

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG PERPUSTAKAAN UMUM
DAERAH PROVINSI JAWA BARAT**



PERANCANGAN

Salva Ashilla Putri

NIM 2012326023

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2023/2024

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG PERPUSTAKAAN UMUM
DAERAH PROVINSI JAWA BARAT**



PERANCANGAN

Salva Ashilla Putri

NIM 2012326023

Tugas Akhir diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni
Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana
S-1 dalam bidang Desain Interior

2023/2024

ABSTRAK

Perpustakaan Umum Daerah Provinsi Jawa Barat, sebagai institusi penting dalam memfasilitasi akses literatur dan informasi, menghadapi tantangan dalam menarik minat masyarakat terutama di era digital saat ini. Dengan tingkat minat baca yang rendah dan kurangnya kehadiran masyarakat dalam perpustakaan, perancangan ini bertujuan untuk merancang ulang ruang publik perpustakaan dengan konsep desain yang mengutamakan nilai-nilai estetika. Dengan menggunakan pendekatan proses desain yang dikembangkan oleh Rosemary Kilmer, analisis dilakukan terhadap permasalahan *layout*, *sign system*, pencahayaan, dan *furniture* di ruang baca umum, area loker, dan *BI Corner*. Melalui tema "*Modern Memphis Twist*", dengan mengaplikasikan gaya desain *Post-Modern* perancangan ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang berbeda dengan perpustakaan pada umumnya yang cenderung membosankan dan memberikan kesan baru bagi pengunjung, serta diharapkan dapat menarik minat kunjungan baca dalam masyarakat Jawa Barat. Diharapkan bahwa perancangan ini akan memberikan dorongan positif terhadap pengalaman pengguna dan memperkaya nilai estetik perpustakaan, menjadikannya tidak hanya sebagai tempat fungsional, tetapi juga sebagai ruang yang menghidupkan semangat membaca.

Kata kunci : Perpustakaan, *Memphis*, *Post-Modernisme*

ABSTRACT

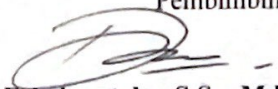
The Public Library of West Java Province, as an important institution facilitating access to literature and information, faces challenges in attracting public interest, especially in the current digital era. With low reading interest and a lack of public presence in the library, this design aims to redesign the library's public space with a design concept that prioritizes aesthetic values. Using the design process approach developed by Rosemary Kilmer, an analysis was conducted on layout issues, the sign system, lighting, and furniture in the general reading room, locker area, and BI Corner. Through the theme "Modern Memphis Twist," by applying the Post-Modern design style, this design aims to create an atmosphere that is different from typical libraries, which tend to be boring, and to give a new impression to visitors. It is hoped that this will attract reading interest among the people of West Java. It is expected that this design will provide a positive boost to user experience and enrich the library's aesthetic value, making it not only a functional place but also a space that invigorates the spirit of reading.

Keywords : *Library , Memphis, Post-Modernisme*

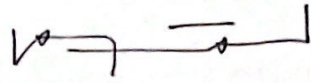
LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG PERPUSTAKAAN UMUM DAERAH PROVINSI JAWA BARAT diajukan oleh Salva Ashilla Putri, NIM 2012326023 Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Pada tanggal 5 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Danang Febrivantoko, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19870209 201504 1 001

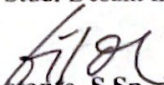
Pembimbing II


Drs. Ismael Setiawan, M.M.
NIP. 19620528 199403 1 002

Cognate/Anggota


Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.
NIP. 19720314199802 1 001


Ketua Program Studi Desain Interior


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19730129 20050 1 001

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019199903 1 0

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang Pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain , kecuali saya yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 13 April 2024

A handwritten signature in black ink is written over a yellow 10,000 Indonesian postage stamp. The stamp features the text '10000', 'METERAI TEMPEL', and the alphanumeric code '607F4ALX165410978'.

Salva Ashilla Putri

NIM 2012326023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-

besarnya kepada :

1. Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahiim serta berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Mama ku Yeni Sandiyani yang selalu memerikan dorongan mental dan material.
3. Nenek ku Tuti dan adikku Aura Shidqya Zahra yang selalu memberikan support.
4. Partner ku Muhammad Rahthin Fauzan Adzima yang selalu memberikan semangat dan bantuan.
5. Kucing ku Hachi yang selalu menghibur.
6. Yth. Bapak Danang Febriyantoko,S.Sn.,M.Ds dan Drs. Ismael Setiawan,M.M selalu dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat dan nasehat, kritik maupun saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
7. Yth. Bapak Mahdi Nurcahyo,S.Sn.,M.A selaku dosen wali atas segala masukan dan doanya.
8. Yth. Bapak Setya Budi Astanto,S.Sn,mN.Ds selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh dosen dan staff Program Studi Desain Interior atas segala bantuannya.
10. Temanku Catharine Putri Sheina ,Muhammad Hilmi Fikri, Roobik Akbar, Thio Rahman Saleh, Manda Pujiyono,dan Aziz yang selalu memberikan

saya tumpangan, informasi serta menemani dan membantu selama kuliah di ISI Yogyakarta.

11. Serta pihak-pihak yang tidak dapat ditulis satu persatu yang turut membantu dan selalu memberikan support penulis selama melaksanakan penyusunan Karya Desain Tugas Akhir ini.

Penulis pun menyadari banyaknya kekurangan dan keterbatasan laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi kesempurnaan tulisan ini. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan apabila ada yang tersebutkan penulis mohon maaf, dan penulis berharap semoga karya ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca.

Yogyakarta, 13 April 2024

Hormat Saya,

Salva Ashilla Putri

NIM 2012326

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain	5
BAB II PRA DESAIN	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Tinjauan Pustakan Umum.....	8
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	11
B. Program Desain	15
BAB III PERNYATAAN MASALAH & IDEASI	50
A. Pernyataan Masalah (Problem Statement).....	50
B. Ideasi	50
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	55
A. Alternatif Desain (Schematic Design).....	55
1. Alternatif Estetika Ruang.....	55
2. Alternatif Penataan Ruang.....	62
3. Elemen Pembentuk Ruang.....	67
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	69
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	73
B. Evaluasi Pemilihan Desain	81
C. Hasil Desain	81
1. Sketsa Manual.....	81
2. Rendering Perspektif / Presentasi Desain	83
3. Layout	89

4. Detail Khusus (Custom Furnitur & Elemen Dekoratif).....	90
BAB V PENUTUP.....	95
A. Kesimpulan.....	95
B. Saran.....	95
Daftar Pustaka.....	96
LAMPIRAN.....	97
A. Hasil Survey.....	97
1. Surat Ijin Survey.....	97
2. Foto-foto Survey.....	97
B. Presentasi Desain/Ideasi.....	98
1. Rendering Perspektif 3D.....	98
2. Rendering Bird Eye View.....	99
3. Axonometri.....	100
4. Sketsa Manual.....	100
5. Skema Bahan dan Warna.....	101
6. Poster Presentasi.....	101
C. Rekapitulasi Anggaran Biaya (RAB).....	103
D. Gambar Kerja.....	104
1. Layout.....	104
2. Rencana Lantai.....	104
3. Rencana Plafon.....	104
4. Mekanikal Elektrikal.....	104
5. Potongan.....	104
6. Furniture Custom.....	104
7. Elemen Khusus.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Kebutuhan Ruang Perancangan.....	46
Tabel 2 Rekapitulasi Anggaran Biaya.....	102



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Metodologi Desain.....	3
Gambar 2.1 Warna Memphis.....	13
Gambar 2.2 Pola Memphis.....	14
Gambar 2.3 Logo Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Jawa Barat.....	15
Gambar 2.4 Struktur Organisasi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Jawa Barat...	17
Gambar 2.5 Lokasi Perpustakaan Umum Daerah Provinsi Jawa Barat.....	19
Gambar 2.6 Fasad Perpustakaan Umum Daerah Jawa Barat.....	20
Gambar 2.7 Analisis Matahari.....	21
Gambar 2.8 Analisis Vegetasi.....	21
Gambar 2.9 Vegetasi.....	22
Gambar 2.10 Layout Lantai 1.....	23
Gambar 2.11 Layout Lantai 2.....	23
Gambar 2.12 Layout Lantai 3.....	24
Gambar 2.13 Sirkulasi Lantai 1.....	24
Gambar 2.14 Sirkulasi Lantai 2.....	25
Gambar 2.15 Sirkulasi Lantai 3.....	25
Gambar 2.16 Zoning Lantai 3.....	26
Gambar 2.17 Matriks Area Perancangan.....	26
Gambar 2.18 Area Lobby.....	27
Gambar 2.19 Area Penyimpanan.....	27
Gambar 2.20 Kafetaria.....	28
Gambar 2.21 Ruang Baca Anak dan Keluarga.....	28
Gambar 2.22 Galeri Inohong.....	29
Gambar 2.23 BI Corner.....	29
Gambar 2.24 Ruang Baca Umum I.....	30
Gambar 2.25 Ruang Baca Umum II.....	31
Gambar 2.26 Area Lounge.....	31

Gambar 2.27 Pencahayaan.....	32
Gambar 2.28 Ceilling.....	33
Gambar 2.29 Lantai Perpustakaan.....	33
Gambar 2.30 Dinding Perpustakaan.....	34
Gambar 2.31 Penghawaan Perpustakaan.....	35
Gambar 2.32 Sirkulasi Radial.....	36
Gambar 2.33 Sirkulasi Network.....	37
Gambar 2.34 Pola Linier.....	38
Gambar 2.35 Sirkulasi Grid.....	38
Gambar 2.36 Sirkulasi Terpusat.....	39
Gambar 2.37 Sirkulasi Rak Buku.....	41
Gambar 2.38 Sirkulasi Rak Buku.....	42
Gambar 2.39 Ergonomi Luasan Gerak.....	43
Gambar 2.40 Ergonomi Kursi.....	44
Gambar 2.41 Standar Ukuran Meja.....	44
Gambar 2.42 Kemiringan Ramp.....	45
Gambar 3.1 Mind Mapping Breakdown Konsep Perencanaan.....	49
Gambar 3.2 Referensi Gaya Perancangan.....	51
Gambar 3.3 Sketsa Ideasi.....	52
Gambar 4.1 Moadboard Lounge & BI Corner.....	54
Gambar 4.2 Moadboard Ruang Baca Umum 1.....	54
Gambar 4.3 Moadboard Ruang Baca Umum 2.....	55
Gambar 4.4 Penerapan Gaya dan Tema Pada Dinding.....	55
Gambar 4.5 Penerapan Gaya dan Tema Pada Lantai.....	56
Gambar 4.6 Penerapan Gaya dan Tema Pada Plafon.....	56
Gambar 4.7 Elemen Dekoratif	57
Gambar 4.8 Warna Turunan.....	59
Gambar 4.9 Material Perancangan.....	60
Gambar 4.10 Matriks Perancangan.....	60

Gambar 4.11 Diagram Bubble.....	61
Gambar 4.12 Zoning Area Perancangan Alternatif 1.....	61
Gambar 4.13 Sirkulasi Pengunjung Area Perancangan Alternatif 1.....	62
Gambar 4.14 Sirkulasi Karyawan Area Perancangan Alternatif 1.....	62
Gambar 4.15 Zoning Area Perancangan Alternatif 2.....	63
Gambar 4.16 Sirkulasi Pengunjung Area Perancangan Alternatif 2.....	63
Gambar 4.17 Sirkulasi Karyawan Area Perancangan Alternatif 2.....	64
Gambar 4.18 Layout Alternatif 1.....	64
Gambar 4.19 Layput Alternatif 2.....	65
Gambar 4.20 Rencana Lantai Alternatif 1.....	65
Gambar 4.21 Rencana Lantai Alternatif 2.....	66
Gambar 4.22 Rencana Plafon Alternatif 1.....	66
Gambar 4.23 Rencana Plafon Alternatif 2.....	67
Gambar 4.24 Funiture Equipment.....	67
Gambar 4.25 Furniture Custom 1 Alternatif 1.....	68
Gambar 4.26 Furniture Custom1 Alternatif 2.....	69
Gambar 4.27 Furniture Custom 2 Alternatif 1.....	69
Gambar 4.28 Furniture Custom 2 Alternatif 2.....	69
Gambar 4.29 Furniture Custom 3 Alternatif 1.....	70
Gambar 4.30 Furniture Custom 3 Alternatif 2.....	70
Gambar 4.31 Furniture Custom 4 Alternatif 1.....	70
Gambar 4.32 Furniture Custom 4 Alternatif 2.....	70
Gambar 4.33 Lampu.....	71
Gambar 4.34 Lampu.....	72
Gambar 4.35 Standarisasi Lux.....	72
Gambar 4.36 Coeffivient of Utilization.....	73
Gambar 4.37 Light Loss Factor.....	73
Gambar 4.38 AC Central.....	77
Gambar 4.39 Perhitungan AC.....	78

Gambar 4.40 Sketsa Manual.....	80
Gambar 4.41 Sketsa Manual.....	80
Gambar 4.42 Sketsa Manual.....	80
Gambar 4.43 Rendering BI Corner.....	81
Gambar 4.44 Rendering BI Corner.....	81
Gambar 4.45 Rendering Area Loker.....	82
Gambar 4.46 Rendering Area Loker.....	82
Gambar 4.47 Rendering Ruang Baca Umum 1.....	83
Gambar 4.48 Rendering Ruang Baca Umum 1.....	83
Gambar 4.49 Rendering Ruang Baca Umum 1.....	84
Gambar 4.50 Rendering Ruang Diskusi 1.....	84
Gambar 4.51 Rendering Ruang Diskusi 2.....	85
Gambar 4.52 Rendering Ruang Baca Umum 2.....	86
Gambar 4.53 Rendering Ruang Baca Umum 2.....	87
Gambar 4.54 Rendering Ruang Baca Umum 2.....	87
Gambar 4.55 Layout Area Perancangan.....	88
Gambar 4.56 Detail Khusus Furniture Custom 1.....	89
Gambar 4.57 Detail Khusus Furniture Custom 2.....	89
Gambar 4.58 Detail Khusus Furniture Custom 3.....	90
Gambar 4.59 Detail Khusus Furniture Custom 4.....	91
Gambar 4.60 Detail Khusus Elemen Estetis 1.....	92
Gambar 61 Surat Izin Survey.....	95
Gambar 62 Dokumentasi.....	96
Gambar 63 3D Render BI Corner, Loker.....	96
Gambar 64 3D Render Ruang Baca Umum 1.....	97
Gambar 65 3D Render Ruang Baca Umum 2.....	97
Gambar 66 Bird Eye View.....	98
Gambar 67 Axonometri.....	98
Gambar 68 Sketsa Manual.....	99

Gambar 69 Skema Material	99
Gambar 70 Poster Presentasi.....	100
Gambar 71 Poster Presentasi.....	101



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perpustakaan adalah sebuah institusi yang secara profesional mengelola berbagai jenis materi tertulis, cetak, dan rekam, serta bertujuan untuk memenuhi berbagai kebutuhan, seperti pendidikan, penelitian, pelestarian materi, penyediaan informasi, dan memberikan layanan rekreasi kepada pengunjungnya (RI, 2013)

Perpustakaan merupakan bagian integral dari pendidikan dan budaya masyarakat, serta berperan dalam mempromosikan minat baca dan akses informasi. Di Provinsi Jawa Barat tepatnya di Kota Bandung, Perpustakaan Umum yang berperan penting dalam memfasilitasi akses terhadap sumber daya literatur dan informasi dengan koleksi buku mencapai kurang lebih 400 ribu eksemplar dan 100 ribu media rekam sehingga di kategorikan sebagai perpustakaan paling lengkap di Jawa Barat. Namun sayangnya di masa kini perpustakaan terkesan membosankan di mata masyarakat karena belum banyak perpustakaan di Indonesia yang mengedepankan keindahan dari desain interiornya. Kebanyakan perpustakaan masih menampilkan suasana yang kaku dan serius, sehingga tidak sesuai dengan karakter masyarakat saat ini. Menurut data yang diterbitkan oleh UNESCO, tingkat minat baca di Indonesia tergolong sangat rendah, hanya mewakili sekitar 0,001% dari jumlah keseluruhan penduduk Indonesia (Devega, 2017). Persepsi ini semakin menguat ketika di era informasi digital saat ini dimana perkembangan teknologi yang semakin maju telah mengubah cara orang dalam mencari dan mengakses informasi, buku digital, situs web dan platform pembelajaran daring telah menjadi alternatif yang lebih cepat dan mudah di jangkau, selain itu gaya hidup yang modern juga minimnya keingintahuan masyarakat Kota Bandung untuk mengunjungi perpustakaan membuat perpustakaan ini tidak terlalu ramai dikunjungi.

Perancangan Perpustakaan Umum Daerah Provinsi Jawa Barat difokuskan pada ruang-ruang publik dalam gedung guna memaksimalkan fungsi masing-masing ruang yang ada dengan cara perbaikan atau penambahan fasilitas yang ada pada ruang yaitu ruang baca umum, area loker dan BI corner.

Terdapat beberapa permasalahan pada ruang-ruang tersebut seperti masalah pada penataan layout yang belum baik sehingga membuat sirkulasi pengguna tidak tertata membuat ruangan terasa sempit, beberapa sign system yang tujuan utamanya adalah untuk petunjuk bagi pengunjung tidak tersedia di area tertentu, serta masalah pencahayaan dalam ruang yang sangat memprihatinkan, banyak spot area baca yang gelap sehingga ruangan seperti tidak layak dijadikan sebagai tempat untuk membaca dan beberapa furniture yang perlu dikembangkan.

Melalui perancangan ini, perancang berusaha untuk menarik perhatian khalayak yang lebih luas dengan mengedepankan nilai-nilai estetika desain sehingga menghasilkan suasana yang lebih menyenangkan dan memberikan kesan baru serta mengutamakan kenyamanan bagi pengguna ruang. Selain itu, perubahan ini diharapkan dapat memberikan dorongan positif terhadap kunjungan minat baca di masyarakat Jawa Barat.

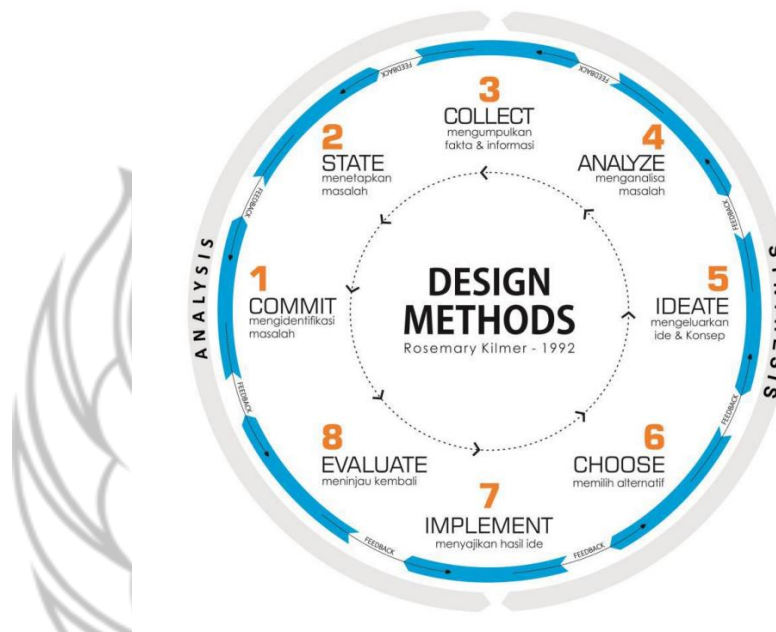
B. Metode Desain

1. Proses Desain

Dalam perencanaan interior Perpustakaan Umum Daerah Provinsi Jawa Barat, penulis menerapkan pendekatan proses desain yang diperkenalkan oleh Rosemary Kilmer. Proses desain dapat dikelompokkan menjadi dua tahap utama. Tahap pertama adalah tahap analisis, di mana masalah diidentifikasi, dianalisis, ditelaah, dan dipelajari secara mendalam. Pada tahap ini, desainer menghasilkan proposal ide mengenai langkah-langkah yang mungkin digunakan untuk memecahkan masalah yang ada. Tahap kedua adalah tahap sintesis, di mana desainer menggabungkan hasil dari tahap analisis untuk menciptakan solusi desain yang dapat diterapkan dalam proyek (Kilmer, 1992).

Langkah pertama dalam perancangan bangunan Perpustakaan Umum Daerah Provinsi Jawa Barat adalah tahap *programming*, di mana proses analisis mendalam terhadap permasalahan yang ada menjadi fokus utama. Pada tahap ini, desainer mengambil langkah untuk mengumpulkan berbagai jenis data yang relevan, termasuk data fisik, data non-fisik, literatur, dan data lainnya yang berkaitan dengan proyek ini. Setelah semua data terkumpul, proses berlanjut ke tahap *designing*, yang

merupakan langkah penting dalam merancang solusi. Di tahap ini, desainer menciptakan alternatif solusi untuk menangani permasalahan yang telah diuraikan dengan teliti dalam tahap sebelumnya. Dari berbagai alternatif solusi yang dihasilkan, proses seleksi dilakukan untuk menentukan solusi terbaik yang akan diimplementasikan sebagai pemecahan optimal dalam perancangan bangunan tersebut.



Gambar 1.1 Bagan Metodologi Desain

Sumber : (Kilmer, 1992)

Dalam perancangan interior Perpustakaan Umum Daerah Provinsi Jawa Barat perancang menggunakan pola pikir menurut (Kilmer, 1992), seperti yang terlihat pada gambar 1.1. Pola pikir perancangan tersebut meliputi beberapa tahapan, yakni

- **Commit**

Commit merupakan tahap menerima dan berkomitmen dengan masalah atau proyek yang akan dilakukan. Pada tahap ini desainer mengajukan surat izin survey kepada petugas Perpustakaan Umum Daerah Provinsi Jawa Barat untuk dijadikan sebagai objek perancangan Tugas Akhir.

- **State**

Merupakan tahap mengidentifikasi dan mendefinisikan masalah dengan cermat. Pada tahap ini, desainer menghadapi berbagai kemungkinan permasalahan yang mungkin muncul selama proses perancangan Perpustakaan Umum Daerah Provinsi Jawa Barat.

- **Collect**

Tahap ini merupakan proses pengumpulan informasi yang melibatkan survei lapangan untuk menghimpun data fisik dan non-fisik yang terkait dengan objek yang akan menjadi fokus Tugas Akhir. Selain itu, desainer juga melakukan penggalian literatur dari berbagai sumber seperti buku dan media internet.

- **Analyze**

Pada tahap ini, desainer melakukan analisis terhadap data yang telah dikumpulkan untuk memahami masalah yang muncul dalam konteks Perpustakaan Umum Daerah Provinsi Jawa Barat. Desainer membuat mind map atau peta konsep untuk merumuskan dengan jelas permasalahan yang dihadapi dan mencari solusi yang diperlukan.

- **Ideate**

Tahap menyalurkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Selama tahap ini, desainer menciptakan berbagai alternatif desain dengan menggunakan gambar yang ditemukan di internet sebagai sumber inspirasi. Desainer juga membuat sketsa ide-ide perancangan yang dapat diterapkan pada Perpustakaan Umum Daerah Provinsi Jawa Barat. Selain itu, proses penentuan ide-ide juga bisa menggunakan cara *brainstorming* atau mengumpulkan dan mengevaluasi berbagai ide kreatif untuk memastikan bahwa solusi terbaik dapat diidentifikasi.

- **Choose**

Tahap memilih alternatif yang paling sesuai dari ide-ide yang ada. Dalam tahap ini, desainer melakukan seleksi terhadap ide yang didapatkan dari tahap sebelumnya melalui kriteria yang telah ditetapkan.

- **Implement**

Merupakan tahap di mana desainer mulai menjadikan konsep desain menjadi gambar-gambar 2D dan 3D yang dapat membantu untuk memvisualisasikan proyek. Selain itu, mereka juga melakukan presentasi dengan dukungan gambar-gambar ini untuk menjelaskan ide-ide mereka dengan lebih jelas.

- **Evaluate**

Tahap ini melibatkan peninjauan dan penilaian terhadap desain yang telah dihasilkan. Dalam tahap ini, desainer melakukan evaluasi untuk menentukan apakah desain tersebut telah memenuhi persyaratan yang ada dalam *brief* proyek, serta apakah desain tersebut efektif dalam mengatasi permasalahan yang ada di Perpustakaan Umum Daerah Provinsi Jawa Barat.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan data & metode perumusan masalah

Dalam proses pengumpulan data perancang melakukan proses observasi dan wawancara.

1) Observasi

Observasi dilakukan dengan datang langsung ke Perpustakaan Umum Daerah Provinsi Jawa Barat. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengamati dan mencatat permasalahan yang ada di tempat tersebut, mengamati aktivitas yang terjadi, mengamati situasi di setiap ruang dan mendokumentasikan semua ruangan dalam bentuk foto.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung dengan bertatap muka dan mengajukan beberapa poin-poin pertanyaan kepada petugas Perpustakaan Umum Daerah Provinsi Jawa Barat dan beberapa pengguna ruangan salah satu poin pertanyaan adalah dengan menanyakan bagaimana pengalaman pengunjung berkunjung ke perpustakaan.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Dalam proses perancangan interior Perpustakaan Umum Daerah Provinsi Jawa Barat, metode pencarian ide yang digunakan adalah metode *brainstorming*. *Brainstorming* adalah suatu teknik yang bertujuan untuk memunculkan beragam gagasan, solusi, atau ide-ide kreatif yang berkaitan dengan suatu masalah atau topik tertentu. Ide-ide yang dihasilkan melalui *brainstorming* dalam konteks perancangan interior bisa mencakup berbagai aspek, seperti konsep keseluruhan untuk ruangan, gaya desain yang akan digunakan, tata letak (*layout*) ruangan, skema warna yang

sesuai, serta pemilihan material yang akan digunakan untuk menghadirkan atmosfer dan estetika yang diinginkan dalam desain interior tersebut.

Brainstorming adalah proses yang melibatkan berbagai individu yang mungkin memiliki keterlibatan langsung atau tidak langsung dengan objek perancangan. Partisipan dalam sesi *brainstorming* dapat mencakup desainer interior dan profesional kreatif yang memiliki keahlian dalam merancang ruang, serta pengguna akhir ruangan yang akan mendapatkan manfaat dari desain tersebut.

Setelah melalui sesi *brainstorming*, langkah selanjutnya dalam pengembangan desain adalah menerapkan metode konsep prototipe. Konsep prototipe ini mengacu pada tahap di mana ide-ide yang telah dipilih dari sesi *brainstorming* diwujudkan dalam bentuk model 3D. Model 3D ini digunakan untuk memberikan visualisasi yang jelas mengenai bagaimana bangunan yang akan dirancang, khususnya dalam konteks Perpustakaan Umum Daerah Provinsi Jawa Barat, akan tampak. Pembuatan model 3D ini memiliki tujuan untuk memudahkan proses evaluasi dan pemahaman lebih lanjut tentang desain yang diusulkan.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Pada tahap evaluasi desainer melakukan peninjauan ulang untuk memastikan bahwa desain telah sesuai dengan panduan yang telah ditetapkan serta mampu mengatasi berbagai masalah yang mungkin muncul. Dalam proses evaluasi ini, desainer menggunakan beberapa teknik. Pertama, desainer melakukan analisis diri (*self analysis*), tahap mengintrospeksi desain untuk menilai sejauh mana desain tersebut memenuhi tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu, mengumpulkan pendapat dari pihak lain dengan cara yang telah diminta (*solicited opinion*), seperti berdiskusi atau berkonsultasi dengan dosen. Terakhir, desainer melakukan studi kritis (*study criticism*) untuk melihat desain dari berbagai sudut pandang dan mengidentifikasi potensi perbaikan yang diperlukan. Dengan menggabungkan berbagai teknik ini, desainer dapat memastikan bahwa desain yang dihasilkan tidak hanya memenuhi harapan, tetapi juga dapat mengatasi masalah yang mungkin muncul dalam proses desain.

Kriteria desain yang dijadikan evaluasi adalah :

1) Fungsional

form follow function, prinsip desain yang menekankan bahwa bentuk atau penampilan suatu objek harus sesuai dan mengikuti fungsi atau tujuannya. Prinsip ini menekankan bahwa desain harus melayani tujuan utamanya, dan bentuknya harus berasal dari kebutuhan dan fungsi objek tersebut. Mendesain furnitur yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan lingkungan atau lapangan di mana furnitur tersebut akan digunakan.

2) Ergonomi

Ergonomi merupakan kriteria utama yang dijadikan dalam evaluasi desain, yang bertujuan untuk memastikan bahwa desain memprioritaskan kenyamanan, efisiensi, dan keamanan pengguna, sehingga memberikan pengalaman yang lebih baik dan mendukung kinerja yang optimal

3) Estetika

Estetika merupakan kriteria penting yang digunakan dalam evaluasi desain, untuk memastikan bahwa desain yang dirancang tidak hanya berfungsi dengan baik, tetapi juga memiliki penampilan visual yang menarik dan estetis, menciptakan daya tarik yang positif bagi pengguna dan lingkungan sekitarnya.