

**PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN  
SOEMAN HS KOTA PEKANBARU PROVINSI RIAU**

PERANCANGAN TUGAS AKHIR



Diajukan Oleh:

**INDAH AYU SUKMA WARDANI  
NIM: 1710221123**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA**

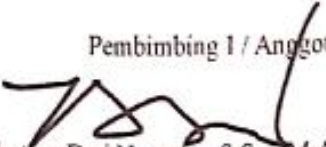
**2021**

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

Perancangan Interior Perpustakaan Soeman HS Kota Pekanbaru Riau diajukan oleh Indah Ayu Sukma Wardani, NIM 1710221123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode prodi: 90221),


Pembimbing 1 / Anggota

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 2002121005

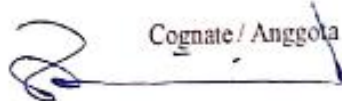
NIDN 0015037702

Pembimbing 2 / Anggota

  
Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.

NIP 19720314 199802 1001

NIDN 0014037206

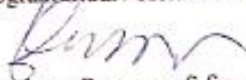
  
Cognate / Anggota

Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002

NIDN 0002085909

Ketua Program Studi / Ketua / Anggota

  
Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP 19730830 200501

NIDN 0030087304

  
Ketua Jurusan / Ketua / Anggota  
Jurusan Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 2002121005

NIDN 00150377

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Lumban Baharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1001

NIDN 0008116906



## Abstrak

Perpustakaan Soeman HS adalah perpustakaan Riau yang dirancang pada tahun 2008 pada masa pimpinan Gubernur Rusli Zainal yang diresmikan langsung oleh Yusuf Kalla selaku wakil presiden Indonesia pada masa itu. Bangun yang berdiri hampir kurang lebih 13 tahun ini, belum pernah mengalami renovasi ulang semenjak pembangunannya. Tempat dan desain yang menoton membuat jenuh bagi pembaca, banyaknya peletakan benda yang sudah tergeser dan digunakan untuk ruangan staff mengurangi seni awal yang dibangun oleh arstik Perpustakaan tersebut.

Perancangan desain interior Perpustakaan Soeman HS Pekanbaru bertujuan untuk menjadi daya tarik masyarakat dan meningkatkan minat baca masyarakat Riau dengan penerapan konsep *Universal Design* serta implementasi yang tepat terhadap fasilitas publik. Dengan konsep yang diterapkan tersebut memiliki makna bahwa perpustakaan dapat memberi pelayanan kepada masyarakat luas tanpa membedakan usia, *gender* dan keberagaman kelompok masyarakat dengan keterbatasan yang mereka miliki. Perancangan perpustakaan ini menggunakan metode desain Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer.

Perpustakaan Soeman HS mengusung *The Land of Lancang Kuning* merupakan tema yang diangkat pada perancangan desain ini. Yang mana tema tersebut diambil dari unsur kebudayaan lokal yang telah menjadi salah satu julukan dari Provinsi Riau sendiri. Lancang Kuning merupakan sebuah perahu layar besar yang dipakai untuk berlayar oleh kaum bangsawan pada masa lalu, sehingga tema ini sangat erat hubungannya dengan pantai, laut dan alam sekitar. terdapat juga beberapa penerapan transformasi bentuk perahu Lancang Kuning pada elemen lainnya, yaitu pada meja resepsionis yang mengambil transformasi bentuk dari awak kapal dan *pattern* lengkung dari gelombang ombak. Pada *hanging lamp* sendiri mengadaptasi transformasi bentuk dari layar perahu dan terdapat Lorong menuju *Kid's Library* yang mengadaptasi dari elemen pembentuk badan kapal yang terlihat seperti terbentuk dari material kayu.

Kata kunci : Interior, perpustakaan Soeman HS, Lancang Kuning, *universaldesign*

### ABSTRACT

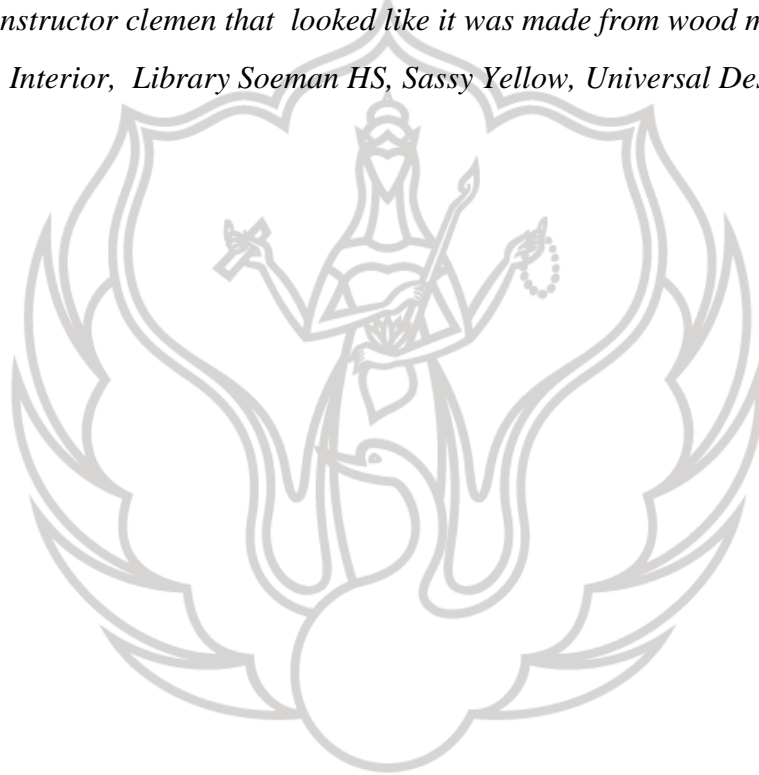
*The soeman hs library is the riau library, which was designed in 2008 under the leadership of gebernur zainal, as was directly presided over by olch Joseph kalla, who was then Indonesian vice President. Wake that up Standing almost more or less these 13 years, has not been refurbished since construction. The cutting sites and designs are saturated to the reader, the many shifts put on and used for staff staff reduce the early art of building the library's architecture.*

*The design design of the interior of the soeman new hs library aims to be an appeal to the public and to increase its interest in reading public with the application of unnversal design and implementation of a built public facility. With*

*such concept established, it has the sense that the balwa library can renderservice to the vast masyankst regardless of age, gender and diversity of community groups with their limitations. The design of the library was based on the methods of design of Rosemary Kilmer and Otie Kilmer*

*The soeman hs library carries the land of presumptuous yellow was a theme that was developed on this design design. Which is derived from local cultural elements that have become one of the nicknames from riau province itself. Yellow sassy is a big sailboat that was used to sail the noble olch, in the past, schingga theme was closely related to the shores, the sea, and the surroundings. There are also several application of the transformation of the yellow sass-shaped boat to itslaimical desk, which takes on the shape transformation of the crew the ship and the curved pattern of the waves. At hanging lamp iadapted the shapetransformation from the sails of the pestle and there was a passageway leading to kid's l appenbrary that adapted from the constructor clemen that looked like it was made from wood material*

*Keywords : Interior, Library Soeman HS, Sassy Yellow, Universal Design*



## KATA PENGANTAR

Mengucap syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, atas segala berkat, karunia, juga anugerahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada program studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugasakhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar besarnya kepada:

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa yang selalu memberikan Kesehatan dan kesempatan untuk penulis menyelesaikan Tugas akhir ini.
2. Keluarga yang terkasih yang selalu memberikan dukungan serta dorongan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A dan Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc. selaku pembimbing 1 dan 2 yang telah memberikan bimbingan, dorongan, semangat, kritik serta saran yang membangun dalam proses perancangan karya tugas akhir.
4. Bapak Oc. Cahyono Priyanto, PhD selaku Dosen Wali
5. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Patner Danis Syahreza Siregar yang selalu memberikan semangat, dorongan, dukungan dan bantuan
8. Teman seperjuangan TA, Mataya Widya Liesti, Annisa Zuama & Mustika Firdausi, keluarga yang selalu saling menyemangati
9. Teman-teman dekat, Fitriati Tri Rida, Ghaffari R, Dwi Puspitasari, Keniya Larasati, Krismono, dan Ayu Widya Wati yang senantiasa memberikan bantuan dan semangat
10. Teman – teman Dimensi 2017 yang senantiasa membantu dan memberikan dukungan kepada penulis.

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB 1 .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
BAB II.....	7
A. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
1. Pengertian Perpustakaan.....	7
2. Fungsi Perpustakaan.....	7
3. Pengertian Tata Ruang Perpustakaan.....	8
4. Tujuan dan Manfaat Tata Ruang Perpustakaan.....	10
B. TEORI KHUSUS.....	11
1. Universal Design.....	12
C. TUJUAN DESAIN.....	15
D. SASARAN DESAIN.....	15
E. DATA.....	16
1. Deskripsi Umum Proyek.....	16
BAB III.....	47
A. PERNYATAAN MASALAH.....	47
B. SOLUSI DESAIN.....	47
BAB IV .....	53
PENGEMBANGAN DESAIN.....	53
A. Pengembangan Desain.....	53
BAB V.....	87
PENUTUP.....	87



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Proses Desain. ....	3
Gambar 2.1 Lokasi Perpustakaan Soeman HS Provinsi Riau.....	18
Gambar 2.2 Ilustrasi Site dari Bangunan Perpustakaan Soeman HS .....	19
Gambar 2.3 Denah Awal Perpustakaan Lantai Dasar .....	20
Gambar 2.4 Denah Awal Perpustakaan Lantai 1 .....	20
Gambar 2.5 Denah keseluruhan dari lantai dasar hingga lantai dua Gedung Perpustakaan Soeman HS .....	21
Gambar 2.6 Tampak Samping Perpustakaan .....	22
Gambar 2.7 Potongan B Awal .....	22
Gambar 2.8 Potongan C Awal .....	23
Gambar 2.9 potongan dari area Gedung B Perpustakaan Soeman HS.....	24
Gambar 2.10 Tampak Perpustakaan Soeman HS dari arah Bank Indonesia .....	24
Gambar 2.11 Perpustakaan Soeman HS dari arah Jl. Cut Nyak Dien.....	25
Gambar 2.12 Tampak Perpustakaan Soeman HS dari arah Jl. Jend. Sudirman....	25
Gambar 2.13 Perpustakaan Soeman HS dari arah Taman Kota.....	26
Gambar 2.14 Tampak bangunan keseluruhan Gedung Perpustakaan Soeman HS	27
Gambar 2.15 <i>Zoning</i> pada Area Lobby lantai dasar Gedung B .....	27
Gambar 2.16 Sirkulasi aktivitas pengguna pada area lobby lantai dasar Gedung B.....	28
Gambar 2.17 Sirkulasi Pengunjung Perpustakaan .....	32
Gambar 2.18 Sirkulasi Pengunjung Perpustakaan .....	32
Gambar 2.19 ( <i>atas</i> ) area membaca lantai 1 dan ( <i>bawah</i> ) ruang diskusi .....	36
Gambar 2.20 ( <i>atas dan kiri</i> ) Lobby Perpustakaan dan( <i>kanan</i> ) Ruang Koleksi Buku .....	36
Gambar 2.21 literatur yang dibutuhkan pada area komputer .....	37
Gambar 2.22 yang dibutuhkan pada area membaca, mengerjakan tugas.....	38
Gambar 2.23 literatur yang dibutuhkan pada area ruang diskusi .....	38
Gambar 2.24 literatur yang dibutuhkan di area wastafel pada toilet.....	39
Gambar 2.25 Data Literatur Toilet.....	41
Gambar 2.26 Data Literatur Café dan Area Kerja .....	42
Gambar 3.1 Mind Mapping Perancangan .....	48
Gambar 3.2 Ilustrasi transisi ruang dan perbedaan lantai .....	49
Gambar 3.3. Ilustrasi tangga dan <i>Ramp</i> .....	49
Gambar 3.4 Ilustrasi ruang dan Pola Linier .....	50
Gambar 3.5 Ilustrasi bukaan jendela besar.....	50
Gambar 3.6 Pintu <i>Sliding Door</i> dan Pintu sensor .....	51
Gambar 3.7 Desain <i>custom storage book</i> perpustakaan.....	52
Gambar 3.8 Gambaran petunjuk lokasi.....	52
Gambar 4.1 Moodboard desain perpustakaan .....	54
Gambar 4.2 Penjelasan Pattern .....	54

Gambar 4.3 Peletakan Perahu Lancang Kuning sebagai Landmark .....	55
Gambar 4.4 Penerapan transformasi bentuk perahu Lancang Kuning.....	55
Gambar 4.5 Sketsa awal desain Lorong menuju Kid's Library .....	56
Gambar 4.6 <i>Color &amp; material schame</i> perancangan.....	57
Gambar 4.7 Diagram <i>Matrix</i> perancangan.....	58
Gambar 4.8 <i>Bubble Diagram</i> Lantai Dasar.....	58
Gambar 4.9 <i>Bubble Diagram</i> Lantai 1 .....	59
Gambar 4.10 <i>Bubble Diagram</i> Lantai 3 .....	59
Gambar 4.11 Zonning alt 1 .....	60
Gambar 4.12 Zonning alt 2 .....	61
Gambar 4.13 Alternatif 2 dan Sirkulasi Ruang.....	62
Gambar 4.14 Layout Lantai Dasar alt. 1 .....	63
Gambar 4.15 Layout Lantai 1 alt. 1 .....	63
Gambar 4.16 Layout Lantai 3 alt. 1 .....	63
Gambar 4.17 Layout Dasar alt. 2 terpilih.....	64
Gambar 4.18 Layout Lantai 1 alt. 2 Terpilih.....	64
Gambar 4.19 Layout Lantai 3 alt. 2 Terpilih.....	65
Gambar 4.20 Rencana Lantai lt. dasar .....	65
Gambar 4.21 Rencana Lantai lt. 3.....	66
Gambar 4.22 Rencana Plafon lantai dasar, lantai 1 dan lantai 3.....	67
Gambar 4.23 Visualisasi area Lobby resepsionis .....	76
Gambar 4.24 Visualisasi area Lobby .....	76
Gambar 4.25 difable area .....	77
Gambar 4.26 Lounge.....	77
Gambar 4.27 Visualisai <i>Kid's Library</i> .....	78
Gambar 4.28 Visualisasi area membaca dan <i>Storage Book Lantai 1 &amp; 3</i> .....	78
Gambar 4.29 Visualisasi ruang komputer lantai 1 .....	79
Gambar 4.30 Visualisasi area membaca dan ruang sewa lantai 1.....	79
Gambar 4.31 Visualisasi cafetaria.....	79
Gambar 4.32 Visualisasi area membaca lesehan lantai 3.....	80
Gambar 4.33 Visualisasi area membaca dan <i>meeting room</i> pengunjung lantai... 80	
Gambar 4.35 Visualisasi area membaca lantai 3.....	81
Gambar 4.36 Visualisai area Lorong menuju ruang serbaguna dan ruang bilik melayu .....	81
Gambar 4.37 Visualisasi ruang serbaguna .....	81
Gambar 4.38 Visualisasi ruang Bilik melayu .....	82
Gambar 4.39 Layout Lantai Dasar .....	82
Gambar 4.40 Layout lantai 1 .....	82
Gambar 4.41 Layout lantai 3.....	83
Gambar 4.42 Perspektif mata burung lantai dasar .....	83
Gambar 4.43 Perspektif mata burung lantai 1 .....	84
Gambar 4.44. Perspektif mata burung lantai 3 .....	84
Gambar 4.45 Aksonometri lantai dasar.....	85
Gambar 4.46 Aksonometri lantai 1 .....	85
Gambar 4.47 Aksonometri lantai 3 .....	86





## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Profil Proyek.....	16
Tabel 2.2 Aktivitas dan kebutuhan ruang.....	29
Tabel 2.3 Daftar Kebutuhan Dan Kriteria Area <i>Lobby</i> .....	42
Tabel 2 4 Daftar Kebutuhan dan Kriteria area Ruang Koleksi Buku.....	44
Tabel 2 5 Daftar Kebutuhan dan Kriteria Area <i>Cafetaria</i> .....	45
Tabel 4 1 Alternatif Future .....	68
Tabel 4 2. Evaluasi Pemilihan penataan ruang.....	73
Tabel 4 3 Evaluasi pemilihan furniture pabrikasi.....	74



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Riau merupakan Provinsi yang mempunyai pertumbuhan sangat pesat dari seluruh sektor antara lain Infrastruktur, Pendidikan, Kependudukan, Pembangunan dan lain sebagainya. Dengan perkembangan pembangunan yang sangat pesat, muncul sebuah ide gagasan dari Gubernur Riau yang diduduki oleh Rusli Zainal pada tahun 2003-2013 (masa jabatan 2 periode). Beliau mendirikan sebuah bangunan yang *iconic* untuk dijadikan sebuah Gedung belajar guna menimbulkan gairah ataupun rangsangan minat baca bagi pelajar, mahasiswa dan masyarakat kota Pekanbaru dan sekitarnya. Maka berdirilah Perpustakaan Soeman HS yang berlokasi di Jl. Jend. Sudirman No. 462, Jadirejo, Kec. Sukajadi Kota Pekanbaru Riau.

Perpustakaan Soeman HS diresmikan sejak tahun 2008 oleh Wakil Presiden Yusuf Kalla. Sebagai salah satu perpustakaan yang menyimpan arsip nasional serta berstatus perpustakaan Provinsi, Perpustakaan Soeman HS di anggarkan dalam Gerakan Pendidikan Riau Membaca. Selain menjadi ruang baca, perpustakaan ini juga menjadi ruang publik bagi masyarakat Riau. Konsep perpustakaan ini sendiri adalah Arsitek Melayu–Islam–Modern. Yang menjadi icon dari bangunan Perpustakaan Soeman HS ini merupakan bagian atap pada bangunan. Desain bagian atap yang sangat unik terinspirasi dari alas membaca Al- Quran atau rehal Al-Quran. Karena budaya melayu dan masyarakat Riau sangat menjunjung tinggi nilai kebudayaan yaitu agama Islam dan Al-Quran. Dua hal tersebut merupakan pedoman hidup bagi umat Islam sehingga ini alasan menjadikan rehal Al-Quran sebagai konsep dari desain atap bangunan. Dan Perpustakaan ini memiliki ruang yang menyerupai museum bernama Ruang Bilik Melayu, yaitu ruang yang digunakan untuk menyimpan segala hal yang berkaitan dengan peninggalan sejarah budaya melayu dan Riau.

Pada saat ini pelayanan Perpustakaan Soeman HS sudah cukup baik. Menurut beberapa sumber yang sering mengunjungi perpustakaan ini, mereka merasa kurangnya gairah membaca didalam perpustakaan dan sangat mudah merasa jenuh saat sedang membaca buku. Mereka juga mengatakan tidak ada hal

lain yang dapat dilakukan di Gedung ini selain kegiatan yang berhubungan dengan buku dan mengikuti seminar. Kebanyakan pengunjung dari perpustakaan ini juga hanya sebatas mahasiswa, dan beberapa pelajar. Sedangkan pengunjung selain mahasiswa dan pelajar biasanya hanya menjadikan perpustakaan Soeman HS ini sebagai objek wisata yang menjadi *iconic* dari Provinsi Riau ini sendiri. Dan itu sangat tidak sesuai dengan visi bangunan Perpustakaan.

Tempat dan desain yang monoton membuat jenuh bagi pembaca, banyaknya peletakan benda yang sudah tergeser dan digunakan untuk ruangan staff mengurangi seni awal yang dibangun oleh arstik Perpustakaan tersebut. Ditambah lagi sejak dibangun Perpustakaan tidak adanya renovasi ruangan untuk mengikuti zaman yang ada.

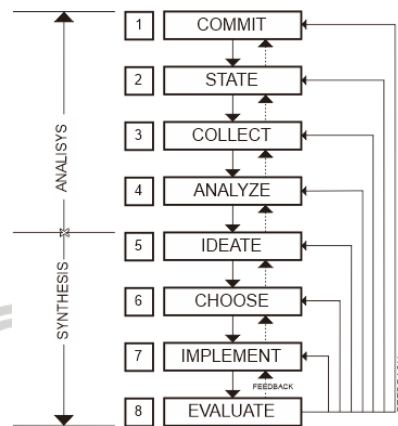
Gedung Perpustakaan Soeman HS ini dirasa perlu melakukan pengembangan desain khususnya pada desain interior Gedung menjadi desain yang lebih universal, tidak hanya memberikan fasilitas untuk para kaum muda seperti pelajar dan mahasiswa, namun juga menyediakan fasilitas untuk para lansia, anak-anak dan orang-orang yang memiliki kebutuhan khusus. Memiliki standar ramah dan nyaman berdasarkan 3 aspek yaitu, ramah secara karakteristik bentuk ruang dan segala fasilitas yang ada, nyaman secara fungsi ruang, dan aman secara pengaplikasian material. Disamping itu, menghadirkan desain yang kreatif dan inovatif pada interior Gedung Perpustakaan Soeman HS tanpa harus terlepas dari unsur lokalitasnya berupa akulturasi budaya Melayu Islam dan Modern.

Dengan menghadirkan suatu ruang tambahan yang berfungsi sebagai ruang penyimpanan barang-barang peninggalan sejarah budaya Melayu dan peninggalan sejarah Provinsi Riau lainnya. Penggunaan platform modern dan relevan bagi generasi masa kini diharapkan dapat lebih memaksimalkan visi dan fungsi dari Perpustakaan ini sendiri, serta dapat menjadi jembatan untuk memiliki SDM yang lebih berkualitas di Provinsi Riau. Sesuai dengan Undang-Undang No 43 Tahun 2007 bahwa Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan Pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi dan rekreasi para pemustaka.

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain

Metode desain yang akan digunakan pada perancangan museum ini dengan menggunakan metode desain Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer, yang proses desainnya seperti dibawah ini.



**Gambar 1.1 Diagram Proses Desain.**

(Sumber: Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014:178)

### 2. Penjelasan Proses Desain

#### a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

##### 1. Commit

*Commit (Accept the Problem)*, Tahap sangat awal yang wajib dilakukan seorang desainer dalam proses mendesain merupakan menerima “permasalahan” yang ada. Untuk menerima permasalahan yang ada, seorang desainer pada umumnya hendak menerapkan proses mencari permasalahan yang ada. Untuk menentukan suatu permasalahan, dapat dilakukan dengan metode:

- Mencari informasi dari objek
- Melakukan pengamatan secara langsung
- Mengenali objek lebih dalam
- Melakukan prosedur analisis terhadap data- data yang sudah terkumpulkan

Sementara itu, Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk dapat menerima permasalahan:

- *Prioritization*. Dengan menciptakan time schedule, priority list.

- *Personal Value Analogies*. Metode untuk menciptakan“ permasalahan” menjadi lebih“ bernilai” misalnya dengan menyelesaikan permasalahan melalui metode yang unik serta kreatif.

## 2. State

*State (Define the Problem)*, Menetapkan permasalahan merupakan sebuah tahap awal yang sangat penting karena pasti akan berdampak langsung terhadap solusi akhir. Tahap menetapkan permasalahan bisaanya dipengaruhi oleh masalah-masalah yang berkaitan dengan persyaratan, kendala, keterbatasan, dan asumsi-asumsi yang ada.

## 3. Collect

*Collect (Gather the Facts)*. Setelah permasalahan dapat dipahami, desainer harus mencari informasi yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini melibatkan banyak penelitian, data, dan survey. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mendapatkan informasi:

- a. *Interviews* pengguna ruang (pengelola dan pengunjung).
- b. Survey pengguna
- c. Mengumpulkan data fisik proyek
- d. Mencari referensi dari proyek yang serupa.

## 4. Analyze

Desainer harus meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokannya dalam kategori-kategori yang berhubungan. Data dan informasi harus disaring, hanya yang berpengaruh terhadap solusi akhir dan berkaitan dengan permasalahan. Menyimpulkan kebutuhan dan keinginan pengguna serta karyawan. Bagaimana pengaplikasian teknologi dan unsur-unsur kebudayaan yang menjadi konsep dasar dari objek.

### b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

#### 1. Ideate

Tahap paling kreatif dalam proses desain dimana ideide/alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul. Pada tahap ini, secara



arsitektur bangunan objek telah mengusung konsep modern dan kebudayaan melayu, yang mana konsep tersebut sangatlah mencolok, desainer harus dapat membuat interior dari bangunan tersebut menjadi perpaduan yang menarik.

## 2. Choose

Tahap dimana desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang cocok dengan budget, kebutuhan, hal objektif, dan keinginan klien. Memilih pilihan terbaik dari beberapa alternatif desain yang dibuat oleh seorang desainer dengan pertimbangan berbeda pada setiap alternatif desainnya.

## 3. Implement (*Take Action*)

Tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti final drawing, denah, rendering, dan presentasi. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menuangkan ide ke dalam bentuk fisik:

- Final design drawings. Berupa denah, tampak, potongan, dan detail-detail. Harus dibuat skalatis dan menggambarkan seluruh ruang dan objek.
- Budgets. Permasalahan biaya harus dipertimbangkan oleh desainer untuk menghindari over cost dalam sebuah proyek. Desainer harus membuat estimasi biaya proyek.
- Construction drawings. Gambar kerja skalatis yang berupa detail detail khusus dalam sebuah project.

### c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

#### 1. Evaluate

Proses review dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan. Melihat apa yang dipelajari/didapat dari pengalaman dan apa pengaruh/hasil desain. Sebagai pedoman desainer untuk menyelesaikan masalah- masalah selanjutnya yang akan dihadapi.

## 2. Feedback

Merupakan istilah yang digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahap desain. Langkah untuk membandingkan antara hasil desain dengan proses pengerjaan proyek di lapangan.

