakaan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kebutuhan, estetika, dan identitas. Desain dapat menjadi alat yang cukup potensial untuk membuat aktivitas suatu perpustakaan itu terlihat oleh penggunanya, karena desain dapat membuat suatu obyek menjadi dikenali melalui elemen-elemennya. Dengan desain berarti pula menciptakan penyelesaian bagi dua masalah, yaitu masalah fungsi dan masalah 'ketertarikan' sebagai sesuatu yang dapat menarik perhatian. Faktor *kegunaan* tidak hanya berarti pada masalah fungsi saja karena merupakan bagian yang sudah pasti darinya tetapi juga membawa dan mengandung pesan yang berarti melalui elemen-elemen pembentuknya, seperti tujuan, cara pemakaian, dimana memakainya, dan lain-lain. Sesuatu yang menarik bukan hanya berkaitan dengan obyek-obyek yang indah saja, tetapi berkaitan dengan hubungan antara manusia dan lingkungan sekitar sebaik pada fungsinya, yang membawa suatu makna secara simbolis.

Desain memungkinkan kita menciptakan suatu yang dapat menggambarkan makna tertentu, diluar kenyataan bahwa setiap individu akan memahami dengan cara dan pemahaman yang berbeda-beda. Desain dapat memainkan perannya membentuk citra perpustakaan yang berbeda dengan perpustakaan lainnya, yaitu dengan menempatkan produk atau jasa layanannya sebagai sasaran pasar, dan menggambarkan citra bahwa sebuah perpustakaan merupakan bentuk kesadaran lingkungan atau bertanggung jawab terhadap lingkungan sosialnya. Ketika suatu perpustakaan menginginkan diterima dengan citra tunggal, maka desain dari setiap artefak perpustakaan harus berdasarkan pada konsep filosofi perpustakaan secara konsisten. Sebuah perpustakaan tidak dapat dipisahkan dari perpustakaan lainnya kecuali dia berbeda dengan lainnya. Untuk itulah maka perpustakaan harus selalu memiliki identitas tertentu yang dapat dinilai sebagai kepribadian perpustakaan itu sendiri.

Teori Citra dan Proses Pembentukan Citra Perpustakaan

Studi kasus Perpustakaan UPI:

Warna tematik untuk perpustakaan UPI adalah warna Biru, Putih (*irish white*) dan Jingga (*orange*), perpaduan warna tersebut dalam teori warna disebut kontras komplementer. Penggunaan warna tematik putih (*irish white*), biru, dan jingga tersebut perpustakaan UPI ingin menampillkan Citra sebagai Perpustakaan yang Modern & Dinamis. Citra modern, dimaksudkan sebagai gambaran eksistensi perpustakaan UPI selalu mengadaptasi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang ada untuk peningkatan kinerja Perpustakaan. Dinamis, berarti perpustakaan UPI selalu melakukan inovasi-inovasi baru dalam layanan yang diberikan kepada pemustaka guna memenuhi kebutuhan informasi pemustaka yang semakin kompleks seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Nimpoeno dalam Soemirat & Ardianto (2002 : 115), menyebutkan bahwa ada empat komponen yang membentuk citra individu terhadap rangsang, yaitu persepsi-kognisi-motivasi-sikap. Seperti digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 2.10. Model Pembentukan Citra Nimpoeno
(dalam Soemirat & Ardianto, 2002)

Model pembentukan citra di atas jika di aplikasikan dengan Teori S-R (*stimulus and response*) atau pemaknaan arsitektur, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

Jika perhatian dari pemustaka terbentuk maka dengan sendirinya kognisi akan terbentuk. Dan jika pengertian tercipta maka akan terbentuklah motivasi dan sikap yang akan ditunjukkan dari pemustaka. Selanjutnya jika penerimaan dari pemustaka telah terjadi maka

dengan sendirinya akan tercipta persepsi dari pemustaka yang berupa sebuah citra, baik citra tersebut positif ataupun negatif.

Model pembentukan citra ini menunjukkan bagaimana stimulus yang berasal dari luar diorganisasikan dan mempengaruhi respons. Stimulus (rangsang) yang diberikan pada individu dapat diterima atau ditolak. Jika rangsang ditolak proses selanjutnya tidak dapat berjalan, hal ini menunjukkan bahwa rangsang tersebut tidak efektif dalam mempengaruhi individu karena tidak ada perhatian dari individu tersebut. Sebaliknya jika rangsang itu diterima oleh individu, berarti terdapat komunikasi dan terdapat perhatian dari organisme, dengan demikian proses selanjutnya dapat berjalan.

Empat komponen persepsi-kognisi-motivasi-sikap diartikan sebagai citra individu terhadap rangsangan. Jika stimulus mendapat perhatian, individu akan berusaha untuk mengerti tentang rangsangan tersebut,

1. **Persepsi** Pengguna terhadap perpustakaan :
Setiap individu mempunyai pandangan yang berbeda-beda terhadap objek, didasarkan pada pengalamannya mengenai rangsang. Hasil pengamatan pengguna seputar perpustakaan akan dimaknai oleh pengguna secara berbeda pula. Inilah yang dinamakan persepsi atau pandangan. Persepsi pengguna terhadap perpustakaan akan mempengaruhi penilaian pengguna terhadap perpustakaan.
2. **Kognisi** Pengguna terhadap perpustakaan
Kognisi adalah suatu keyakinan diri dari individu terhadap stimulus (Soemirat & Ardianto, 2002 : 116). Keyakinan atau kepercayaan pengguna terhadap perpustakaan akan timbul jika pengguna mempunyai pengetahuan yang cukup mengenai perpustakaan. Pengetahuan pengguna terhadap perpustakaan timbul karena informasi yang diterimanya atau dari pengalaman individu itu sendiri. Staf perpustakaan perlu mengetahui sejauh mana pengetahuan pengguna terhadap perpustakaan, karena disinilah permintaan terhadap jasa layanan perpustakaan berawal.
3. **Motivasi** pengguna memanfaatkan perpustakaan
Pengguna perpustakaan mempunyai kebutuhan pada waktu tertentu, kebutuhan tersebut akan menjadi motif jika didorong dan melahirkan tindakan. Motif adalah keadaan dalam pribadi seseorang yang mendorong keinginan individu untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu guna mencapai suatu tujuan (Soemirat & Ardianto, 2002 : 116). Jika perpustakaan memberikan pengalaman menyenangkan pada pengguna saat mencari informasi, maka hal tersebut akan mendorong pengguna untuk lebih sering memanfaatkan jasa perpustakaan guna memenuhi kebutuhan informasinya.
4. **Sikap** pengguna terhadap perpustakaan
Sikap adalah kecenderungan bertindak, berpersepsi, berpikir, dan merasa dalam objek, ide, situasi atau nilai. Sikap mengandung aspek evaluatif, artinya mengandung nilai menyenangkan atau tidak menyenangkan. (Soemirat & Ardianto, 2002:116). Sikap pengguna terhadap perpustakaan adalah menyangkut evaluasi pengguna terhadap jasa layanan yang diberikan perpustakaan. Mengenai puas atau tidaknya pengguna terhadap

perpustakaan dalam pemenuhan kebutuhan dan keinginannya. Jika layanan yang diberikan dapat memenuhi kebutuhan informasi pengguna, maka pengguna akan merasa puas dan cenderung untuk kembali datang ke perpustakaan dan memberitahukannya kepada orang lain. Dengan demikian perpustakaan tersebut mempunyai kesan atau citra yang positif di mata penggunanya.

[]

Bibliografi

- Assael, H.1992. *Consumer Behavior and Marketing Action*. Fourth Edition. Pluskent Publishing Company
- Ardianto, E. 2008. *Public Relation Praktis*. Bandung : Widya Padjadjaran.
- Azwar, S.2009. *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Danger, E.P.1991. *Memilih Warna Kemasan*. Jakarta : Pustaka Binaman Pressindo
- Departemen Pendidikan Nasional RI Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. 2005. "*Perpustakaan Perguruan Tinggi; Buku Pedoman*". Edisi ke-3. Jakarta.
- Echols, J.M. 2000. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Gifford, R. 1987. *Environmental Psychology, Principles and Practice*. Massachuset: Allyn and Bacon Inc.
- Hall, Edward ,T. 1984. *The Silent Language*. New York: Anchor Press, Double Day.
- Fairhead, J.1988. *Design for a corporate culture*. London: National economic development council
- Jefkins, F. 1996. *Public Relation*. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, P & Andreasen, A.R. 1995. *Strategi Pemasaran untuk organisasi Nirlaba*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Krasner, L. & Ullmann, P. 1983. *Behavior Influence and Personality*. New York: Holt-Rinehart & Winston.
- Laurens, J.M. 2005. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo.
- Mangunwijaya, Y.B. 1995. *Wastu Citra*. Jakarta: Gramedia.
- Masri, A. 2010. *Strategi Visual; Bermain dengan formalistik dan semiotik untuk menghasilkan kualitas visual dalam desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Nimpoeno, J. S. 1983. *Ruang Sebagai Penunjang Kegiatan*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Nurmianto, E. 2008. *Ergonomi; konsep dasar dan aplikasinya*. Surabaya: ITS.
- Pilditch, J. 1970. *Communication by design; a study in corporate identity*. New York: McGraw Hill.
- DIKTI. *Perpustakaan Perguruan Tinggi; Buku Pedoman*. Ed-3. Jakarta: DIKTI.
- Rakhmat, J.1999. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Rosdakarya
- Sauerhaft & Atkins. 1989. *Image Wars: Protecting your company when there's no place to hide*. New York: John Wiley & Sons
- Simpson. 1976. *Theory of Social Exchange*. Holt-Rinehart and Winston Inc.
- Soemirat & Ardianto. 2002. "*Dasar-dasar Public Relation*". Remaja Rosdakarya : Bandung.

JURNAL ELEKTRONIK

- Hidjaz, T. *Terbentuknya citra dalam konteks suasana ruang*. Dimensi Interior, Vol. 2, No. 1, Juni 2004: 51 – 65. Melalui <http://puslit.petra.ac.id/journals/interior/> [03/01/11]

TESIS

- Artwanti, O. 2000. *Peranan Gaya Interior dalam Membentuk Citra Perusahaan*. Program Studi Interior : Institut Teknologi Bandung
- Aryanto, A. 2005. *Kajian elemen pembentuk citra kawasan perumahan; studi kasus perumahan taman setiabudi indah, Medan*. Jurusan Teknik Arsitektu: Universitas Sumatera Utara
- Cundikiawan, A. 2007. *Desain Arsitektur dan Interior Karya Jepang di Indonesia, Studi Kasus Fakultas MIPA UPI Bandung*. Program Studi Desain Interior, FSRD: ITB.
- Daryanti, D. 2007. *Persepsi Pengguna Tentang Layanan Perpustakaan*. Fakultas Ilmu Komunikasi: Universitas Padjadjaran.
- Nurohman, Aris. 2009. *Gedung Perpustakaan; fungsi dan simbolismenya menurut pemustaka studi kasus di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Purwokerto*. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya: Universitas Indonesia.

DISERTASI

- Van den Bosch, A.L.2005. *Corporate Visual Identity Managemeng: current practices, impact, and assesment*. AE Enschede: University of Twente Publication.