

**PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN MODERN  
PROVINSI LAMPUNG SEBAGAI PUSAT PENGETAHUAN  
DAN PELESTARIAN BUDAYA LOKAL**



Oleh :  
**Maudy Fadya Nafisa**  
**NIM 2012330023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2024**

## Abstrak

Perpustakaan Modern Provinsi Lampung merupakan perpustakaan umum pemerintah provinsi yang berlokasi di kawasan pendidikan kota Bandar Lampung, tepatnya di Jalan Zainal Abidin Pagar Alam No.52, Labuhan Ratu, Kedaton, Bandar Lampung. Bangunan ini berdiri di atas lahan seluas 2,5 hektare dengan luas bangunan sekitar 10.000 meter persegi, dan menjadi satu dengan perkantoran Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Lampung yang baru. Di era digital ini, perpustakaan memiliki wewenang yang lebih luas, tidak hanya berperan dalam pengarsipan tradisional, tetapi juga sebagai sarana bagi masyarakat untuk mencari edukasi kreatif, berkumpul, dan menyelenggarakan program-program pendidikan dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Selain itu, perpustakaan modern juga berpotensi besar sebagai daya tarik baru untuk pengenalan dan pelestarian warisan budaya lokal kepada masyarakat setempat maupun pendatang. Perancangan interior Perpustakaan Modern Provinsi Lampung sebagai pusat pengetahuan dan pelestarian budaya lokal menerapkan tema besar “*Bridge Beyond Borders*”. Tema ini mengartikan perpustakaan sebagai jembatan simbolis yang menghubungkan berbagai karakter pengunjung dengan informasi dan edukasi yang berkembang, melalui perancangan interior yang membuka batasan fisik maupun kognitif, sehingga menciptakan lingkungan edukasi yang nyaman dan produktif. Penulis akan menampilkan perancangan interior dengan gaya modern dan menggunakan teknologi yang selaras dengan *branding* perpustakaan, dipadukan dengan ideasi elemen desain yang mengacu pada bentuk bunga kopi dan motif tapis pada fasad bangunan.

**Kata kunci :** Perpustakaan Modern, Pelestarian Budaya, Edukasi Kreatif

## Abstract

*The Modern Library of Lampung Province is a public library managed by the provincial government, located in the educational district of Bandar Lampung city, specifically at Zainal Abidin Pagar Alam Street No.52, Labuhan Ratu, Kedaton, Bandar Lampung. The library is situated on a 2.5-hectare plot with a building area of approximately 10,000 square meters, and it shares the premises with the new offices of the Library and Archives Office of Lampung Province. In this digital era, the library's role extends beyond traditional archiving, serving as a space for the community to seek creative education, gather, and host educational programs utilizing available technology. Additionally, the modern library holds significant potential as a new attraction for introducing and preserving local cultural heritage to both local residents and visitors. The interior design of the Modern Library of Lampung Province, as a center of knowledge and preservation of local culture, adopts the overarching theme of "Bridge Beyond Borders." This theme symbolizes the library as a bridge that connects diverse visitor backgrounds with evolving information and education through an interior design that removes physical and cognitive boundaries, creating a comfortable and productive educational environment. The author will present an interior design featuring a modern style*

*that aligns with the library's branding, combined with design elements inspired by the shape of coffee flowers and the traditional tapis motifs on the building facade.*

**Keywords :** *Modern Library, Preservation of Culture, Creative Education*



Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN MODERN PROVINSI LAMPUNG SEBAGAI PUSAT PENGETAHUAN DAN PELESTARIAN BUDAYA LOKAL** diajukan oleh Maudy Fadya Nafisa, NIM 2012330023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Desain pada tanggal 12 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des.

NIP. 19590802 198803 2 002/NIDN 0002085909

Pembimbing II/Penguji

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

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

Cognate/Penguji Ahli

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

NIP. 19870928 201903 2 017/NIDN 0028098703

Ketua Program Studi S-1 Desain Interior

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

NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

Ketua Jurusan Desain

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

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maudy Fadya Nafisa

NIM : 2012330023


Tahun Lulus : 2024

Program Studi : 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 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 akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 05 Juni 2024



**Maudy Fadya Nafisa**  
NIM 20123300232

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulisan laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan Interior Perpustakaan Modern Provinsi Lampung Sebagai Pusat Pengetahuan dan Pelestarian Budaya Lokal” ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan laporan tugas akhir ini disusun dan diajukan guna memenuhi salah satu syarat kelulusandalam memperoleh gelar Sarjana Desain Strata 1 (S-1) di Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Adapun penulisan Laporan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun agar kedepannya tidak mengulangi kesalahan yang sama.

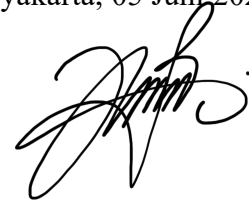
Pada kesempatan ini dengan segenap kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis ingin mengucapkan terimakasih untuk pihak-pihak yang dengan seneng hati dan tulus membimbing serta memberikan masukan membangun, terutama kepada yang penulis hormati :

1. Keluarga penulis yang selalu memberikan semangat, dukungan mental, material dan spiritual.
2. Ibu Prof. Dr. Suastiwi, M.Des. dan bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, nasihat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan tugas akhir ini.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Dosen Wali dan Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas segala masukan.
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Riski Sofyan, S.STP., M.Si. selaku Kepala Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Lampung beserta seluruh jajarannya yang telah membantu penulis dalam mendapatkan proyek tugas akhir ini.

6. Teman-teman seperjuangan tugas akhir yaitu Ghefira, Difa dan Grace serta teman-teman perkuliahan lainnya yang telah berperan mendukung dan membantu selama masa perkuliahan ini.
7. Deti, Idzni, Aqila Riefa, Radhiya, Zephan, Fatier, Reyhan yang selalu memberikan dukungan secara emosional maupun instrumental selama penulis menyusun laporan tugas akhir.
8. Bang Adika, Mba Adani dan senior lainnya yang sangat membantu penulis atas segala ilmu dan arahan yang dibagikan seputar perkuliahan.
9. Teman-teman seperjuangan Panel 2020.
10. Semua pihak yang turut membantu dan memberikan dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Untuk kesekian kalinya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan apabila terdapat pihak yang belum disebutkan Namanya oleh penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya. Akhir kata penulis berharap semoga Tugas Akhir ini mampu digunakan sebagaimana semestinya dan memberikan manfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 05 Juni 2024



**Maudy Fadva Nafisa**

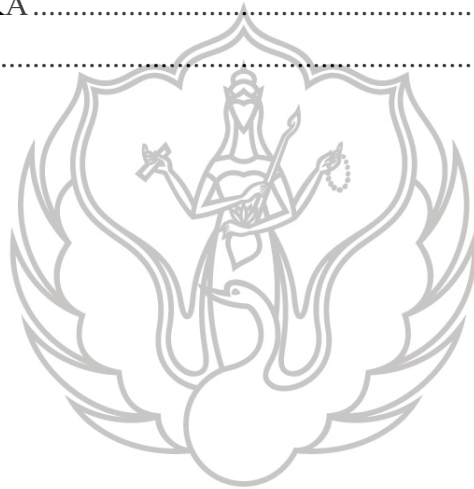
NIM 2012330023

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Proses dan Metode Desain .....	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain.....	4
BAB II PRA DESAIN.....	7
A. Tinjauan Pustaka .....	7
1. Tinjauan Pustaka Umum .....	7
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	12
B. Program Desain.....	16
1) Tujuan Perancangan .....	16
2) Sasaran Perancangan .....	16
3) Data.....	16
4) Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria Desain.....	51
BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN .....	54
A. Pernyataan Masalah .....	54
B. Ideasi Desain .....	54
1. Ide Perancangan.....	54
2. Solusi Permasalahan.....	57
3. Ideasi Berdasarkan Permasalahan .....	60
4. Referensi Desain.....	63
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN .....	64
A. Alternatif Desain .....	64
1. Alternatif Penataan Ruang.....	64



2. Elemen Pengisi Ruang.....	67
3. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	69
4. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	75
a. Rencana Lantai.....	75
b. Rencana Dinding.....	76
c. Rencana Plafon.....	77
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	78
C. Hasil Desain.....	78
1. Perspektif Render.....	78
BAB V PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN.....	89



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tahapan Design Thinking.....	3
Gambar 2. 1 Logo Perpusda Provinsi Lampung .....	16
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Lampung .....	17
Gambar 2. 3 Lokasi Perpustakaan Modern Provinsi Lampung .....	21
Gambar 2. 4 Site Plan Gedung Perpustakaan Modern Lampung .....	22
Gambar 2. 5 Batas - Batas Lokasi.....	23
Gambar 2. 6 Orientasi Matahari Gedung Perpustakaan Modern Lampung.....	23
Gambar 2. 7 Outlet Percetakan .....	24
Gambar 2. 8 Kampus Darmajaya .....	25
Gambar 2. 9 Kawasan Pertokoan.....	25
Gambar 2. 10 Pengadilan Agama.....	25
Gambar 2. 11 Klinik Hewan UPTD Lampung.....	26
Gambar 2. 12 Burger King.....	26
Gambar 2. 13 Halte Darmajaya.....	26
Gambar 2. 14 Layout Lantai Satu Gedung Perpustakaan Modern Lampung .....	27
Gambar 2. 15 Fasad Perpustakaan Modern Lampung .....	28
Gambar 2. 16 Perspektif Tampak Depan Fasad Perpustakaan.....	28
Gambar 2. 17 Perspektif Tampak Belakang Fasad Perpustakaan .....	29
Gambar 2. 18 Area Lobby Receptionist dan Pintu Masuk.....	30
Gambar 2. 19 Area Lounge.....	31
Gambar 2. 20 Area Loker.....	31
Gambar 2. 21 Area Koleksi Umum.....	32
Gambar 2. 22 Area Baca Umum .....	32
Gambar 2. 23 Area Komputer & Online Public Access Catalog .....	33
Gambar 2. 24 Ruang Referensi .....	33
Gambar 2. 25 Area Layanan Anak .....	34
Gambar 2. 26 Area Membaca Anak .....	34
Gambar 2. 27 Area Bermain Anak .....	35
Gambar 2. 28 Area Pameran Koleksi Daerah .....	35
Gambar 2. 29 Area Ruang Audio Visual .....	36
Gambar 2. 30 Ruang Serial Berkala.....	37
Gambar 2. 31 Area Toilet dan Wudhu.....	37
Gambar 2. 32 Mushola.....	38
Gambar 2. 33 Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi Pengguna Ruang Lantai Satu	39
Gambar 2. 34 Analisis Zoning Lantai Satu .....	40
Gambar 2. 35 Analisis Pencahayaan dan Penghawaan Interior Perpustakaan.....	42
Gambar 2. 36 Lantai Eksisting Areaa Lobby Perpustakaan.....	43
Gambar 2. 37 Lantai Eksisting Area Mushola Perpustakaan.....	44

Gambar 2. 38 Dinding Eksisting Area Pelayanan Anak Perpustakaan .....	44
Gambar 2. 39 Plafon Eksisting Area Koleksi Umum Perpustakaan .....	45
Gambar 2. 40 Skylight Area Foyer Perpustakaan .....	45
Gambar 2. 41 Diagram Matrix Kedekatan Ruang .....	46
Gambar 2. 42 Ukuran standar kursi kerja .....	47
Gambar 2. 43 Ukuran standar fasilitas disabilitas.....	48
Gambar 2. 44 Ukuran standar tempat duduk umum .....	49
Gambar 2. 45 Standard size for Lavatory .....	50
Gambar 3. 1 Mind Map Ideasi .....	55
Gambar 3. 2 Bentuk bunga kopi dan palet warna .....	55
Gambar 3. 3 Motif Tapis pada Fasad Bangunan .....	56
Gambar 3. 4 Pengembangan bentuk elemen budaya .....	56
Gambar 3. 5 Material Perancangan.....	57
Gambar 3. 6 Sketsa Ideasi 1 .....	60
Gambar 3. 7 Sketsa Ideasi 2 .....	61
Gambar 3. 8 Sketsa Ideasi 3 .....	61
Gambar 3. 9 Sketsa Ideasi 4 .....	62
Gambar 3. 10 Sketsa Ideasi 5 .....	62
Gambar 3. 11 Referensi Desain.....	63
Gambar 4. 1 Diagram Matriks Organisasi Ruang .....	64
Gambar 4. 2 Diagram Bubble Perancangan .....	65
Gambar 4. 3 Alternatif 1 Zoning dan Sirkulasi Perancangan (Terpilih) .....	65
Gambar 4. 4 Alternatif 2 Zoning dan Sirkulasi Perancangan.....	66
Gambar 4. 5 Layout Alternatif 1 (Terpilih) .....	66
Gambar 4. 6 Layout Alternatif 2 .....	67
Gambar 4. 7 Alternatif Terpilih Furnitur .....	68
Gambar 4. 8 Alternatif Terpilih Elemen Dekoratif .....	68
Gambar 4. 9 Alternatif Equipment .....	69
Gambar 4. 10 Rencana Lantai Terpilih .....	75
Gambar 4. 11 Rencana Dinding Terpilih.....	76
Gambar 4. 12 Rencana Plafon Terpilih .....	77
Gambar 4. 13 Perspektif Render Lobby Informasi dan Void Indoor Garden .....	78
Gambar 4. 14 Perspektif Render Area Self Service Counter dan Ruang Loker ...	79
Gambar 4. 15 Perspektif Render Ruang Koleksi Monograf dan Meja Sirkulasi ..	79
Gambar 4. 16 Perspektif Render Area Baca Umum .....	80
Gambar 4. 17 Perspektif Render Area Digital Library dan Kursi Baca Sekat.....	80
Gambar 4. 18 Perspektif Render Ruang Referensi dan Meja Staff.....	81
Gambar 4. 19 Perspektif Render Desk Area Ruang Referensi.....	81
Gambar 4. 20 Perspektif Render Ruang Edutainment .....	82
Gambar 4. 21 Perspektif Render Ruang Immersive.....	82
Gambar 4. 22 Perspektif Render Ruang Baca Anak .....	83

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Karakteristik Pengguna Ruang.....	19
Tabel 2. 2 Ruang Lingkup Perancangan Area Publik Lantai Satu .....	41
Tabel 2. 3 Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria Desain .....	51
Tabel 3. 1 Permasalahan dan Ide Solusi Secara General.....	57
Tabel 4. 1 Jenis Lampu pada Perancangan.....	70
Tabel 4. 2 Perhitungan Titik Lampu.....	71
Tabel 4. 3 Jenis Penghawaan pada Perancangan.....	72
Tabel 4. 4 Perhitungan AC .....	73



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perpustakaan memiliki peran yang sangat signifikan dalam mendukung akses masyarakat terhadap berbagai informasi dan pengetahuan. Konsep perpustakaan, yang pada awalnya dikarakterisasi sebagai tempat penyimpanan dan pengkoleksian buku serta materi pustaka, saat ini mengalami perkembangan yang substansial seiring berjalannya waktu dan kemajuan teknologi, yang akhirnya mempengaruhi perilaku masyarakat dalam mencari, menerima dan menyebarkan informasi. Minat baca masyarakat cenderung menurun karena semakin banyaknya alternatif hiburan dan sumber informasi yang lebih cepat dan mudah diakses melalui internet dan media digital.

Di era digital ini, perpustakaan memiliki wewenang yang lebih luas, tak hanya berperan dalam pengarsipan tradisional, melainkan juga sebagai sarana masyarakat untuk mencari informasi hiburan kreatif, berkolaborasi, dan penyelenggaraan program-program pendidikan lainnya dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Selain itu, perpustakaan juga memainkan peran yang penting dalam upaya pengenalan dan pelestarian warisan budaya lokal kepada seluruh masyarakat setempat maupun pendatang.

Pembangunan gedung baru Perpustakaan Modern Provinsi Lampung dengan lokasinya yang strategis di tengah kawasan pendidikan kota Bandar Lampung, memiliki daya tarik dan tujuan yang sangat relevan. Perpustakaan umum ini berada di bangunan yang sama dengan kantor Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Lampung yang berlokasi di Jalan ZA Pagar Alam no.52, Labuhan Ratu, Kedaton, Bandar Lampung. Memiliki lima lantai dengan pembagian pada lantai satu dan dua sebagai area pelayanan umum, lantai tiga dan empat untuk kantor pengelola dinas perpustakaan, serta di lantai lima untuk area *roof garden* dan kantin.

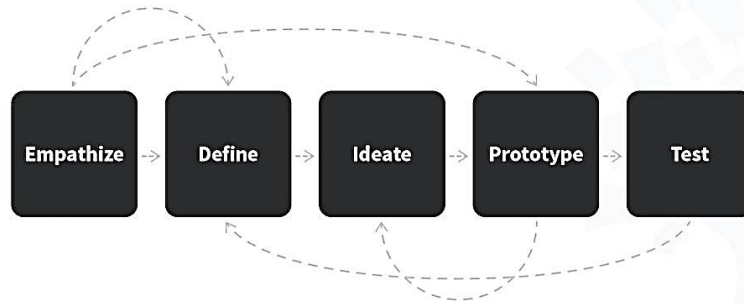
Sebagai bangunan baru yang memiliki luas bangunan cukup besar dengan identitas “modern”, perancangan interiornya masih terkesan tertinggal dan perlu dimaksimalkan, sehingga masih banyak masyarakat yang tidak tertarik untuk mengunjungi perpustakaan. Interior perpustakaan harus mencerminkan tujuan dan visi perpustakaan sebagai pusat pembelajaran dan pengetahuan yang inklusif dan dapat meningkatkan minat kunjung masyarakat, yang artinya perlu mempertimbangkan keberagaman karakter, usia dan memastikan aksesibilitas fisik dan kognitif bagi seluruh pengunjung. Fasilitas perpustakaan yang lengkap, nyaman, mengikuti perkembangan zaman, dan mudah diakses semua pengunjung memiliki manfaat dalam mendorong minat baca, berkolaborasi, serta meningkatkan keterlibatan pengunjung dalam pelestarian budaya lokal di Provinsi Lampung.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk merancang interior Perpustakaan Modern Provinsi Lampung sebagai pusat pengetahuan sekaligus tempat untuk pelestarian budaya lokal dan nantinya akan menyediakan hal terkait kebutuhan pengguna sesuai kategori ruang yang tersedia dengan perpaduan dari seni budaya lokal dan gaya modern.

## **B. Proses dan Metode Desain**

### **1. Proses Desain**

Dalam proses perancangan interior Perpustakaan Modern Provinsi Lampung ini, penulis akan menerapkan metode *Design Thinking* yang dipopulerkan oleh David Kelley-Tim Brown. Metode ini dikenal sebagai suatu proses berpikir komprehensif yang berkonsentrasi untuk menciptakan solusi yang diawali dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia (*human centered*) menuju suatu inovasi berkelanjutan berdasarkan kebutuhan penggunaanya (Setiawan Pindi, 2018).



**Gambar 1. 1 Tahapan Design Thinking**

Sumber : Interaction Design Foundation, 2019

Dalam *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test* (Interaction Design Foundation, 2019).

a. *Empathize*

Pada tahap ini dilakukan observasi mendalam kepada pengguna ruang dengan memahami pengalaman, emosi, dan situasi dari pengguna tersebut. Mencoba menempatkan diri sebagai pengguna ruang (*human centered*) sehingga dapat benar-benar memahami kebutuhan pengguna ruang. Hal ini dilakukan dengan wawancara, survei kondisi di lapangan dan mencari informasi terkait perpustakaan.

b. *Define*

Tahap ini merupakan rangkuman dari observasi pada tahap awal dan menghasilkan sintesis tentang isi permasalahan. Pada tahap ini *problem statement* ditemukan untuk dijadikan bahan dasar dari konsep perancangan dan pengembangan ide desain. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat list kebutuhan pengguna ruang, peta konsep dan kriteria desain.

c. *Ideate*

Tahap ini mulai mengidentifikasi alternatif solusi untuk *problem statement* yang telah ditetapkan. Proses ini dapat dilakukan dengan

metode *brainstorming*, *mind mapping*, *SCAMPER* (*Subtitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, Reverse*) *technique*, dan membuat sketsa untuk menghasilkan solusi yang inovatif kepada permasalahan yang ada.

d. *Prototype*

Pada tahap ini ide yang sudah ada sebelumnya diimplementasikan dalam produk uji coba. Proses ini menghasilkan sebuah produk nyata berupa maket *study* atau *3D modelling* dan kemungkinan skenario penggunaan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan ide yang ditawarkan.

e. *Test*

Tahap terakhir merupakan proses evaluasi dari produk uji coba yang sudah dibuat kepada pengguna ruang. Dari pengalaman pengguna dalam menggunakan produk uji coba, maka akan didapatkan masukan untuk membuat produk yang lebih baik dan melakukan perbaikan pada produk yang ada.

## 2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data dan penelusuran masalah akan dilakukan pada fase *Emphatize* dan *Define*. Pada fase *Emphatize*, dilakukan beberapa aktivitas, diantaranya :

1) Observasi & Dokumentasi

Survei lokasi untuk mengetahui kondisi lapangan, observasi aktivitas pengguna, dan memperoleh data fisik berupa foto-foto eksisting bangunan yang dijadikan objek perancangan. Pada tahap ini, jika diperlukan, penulis membuat surat perizinan kepada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Lampung untuk perancangan ulang perpustakaan.

2) Wawancara



Mengumpulkan data dari pegawai dan pengunjung perpustakaan sebagai pengguna ruang untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada.

### 3) Studi Literatur & Parameter

Pengumpulan dokumen pendukung terkait objek perancangan perpustakaan. Data-data ini bisa didapatkan dari berbagai sumber di internet maupun buku-buku yang berisi landasan teori tentang topik perancangan serta mengulik objek pembanding yang sudah ada.

Sedangkan pada fase *Define*, hasil dari pengumpulan data di atas digabungkan untuk menentukan atau mengerucutkan permasalahan yang ada dengan membuat *problem statement*.

Dari kedua fase tersebut dihasilkan data objek perancangan, data pengguna, program kebutuhan ruang, identifikasi permasalahan, tujuan dan kriteria desain.

### b. Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Tahap berikutnya adalah mencari ide dan mengembangkan desain menggunakan metode pada fase *Ideate* dan *Prototype*. Dalam tahap ini, mencari ide yang kreatif dan inovatif menggunakan metode *brainstorming*.

Untuk mencapai hasil maksimal berikut beberapa tahap *brainstorming* yang akan dilakukan :

#### 1. Pengembangan Konsep atau Ide

Ide dihasilkan dan dikembangkan sebanyak mungkin dan menghasilkan beberapa alternatif.

#### 2. Pembentukan Sketsa Ide

Dalam tahap ini membuat sketsa-sketsa dari pengembangan ide sebelumnya berupa sketsa *layout*, *bubble diagram*, *furniture* dan elemen interior yang akan digunakan.

#### 3. Seleksi Ide

Setelah itu, alternatif dari ide-ide tersebut dipilih yang terbaik, kemudian divisualisasikan dalam bentuk sketsa atau desain 3D.

c. Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluasi merupakan tahap yang digunakan sebagai penalaran terhadap kelebihan dan/atau kekurangan dari alternatif desain yang telah dibuat untuk mencapai suatu perancangan desain yang optimal. Tahap ini diterapkan pada fase *Test*, pada fase ini *prototype* diuji coba kepada pengguna atau pihak terkait untuk mendapatkan umpan balik. Umpan balik tersebut digunakan sebagai peta evaluasi lalu dilakukan pengulangan ke fase *prototype* atau bahkan *ideation* bila belum mencapai hasil yang maksimal.

