

**PENERAPAN KONSEP LOKALITAS PADA PERANCANGAN
INTERIOR PERPUSTAKAAN UMUM MULA MALURUNG
KABUPATEN LUMAJANG**



Disusun oleh:

Muhammad Sulthan Aulia Zakky

1812156023

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA

YOGYAKARTA

2023

**PENERAPAN KONSEP LOKALITAS PADA PERANCANGAN
INTERIOR PERPUSTAKAAN UMUM MULA MALURUNG
KABUPATEN LUMAJANG**

Muhammad Sulthan Aulia Zakky

NIM 1812156023

Program Studi Desain Interior

ISI Yogyakarta

Abstrak

Perpustakaan Umum Mula Malurung adalah perpustakaan umum tingkat kabupaten yang berlokasi di Kec. Ditotrunan, Kab. Lumajang, Jawa Timur. Perpustakaan ini merupakan pusat kegiatan literasi bagi masyarakat Kota Lumajang. Selain menjadi pusat kegiatan masyarakat di bidang pendidikan, Perpustakaan Umum Mula Malurung juga menjadi wadah kegiatan masyarakat di bidang kreatif, seni, dan budaya. Perancangan Perpustakaan Umum Mula Malurung bertujuan untuk mewujudkan konsep “Perpustakaan Modern” sebagai sebuah standar dengan 4 poin penting yaitu fungsional (*functional*), interaktif (*interactive*), variatif (*varied*), dan kesesuaian lingkungan (*environmentally suitable*). Dengan konsep tersebut gaya dan tema yang diterapkan adalah “Lokal-Kontemporer” dimana sebagai sebuah ruang publik perpustakaan harus dapat mengikuti perkembangan zaman dan kegemaran masyarakat pada saat itu, dan dengan nilai-nilai lokalitas maka perpustakaan akan memiliki identitas sehingga dapat terlihat dan tertanam di benak masyarakat. Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah metode “*design thinking*”, dimana dalam proses perancangannya melalui proses desain mulai dari *define, research, ideate, prototype, select, implement, hingga learn*. Perancangan ini menggunakan pendekatan *Visual Corporate Identity* dalam konteks desain interior. Manfaat yang diharapkan dari perancangan ini adalah dapat menjadi sebuah ide dan gagasan bagi mahasiswa dan pekerja di bidang desain interior, dan juga dapat menjadi pembahasan untuk pemecahan masalah yang serupa kedepannya.

Kata kunci : Perpustakaan, Modern, *Visual Corporate Identity*, Lokalitas

Abstract

Mula Malurung Public Library is a district-level public library located in Ditotrunan sub-district, Lumajang district, East Java. This library is the center of literacy activities for the people of Lumajang City. Apart from being a center for community activities in the field of education, Mula Malurung Public Library is also a forum for community activities in the fields of creativity, arts, and culture. The design of Mula Malurung Public Library aims to realize the concept of "Modern Library" as a standard with 4 important points, namely functional, interactive, varied, and environmentally suitable. With this concept, the style and theme applied is "Local-Contemporary" where as a public space the library must be able to keep up with the times and the craze of the community at that time, and with locality values, the library will have an identity so that it can be seen and embedded in the minds of the community. The method used in this design is the "design thinking" method, where in the design process starting from define, research, ideate, prototype, select, implement, to learn. This design uses the Visual Corporate Identity approach in the context of interior design. The expected benefits of this design are that it can be an idea for students and workers in the field of interior design, and can also be a discussion for similar problem solving in the future.

Keyword : Library, Modern, Visual Corporate Identity, Locality

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

PENERAPAN KONSEP LOKALITAS PADA PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN UMUM MULA MALURUNG KABUPATEN LUMAJANG diajukan oleh Muhammad Sulthan Aulia Zakky, NIM 1812156023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 90221)

Pembimbing I/ Anggota



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., MA.

NIP 19910620 2019031014

Pembimbing II/ Anggota



Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds.

NIP 19870928 201903 2017

Cognate/ Anggota



Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc

NIP 19720314 199802 1001

Ketua Program Studi Desain Interior



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1001

Ketua Jurusan Desain



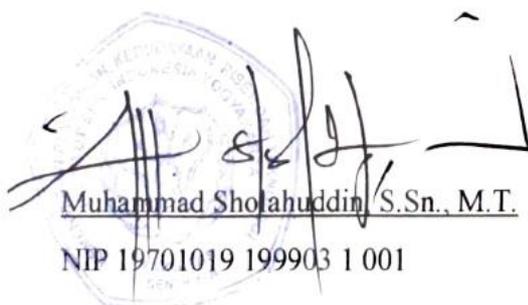
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1005

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa,

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 19701019 199903 1 001

Surat Pernyataan Keaslian**PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Sulthan Aulia Zakky

NIM : 1812156023

Tahun Lulus : 2023

Program Studi : S1 – Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/Lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya sendiri, jika dikemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 12 ~~AGU~~ JANUARI 2024




Muhammad Sulthan Aulia Zakky

NIM 1812156023

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Penerapan Unsur Lokalitas Pada Perancangan Interior Perpustakaan Umum Mula Malurung Kabupaten Lumajang”, yang menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan laporan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun agar kedepannya kesalahan yang sama tidak terulang kembali, dan justru membuat penulis serta semua orang yang membaca laporan ini menjadi lebih berkembang. Penulis berharap dengan laporan ini dapat menambah pengetahuan dan ide untuk berdiskusi bagi pembaca. Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak, dengan segenap kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT atas segala nikmat, rahmat, dan karunia-Nya.
2. Untuk diri saya sendiri yang telah berusaha untuk menyelesaikan tugas akhir ini dan melawan rasa malas.
3. Untuk kedua orang tua, Bapak Muhammad Sahid dan Ibu Siti Rismi yang selalu mendukung dan mendoakan serta memberi segala bentuk bantuan yang diperlukan, serta keluarga besar yang selalu mendukung dalam penyelesaian perancangan ini.
4. Yth. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds. selaku dosen pembimbing 2, serta Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc yang telah memberi banyak masukan, arahan, kritik dan saran dalam penyelesaian tugas akhir perancangan ini.
5. Seluruh jajaran Dosen dan Staff Program Studi Desain Interior.
6. Pihak pengelola Perpustakaan Umum Mula Malurung Kabupaten Lumajang yang telah memberi izin untuk survey dan juga bersedia berbagi data yang diperlukan untuk perancangan tugas akhir ini.

7. Teman – teman Angkatan Poros 2018 antara lain, Japrot, Raihan, Fauzan, Yusuf, Yasril, Ridho, Salam, Habib, Hendra Rimaya, Aga, Anggi, Kinan, Jihan, Rani, Vena, Mutia, Rika, serta teman-teman lain yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, yang telah membantu, menami dan menghibur dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.
8. Teman-teman di kampung halaman antara lain Akbar, Yanto, Zulfi, Teguh, Bastio, Laksa, Gunawan, Adam, Andika, Mamat, Hilal, Emir, Dio, Septi, dan teman-teman lain yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, yang telah menemani, menghibur, dan memberi dorongan selama ini.
9. Teman-teman di Prodi Desain Interior yang telah memberi dukungan dan doa.
10. Mas Yudha yang telah memberi dukungan data, pengetahuan, kritik, dan saran dalam proses perancangan tugas akhir ini.
11. Dan banyak pihak lain yang tidak bisa penulis sebut satu per satu yang telah mendukung dan mendoakan dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Hormat saya,
Yogyakarta,

Muhammad Sulthan Aulia Zakky
1812156023

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Proses & Metode Desain.....	2
1. Proses Desain	2
2. Implementasi Metode Desain.....	4
BAB II.....	6
A. Tinjauan Pustaka.....	6
B. Program Desain.....	11
1. Tujuan Desain.....	11
2. Sasaran Desain	11
3. Data	11
4. Daftar Kebutuhan Ruang.....	32
BAB III.....	46
A. Pernyataan Masalah (<i>Problem Statement</i>).....	46
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>).....	46
1. Konsep.....	46
2. Tema dan Gaya.....	47
3. Permasalahan Ruang, Ide & Solusi.....	47
BAB IV.....	53
A. Alternatif desain (<i>Schematic Design</i>).....	53
1. <i>Bubble diagram</i> & diagram matrix.....	53
2. Material dan Warna	53
3. Alternatif <i>zoning</i> dan <i>layout</i>	55
4. Elemen pembentuk ruang.....	60
4. Pengisi Ruang.....	62
5. Tata kondisi ruang	71
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	80
C. Hasil Desain	80
1. Perspektif Sketsa Manual	80
2. Mockup Perspektif Render 3D	82
3. Layout dan Detail Khusus	96

BAB V	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran.....	99
Daftar Pustaka.....	100
LAMPIRAN.....	101
A. Axonometri	101
B. Poster.....	102
C. RAB	104
D. Gambar Kerja.....	113



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Metode Desain.....	2
------------------------------	---

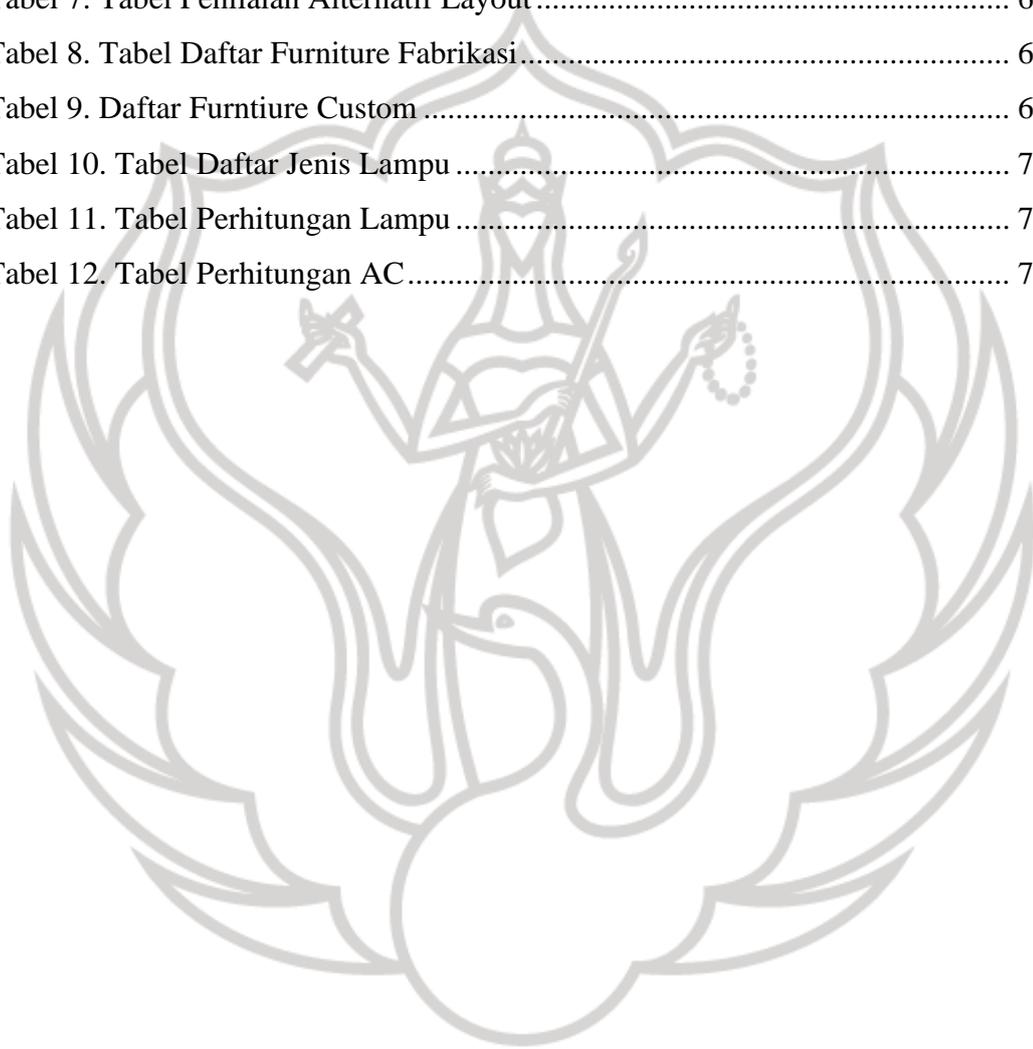
Gambar 2. Fasad Bangunan Perpustakaan Mula Malurung	12
Gambar 3. Site Plan Perpustakaan Mula Malurung	13
Gambar 4. Tabel Struktur Organisasi Perpustakaan	14
Gambar 5. Karakteristik Pengguna Ruang Perpustakaan Mula Malurung	15
Gambar 6. Denah Eksisting Lantai 1	16
Gambar 7. Denah Eksisting Lantai 2	16
Gambar 8. Potongan Gedung A	17
Gambar 9. Potongan Gedung B.....	17
Gambar 10. Zoning dan Sirkulasi Lantai 1 dan 2	18
Gambar 11. Ruang Lobi dan Resepsionis (Galeri Sementara).....	20
Gambar 12. Ruang Baca Lantai 1	21
Gambar 13. Ruang Lobi dan Resepsionis	21
Gambar 14. Area Baca Perpustakaan	22
Gambar 15. Area Komputer Perpustakaan.....	22
Gambar 16. Area Co-Working Space	23
Gambar 17. Area Auditorium.....	24
Gambar 18. Analisa Waktu Matahari.....	24
Gambar 19. Bentuk Bangunan	26
Gambar 20. Sirkulasi Ruang Baca	27
Gambar 21. Sirkulasi Tempat Duduk Individu	27
Gambar 22. Standar Ukuran Rak Buku.....	28
Gambar 23. Sirkulasi antar Rak Buku.....	28
Gambar 24. Freestanding sign.....	29
Gambar 25. Suspended sign	29
Gambar 26. Projecting sign.....	30
Gambar 27. Flush sign	30
Gambar 28. Ketinggian Zona Signage	30
Gambar 29. Mindmapping Desain	46
Gambar 30. Diagram Matrix Hubungan Ruang	53
Gambar 31. Diagram Bubble	53
Gambar 32. Skema Warna	54
Gambar 33. Skema Material.....	55
Gambar 34. Alternatif Zoning 1 Lantai 1	55

Gambar 35. Alternatif Zoning 1 Lantai 2.....	56
Gambar 36. Alternatif Zoning 2 Lantai 1.....	56
Gambar 37. Alternatif Zoning 2 Lantai 2.....	57
Gambar 38. Alternatif 1 Layout Lantai 1.....	58
Gambar 39. Alternatif 1 Layout Lantai 2.....	58
Gambar 40. Alternatif 2 Layout Lantai 1.....	59
Gambar 41. Alternatif 2 Layout Lantai 2.....	59
Gambar 42. Rencana Lantai 1 & 2.....	60
Gambar 43. Rencana Plafon Lantai 1 & 2.....	61
Gambar 44. Rencana Dinding.....	61
Gambar 45. Jendela Kisi Sebagai Akses Penghawaan Alami.....	75
Gambar 46. Ceiling Fan.....	76
Gambar 47. AC Unit.....	76
Gambar 48. Sketsa Perspektif Lobby dan Resepsionis.....	80
Gambar 49. Sketsa Perspektif Galeri Seni.....	81
Gambar 50. Sketsa Perspektif Ruang Baca.....	81
Gambar 51. Sketsa Perspektif Ruang Baca Anak.....	82
Gambar 52. 3D Rendering Lobby & Resepsionis.....	83
Gambar 53. 3D Rendering Lobb & Resepsionis - Area Mini Museum.....	83
Gambar 54. 3D Rendering Lobby & Resepsionis - Mini-Working Area.....	84
Gambar 55. 3D Rendering Taman Tengah.....	84
Gambar 56. 3D Rendering Ruang Disabilitas.....	85
Gambar 57. 3D Rendering Galeri Seni - View Terbuka.....	85
Gambar 58. 3D Rendering Galeri Seni - View Tertutup.....	86
Gambar 59. Co-Working Space - Area Komunal.....	86
Gambar 60. 3D Render Co-Working Space - Area Kasir.....	87
Gambar 61. 3D Render Co-Working Space - Private Booth Area.....	87
Gambar 62. 3D Rendering Co-Working Space - Private Office Area.....	88
Gambar 63. 3D Rendering Auditorium.....	88
Gambar 64. 3D Rendering Ruang Auditorium.....	89
Gambar 65. 3D Rendering Ruang Baca Umum - Area Portal Perpustakaan.....	89
Gambar 66. 3D Rendering Ruang Baca Umum - Area Baca.....	90
Gambar 67. 3D Rendering Ruang Baca Umum - Area Baca.....	90

Gambar 68. 3D Rendering Ruang Baca Utama - Area Baca Lesehan.....	91
Gambar 69. 3D Rendering Ruang Baca Anak - View 1	91
Gambar 70. 3D Rendering Area Baca Anak - View 2.....	92
Gambar 71. 3D Rendering Ruang Penitipan Anak	92
Gambar 72. 3D Rendering Ruang Arsip Digital.....	93
Gambar 73. 3D Rendering Ruang Rapat.....	93
Gambar 74. 3D Rendering Ruang Kepala Perpustakaan	94
Gambar 75. 3D Rendering Ruang Kepala Perpustakaan	94
Gambar 76. 3D Rendering Ruang Pegawai	95
Gambar 77. 3D Rendering Ruang Pegawai	95
Gambar 78. 3D Rendering Wayfinding Signage	96
Gambar 79. Layout Lantai 1	96
Gambar 80. Layout Lantai 2	97
Gambar 81. Axonometri Lantai 1	101
Gambar 82. Axonometri Lantai 2	101
Gambar 83. Poster Desain 1	102
Gambar 84. Poster Desain 2.....	103

DAFTAR TABEL

Tabel 2. Tabel Ruang dan Aktivitas Perpustakaan Mula Malurung	19
Tabel 3. Daftar Kebutuhan Ruang Perpustakaan Mula Malurung	32
Tabel 4. Kriteria Desain	44
Tabel 5. Tabel Permasalahan dan Ide Solusi Desain	47
Tabel 6. Penilaian Alternatif Zoning dan Sirkulasi	57
Tabel 7. Tabel Penilaian Alternatif Layout	60
Tabel 8. Tabel Daftar Furniture Fabrikasi	62
Tabel 9. Daftar Furniture Custom	64
Tabel 10. Tabel Daftar Jenis Lampu	71
Tabel 11. Tabel Perhitungan Lampu	72
Tabel 12. Tabel Perhitungan AC	77



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini, akses informasi dan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hampir seluruh penduduk di belahan dunia manapun dapat mengakses informasi bahkan dari rumah mereka sendiri. Masyarakat Indonesia juga tidak luput dari perkembangan ini. Dengan mudahnya akses internet yang bisa dijangkau dari manapun dan kapanpun menjadikan proses penyebaran informasi menjadi sangat mudah. Hal ini termasuk sebuah kemajuan peradaban yang hebat namun juga menjadi sebuah kecemasan karena di sisi lain akses informasi yang sangat mudah ini menjadikan rendahnya minat baca masyarakat. UNESCO mencatat pada 2012 indeks minat baca di Indonesia baru mencapai 0,001 artinya dalam 1000 orang hanya ada satu orang yang berkegiatan membaca (kominfo.go.id). walaupun mungkin ketidaktertarikan pada kegiatan membaca tidak hanya karena minat baca yang minim tapi juga karena ketersediaan buku yang bisa merangsang mereka untuk membaca memang kurang. Hal lain yang mempengaruhi minat baca masyarakat khususnya dari kalangan pemuda adalah karena perpustakaan dinilai sebagai tempat yang kurang menarik untuk dikunjungi. Tampilan dan fasilitas perpustakaan dinilai kurang bisa menarik perhatian masyarakat untuk datang dan menghabiskan waktu disana. Banyak upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan minat baca masyarakat, dan salah satunya adalah dengan perancangan interior yang nanti akan menjadi tempat kegiatan literasi ini terjadi.

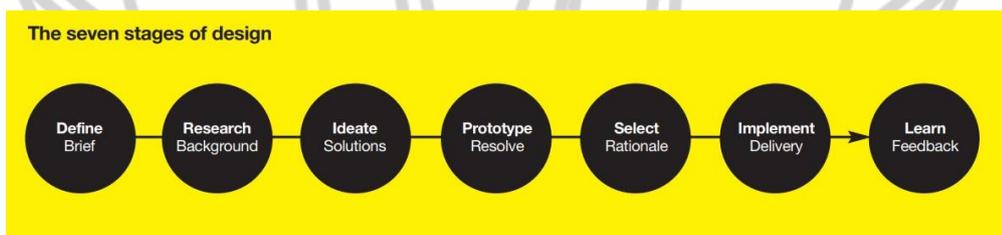
Perpustakaan sendiri adalah institusi atau lembaga yang menyediakan bahan pustaka dan informasi dalam berbagai bentuk, dengan tujuan membantu masyarakat dalam memperoleh pengetahuan dan meningkatkan kualitas hidup. Selain fungsi utamanya sebagai pusat bahan pustaka dan informasi, kini perpustakaan juga mengalami perkembangan pesat sebagai pusat kegiatan dan kebudayaan masyarakat. Mulai banyak kegiatan masyarakat yang mengambil tempat di perpustakaan mulai dari kegiatan peningkatan pengetahuan seperti *workshop*, seminar, hingga pada kegiatan seni dan budaya seperti pameran dan

pertunjukan seni. Salah satu perpustakaan yang menjadi lokasi kasus perancangan kali ini adalah Perpustakaan Umum Mula Malurung

Perpustakaan Umum Mula Malurung Kabupaten Lumajang adalah perpustakaan yang dikelola oleh Dinas Perpustakaan dan Arsip Kabupaten Lumajang. Gedung perpustakaan ini adalah sebuah alih fungsi dari bangunan sekolah SMP Negeri 1 Lumajang pada tahun 1960. Perpustakaan ini adalah sebuah fasilitas umum yang tidak hanya menyediakan layanan literasi, namun juga beberapa layanan lain seperti galeri seni, ruang auditorium, ruang rapat, gedung olahraga, dan memiliki *co-working space* sendiri. Pada masa awal pandemi COVID-19, perpustakaan Mula Malurung sempat berhenti beroperasi karena peraturan pemerintah yang melarang segala kegiatan diluar rumah terkait kebijakan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat). Setelah hampir 2 tahun akhirnya perpustakaan kembali beroperasi setelah sempat mengalami renovasi yang selesai di awal tahun 2021. Renovasi ini bertujuan untuk meningkatkan kembali minat baca masyarakat yang semakin turun dan juga untuk mewadahi kegiatan masyarakat mulai dari kegiatan peningkatan pengetahuan, seni dan budaya.

B. Proses & Metode Desain

1. Proses Desain



Gambar 1. Metode Desain

(Sumber : Ambrose & Harris, 2009)

Pada perancangan Perpustakaan Mula Malurung, metode desain yang digunakan adalah metode *Design Thinking*. Menurut Ambrose dan Harris (2009) pada proses desain dibagi dalam tujuh tahapan. Tahapan tersebut yaitu *define*, *research*, *ideate*, *prototype*, *select*, *implement*, dan *learn*.

a. *Define*

Pada tahap awal ini akan dilakukan peringkasan tentang objek desain. Tahap ini terdiri dari pengumpulan brief dari klien mengenai segala hal yang berkaitan dengan objek secara lisan maupun tulisan. *Brief* ini berisikan tentang keinginan dan tujuan klien. Pada tahap ini akan dikumpulkan segala macam bentuk informasi tentang objek desain. (*who, why, what, where, how*)

b. *Research*

Setelah informasi tentang objek desain terkumpul, langkah selanjutnya adalah menambah informasi yang bisa digunakan untuk proses kreatif selanjutnya. Pada tahap ini terbagi menjadi dua jenis *research* yaitu, *Primary Research* yang merupakan proses timbal balik dengan klien objek lain yang serupa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui data apa yang berhasil dan belum berhasil pada objek serupa sebelumnya. Yang kedua adalah *Secondary Research* yaitu pencarian informasi dari sumber yang lebih umum. Tujuannya adalah mencari informasi tentang riset dari pengguna.

c. *Ideate*

Pada tahap ideasi, dilakukan penggambaran berdasarkan data yang telah didapat dari proses *define* dan *research* sebelumnya untuk merespon *brief* yang telah didapat. Metode ideasi antara lain *brainstorming*, sketsa ide, penerapan ide yang telah dicoba dan diuji sebelumnya, mengambil pendekatan analisa yang berfokus produk, pendekatan pada konsumen dan pemakai. Setiap tahapan melibatkan variasi tingkat kreatifitas dan akan dipilih metode mana yang akan digunakan tergantung beberapa faktor seperti biaya, dan tingkat originalitas desain yang akan dibuat.

d. *Prototype*

Setelah pada proses ideasi terbentuk beberapa solusi terhadap brief desain, pada tahap ini akan dipilih solusi yang paling sesuai dan menjanjikan untuk diterapkan. Tahap ini bertujuan untuk

menunjukkan visualisasi tiga dimensi dari solusi dalam bentuk desain. Seperti pembuatan maket arsitektur bangunan.

e. Select

Pada tahap *select*, akan dipilih satu solusi desain yang nanti akan dikembangkan. Kriteria dalam pemilihan antara lain : sudah memenuhi kebutuhan dan tujuan *brief*, dan sudah mencapai target dengan baik. Desain yang terpilih adalah solusi yang paling sesuai dengan ringkasan desain dan permasalahannya. Pada akhir proses seleksi, klien akan menyetujui pilihan dan akan dilanjutkan pada proses berikutnya.

f. Implement

Tahap ini adalah tahap dimana desain akhir yang sudah disetujui akan diserahkan pada sebuah perusahaan terkait guna memproduksi desain akhir. Pada proses ini harus diperhatikan kesesuaian jumlah, bahan atau material, dan jangka waktu agar sesuai dengan desain dan harapan dari klien. Pada proses ini diperlukan juga pengawasan berkala.

g. Learn

Pada tahap ini klien memberi umpan balik pada desainer untuk mengetahui mana yang sudah berjalan dengan baik, atau belum berjalan dengan baik dan perlu diperbaiki. Setelah pengimplementasian hasil desain akhir, klien akan mengetahui atau mencari tahu tentang bagaimana produk dapat diterima oleh target pasar. Dengan demikian desainer dapat mengetahui bagaimana tanggapan dari audien terhadap desain yang sudah dibuat. Pada tahapan akhir ini juga dapat menjadi pembelajaran bagi desainer untuk proyek selanjutnya.

2. Implementasi Metode Desain

a. Define

Pada tahap awal, penulis melakukan survey lapangan pada objek perancangan. Tujuannya adalah mengumpulkan data fisik bangunan

dan keinginan klien terhadap perancangan Perancangan Perpustakaan Mula Malurung. Data yang akan dicari meliputi *brief* desain, ukuran bangunan, dan data lingkungan sekitar bangunan.

b. Research

Pada tahap ini penulis melakukan *research* dengan cara mencari objek pembanding yang dapat digunakan sebagai referensi perancangan. Penulis mengunjungi perpustakaan lain yang memiliki kemiripan dengan tujuan perancangan. Selain itu, penulis juga melakukan *research* tentang perpustakaan secara umum mulai dari standar yang diperlukan sebuah perpustakaan, fasilitas yang diperlukan, hingga wawancara terhadap pengguna.

c. Ideate

Pada tahan ideasi, penulis akan melakukan *brainstorming* dan pembuatan beberapa alternatif sketsa ide perancangan perpustakaan yang kemudian akan dibandingkan dan dinilai ide mana yang paling mendekati tujuan dan harapan perancangan.

d. Prototype

Setelah proses ideasi dan telah dipilih ide mana yang paling sesuai dengan *brief* desain dan harapan klien, selanjutnya penulis akan membuat *prototype* perancangan Perpustakaan Mula Malurung yang berbentuk visualisasi tiga dimensi dengan media *3d render*.

e. Select

Tahap ini adalah penentuan solusi desain yang telah terbentuk dan tervisualisasi sebagai desain akhir. Dalam hal ini, penulis akan melakukan kolaborasi dan konsultasi bersama klien dan pembimbing tugas akhir.

f. Implement

Pada tahap ini penulis akan menyusun RAB (Rencana Anggaran Biaya) dari desain yang telah dibuat.