

**PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN ANAK
DI PERPUSDA KABUPATEN PANGANDARAN**



PERANCANGAN

oleh:

Gustami Nur Alami

NIM 1912266023

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

2024

PERANCANGAN INTERIOOR PERPUSTAKAAN ANAK DI PERPUSDA KABUPATEN PANGANDARAN

Gustami Nur Alami

NIM 1912266023

Program Studi Desain Interior, ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Perancangan perpustakaan anak di Perpustakaan Daerah Kabupaten Pangandaran bertujuan menciptakan ruang baca yang nyaman, edukatif, dan menarik bagi anak-anak. Proyek ini berfokus pada desain interior ramah anak, penataan buku sesuai umur, serta fasilitas pendukung seperti area bermain dan ruang kegiatan kreatif. Dengan pendekatan interaktif dan edukatif, perpustakaan ini diharapkan meningkatkan minat baca anak-anak dan menjadi representatif bagi Pangandaran sebagai daerah otonomi baru, mendukung promosi budaya lokal dan perkembangan anak-anak generasi mendatang. Studi ini melibatkan analisis kebutuhan pengguna, pengumpulan data lapangan, dan konsultasi dengan ahli pendidikan anak untuk memastikan perpustakaan memenuhi standar kenyamanan dan keamanan. Implementasinya mempertimbangkan keberlanjutan dan aksesibilitas bagi semua kalangan. Metodologi perancangan berpusat pada penggunaan konsep "*ImaginOn*" dan gaya Desain Abad ke-21, dengan fokus pada imajinasi, kreativitas, dan *folklore* lokal untuk menciptakan ruang yang inovatif dan fungsional. Hasil studi menekankan pentingnya paparan perpustakaan sejak dini bagi anak-anak serta pengaruhnya terhadap keterampilan kognitif dan kinerja akademis. Implikasi termasuk dampak perpustakaan ramah anak terhadap peningkatan keterampilan literasi dan kesadaran budaya lokal di kalangan anak-anak di Pangandaran.

Kata kunci: desain ramah anak, literasi, perpustakaan anak.

**PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN ANAK
DI PERPUSDA
KABUPATEN PANGANDARAN**

Gustami Nur Alami

NIM 1912266023

Program Studi Desain Interior, ISI Yogyakarta

ABSTRACT

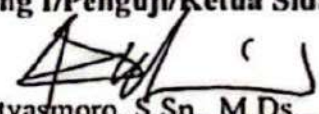
The design of the children's library at the Pangandaran District Public Library aims to create a comfortable, educational, and engaging reading space for children. This project focuses on child-friendly interior design, age-appropriate book organization, and supporting facilities such as play areas and creative activity rooms. With an interactive and educational approach, this library is expected to increase children's reading interest and represent Pangandaran as a new autonomous region, supporting local cultural promotion and the development of future generations. This study involves user needs analysis, field data collection, and consultation with child education experts to ensure the library meets comfort and safety standards. Its implementation considers sustainability and accessibility for all groups. The design methodology centers on the use of the ImaginOn concept and 21st Century Design style, focusing on imagination, creativity, and local folklore to create an innovative and functional space. The study results emphasize the importance of early library exposure for children and its impact on cognitive skills and academic performance. Implications include the impact of a child-friendly library on improving literacy skills and local cultural awareness among children in Pangandaran.

Keywords: *child-friendly design, literacy, children's library.*

Tugas Akhir Penulisan/Skripsi berjudul:

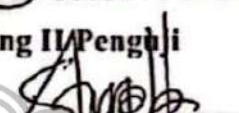
PERANCANGAN PERPUSTAKAAN ANAK DI PERPUSDA KABUPATEN PANGANDARAN oleh Gustami Nur Alami, NIM 1912266023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (kode program studi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 4 Juni 2024 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang


Dany Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.


NIP 19790407 200604 1 002/NIDN 0007047904

Pembimbing II/Penguji


Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds.

NIP 19791129 200604 1 003/NIDN 0029117906

Cognate/Penguji


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


NIP 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


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

NIP 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

Ketua Jurusan/Ketua


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

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,
**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia
Yogyakarta**


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

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Perpustakaan Anak Pangandaran”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama proses penyusunan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Ibu saya Heni Rohaeni, dan ayah saya Endang Hendarin, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat, serta dukungan yang luar biasa dalam setiap langkah penulis.
3. Dosen Pembimbing; Bapak Doni Arsetyasmoro, dan Bapak Hangga Hardhika atas pemberian saran dan masukan selama proses bimbingan Tugas Akhir.
4. Dosen Wali Ibu Yuyu Rubiyanti, atas bimbingannya selama masa perkuliahan.
5. Ketua Prodi Desain Interior, Bapak Setya Budi Astanto, dan juga Sekretaris Prodi Desain interior, Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. atas segala izin dalam kelancaran proses perkuliahan hingga Tugas Akhir.
6. Pihak pengurus Perpustakaan Umum Daerah Pangandaran yang telah mengizinkan penulis mengambil Perpustakaan Umum Daerah Pangandaran sebagai objek perancangan serta dengan sangat membantu selama proses pencarian informasi yang dibutuhkan.
7. *Special thanks kepada* orang-orang luar biasa; Salwa, Inas, Farah, Mutia, Firly, Yuyun, yang selalu bersedia membantu kala suka dan duka selama perkuliahan dan proses Tugas Akhir penulis.

8. Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah tulus ikhlas memberikan doa dan motivasi sehingga dapat terselesaikannya tugas akhir ini.

Dalam penulisan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan ini. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih, semoga karya ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 15 Mei 2024

Penulis,



Gustami Nur Alami

PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Gustami Nur Alami

NIM : 1912266023

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 15 Mei 2024



Gustami Nur Alami

NIM 1912266023

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	IV
PERNYATAAN KEASLIAN	VI
DAFTAR ISI	IV
DAFTAR GAMBAR	VII
DAFTAR TABEL	IX
BAB I	1
PENDAHULUA	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. METODE DESAIN	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	5
BAB II	10
PRA DESAIN	10
A. TINJAUAN PUSTAKA	10
1. Tinjauan Umum	10
2. Tinjauan Khusus	15
3. Program Desain	18
4. Data Objek	19
BAB III	56
PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN	56
A. PERNYATAAN MASALAH	56
B. IDE SOLUSI DESAIN	56
1. Konsep Desain	56
2. Gaya dan Tema	57
3. Identifikasi Permasalahan	60
C. IDEASI BERDASARKAN RUANG	62

1.	Lobby	62
2.	Thinking Zone.....	63
3.	Create Zone	64
4.	Story Zone.....	66
5.	Play Zone	67
6.	Communal Zone.....	69
7.	Nursing Room.....	70
8.	Auditorium.....	71
BAB IV		73
PENGEMBANGAN DESAIN		73
A.	SKEMATIK DESAIN	73
1.	Estetika Ruang	73
2.	Penataan Ruang.....	79
3.	Tata Kondisional Ruang.....	86
4.	Evaluasi Pemilihan Desain.....	93
5.	Hasil Desain	94
BAB V.....		99
PENUTUP.....		99
A.	KESIMPULAN	99
B.	SARAN	100
DAFTAR PUSTAKA		101
LAMPIRAN		102
A.	SURAT IZIN SURVEI	103
B.	HASIL SURVEY (FOTO-FOTO SURVEY)	104
C.	PROSES PENGEMBANGAN DESAIN	107
1.	Poster Ideasi	107
2.	Sketsa Perpektif Manual	108
D.	PRESENTASI DESAIN	110
1.	Axonometri	110
2.	Skema Bahan.....	110

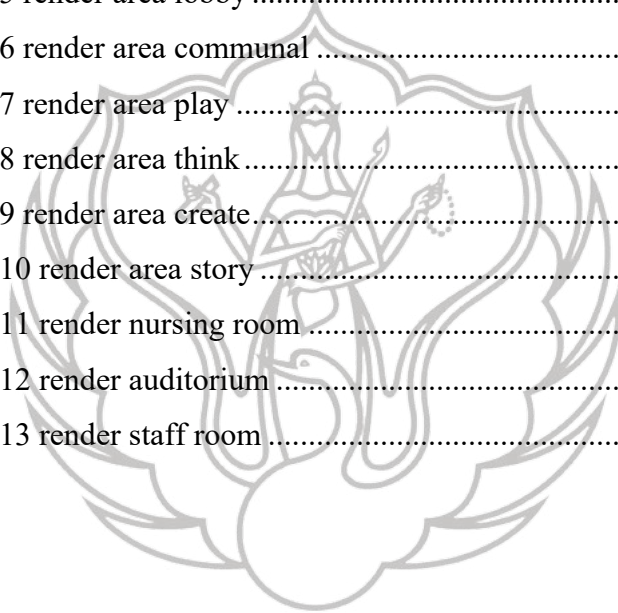
E.	RAB	113
1.	Rekapitulasi Anggaran.....	113
2.	Build Of Quantity (BQ)	113
3.	Rencana Anggaran Biaya (RAB).....	121
F.	GAMBAR KERJA.....	126



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tahapan Proses Desain.....	3
Gambar 2. 1 Fasad perpustakaan umum perpustakaan daerah pangandaran ...	19
Gambar 2. 2 Site map Perpustakaan Umum Daerah Pangandaran	20
Gambar 2. 3 Logo Perpustakaan Umum Daerah Pangandara	21
Gambar 2. 4 Bagan Struktur Organisasi Perpustakaan Umum Daerah Pangandaran	22
Gambar 2. 5 Denah Perpustakaan Anak Pangandaran	30
Gambar 2. 6 Site Analyse Perpustakaan Anak Pangandaran	31
Gambar 2. 7 Zoning Perpustakaan Anak Pangandaran.....	32
Gambar 2. 8 Sirkulasi Perpustakaan Anak Pangandaran	33
Gambar 2. 9 Hubungan antar ruang Perpustakaan Anak Pangandaran.....	34
Gambar 2. 10 Potongan potongan Perpustakaan Anak Pangandaran	35
Gambar 2. 11 Data elemen pembentuk ruang	37
Gambar 2. 12 Data elemen pengisi ruang dan elemen estetis	38
Gambar 2. 13 Standar ukuran display koleksi anak	43
Gambar 2. 14 Jarak ideal antar display koleksi anak	44
Gambar 2. 15 Jarak ideal antar meja ana.....	44
Gambar 2. 16 Standar ukuran meja anak	45
Gambar 2. 17 Standar ukuran ramp.....	49
Gambar 2. 18 Standar ukuran railing	49
Gambar 2. 19 Antropometri anak secara umum.....	50
Gambar 3. 1 Diagram konsep desain.....	56
Gambar 3. 2 Mindmap.....	59
Gambar 3. 3 Sketsa idesai area lobby.....	62
Gambar 3. 4 ideasi think zone	63

Gambar 3. 5 ideasi create zone.....	64
Gambar 3. 6 ideasi storyzone	66
Gambar 3. 7 ideasi playzone	67
Gambar 3. 8 communal zone.....	69
Gambar 3. 9 ideasi nursing room	70
Gambar 4. 1 Suasana ruang.....	73
Gambar 4. 2 suasana ruang cool tone.....	74
Gambar 4. 3 Penerapan desain	77
Gambar 4. 4 moodboard.....	78
Gambar 4. 5 render area lobby	94
Gambar 4. 6 render area communal	94
Gambar 4. 7 render area play	95
Gambar 4. 8 render area think.....	95
Gambar 4. 9 render area create.....	96
Gambar 4. 10 render area story	96
Gambar 4. 11 render nursing room.....	97
Gambar 4. 12 render auditorium	97
Gambar 4. 13 render staff room	98



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis aktivitas anak dan kebutuhan sifat ruang.	26
Tabel 2. 2 Analisis aktivitas pendamping dan kebutuhan sifat ruang.	26
Tabel 2. 3 Analisis aktivitas pengelola.....	27
Tabel 2. 4 Denah bangunan Perpustakaan Umum	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 2. 5 Antropometri anak secara umum	49
Tabel 2. 6 Daftar Kebutuhan Ruang.....	53
Tabel 3. 1 Penjelasan Ide solusi Desain	60
Tabel 4. 1 Hubungan kedekatan ruang.....	79
Tabel 4. 2 Alternatif bubble diagram	81
Tabel 4. 3 Alternatif zoning dan sirkulasi	82
Tabel 4. 4 Alternatif layout	83
Tabel 4. 5 Alternatif rencana lantai	84
Tabel 4. 6 Alternatif rencana plafond.....	85
Tabel 4. 7 Jenis dan Spesifikasi Lampu yang digunakan.....	86
Tabel 4. 8 Jenis dan Spesifikasi AC yang digunakan.....	89

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perpustakaan umum yang dikhususkan untuk anak adalah pemikiran yang masih sangat jarang diperhatikan dan diterapkan di Indonesia. Perpustakaan untuk anak sangat berkembang di negara-negara maju yang sangat memperhatikan kemajuan generasi masa depan mereka. Ketika orang Amerika ditanya tentang peran perpustakaan umum, salah satu prioritas tertinggi mereka adalah menyediakan layanan perpustakaan anak-anak guna mendorong daya literasi dan menurunkan tingkat buta huruf pada masyarakat (Swan 2014)

Sobur (1988), mengartikan anak sebagai orang yang mempunyai pikiran, perasaan, sikap dan minat berbeda dengan orang dewasa dengan segala keterbatasan. Sementara itu, Haditono (dalam Damayanti, 1992) berpendapat bahwa anak merupakan makhluk yang membutuhkan pemeliharaan, kasih sayang dan tempat bagi perkembangannya.

Oleh karena itu, perlu disediakan suatu wadah atau ruang khusus bagi anak-anak yang terbuka secara umum untuk memberi kesempatan sebanyak mungkin bagi mereka yang ingin belajar. Suatu tempat yang didesain dan diprioritaskan bagi komunitas anak-anak sehingga mereka dapat belajar, berekreasi, sekaligus bersosialisasi dengan sesamanya. Untuk dapat memberikan ketertarikan tersendiri bagi anak-anak untuk belajar dan mengumpulkan informasi sambil bermain (having fun) tanpa merasakan kebosanan dan meredupkan semangat mereka.

Perpustakaan umum di negara maju pada umumnya difungsikan sebagai media promosi literasi, pengayaan budaya, serta sarana penunjang akademis dan perkembangan kognitif pada anak. Faktanya, memang terdapat bukti kuat bahwa paparan membaca bahkan pada tingkat yang sangat tinggi di tahun-tahun awal

kehidupan seorang anak mempunyai pengaruh besar terhadap tingkat kognitif mereka. Menurut Rubin (2016) anak-anak yang menggunakan perpustakaan secara rutin cenderung memiliki prestasi lebih baik di sekolah dan menunjukkan keterampilan literasi yang lebih kuat.

Sedangkan di Indonesia, menurut data yang dilansir oleh Perpustakaan Nasional (Lakip Perpusnas 2016) menyebutkan bahwa tingkat ketersediaan perpustakaan secara nasional baru terpenuhi 20 persen, yakni baru 154.359 perpustakaan dari rasio kebutuhan sebesar 767.951 perpustakaan. Adapun perpustakaan umum, yakni perpustakaan yang diselenggarakan oleh pemerintah dari tingkat pusat, daerah, kecamatan, sampai desa, serta perpustakaan komunitas (Pasal 22 UU No.43/2007 tentang Perpustakaan) baru mencapai ketersediaan 26 persen dari rasio yang dibutuhkan. Salah satu daerah yang luput dari pembangunan perpustakaan umum tersebut adalah daerah Pangandaran.

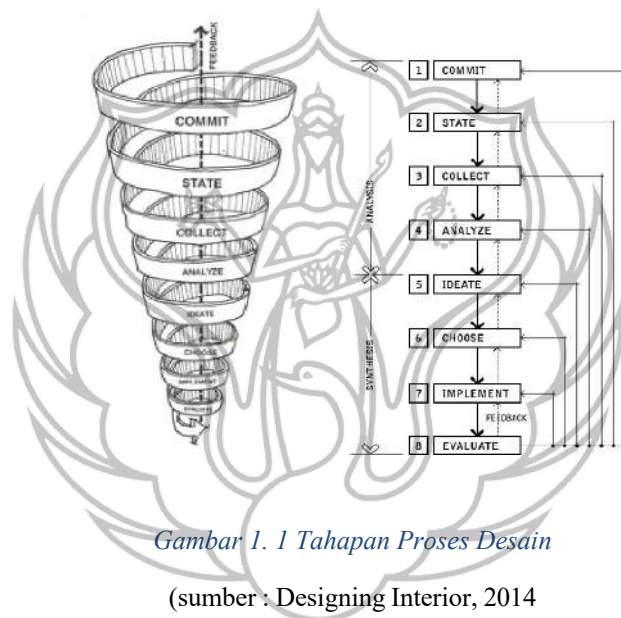
Pangandaran sendiri adalah daerah otonom baru yang merupakan salah satu Kabupaten pemekaran dari Kabupaten Ciamis. Pemekaran Kabupaten Pangandaran ini berlandaskan Undang-undang nomor 21 tahun 2012 yang ditandatangani oleh Presiden Susilo Bambang Yudhoyono pada tanggal 16 November tahun 2012. Tujuan dari pemekaran Kabupaten Pangandaran sendiri ialah agar infrastruktur di Kabupaten Pangandaran yang selama ini kurang diperhatikan oleh pusat menjadi lebih baik lagi.

Pangandaran sebagai daerah otonom baru sudah selayaknya memiliki perpustakaan sebagai sarana pengenalan budaya lokal yang juga mendukung perkembangan anak-anak untuk generasi di masa depan. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya layanan perpustakaan yang representatif sebagai fasilitas yang dapat menjadi sarana rekreasi dan juga edukasi bagi masyarakat setempat khususnya anak-anak sebagai generasi masa depan. Dimana fasilitas tersebut didesain dengan memprioritaskan komunitas anak-anak sebagai penggunaannya. Sehingga perlu mempertimbangkan beberapa aspek, seperti ketersediaan ruang terbuka, zonasi ruang, dekorasi dan teknologi penunjang untuk mendukung kegiatan pembelajaran

yang lebih interaktif. Selain itu unsur ergonomi, aksesibilitas dan keamanan juga harus disesuaikan dengan standar anak anak. Dengan demikian, akan tercipta sebuah ruang perpustakaan ramah anak yang tidak hanya mampu memberikan rasa aman dan nyaman bagi anak anak untuk belajar namun juga dapat menarik perhatian sekaligus mampu mengajarkan berbagai nilai kehidupan bagi mereka.

B. Metode Desain

1. Proses Desain



Gambar 1. 1 Tahapan Proses Desain

(sumber : Designing Interior, 2014

Dalam perancangan Interior Perpustakaan Anak Pangandaran ini metode yang akan digunakan adalah proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer & Otie Kilmer. Tahapan proses desain tersebut dibagi menjadi dua tahapan, yaitu tahap analisis (Commit, State, Collect, Analyze) dan tahap sintesis (Ideate, Choose, Implement, Evaluate).

- 1) *Commit* adalah bentuk penerimaan dari sebuah permasalahan. Mengenali masalah desain dan berkomitmen terhadapnya adalah langkah pertama yang dilakukan seorang desainer dalam proses desain.
- 2) *State* yaitu indentifikasi dan penetapan permasalahan. Langkah ini umumnya melibatkan penetapan pernyataan masalah, batasan-batasan, dan asumsi yang digunakan oleh perancang. Beberapa tehnik yang digunakan dalam langkah ini diantaranya adalah dengan menggunakan check list, preparation list dan diagram visual.
- 3) *Collect* umumnya disebut sebagai “*programming*” dan melibatkan pengumpulan data melalui observasi penelitian, wawancara, dan survei untuk mengumpulkan informasi.
- 4) *Analyze* adalah proses menganalisa data yang telah terkumpul dengan menggunakan diagram atau matriks.
- 5) *Ideate* adalah menghasilkan sebanyak mungkin ide atau alternatif untuk mencapai tujuan proyek desain. Proses pembuatan ide ini melibatkan dua fase berbeda: fase menggambar, yang disebut skematik desain, dan pernyataan konsep, yang diungkapkan dalam bentuk tertulis atau verbal.
- 6) *Choose* adalah memilih opsi alternatif yang paling tepat atau “terbaik” dengan melihat kembali bagaimana konsep yang dipilih sesuai dengan anggaran, kebutuhan, tujuan, dan keinginan klien.
- 7) *Implement* yaitu tahap mengkomunikasikan ide melalui final design, shop drawing, 3d rendering, RAB, dan bentuk presentasi lainnya kepada klien.

- 8) *Evaluate* adalah proses meninjau kembali dan membuat penilaian kritis terhadap apa yang telah dicapai untuk melihat apakah hal tersebut benar- benar menyelesaikan permasalahan atau tidak.

2. Metode Desain

1) Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Berdasarkan proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer & Otie Kilmer proses pengumpulan data dan penelusuran masalah termasuk dalam tahap analisis. Pada tahap analisis perancangan perpustakaan anak di daerah Pangandaran, sangat penting untuk memahami kebutuhan dan preferensi anak-anak serta merancang lingkungan yang sesuai dan mendukung perkembangan mereka. Analisis adalah proses pengumpulan data lapangan yang berguna untuk pengambilan kesimpulan pada proses sintesis. Dalam Kilmer (2014), proses analisis terdapat pada *commit, state, collect, dan analyze*.

a) *Commit*

Menurut Kilmer (2014) langkah pertama yang dilakukan seorang desainer dalam proses desain adalah berkomitmen terhadap proyek desain yang akan dikerjakan. Dengan kata lain, *Commit* adalah bentuk penerimaan dari sebuah permasalahan.

b) *State*

Ini adalah tahap dimana desainer melakukan indentifikasi dan penetapan permasalahan. Tahap ini umumnya melibatkan penetapan pernyataan masalah, batasan-batasan, dan asumsi yang digunakan oleh perancang. Beberapa tehnik yang digunakan dalam langkah ini diantaranya adalah dengan menggunakan check list, preparation list dan diagram visual.

c) Collect

Menurut Rosemary (1992), adapun teknik yang dapat digunakan dalam pengumpulan data ialah melalui observasi penelitian, wawancara, dan survei. Maka dari itu, metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam konteks desain perpustakaan anak di Pangandaran ini diantaranya sebagai berikut:

- (1) Observasi Lapangan: Melakukan observasi langsung di lokasi yang akan menjadi perpustakaan anak untuk memahami karakteristik fisik area, lalu lintas manusia, dan faktor lingkungan lainnya yang perlu diperhitungkan dalam desain.
- (2) Wawancara dengan Penduduk Lokal: Berbicara dengan penduduk setempat, terutama orang tua dan anak-anak, untuk memahami kebutuhan mereka dan menilai apakah ada masalah spesifik yang perlu diatasi.
- (3) Survei Online: Menggunakan survei yang dapat diakses secara online untuk mengumpulkan pendapat dan preferensi dari berbagai kelompok masyarakat. Pertanyaan dalam survei tersebut diantaranya mencakup harapan terhadap perpustakaan anak, jenis buku yang diinginkan, atau kegiatan yang diinginkan.
- (4) Observasi terhadap kelompok Anak-anak: Menciptakan kesempatan untuk berinteraksi dengan anak-anak secara langsung, mungkin dalam format yang lebih santai seperti bermain atau berdiskusi, untuk memahami bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungan dan ruang sekitarnya.

Metode pengumpulan data dan penelusuran masalah ini diharapkan akan membantu desainer dalam merancang perpustakaan anak

yang dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan anak-anak serta menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan mereka.

d) Analyze

Menurut Kilmer (2014) *analyze* adalah proses menganalisa data yang telah terkumpul dengan menggunakan diagram atau matriks. Proses analisa ini dilakukan untuk memahami hasil survei, pemantauan, dan umpan balik dari pengguna serta menerapkannya dalam pengambilan keputusan desain.

2) Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Berdasarkan proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer & Otie Kilmer proses pencarian ide dan pengembangan desain termasuk dalam tahap sintesis. Sintesis berguna untuk menyatukan kesimpulan-kesimpulan dan permasalahan yang ada pada perpustakaan anak Pangandaran melalui pencarian dan pemahaman dengan menggunakan dasar pengetahuan, pengalaman dan imajinasi. Proses sintesis dalam bagan Rosemary terdapat pada proses *ideate*, *choose* dan *implement*.

a) Ideate

Proses ideasi dilakukan dengan cara brainstorming untuk menghasilkan desain skematik yang mencakup gambar, warna, dan inspirasi lainnya yang mencerminkan visi desain. Kemudian diikuti dengan pembuatan pernyataan konsep, yang diungkapkan dalam bentuk tertulis atau verbal.

b) Choose

Setelah melakukan ideasi, tahap selanjutnya adalah memilih opsi alternatif yang paling tepat atau “terbaik”. Menurut Kilmer (2014), proses ini dapat dilakukan berdasarkan penilaian pribadi, analisis perbandingan dan keputusan klien. Namun untuk menghindari bias, pengambilan keputusan akan dilakukan menggunakan cara yang lebih rinci melalui analisis perbandingan. Analisis dilakukan berdasarkan kriteria desain berikut ini:

(1) Fungsi dan tujuan

Fungsi adalah tingkat desain yang paling mendasar, karena salah satu tujuan desain interior adalah untuk meningkatkan fungsi ruang interior dan menjadikan kegiatan yang dilakukan didalamnya lebih mudah, nyaman, dan menyenangkan.

(2) Kemanfaatan, ekonomi dan keberlanjutan

Keputusan desain yang diambil harus memberikan manfaat seluas luasnya bagi penggunanya. Begitupun dengan nilai ekonomi dan keberlanjutannya. Apakah penggunaan material tidak bertentangan dengan kaidah desain yang ramah lingkungan? Kemudian apakah desain yang di buat itu sesuai dengan nilai ekonomi yang akan didapatkan?

(3) Bentuk dan gaya

Desain harus estetis secara visual atau berdasarkan indera kita yang lain.

(4) Citra dan makna

Dalam mendesain, desainer harus mampu memberikan citra tertentu dan berkontribusi membawa makna yang dapat dikenali dan dialami oleh pengguna ruang. Desainer harus mampu menciptakan narasi di dalam ruang sehingga menggiring pengguna ruang untuk memaknai hal tertentu.

Melalui kriteria tersebut desainer akan menimbang pilihan dan memberi peringkat secara cermat dan hierarkis untuk menentukan mengapa satu solusi lebih baik daripada solusi lainnya. Penilaian kemudian dapat dibuat berdasarkan poin total atau sistem pertimbangan pro dan kontra, bukan berdasarkan “perasaan” keputusan mana yang terbaik, ataupun berdasarkan bias pribadi.

c) Implementation

Kemudian setelah pemilihan alternatif, dilakukan tahap implementasi desain yang mengacu pada pelaksanaan atau pengambilan tindakan terhadap ide yang dipilih. Tahap ini adalah tahap dimana desainer mengkomunikasikan ide dan gagasan mereka melalui gambar akhir, gambar rencana konstruksi, 3d rendering, RAB dan bentuk presentasi lainnya kepada klien.

3) Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluasi adalah langkah penting dalam siklus perancangan untuk memastikan bahwa desain yang dipilih memenuhi tujuan, kebutuhan, dan ekspektasi yang telah ditetapkan. Evaluasi dilakukan untuk membantu memastikan bahwa desain perpustakaan anak di Pangandaran tidak hanya memenuhi kebutuhan saat ini, tetapi juga berkembang untuk memenuhi perubahan kebutuhan komunitas anak-anak seiring waktu.

Menurut Kilmer (2014) evaluasi merupakan tahap pencarian kelebihan dan kekurangan pada hasil untuk menemukan alternatif desain yang paling baik. Ada banyak bentuk evaluasi yang mengukur kualitas dan kuantitas keputusan desain. Semuanya berupaya mengukur efektivitas solusi desain dan proses perancangan perancangan; evaluasi berfungsi sebagai alat pembelajaran untuk pemecahan masalah di masa depan. Untuk itu, evaluasi ini sebaiknya menjadi proses berkelanjutan yang terintegrasi dalam pengelolaan perpustakaan anak. Sehingga hasil evaluasi dapat digunakan untuk membuat perubahan, perbaikan, atau pengembangan lebih lanjut dalam desain dan operasi perpustakaan untuk memenuhi kebutuhan anak-anak dan masyarakat Pangandaran dengan lebih baik.