

**PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN
DAERAH KABUPATEN KENDAL**



PERANCANGAN

Oleh :

Andiyanto

NIM 2012283023

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

2024

Abstrak

Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal memiliki potensi yang signifikan untuk menampung jumlah penggemar membaca yang semakin meningkat akibat kemajuan dalam teknologi pendidikan. Pengguna yang dominan di ruangnya adalah Generasi Z, yang memiliki preferensi *lifestyle* yang berbeda. Namun, Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal belum mengoptimalkan pengembangan variasi dan inovasi yang seharusnya disesuaikan dengan preferensi pengguna ruangnya. Ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk mendesain ulang ruang Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal dengan menggunakan pemecahan masalah melalui pola pemikiran desain *Rosemarry Killmer*. Melalui analisis yang komprehensif terhadap masalah, penulis telah mencapai tahap pembentukan konsep yang disebut *Circle of Harmony*. Konsep ini mendukung penyesuaian yang diperlukan di setiap ruang dengan menghubungkan empat karakteristik: adaptif, ramah pengguna, fleksibel, dan fungsional. Setiap karakteristik ini membentuk lingkaran yang saling terhubung, menjadi dasar yang harus diterapkan di setiap ruang perpustakaan. Pada tahap sintesis, penulis melanjutkan untuk menerapkan konsep desain ke dalam ruang Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal. Dalam aspek adaptif, fokusnya adalah memenuhi kebutuhan pengguna ruang yang memiliki ragam usia dan menempati ruang tersebut untuk jangka waktu yang lama. Oleh karena itu, gaya *modern futuristic* dengan karakteristik dinamis, kreatif, dan inovatif diadopsi sebagai gaya utama, dengan tema yang mencerminkan preferensi gaya hidup Generasi Z untuk menyesuaikan diri dengan pengguna dominan di Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal. Selain itu, dalam aspek ramah pengguna, penulis menekankan penggunaan bahan dan warna di setiap elemen yang membentuk ruang, termasuk lantai, dinding, dan langit-langit, sesuai dengan gaya dan tema yang telah ditetapkan sebelumnya. Selanjutnya, dalam aspek fleksibel, perhatian diberikan pada transformasi ruang melalui sistem pembatasan dan pengaturan zona terkait dengan perencanaan ruang, memaksimalkan fungsionalitas ruang dengan identitas yang jelas. Terakhir, dalam hal fungsionalitas, penulis berfokus pada merancang elemen pengisi di setiap ruang yang sejalan dengan karakteristik adaptif, ramah pengguna, dan fleksibel, sambil juga melayani tujuan praktis. Hasil akhir dari proses desain ini, mengatasi peluang masalah awal dengan konsep, gaya dan tema yang diadopsi. Selanjutnya, optimalisasi *user experience* untuk pengguna ruang Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal dapat dicapai sesuai harapan potensialnya sebagai pusat bagi para penggemar membaca di wilayah Kabupaten Kendal.

Kata kunci : Perpustakaan, Gen-Z, Desain Adaptif

Abstract

The Kendal District Regional Library has significant potential to accommodate the increasing number of reading enthusiasts due to advancements in educational technology. The dominant users in its space are Generation Z, who have different lifestyle preferences. However, the Kendal District Regional Library has not optimized the development of variations and innovations that should be tailored to the preferences of librarians and users of its space. This provides an opportunity for the author to redesign the Kendal District Regional Library space using problem-solving through Rosemarry Killmer's design thinking pattern. Through a comprehensive analysis of the problem, the author has reached the stage of conceptual formation called the Circle of Harmony. This concept supports necessary adjustments in every space by connecting four characteristics: adaptive, user-friendly, flexible, and functional. Each of these characteristics forms an interconnected circle, serving as a foundation to be applied in every library space. In the synthesis stage, the author proceeds to implement the design concept into the Kendal District Regional Library space. In the adaptive aspect, the focus lies on meeting the needs of space users, who vary in age and occupy the space for extended periods. Therefore, a modern futuristic style with dynamic, creative, and innovative characteristics is adopted as the primary style, with a theme reflecting the lifestyle preferences of Generation Z to accommodate the dominant users in the Kendal District Library. Additionally, in the user-friendly aspect, the author emphasizes the use of materials and colors in every element shaping the space, including the floor, walls, and ceiling, consistent with the style and theme previously established. Furthermore, in the flexible aspect, attention is given to space transformation through a blocking system and zoning areas related to spatial planning, maximizing the space's functionality with a clear identity. Finally, in terms of functionality, the author focuses on designing filling elements in each space that align with the adaptive, user-friendly, and flexible characteristics, while also serving practical purposes. The culmination of this design process addresses the initial problem opportunities with the embraced concept, style, and themes. Subsequently, the optimization of the user experience for Kendal District Regional Library space users can be achieved in line with the potential expectations as a hub for reading enthusiasts in the Kendal District area.

Keywords : *Library, Gen-Z, Adaptive Design*

Tugas Akhir Penciptaan / Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN DAERAH KABUPATEN KENDAL diajukan oleh Andiyanto, NIM 2012283023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 5 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Penguji / Ketua Sidang

Prof. Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002 / NIDN. 0002085909

Pembimbing II / Penguji

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

NIP. 19870928 201903 2 017 / NIDN. 0028098703

Cognate / Penguji Ahli

Danang Febrivantoko, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19870209 201504 1 001 / NIDN. 0009028703

Ketua Program Studi / Ketua / Anggota

Setva Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730129 2005011 001 / NIDN. 0029017304

Ketua Jurusan / Ketua

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

NIP. 198709282019032017 / NIDN. 0015037702

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

M. Sholahuddin S. Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001 / NIDN. 0019107005

Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Andiyanto
NIM : 2012283023
Tahun Lulus : 2024
Program Studi : Desain
Jurusan : 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 dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian 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 Juni 2024



METERAI
TEMPEL
5A545AJX017204510

Andiyanto
NIM. 2012283023

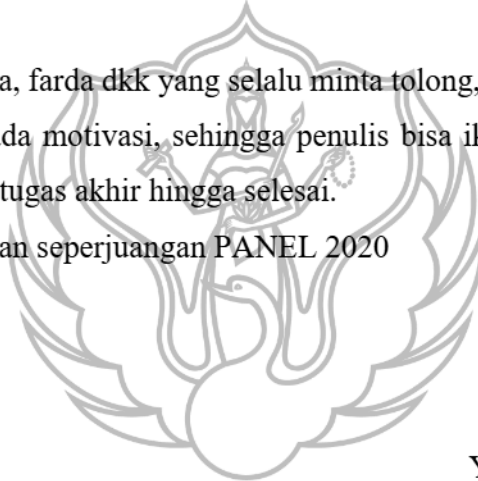
KATA PENGANTAR

Segala puji syukur hanya bagi Allah SWT. Yang telah memberikan kesehatan, hidayah dan anugerah-Nya yang melimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir karya desain dengan judul “Perancangan Interior Perpustakaan Daerah Kabupaten kendal” guna memenuhi persyaratan menyelesaikan jenjang S1.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah Swt yang selalu memberi petunjuk, rahmat, kemudahan, dan kesehatan saat penulis mengerjakan tulisan dan karya ini.
2. Yth. Ibu, Bapak, dan keluarga saya yang selalu memberikan semangat, nasihat dan dukungan doa kepada penulis.
3. Yth. Bapak Martino Dwi Nugruho, S.Sn., M.A. selaku ketua jurusan desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku ketua Prodi desain interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Prof. Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des. dan Ibu Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, nasehat maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
6. Yth. Dosen Wali Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc. yang senantiasa selalu membimbing dan mendidik penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
7. Yth. *Cognate* / Penguji Ahli Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds. yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam siding tugas akhir.
8. Yth. Seluruh bapak ibu dan staff pengajar di PSDI ISI Yogyakarta yang telah mengajar dan membimbing selama masa perkuliahan.

9. Koh Revano Satria sebagai pemilik proyek Perpustakaan Daerah Kabupaten Kendal yang telah memberikan izin untuk penulis dapat mendesain ulang objek.
10. Mba anin, mba azka, mba levina, mba danty, mba wiwik, mba retha, mba Priska dari RSI Group yang telah memberikan ilmu tambahan dibidang 3D desain dan gambar kerja selama magang, sehingga tugas akhir karya ini dapat berjalan dengan baik.
11. Arada aurensia, stef, meme teman magang yang selalu memotivasi untuk bisa lulus bersama, sehingga penulis dapat termotivasi dalam pengerjaan tugas akhir.
12. Ying / Tiara dan Barka yang sempat-sempatnya menemani mengerjakan tugas akhir hingga malam walau kalian extend semester depan tetapi tetap semangat.
13. Naila, nafisa, farda dkk yang selalu minta tolong, sangat membantu penulis saat tidak ada motivasi, sehingga penulis bisa ikut semangat melanjutkan pengerjaan tugas akhir hingga selesai.
14. Teman-teman seperjuangan PANEL 2020



Yogyakarta, 12 Juni 2024

Penulis,

Andiyanto

NIM. 2012283023

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Proses dan Metode Desain.....	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain.....	3
BAB II.....	6
PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka Umum	6
1. Perpustakaan.....	6
2. Perpustakaan Umum.....	10
B. Tinjauan Pustaka Khusus.....	12
1. Desain Adaptif.....	12
2. Kajian Tata Ruang.....	12
3. <i>Wayfinding</i>	14
4. Generasi Z	16
C. Program Desain	19
1. Tujuan Desain.....	19
2. Sasaran Desain	19
3. Data	19
4. Daftar Kebutuhan Ruang.....	45
BAB III	48
PERMASALAHAN DESAIN	48
A. Pernyataan Masalah.....	48
B. Ide Solusi Desain.....	48
1. Konsep Perancangan	48
2. Solusi dan Ideasi Berdasarkan Permasalahan.....	52

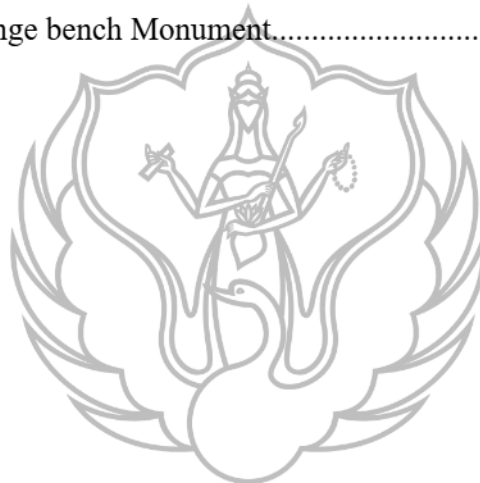
3. Poster Ideasi	56
BAB IV	57
PENGEMBANGAN DESAIN.....	57
A. Alternatif Desain	57
1. Alternatif Estetika Ruang	57
2. Alternatif Penataan Ruang.....	62
3. Alternatif Pembentuk Ruang.....	67
4. Alternatif Pengisi Ruang	69
5. Alternatif Tata Kondisional Ruang	73
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	89
C. Hasil Desain	90
1. Layout.....	90
2. Perspektif.....	90
3. Axonometri.....	96
4. Detail elemen khusus.....	96
BAB V.....	97
PENUTUP.....	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	99
LAMPIRAN	101
A. Sertifikat Bebas Plagiarisme (<i>Originality Report</i> Turnitin).....	101
B. Foto Hasil Survey.....	102
C. Proses Pengembangan Desain	103
1. Sketsa Ideasi	103
2. Poster Ideasi.....	104
3. Poster Presentasi	105
4. Skema Bahan dan Warna.....	107
5. Sketsa Manual.....	107
6. Rencana Anggaran Biaya (RAB).....	108
7. Gambar Kerja (Terlampir).....	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Proses Desain Rosemary Kilmer.....	2
Gambar 2. 1 Logo Dinarpus Kabupaten Kendal.....	20
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Dinarpus Kabupaten Kendal	22
Gambar 2. 3 Site Dinarpus Kabupaten Kendal	23
Gambar 2. 4 Layout Perpustakaan Daerah Kendal	24
Gambar 2. 5 Diagram Matrix Hubungan dan Kedekatan Ruang.....	24
Gambar 2. 6 Sirkulasi ruang perpustakaan daerah Kendal	25
Gambar 2. 7 Pembagian zona ruang perpustakaan daerah Kendal	25
Gambar 2. 8 Lantai ruang perpustakaan daerah Kendal	26
Gambar 2. 9 Dinding ruang perpustakaan daerah Kendal	26
Gambar 2. 10 Langit - langit ruang perpustakaan daerah Kendal.....	27
Gambar 2. 11 Fasad perpustakaan daerah Kendal	28
Gambar 2. 12 Resepsionis dan lobby perpustakaan daerah Kendal.....	29
Gambar 2. 13 Ruang baca umum perpustakaan daerah Kendal.....	29
Gambar 2. 14 Ruang pameran perpustakaan daerah Kendal	30
Gambar 2. 15 Ruang baca anak perpustakaan daerah Kendal	30
Gambar 2. 16 Pencahayaan perpustakaan daerah Kendal.....	31
Gambar 2. 17 Penghawaan perpustakaan daerah Kendal	31
Gambar 2. 18 Sistem keamanan perpustakaan daerah Kendal	32
Gambar 2. 19 Skema fungsi Perpustakaan Umum golongan menengah	33
Gambar 2. 20 Jarak -jarak minimal untuk Lorong/jalan	34
Gambar 2. 21 Luas meja perseorangan dan jarak minimum antar meja.....	34
Gambar 2. 22 Meja kerja perseorangan, ruang gerak minimum di ruang baca, lalu lintas pergerakan antara posisi duduk dan berdiri.....	35
Gambar 2. 23 Standar ukuran rak untuk dewasa hingga anak-anak	35
Gambar 2. 24 Standar besaran cahaya pada perpustakaan.....	38
Gambar 2. 25 skema warna yang disusun dengan roda 12 warna	39

Gambar 3. 1 Mind Map Gagasan Konsep.....	49
Gambar 3. 2 Moodboards.....	50
Gambar 3. 3 Konsep Warna	51
Gambar 4. 1Moodboard	57
Gambar 4. 2 Gaya Desain Futuristic	58
Gambar 4. 3 Penerapan tema dan Gaya pada lantai.....	59
Gambar 4. 4 Penerapan Tema dan Gaya pada dinding	59
Gambar 4. 5 Penerapan Tema dan Gaya pada plafon	60
Gambar 4. 6 Penerapan Tema dan Gaya pada elemen dekoratif.....	60
Gambar 4. 7 Warna Dominan.....	60
Gambar 4. 8 Warna Aksen.....	61
Gambar 4. 9 Komposisi Material.....	61
Gambar 4. 10 Diagram matrix	62
Gambar 4. 11 Bubble Diagram	63
Gambar 4. 12 Zoning Alt. 1	64
Gambar 4. 13 Zoning Alt. 2	64
Gambar 4. 14 Block Plan Alt.1	65
Gambar 4. 15 Block Plan Alt.2	65
Gambar 4. 16 layout Alt.1	66
Gambar 4. 17 layout Alt.2	66
Gambar 4. 18 Rencana Lantai.....	67
Gambar 4. 19 Rencana Dinding.....	68
Gambar 4. 20 Rencana Plafon.....	68
Gambar 4. 21 Rencana Plafond.....	70
Gambar 4. 22 Jenis HVAC	84
Gambar 4. 23 Layout berwarna.....	90
Gambar 4. 24 Perspektif render Lobby	90
Gambar 4. 25Perspektif Render Resepsionis Utama	91
Gambar 4. 26 Perspektif Render Ruang Loker	91
Gambar 4. 27 Perspektif Render Cafe	91
Gambar 4. 28 Perspektif Render Entrance Ruang Anak	92

Gambar 4. 29 Perspektif Render Ruang Baca Anak	92
Gambar 4. 30 Perspektif Render Ruang Laktasi	92
Gambar 4. 31 Perspektif Render Ruang Galeri dan Arsip	93
Gambar 4. 32 Perspektif Render Difabel Corner	93
Gambar 4. 33 Perspektif Render Resepsionis Ruang baca umum	93
Gambar 4. 34 Perspektif Render Area Komputer	94
Gambar 4. 35 Perspektif Render Ruang Podcast	94
Gambar 4. 36 Perspektif Render Ruang Diskusi	94
Gambar 4. 37 Perspektif Render Area Literatur.....	95
Gambar 4. 38 Perspektif Render Area Baca.....	95
Gambar 4. 39 Perspektif Render Ruang Fokus.....	95
Gambar 4. 40 Axonometri.....	96
Gambar 4. 41 Lounge bench Monument.....	96



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Aktivitas Pengguna Ruang	23
Tabel 2. 2 Pengisi Ruang.....	28
Tabel 2. 3 Cangkupan Desain.....	28
Tabel 2. 4 Tipe Pelatakan Pencahayaan	37
Tabel 2. 5 Daftar Kebutuhan dan Kriteria	47
Tabel 3. 1 Permasalahan dan Ide Solusi Area Resepsionis dan Lobby	52
Tabel 3. 2 Permasalahan dan Ide Solusi Ruang Baca Umum	53
Tabel 3. 3 Daftar Permasalahan dan Solusi Desain Ruang Baca Anak.....	54
Tabel 4. 1 Furniture Fabrikasi	69
Tabel 4. 2 Furnishing Interior.....	71
Tabel 4. 3 Equipment Interior	72
Tabel 4. 4 Jenis - jenis pemakaian lampu.....	73
Tabel 4. 5 Perhitungan kebutuhan jumlah lampu.....	78
Tabel 4. 6 Perhitungan kebutuhan HVAC	85
Tabel 4. 7 Evaluasi Pemilihan Desain.....	89

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Zaman semakin berkembang, semakin terbuka pula setiap daerah dan masyarakat terhadap perkembangan teknologi. Salah satunya perkembangan dunia teknologi di bidang pendidikan saat ini. Hal tersebut mempengaruhi tingkatan kegemaran membaca seseorang pada setiap wilayah. Rizati (2023) menyatakan bahwa dari data Perpustakaan Nasional (Perpusnas) tingkat kegemaran membaca (TGM) masyarakat Indonesia sebesar 63,9 poin pada 2022. Skor tersebut meningkat 7,4% dibandingkan satu tahun sebelumnya sebesar 59,52 poin. Menurut wilayahnya, Jawa Tengah memiliki skor TGM sebesar 70,96 poin, tidak heran jika perpustakaan di Indonesia semakin berkembang, khususnya perpustakaan baru di daerah Kendal, Jawa Tengah yang sudah tercatat sebagai perpustakaan terluas tingkat kabupaten oleh Museum Rekor Dunia Indonesia (MURI) (Maulana A. , 2023).

Kebutuhan masyarakat khususnya para pelajar pada masa kini yang di dominasi oleh generasi Z adalah sebuah objek yang sesuai dengan gaya hidupnya atau *lifestyle*. Dimana segala aktivitas menekankan aspek realistis, instan, fungsional yang dapat digunakan secara efisien dan nyaman oleh pengguna dengan fungsi yang sebenarnya. Hal ini yang harusnya diterapkan pada sebuah perpustakaan, kemudahan yang harus ditawarkan kepada pemustaka berupa perpustakaan yang ramah pengguna sesuai preferensi pengguna dominannya. Aspek ini mengutamakan kenyamanan maksimal pada saat beraktivitas di dalam ruang perpustakaan tersebut. Preferensi dapat mengakomodasi jalannya ruang dengan kemampuan kognitif pada manusia itu sendiri. Kemampuan manusia terhadap adaptifitas adalah salah satu bentuk dari upaya kemudahan tersebut. Kemudahan yang di dapat karena sesuai dengan preferensi atau *lifestyle* pengguna. Dengan kemampuan itu, manusia dapat merasakan pengalaman meruang yang lebih maksimal dengan lebih mudah mengatur jalur sirkulasi, menempati ruang tanpa kebingungan, mencari buku dengan efisien, hingga dapat mengatur konsentrasi lebih maksimal saat berada di area tertentu. Namun sayangnya, perpustakaan

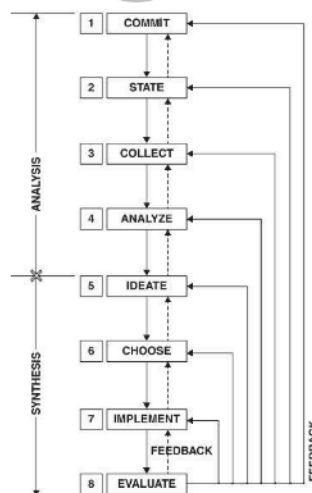
daerah Kendal belum sepenuhnya maksimal dalam menawarkan kemudahan tersebut kepada pemustaka.

Oleh karena itu, aspek adaptifitas, ramah pengguna dan fleksibilitas dengan penekanan aspek fungsional akan ditekankan untuk memaksimalkan ruang interior pada perpustakaan daerah Kendal. Aspek tersebut menekankan pada pembagian rata fungsi dan kinerja ruang interior dalam memudahkan aktivitas pengguna perpustakaan dengan mempertimbangkan perancangan tata letak ruang yang efisien dan fleksibel, sistem ergonomi yang maksimal, serta penekanan pada sistem *wayfinding* yang efektif guna memaksimalkan mobilitas, sirkulasi dan kemudahan dalam mencari informasi. Penekanan yang di pakai diharapkan dapat mewujudkan perpustakaan dengan fungsi yang maksimal dalam efisiensi kinerja ruang perpustakaan, guna mendukung kemudahan aktivitas pengguna perpustakaan daerah Kendal.

B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain

Dalam mencapai tujuan desain, pola pikir perancangan dibutuhkan untuk membantu tahap demi tahap proses dalam mencapai tujuan tersebut. Pada perancangan perpustakaan daerah Kendal ini penulis menerapkan pola pikir dari (Killmer, 2014) atau lebih tepatnya diambil dari salah satu bukunya yang berjudul *Designing Interiors*.



Gambar 1. 1 Diagram Proses Desain Rosemary Kilmer

(Sumber : *Designing Interiors*, Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014)

Rosemary Killmer membagi tahap perancangan menjadi dua tahap yaitu tahap analisis, yang dimana pada tahap ini perlu adanya pemahaman, komitmen, pengidentifikasian, pengumpulan data serta analisis terhadap permasalahan pada sebuah objek terpilih. Tahap kedua yaitu sintesis, tahap ini adalah proses membentuk, memilih alternatif, dan pengimplementasian ide hingga evaluasi yang hasil akhirnya menjadi sebuah solusi desain yang bisa diterapkan pada objek terpilih.

2. Metode Desain

Pada proses desain menurut Rosemary Killmer sebelumnya, dua tahapan proses dibagi kedalam tahapan yang lebih spesifik yaitu :

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

1) *Commit*

Tahap menerima masalah dan berkomitmen untuk bisa mengerjakan perancangan objek terpilih hingga selesai. Hal yang dilakukan berupa :

- Membuat *time schedule*
- Membuat *priority list*

2) *State*

Tahap mengidentifikasi masalah awal, yang dimana masalah ini yang akan menjadi acuan dalam perancangan objek terpilih. Hal yang dilakukan untuk memahami pengidentifikasian masalah ini berupa :

- Membuat *perception list* dari para pemustaka guna memahami situasi yang ada.
- Membuat *check list* masalah yang perlu di selesaikan
- Perumusan masalah dari daftar yang sudah dibuat sebelumnya

3) *Collect*

Tahap pengumpulan data atau biasa disebut dengan *programming*. Data yang dikumpulkan akan sangat membantu dalam tahap perancangan. Hal yang dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi berupa :

- *Interview* kepada pustakawan dan pemustaka secara daring.
- Survei yang dilakukan secara langsung untuk melihat kondisi lingkungan perpustakaan.
- Mencari informasi dan data dari website perpustakaan.

4) *Analyze*

Tahap memperjelas tujuan dengan pemeriksaan setiap data dan informasi dengan cermat. Hal yang dilakukan pada tahap ini berupa :

- Pembuatan diagram matrix hubungan antar ruang
- Menganalisis site, zona ruang dan sirkulasi
- Pembuatan daftar kebutuhan ruang dari permasalahan dan tahap *programming* sebelumnya. (feedback)

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

1) *Ideate*

Tahap pengelolaan ide menjadi sebuah *schematic* yang nantinya akan diterapkan pada objek terpilih. Hal yang dilakukan pada tahap ini berupa :

- *Brainstorming* dan diskusi kelompok untuk menciptakan beberapa ide yang paling memungkinkan mengenai konsep perancangan.
- Pembuatan daftar permasalahan dan solusi desain dan sketsa ideasi.

2) *Choose*

Tahap pemilihan desain awal atau biasa disebut *preliminary design* dari konsep yang sudah dibuat dengan menilai dari berbagai perbandingan anggaran, tujuan awal dan keinginan klien. Berikut beberapa kriteria desain yang di inginkan oleh klien :

- Mobilitas pengunjung teratur, tidak terlalu ada kebisingan dalam ruang.
- Ruang memiliki batas area yang jelas agar dapat optimal saat mencari sumber daya buku dan informasi.

- Ruang memberikan kenyamanan dan konsentrasi penuh saat membaca buku, berdiskusi, belajar, dan beraktivitas lainnya dengan terasa *private* secara pribadi dan kelompok.

3) *Implement*

Tahap pembuatan gambar konstruksi setelah tahap *preliminary* sebelumnya telah diterima. Pada tahap ini segala detail dari konsep akan melalui tahap gambar kerja yang siap untuk di implementasikan pada ruang. Hal yang dilakukan pada tahap ini berupa :

- Pembuatan gambar konstruksi rencana *Furniture, Furnishing, dan Equipment (FF&E)*, lantai, plafon, dinding, *Mechanical Electrical (ME)*, potongan ruang, dan detail *furniture*
- Pembuatan FF&E list dan *Bill of Quantity (BoQ)*
- Pembuatan Rencana Anggaran Biaya (RAB)

c. **Metode Evaluasi**

1) *Evaluate*

Tahap evaluasi kerja dimana pada tahap ini adalah upaya penilaian, peninjauan, pengkritikan dari hasil kerja yang sudah terimplementasi pada objek terpilih. Hal yang dilakukan pada tahap evaluasi dari seluruh hasil kerja perancangan perpustakaan daerah Kendal ini berupa :

- Pembuatan *self achievement analysis* guna menilai diri sendiri terhadap keseluruhan hasil kerja perancangan.
- Kritik studio, berupa penilaian dari studio terkait proyek yang sudah terimplementasi (umpan balik/feedback)