

**PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN
DAERAH KABUPATEN NGANJUK DENGAN KONSEP
*THE OPEN FOLIO: SOCIAL, DIGITAL, AND INFINITE LEARN***



PERANCANGAN

oleh:

Nurrahmah Zahra Hanifah

NIM 20122976023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

ABSTRAK

Perpustakaan merupakan institusi penting yang menyediakan akses informasi dan pengetahuan bagi masyarakat. Dahulu, perpustakaan berfokus pada penyimpanan dan peminjaman buku, namun kini telah berkembang menjadi sarana pembelajaran kolaborasi atau interaksi sosial dan digital. Namun Perpustakaan Daerah Nganjuk belum mengoptimalkan penyediaan variasi sarana pembelajaran. Maka dari itu tujuan dari perancangan interior Perpustakaan Daerah Kabupaten Nganjuk ini yakni untuk menjadikannya sebagai rujukan ruang pembelajaran dinamis melalui interaksi sosial dan teknologi. Konsep yang diusung adalah The Open Folio: Social, Digital, and Infinite Learning, menekankan bahwa pembelajaran tidak terbatas pada buku fisik, tetapi juga melibatkan interaksi sosial dan pemanfaatan teknologi. Desain perpustakaan ini mengadopsi pendekatan adaptif, termasuk furnitur multifungsi dan tata ruang terbuka untuk mendukung berbagai aktivitas pembelajaran, serta penerapan smart library seperti sistem peminjaman digital dan akses e-book juga meningkatkan efisiensi dan kenyamanan pengguna. Gaya interior minimalis modern dengan warna netral dipilih untuk menciptakan suasana dan ruang yang memudahkan pengguna memahami fungsi setiap area. Hasil akhir dari proses desain ini, menangani permasalahan awal, dengan konsep, gaya, dan tema yang diadopsi. Perpustakaan Daerah Kabupaten Nganjuk dapat dicapai sesuai dengan potensinya sebagai pusat melakukan kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: Perpustakaan, Interaksi Sosial, Desain Adaptif

ABSTRACT

Libraries are important institutions that provide access to information and knowledge for the community. In the past, libraries only focused on storing and lending physical books, but now they have evolved into multifunctional learning centers. Modern libraries offer not only conventional literature, but also digital resources and collaboration spaces. Therefore, the purpose of the interior design of the Nganjuk Regional Library is to make it a reference for dynamic learning spaces through social interaction and technology. The concept is The Open Folio: Social, Digital, and Infinite Learning, emphasizing that learning is not limited to physical books, but also involves social interaction and the use of technology. The library design adopts an adaptive approach, including multifunctional furniture and open layout to support various learning activities, and the implementation of smart library such as digital lending system and e-book access also increases efficiency and user convenience. A modern minimalist interior style with neutral colors was chosen to create an atmosphere and space that makes it easy for users to understand the function of each area. The end result of this design process, addressing the initial problems with the adopted concept, style and theme. Nganjuk Regional Library can be achieved according to its potential as a center for conducting learning activities.

Keywords: *Library, Social Interaction, Adaptive Design*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN PERPUSTAKAAN DAERAH KABUPATEN NGANJUK DENGAN KONSEP *THE OPEN FOLIO: SOCIAL, DIGITAL, AND INFINITE LEARN* diajukan oleh Nurrahmah Zahra Hanifah, NIM 2012297023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

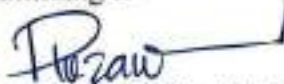
Dosen Pembimbing I



Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19870209 201504 1 001/ NIDN 0009028703

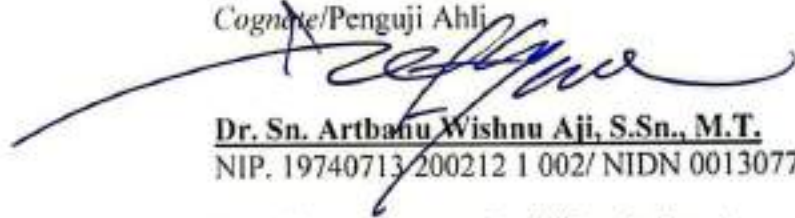
Dosen Pembimbing II



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

NIP. 19870928 201903 2 017/ NIDN 0028098703

Cognote/Penguji Ahli



Dr. Sn. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.

NIP. 19740713/200212 1 002/ NIDN 0013077402

Koordinator Program Studi Desain Interior



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.

NIP. 19910620 201903 1 014/ NIDN 0020069105

Ketua Jurusan/Ketua



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

NIP. 19730129 200501 1 001/ NIDN 0030087304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

NIP. 19701019 199903 1 001/ NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurrahmah Zahra Hanifah
NIM : 2012297023
Tahun lulus : 2025
Program studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

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, 17 Juni 2025



METERAN
TEMPERAN

28F1BALX303818004

Nurrahmah Zahra Hanifah
NIM. 2012328023

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 Perpustakaan Daerah Kabupaten Nganjuk dengan Konsep *The Open Folio: Social, Digital, And Infinite Learn*” guna memenuhi persyaratan menyelesaikan jenjang S1.

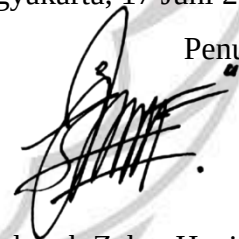
Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

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 Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku koordinator program studi desain interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Yth. Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds., dan Ibu Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, masukan maupun kritik, serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini.
5. Yth. Dosen Wali Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, ST., M.Arch, Ph. D. yang senantiasa selalu membimbing dan mendidik penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
6. Yth. *Cognate* / Penguji Ahli Bapak Dr.Sn. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T, yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam sidang tugas akhir
7. Yth. Seluruh bapak ibu dan staff pengajar di PSDI ISI Yogyakarta yang telah mengajar dan membimbing selama masa perkuliahan.
8. Bapak dan Ibu pengurus Perpustakaan Daerah Kabupaten Nganjuk yang telah memberikan izin untuk penulis dapat mendesain ulang objek.

9. Mas Adhim, Mba Ilvin, Mas Edi, Mas Risno, dkk dari Hopsto|Riese yang telah memberikan ilmu tambahan dibidang 3D desain dan gambar teknik selama magang, sehingga tugas akhir karya ini dapat berjalan dengan baik.
10. Chevy, Nunu, Syeila, Shakilla, dan Aul yang telah memberi motivasi dan menyempatkan diri untuk menemani mengerjakan tugas akhir hingga larut malam.
11. Windy, Talitha, dan Barka sebagai kawan seperjuangan tugas akhir telah berbagi suka duka, dan telah berjuang bersama hingga dapat menyelesaikan tugas akhir.
12. Occa, Tiara, Mendi, Andhini, Puspa, dan Iza, selaku sahabat di kampung halaman yang selalu memberikan semangat, dan senantiasa mendengarkan keluh kesah penulis dalam mengerjakan tugas akhir.
13. *Mr. Z, Mr. S, dan Mr. C.*, yang telah memberikan dorongan emosional serta menjadi inspirasi dan penyemangat kepada penulis selama mengerjakan tugas akhir.
14. Teman-teman seperjuangan PANEL 2020.

Yogyakarta, 17 Juni 2025

Penulis,



Nurrahmah Zahra Hanifah

NIM. 2012283023

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	4
BAB II	6
PRA DESAIN.....	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Umum	6
2. Tinjauan Khusus.....	9
B. Program Desain (<i>Programming</i>).....	13
1. Tujuan Desain	13
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	13
3. Data	13
4. Daftar Kebutuhan.....	31
BAB III.....	36

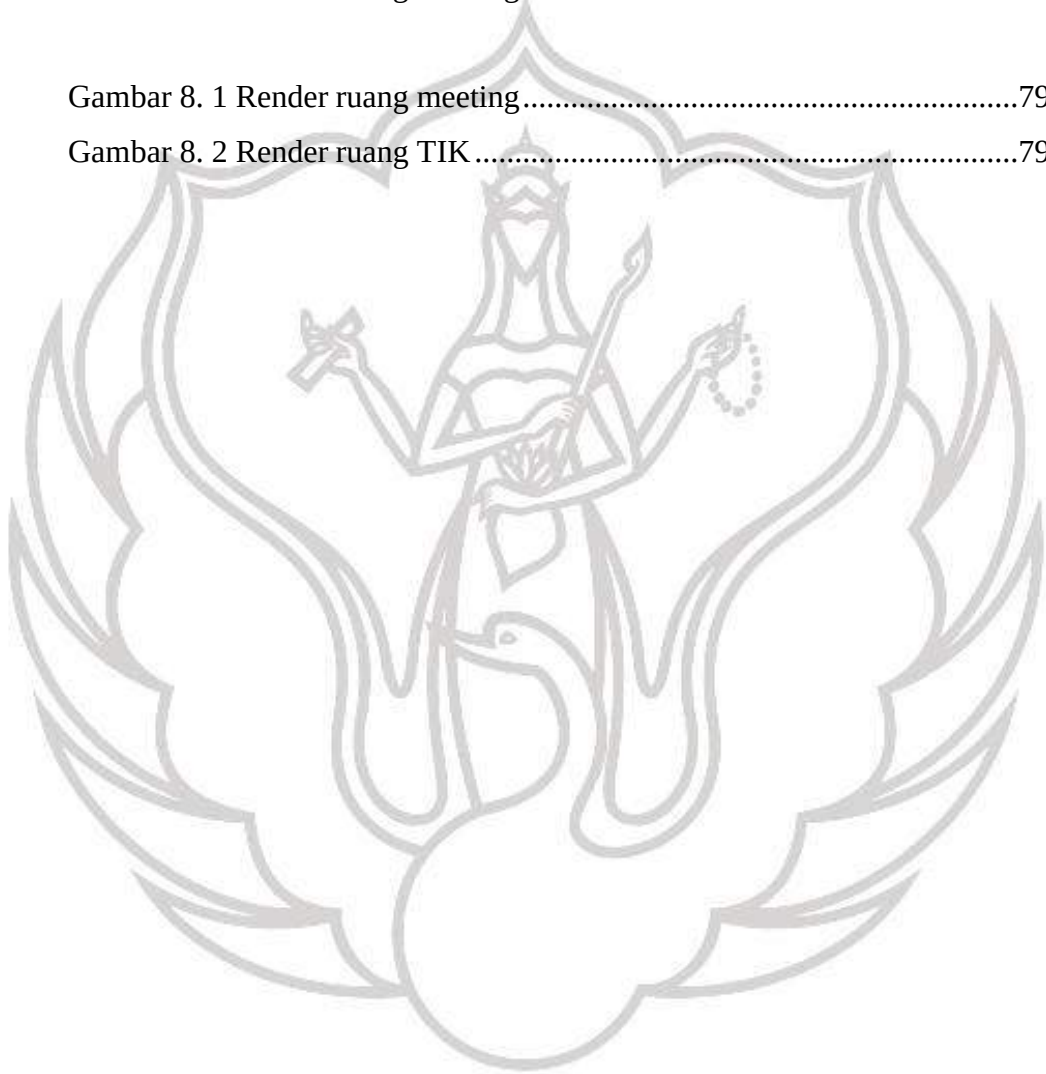
PERMASALAHAN DESAIN	36
A. Pernyataan Masalah	36
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>).....	36
BAB IV	39
PENGEMBANGAN DESAIN	39
A. Alternatif Desain	39
1) Alternatif Estetika Ruang.....	39
2) Alternatif Penataan Ruang	42
3) Elemen Pembentuk Ruang	44
4) Elemen Pengisi Ruang	47
5) Tata Kondisi Ruang.....	50
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	68
C. Hasil Desain	69
BAB V	80
PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	83
1. Hasil Survei.....	83
2. Proses Pengembangan Desain (<i>Schematic Design</i>)	87
3. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran	89
4. Rencana Anggaran Biaya (RAB) (Terlampir)	95
5. Gambar Kerja (Terlampir)	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 <i>Diagram Double Diamonds DT-DI</i>	3
Gambar 1. 2 Diagram Smart Library menurut Joachim Schopfel	12
Gambar 1. 3 Logo Dinas Arpus Kabupaten Nganjuk.....	13
Gambar 1. 4 Struktur Organisasi	15
Gambar 1. 5 Lokasi Perancangan	16
Gambar 1. 6 Layout Lantai 1	17
Gambar 1. 7 Layout Lantai 2	18
Gambar 1. 8 Zonning Lantai 1.....	19
Gambar 1. 9 Zonning Lantai 2.....	19
 Gambar 2. 1 Sirkulasi Pengunjung Perpustakaan lantai 1	20
Gambar 2. 2 Sirkulasi Staff Perpustakaan lantai 1	20
Gambar 2. 3 Sirkulasi Pengunjung Perpustakaan lantai 2	21
Gambar 2. 4 Sirkulasi Staff Perpustakaan lantai 2	21
Gambar 2. 5 Plafon Perpustakaan Daerah Kabupaten Nganjuk	22
Gambar 2. 6 Dinding Perpustakaan Daerah Kabupaten Nganjuk	22
Gambar 2. 7 Lantai Perpustakaan Daerah Kabupaten Nganjuk	23
Gambar 2. 8 Kondisi Pencahayaan Perpustakaan	23
Gambar 2. 9 Standar Antropometri Lobi dan Resepsionis	24
 Gambar 3. 1 Standar Antropometri Area Koleksi Buku	25
Gambar 3. 2 Standar Antropometri Area Baca.....	26
Gambar 3. 3 Standar Antropometri Meja <i>Meeting</i>	26
Gambar 3. 4 Jenis pencahayaan.....	29
Gambar 3. 5 Task lighting yang Menerangi Area Display	29
Gambar 3. 6 <i>Accent Lighting–lighting for 3 dimensional object</i>	30
Gambar 3. 7 <i>Mind Mapping</i> Ideasi.....	37
Gambar 3. 8 <i>Moodboard</i>	39
Gambar 3. 9 Tema dan gaya desain.....	39

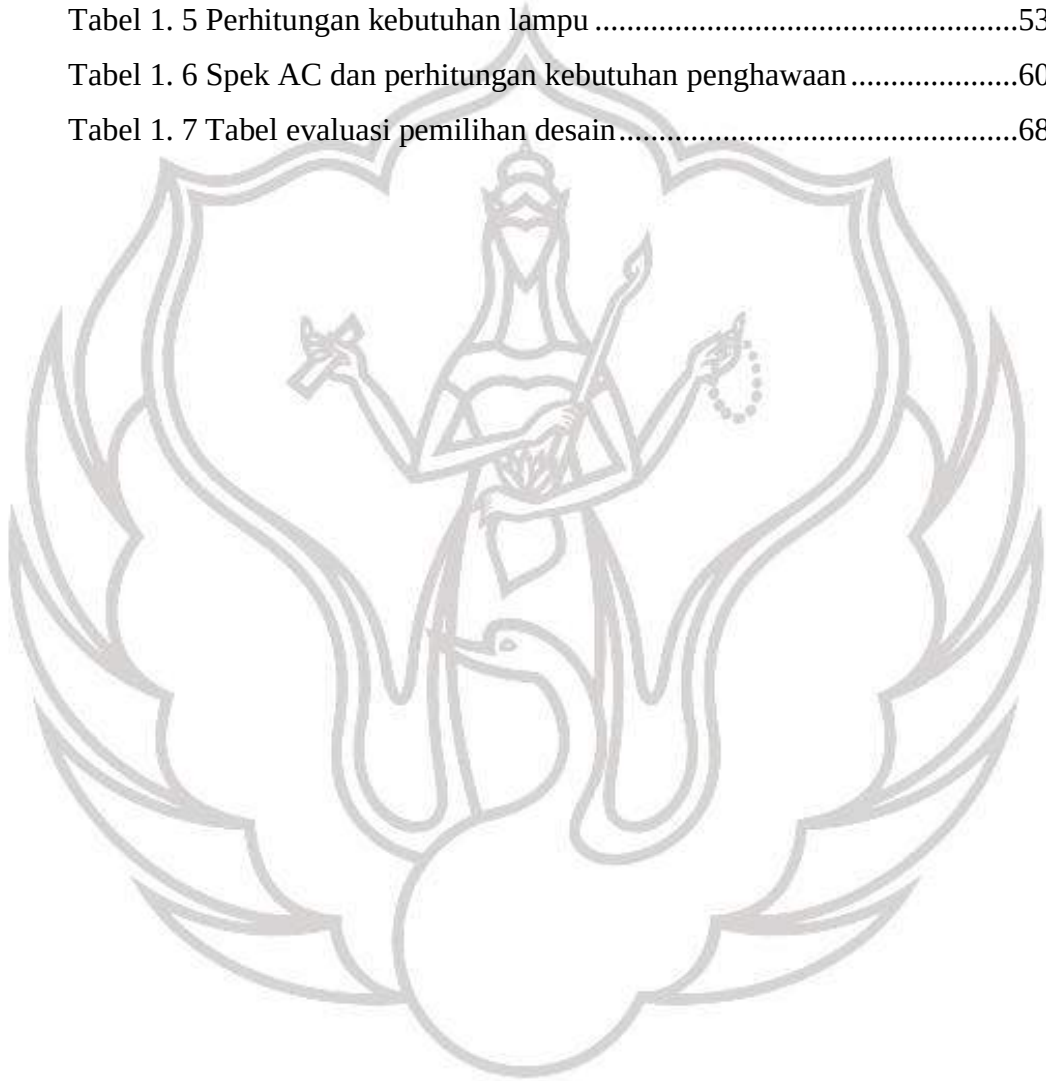
Gambar 4. 1 Penerapan elemen lantai	40
Gambar 4. 2 Penerapan elemen dinding	40
Gambar 4. 3 Penerapan elemen plafon	41
Gambar 4. 4 Penerapan elemen dekoratif	41
Gambar 4. 5 Komposisi warna dan material	41
Gambar 4. 6 Bubble Diagram	42
Gambar 4. 7 Diagram Matriks	43
Gambar 4. 8 Zoning dan sirkulasi alternatif 1	43
Gambar 4. 9 Zoning dan sirkulasi alternatif 2	44
 Gambar 5. 1 Alternatif 1 Rencana Lantai 1	44
Gambar 5. 2 Alternatif 2 Rencana Lantai 1	45
Gambar 5. 3 Alternatif 1 Rencana Lantai 2	45
Gambar 5. 4 Alternatif 2 Rencana Lantai	46
Gambar 5. 5 Rencana Plafon lantai 1	46
Gambar 5. 6 Rencana plafon lantai 2	47
Gambar 5. 7 Furnitur custom dan Elemen Estetis	47
Gambar 5. 8 Layout Lantai 1	69
Gambar 5. 9 Layout Lantai 2	69
 Gambar 6. 1 Render area lobi lantai 1	70
Gambar 6. 2 Render area self check in lantai 1	70
Gambar 6. 3 Render area loker lantai 1	71
Gambar 6. 4 Render ruang baca disabilitas lantai 1	71
Gambar 6. 5 Render ruang komunitas lantai 1	72
Gambar 6. 6 Render ruang komunitas lantai 1	72
Gambar 6. 7 Render ruang layanan anak lantai 1	73
Gambar 6. 8 Render Ruang layanan anak lantai 1	73
Gambar 6. 9 Render hallway lantai 2	74
 Gambar 7. 1 Render area baca dan koleksi umum lantai 2	74
Gambar 7. 2 Render area baca dan koleksi umum lantai 2	75

Gambar 7. 3 Render area baca dan koleksi umum lantai 2	75
Gambar 7. 4 Render area baca dan koleksi umum lantai 2	76
Gambar 7. 5 Render area baca dan koleksi umum lantai 2	76
Gambar 7. 6 Render area baca dan koleksi umum lantai 2	77
Gambar 7. 7 Render area self service lantai 2	77
Gambar 7. 8 Render area pustakawan lantai 2	78
Gambar 7. 9 Render ruang meeting.....	78
 Gambar 8. 1 Render ruang meeting.....	 79
Gambar 8. 2 Render ruang TIK.....	79



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Daftar standar sarana perpustakaan	8
Tabel 1. 2 Daftar Kebutuhan	31
Tabel 1. 3 Daftar Equipmet	48
Tabel 1. 4 Jenis-jenis lampu dan speknya	51
Tabel 1. 5 Perhitungan kebutuhan lampu	53
Tabel 1. 6 Spek AC dan perhitungan kebutuhan penghawaan	60
Tabel 1. 7 Tabel evaluasi pemilihan desain.....	68



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perpustakaan merupakan fasilitas yang berfungsi sebagai penyedia dan penyalur pengetahuan serta informasi untuk masyarakat. Menurut Undang-Undang No. 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan, “Perpustakaan adalah lembaga yang secara profesional mengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau rekaman dengan menggunakan suatu sistem yang baku sesuai dengan kebutuhan pemustaka akan informasi, pendidikan, penelitian, pelestarian, dan rekreasi”.

Perpustakaan merupakan institusi yang berperan penting dalam menyediakan sumber informasi dan pengetahuan bagi masyarakat. Umumnya, perpustakaan hanya dikenal sebagai tempat penyimpanan dan peminjaman buku fisik. Perkembangan zaman terutama dibidang digital telah mengubah pola perilaku masyarakat modern. Seperti dilaporkan Indriani (2024, 15 Agustus), Kepala Biro Hukum, Organisasi, Kerja Sama dan Hubungan Masyarakat Perpustnas, Sri Marganingsih Perpustakaan perlu dikembangkan sebagai pusat komunitas yang dapat dinikmati dan bermanfaat bagi seluruh kalangan masyarakat. Sebuah ruang publik yang tidak hanya menyediakan akses pengetahuan tetapi juga menjadi platform pemberdayaan sosial-ekonomi masyarakat.

Menurut Purnama, dkk (2022) dalam Agus Diana, B., & Sari, J. A. (2024), Dinamika perilaku masyarakat bersifat fleksibel dan mudah berubah, sebab, hal ini terbentuk dari interaksi beragam faktor yang saling terkait, baik berasal dari dalam individu/internal maupun pengaruh lingkungan/eksternal. Pada tingkat personal, sistem nilai, norma sosial, latar pendidikan, serta akumulasi pengalaman hidup membentuk kerangka berpikir dan bertindak seseorang. Sementara itu, pada tingkat kelompok, pengaruh budaya, perkembangan teknologi, situasi ekonomi, dan pola interaksi sosial menciptakan konteks yang juga mempengaruhi perilaku kelompok. Proses dinamis ini terus berlangsung, yang di mana perubahan pada salah satu aspek, baik yang bersifat internal seperti pergeseran nilai, maupun bersifat eksternal

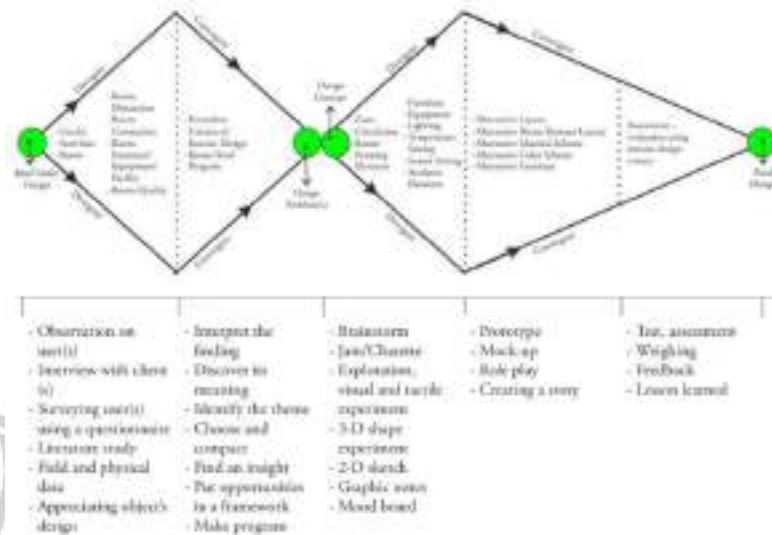
seperti inovasi teknologi, dapat mengakibatkan perubahan dalam pola perilaku masyarakat.

Perubahan perilaku masyarakat yang didorong dengan perkembangan zaman, membuat Perpustakaan saat ini perlu untuk mengembangkan fungsinya menjadi pusat ruang belajar yang dinamis melalui interaksi sosial dan akses teknologi digital, sehingga pembelajaran tidak hanya dari sumber konvensional seperti buku fisik. Berkembangnya fungsi ini menuntut perpustakaan untuk adaptif terhadap kebutuhan masyarakat di era informasi, sekaligus mendukung upaya peningkatan literasi dan pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan zaman. Sehingga dalam konteks ini menjadikan perlunya pendekatan desain yang lebih berfokus pada fasilitas ruang yang mendukung fungsi perpustakaan dalam memberikan layanan yang lebih adaptif dan efektif. Pendekatan desain yang dimaksud harus mampu menciptakan lingkungan yang tidak hanya fungsional, namun juga dapat mendukung kolaborasi, serta pembelajaran secara interaksi sosial. Desain yang didukung teknologi digital juga menjadi sesuatu yang harus diterapkan di zaman sekarang. Teknologi dan perkembangannya yang *massive*, menjadikan, hampir segala hal saat ini telah saling terkoneksi, sehingga sangat mudah untuk memperoleh informasi dan bahkan dapat mempermudah kegiatan sehari-hari.

Perpustakaan Daerah Kabupaten Nganjuk, memiliki potensi untuk menjawab permasalahan yang telah dipaparkan sebagai perpustakaan yang dapat menyesuaikan perkembangan zaman dengan menyediakan wadah agar masyarakat dapat melakukan rujukan terhadap informasi dan pembelajaran di Perpustakaan daerah Kabupaten Nganjuk tidak hanya melalui buku secara konvensional, namun juga melalui interaksi sosial dengan kelompok masyarakat yang menggunakan ruang perpustakaan dan dukungan teknologi digital. Akan tetapi, Perpustakaan daerah Kabupaten Nganjuk belum memenuhi secara maksimal dari sisi penyediaan fasilitas yang mendukung, serta terbatasnya penyediaan ruang, sehingga menghambat dalam efektivitas dalam beraktifitas. Melalui perancangan interior ini, penulis berusaha untuk mewujudkan perpustakaan yang dapat menjadi rujukan pembelajaran yang dapat menunjang berbagai aktivitas yang tidak hanya pembelajaran secara konvensional dari buku, namun juga dari interaksi sosial.

B. Metode Desain

1. Proses Desain



Gambar 1. 1 Diagram Double Diamonds DT-DI

(sumber: *Designing a Design Thinking Model in Interior Design Teaching and Learning*, oleh Suastiwi Triadmodjo, 2020)

Metode perancangan interior Perpustakaan Daerah Kabupaten Nganjuk menggunakan tahapan proses dari metode DT-DI, dalam jurnal yang berjudul *Designing a Design Thinking Model in Interior Design Teaching and Learning*, yang telah diteliti secara khusus oleh Suastiwi Triadmodjo untuk sistem pengajaran dalam desain interior. Proses desain dalam metode ini pada dasarnya mengembangkan penerapan pemecahan masalah yang sudah sering digunakan, seperti *Design Council* UK, 2004 yang mengembangkan *Double Diamond* dan Hasso Plattner, 2010 yang mengembangkan *Design Thinking*. *DT-DI* terdapat 5 proses utama, yaitu:

a. *Empathy*

Pada tahap awal proses dari perancangan desainer diharapkan dapat memahami dengan baik terkait objek perancangan. Tahap ini penulis akan melakukan megumpulan data secara analisis area objek, studi literatur terkait perpustakaan, dan melakukan wawancara serta observasi terhadap pengunjung dan staf Perpustakaan Daerah Kabupaten Nganjuk.

b. *Define-Ascertain*

Pada tahap ini, penulis akan melakukan memetakan ulang dan merumuskan dari data-data yang telah dikumpulkan sebelumnya di perpustakaan tersebut. Tujuan pada tahap ini agar desainer dapat memahami permasalahan yang perlu dipecahkan sebelum memasuki tahap perancangan.

c. *Ideation*

Pada tahap ideasi akan dilakukannya tahap pengembangan ide yang bertujuan untuk menjawab permasalahan yang sudah ada dengan membentuk sebuah Solusi dan ide kreatif. Untuk mempermudah melakukan proses ideasi, penulis akan melakukan sistem *brainstorming*

d. *Prototype*

Tahap *prototype* di mana penulis akan menjabarkan ide-ide yang telah dipilih dalam sebuah konsep yang diwujudkan berupa alternatif zoning, alternatif layout, moodboard, skematik, gambar kerja, dan elemen pembentuk ruang secara visual. Dimana dari hasil *final prototype* ini akan berupa dokumen desain final, perspektif 2D, dan video animasi 3D. Tujuan dari tahap ini untuk menguji ide desain memungkinkan untuk diimplementasikan.

e. *Test Evaluation*

Tujuan tahap evaluasi terhadap ide-ide dan *prototype* desain yang melibatkan pengguna atau target masyarakat untuk memperoleh *feedback*, guna untuk memastikan bahwa perancangan interior yang telah desainer buat sesuai dan dapat memenuhi kebutuhan serta keinginan pengguna.

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data dengan melakukan *survey* langsung ke lapangan. Data-data fisik seperti gambar kerja bangunan diperoleh dengan meminta izin kepada staff perpustakaan atau pihak yang berwenang. Adapun untuk memperoleh data non fisik dapat melakukan observasi langsung pada Perpustakaan Daerah Kabupaten Nganjuk, dan melakukan wawancara terhadap pihak yang terkait. Pada proses ini, desainer perlu dengan jeli dan menajamkan sensitivitas dalam mengamati

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Proses untuk memperoleh inspirasi dan mengembangkan desain dapat melakukan *brainstorming* dengan mencari banyak referensi desain baik di dalam maupun luar negeri. Kemudian mendalami permasalahan serta mencari ide atau referensi yang terkait dengan permasalahan. Proses mengembangkan desain dapat dengan membuat *moodboard*, menentukan tema, membuat skema desain, dan membuat alternatif-alternatif sketsa, dan dapat menggunakan bantuan dari *3D app Modeling* untuk memperoleh hasil desain yang lebih realistis dan hidup.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluasi dapat dilakukan untuk memilih desain terbaik dari beberapa alternatif yang telah disesuaikan dengan beberapa kriteria yang telah ditentukan. Kemudian melakukan diskusi dengan orang yang berada di bidang yang sama yakni desain interior atau dengan orang di luar bidang desain interior. Hal ini perlu dilakukan agar desain yang telah kita buat memperoleh *feedback*.