

**PERANCANGAN INTERIOR C20 LIBRARY &  
COLLABTIVE SURABAYA**



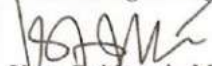
**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2022**

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR C2O LIBRARY & COLLABTIVE SURABAYA  
diajukan oleh Akhmad Farisulkhaq, NIM 1612050023, Program Studi S-1 Desain  
Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,  
telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 21  
Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1 / Anggota



Yuyu Rubiyanti, M.Sn.

NIP 198609842 01404 2 001 / NIDN 0024098603

Pembimbing 2 / Anggota



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

NIP 197911292 00604 1 003 / NIDN 0029117906

Cognate / Anggota



Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NIP 19630528 199403 1 002 / NIDN 0028056202

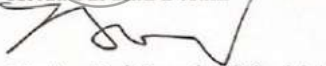
Ketua Program Studi S-1  
Desain Interior / Anggota



Bambang Permopo, S.Sn., M.A.

NIP 19730830 200501 1 001 / NIDN 0030087304

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



Dr. Limbu Ratarto, M.Hum

NIP 19691108 1993031001 / NIDN 00081 1690



## Surat Pernyataan Keaslian

### PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Akhmad Farisulkhaq  
NIM : 1612050023  
Tahun Lulus : 2022  
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, 19 Mei 2022

Penulis,

Akhmad Farisulkhaq  
NIM. 1612050023

## KATA PENGANTAR

Mengucap syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, atas segala berkat, karunia, juga anugerahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir, 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 berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa dan Maha Agung atas segala berkat dan karunia-Nya
2. Keluarga yang terkasih yang selalu memberikan dukungan serta dorongan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Yth. Ibu Yuyu Rubiyanti , M.Sn. dan Bapak Hangga Hardhika , S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, nasehat maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain.
4. Yth. Bapak Anom Wibisono , S. Sn., M.Sc. selaku Dosen Wali atas segala masukan dan motivasinya.
5. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
8. Pimpinan dan Pengelola C2O Library & Collabtive atas izin survey dan data-data yang diberikan.
9. Meidiana Ayu Kusuma yang menjadi saksi jatuh bangunnya penulis selama proses ini dan tiada hentinya membantu, memotivasi serta menguatkan
10. Teman – teman yang terkasih, Wisnu, Brena, Ucup, Ayuk Lolog yang turut membantu penulis dalam melengkapi data dan proses pengerjaan karya.
11. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan dalam proses

pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Yogyakarta, 19 Mei 2022

Penulis,

Akhmad Farisulkhaq

NIM. 1612050023



## ABSTRAK

Rendahnya minat baca masyarakat menuntut perpustakaan mampu menawarkan kegiatan edukasi dalam bentuk yang inovatif. Melalui perancangan interior C2O Library & Collabative diharapkan dapat menjadi pusat referensi dan informasi yang aktif demi pengembangan pemikiran kritis, ruang demokrasi, dan keberagaman. Proses perancangan ini menggunakan metode *design thinking* yaitu suatu pendekatan kreatif dengan mengumpulkan informasi dan peluang yang ada untuk disintesis menjadi inovasi dan ide karya. Metode desain ini terdiri atas 5 tahapan, yaitu: pengumpulan data (*empathize*), analisa data (*define*), pencarian ide (*ideate*), *prototype*, dan *test*. Keterbatasan ruang menjadi salah satu kendala penerapan fungsi *edutainment*, karena kegiatan edukasi yang dikemas melalui berbagai kegiatan literasi, seni dan kolaborasi menjadikan aktivitas dan kebutuhan ruang lebih kompleks. Solusi dari masalah tersebut adalah perlu adanya perubahan lingkungan, seperti: penerapan *open plan*, ruang dan *furniture* multifungsi yang mampu mengakomodasi berbagai kegiatan dan kebutuhan pengguna. Tema “merawat demokrasi” diusung melalui penambahan ruang komunal di area tengah bangunan, mural dan *quotes* para tokoh pahlawan demokrasi sebagai elemen dekorasi dan media stimulus bagi pengunjung untuk mengembangkan pemikiran kritis. Secara garis besar perancangan interior C2O Library & Collabative memiliki landasan filosofi bahwa layanan desain yang baik dan berkualitas harus diberikan kepada semua orang. Dari rangkaian masalah dan solusi diatas dapat disimpulkan bahwa kontribusi desain interior dalam bidang edukasi dan literasi demi pengembangan pemikiran kritis dapat dirasakan melalui prinsip desain demokrasi.

**Kata Kunci:** Edukasi, Literasi, Interior, Demokrasi

## ABSTRACT

The low interest in reading in the community requires libraries to be able to offer educational activities in innovative forms. Through interior design, C2O Library & Collabtive is expected to become an active reference and information center for the development of critical thinking, democratic space, and diversity. This design process uses the design thinking method according to George Kembel, which is a creative approach by collecting information and existing opportunities to be synthesized into innovations and work ideas. This design method consists of 5 stages, namely: data collection (empathize), data analysis (define), idea search (ideate), prototype, and test. After analyzing the data, space limitations become one of the obstacles to implementing the edutainment function, because educational activities packaged through various literacy, art and collaboration activities make activities and space requirements more complex. So there is a need for environmental changes, such as: the application of open plans, multifunctional spaces and furniture that are able to accommodate various activities and user needs. The theme of “maintaining democracy” is carried out through the addition of a communal space in the center area of the building, murals and quotes of heroes of democracy as decoration elements and a stimulus medium for visitors to develop critical thinking. In general, the interior design of C2O Library & Collabtive has a philosophical foundation that good and quality design services must be provided to everyone. From the series of problems and solutions above, it can be concluded that the contribution of interior design in the fields of education and literacy for the development of critical thinking can be felt through the principles of democratic design.

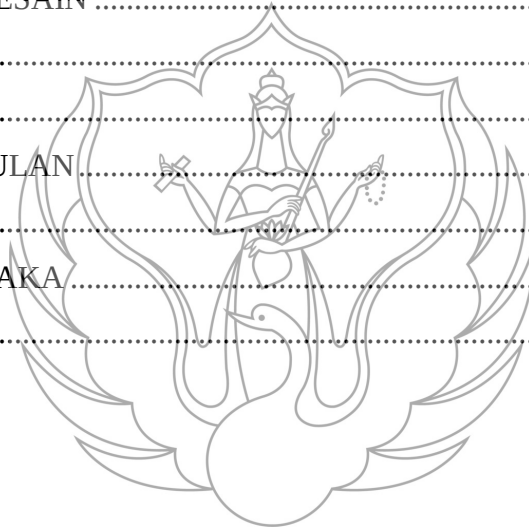
**Keywords:** Education, Literacy, Interior, Democracy

## DAFTAR ISI

|                                                                 |      |
|-----------------------------------------------------------------|------|
| LEMBAR PENGESAHAN .....                                         | ii   |
| PERNYATAAN KEASLIAN.....                                        | iii  |
| KATA PENGANTAR.....                                             | iv   |
| ABSTRAK .....                                                   | vi   |
| DAFTAR ISI.....                                                 | viii |
| DAFTAR GAMBAR .....                                             | x    |
| DAFTAR TABEL .....                                              | xiii |
| BAB I.....                                                      | 1    |
| PENDAHULUAN .....                                               | 1    |
| A. LATAR BELAKANG .....                                         | 1    |
| B. METODE DESAIN .....                                          | 2    |
| 1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain .....              | 2    |
| 2. Penjelasan Proses Desain .....                               | 3    |
| BAB II.....                                                     | 6    |
| PRA DESAIN .....                                                | 6    |
| A. TINJAUAN PUSTAKA .....                                       | 6    |
| 1. Tinjauan Pustaka Umum .....                                  | 6    |
| 2. Tinjauan Pustaka Khusus .....                                | 22   |
| B. PROGRAM DESAIN .....                                         | 27   |
| 1. Tujuan Desain.....                                           | 27   |
| 2. Sasaran Desain .....                                         | 28   |
| C. DATA.....                                                    | 28   |
| 1. Deskripsi Umum Proyek .....                                  | 28   |
| 2. Data Non Fisik.....                                          | 30   |
| 3. Data Fisik .....                                             | 32   |
| 4. Data Literatur .....                                         | 44   |
| 5. Daftar Kebutuhan C <sub>2</sub> O Library & Collabtive ..... | 57   |
| BAB III .....                                                   | 59   |
| PERMASALAHAN DESAIN .....                                       | 59   |
| A. PERMASALAHAN DESAIN .....                                    | 59   |



|                                         |     |
|-----------------------------------------|-----|
| B. IDENTIFIKASI MASALAH TIAP RUANG..... | 59  |
| C. IDE SOLUSI DESAIN .....              | 62  |
| BAB IV .....                            | 64  |
| PENGEMBANGAN DESAIN.....                | 64  |
| A. ALTERNATIF DESAIN .....              | 64  |
| 1. Alternatif Estetika Ruang .....      | 64  |
| 2. Alternatif Penataan Ruang.....       | 76  |
| 3. Alternatif Pembentuk Ruang .....     | 83  |
| 4. Alternatif Pengisi Ruang.....        | 88  |
| 5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....  | 94  |
| B. EVALUASI PEMILIHAN DESAIN .....      | 99  |
| C. HASIL DESAIN .....                   | 100 |
| BAB V.....                              | 107 |
| PENUTUP.....                            | 107 |
| A. KESIMPULAN.....                      | 107 |
| B. SARAN .....                          | 107 |
| DAFTAR PUSTAKA.....                     | 108 |
| LAMPIRAN.....                           | 111 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                     |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran <i>Design Thinking</i> .                              | 2  |
| Gambar 1.2 Kerangka Perancangan.                                                    | 3  |
| Gambar 2. 1 Bentuk-bentuk Denah Auditorium.                                         | 11 |
| Gambar 2. 2 Auditorium Bentuk Empat Persegi.                                        | 14 |
| Gambar 2. 3 Ruang Auditorium Bentuk Kipas.                                          | 15 |
| Gambar 2. 4 Ruang Auditorium Bentuk Tapal Kuda.                                     | 16 |
| Gambar 2. 5 Ruang Auditorium Bentuk Hexagonal.                                      | 17 |
| Gambar 2. 6 Logo C <sub>2</sub> O Library & Collabtive.                             | 29 |
| Gambar 2. 7 Site Plan C <sub>2</sub> O Library & Collabtive.                        | 30 |
| Gambar 2. 8 Struktur Organisasi C <sub>2</sub> O Library & Collabtive.              | 31 |
| Gambar 2. 9 Denah Existing C <sub>2</sub> O Library & Collabtive Lantai 1.          | 32 |
| Gambar 2. 10 Denah Existing C <sub>2</sub> O Library & Collabtive Lantai 2.         | 33 |
| Gambar 2. 11 Fasad C <sub>2</sub> O Library & Collabtive.                           | 34 |
| Gambar 2. 12 Foto Entrance.                                                         | 35 |
| Gambar 2. 13 Foto Area Koleksi.                                                     | 36 |
| Gambar 2. 14 Foto Area Working Space.                                               | 36 |
| Gambar 2. 15 Foto Area Cafeteria.                                                   | 37 |
| Gambar 2. 16 Foto Area Dapur C <sub>2</sub> O.                                      | 37 |
| Gambar 2. 17 Foto Lantai Galeri.                                                    | 38 |
| Gambar 2. 18 Foto Dinding Cafeteria.                                                | 38 |
| Gambar 2. 19 Foto Sky Ligh Area Cafeteria.                                          | 39 |
| Gambar 2. 20 Foto Palfon Area Koleksi.                                              | 39 |
| Gambar 2. 21 Zoning dan Sirkulasi Pengunjung C <sub>2</sub> O Library & Collabtive. | 41 |
| Gambar 2. 22 Zoning dan sirkulasi staff C <sub>2</sub> O Library & Collabtive.      | 43 |
| Gambar 2. 23 Jarak Bersih Sirkulasi.                                                | 52 |
| Gambar 2. 24 Standarisasi Rak Buku.                                                 | 53 |
| Gambar 2. 25 Penggunaan Meja pada Ruang Baca.                                       | 53 |
| Gambar 2. 26 Standarisasi Front Desk.                                               | 54 |
| Gambar 2. 27 Standarisasi Shared Work Station.                                      |    |
| Gambar 3. 1 Sketsa ideasi.                                                          | 62 |
| Gambar 3. 2 Sketsa ideasi.                                                          | 63 |
| Gambar 3. 3 Mind Map.                                                               | 63 |

|                                                                     |     |
|---------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4. 1 Alternatif Suasana Ruang 1.....                         | 64  |
| Gambar 4. 2 Alternatif Suasana Ruang 2.....                         | 65  |
| Gambar 4. 3 <i>Street Art</i> Kota Surabaya.....                    | 66  |
| Gambar 4. 5 Komposisi Warna.....                                    | 67  |
| Gambar 4. 6 Komposisi Material.....                                 | 68  |
| Gambar 4. 7 Spesifikasi Material.....                               | 68  |
| Gambar 4. 8 <i>Mood Board</i> Lantai. ....                          | 69  |
| Gambar 4. 9 Sketsa Penerapan Tema dan Gaya Lantai. ....             | 70  |
| Gambar 4. 10 <i>Mood Board</i> Dinding. ....                        | 71  |
| Gambar 4. 11 Sketsa Penerapan Tema dan Gaya Dinding. ....           | 72  |
| Gambar 4. 12 <i>Mood Board</i> Plafon.....                          | 73  |
| Gambar 4. 13 Sketsa Penerapan Tema dan Gaya Plafon. ....            | 74  |
| Gambar 4. 14 <i>Mood Board</i> Elemen Dekoratif. ....               | 75  |
| Gambar 4. 15 Mural pada area komunal.....                           | 75  |
| Gambar 4. 16 Diagram Matrix.....                                    | 76  |
| Gambar 4. 17 Alternatif 1 <i>Bubble Diagram</i> .....               | 77  |
| Gambar 4. 18 Alternatif 2 <i>Bubble Diagram</i> .....               | 78  |
| Gambar 4. 19 Alternatif 1 Zoning dan Sirkulasi.....                 | 79  |
| Gambar 4. 20 Alternatif 2 Zoning dan Sirkulasi.....                 | 80  |
| Gambar 4. 21 Alternatif Layout 1.....                               | 81  |
| Gambar 4. 22 Alternatif Layout 2.....                               | 82  |
| Gambar 4. 23 Alternatif Rencana Lantai 1. ....                      | 83  |
| Gambar 4. 24 Alternatif Rencana Lantai 2. ....                      | 84  |
| Gambar 4. 25 Rencana Dinding Lantai 2.....                          | 85  |
| Gambar 4. 26 Alternatif Rencana Plafon 1. ....                      | 86  |
| Gambar 4. 27 Alternatif Rencana Plafon 2.....                       | 87  |
| Gambar 4. 28 Alternatif Desain <i>Receptionist Desk</i> . ....      | 88  |
| Gambar 4. 29 Alternatif Desain <i>Film Collection Display</i> ..... | 89  |
| Gambar 4. 30 Alternatif Desain <i>Book Store Display</i> . ....     | 90  |
| Gambar 4. 31 Alternatif Desain <i>Tribun Open Space</i> . ....      | 91  |
| Gambar 4. 32 Alternatif Desain <i>Coffee Table</i> .....            | 92  |
| Gambar 4. 33 Hasil Area <i>Entrance</i> .....                       | 100 |
| Gambar 4. 34 Hasil Desain Area <i>Receptionis</i> .....             | 101 |
| Gambar 4. 35 Hasil Desain Area <i>Book Store</i> .....              | 101 |

|                                                               |     |
|---------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4. 36 Hasil Desain Area Perpustakaan. ....             | 102 |
| Gambar 4. 37 Hasil Desain Area Perpustakaan. ....             | 102 |
| Gambar 4. 38 Hasil Desain <i>Open Space</i> & Dapur C2O. .... | 103 |
| Gambar 4. 39 Hasil Desain <i>Open Space</i> & Dapur C2O. .... | 103 |
| Gambar 4. 40 Hasil Desain <i>Open Space</i> & Dapur C2O. .... | 104 |
| Gambar 4. 41 Hasil Desain Area Auditorium. ....               | 104 |
| Gambar 4. 42 Hasil Desain Area Auditorium. ....               | 105 |
| Gambar 4. 43 Hasil Desain Area <i>Working Space</i> . ....    | 105 |
| Gambar 4. 44 Hasil Desain Area <i>Working Space</i> . ....    | 106 |



## DAFTAR TABEL

|                                                                                         |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2. 1 Besaran Intensitas Pencahayaan. ....                                         | 56 |
| Tabel 2. 2 Daftar Kebutuhan C2O Library & Collabtive.....                               | 57 |
| Tabel 3. 1 Daftar Identifikasi Masalah Ruang C <sub>2</sub> O Library & Collabtive..... | 59 |
| Tabel 4. 1 Daftar Furnitur Pabrikasi.....                                               | 93 |
| Tabel 4. 2 Perhitungan Titik Lampu. ....                                                | 94 |
| Tabel 4. 3 Spesifikasi AC. ....                                                         | 97 |
| Tabel 4. 4 Perhitungan Penghawaan. ....                                                 | 98 |
| Tabel 4. 5 Spesifikasi Mekanikal Elektrikal .....                                       | 98 |



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Globalisasi menuntut pendidikan menjadi kebutuhan primer. Namun realita yang ada pada saat ini adalah masih rendahnya minat baca masyarakat. Membaca adalah salah satu cara untuk mendapatkan pengetahuan dan pendidikan, sehingga membaca menjadi salah satu kegiatan yang sangat penting untuk proses kemajuan masyarakat.

Hasil *survey* yang diterbitkan dari lembaga *underbouw* Perserikatan Bangsa-bangsa (PBB) UNESCO (*United Nation Education Society and Cultural Organization*) menyatakan bahwa minat membaca masyarakat Indonesia termasuk salah satu dari yang terendah, bahkan paling rendah di Asia. Hal ini perlu dibenahi oleh masyarakat Indonesia melalui penerapan benchmarking dengan negara-negara maju yang menjadikan kegiatan membaca sebagai kegiatan primer. Melalui hal tersebut, pentingnya literasi masyarakat saat ini mulai menjadi perhatian bagi pemerintah di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan munculnya lembaga - lembaga melakukan kampanye giat membaca secara masif, seperti komunitas minta baca, rumah dunia, dsb.

Selain itu perpustakaan umum dengan segmentasi khusus mulai bermunculan, salah satu contohnya adalah perpustakaan untuk kalangan remaja dengan media edukasi yang beragam dan penggunaan Bahasa pada media literasi yang mudah dipahami. Perpustakaan dengan segmentasi tertentu umumnya menyediakan berbagai fasilitas sebagai media edukasi, sehingga memperoleh edukasi juga dapat dilakukan melalui kegiatan kolaborasi. Di era globalisasi, edukasi dapat dilakukan melalui berbagai berbagai cara. Hal ini menuntut perpustakaan untuk menjadi wadah literasi dan edukasi yang inovatif, bukan hanya sekedar ruang membaca yang terkesan kaku dan monoton.

C<sub>2</sub>O Library & Collabtive di Surabaya merupakan salah satu perpustakaan yang menerapkan konsep *edutainment*. Perpustakaan ini

didirikan pada pertengahan tahun 2008. C<sub>2</sub>O Library & Collabtive adalah ruang publik yang menyediakan berbagai referensi buku, baik fiksi dan non fiksi serta audio-visual pilihan yang bermutu. Saat ini koleksi C<sub>2</sub>O Library & Collabtive mencakup buku-buku dalam bahasa Inggris dan Indonesia dengan tema utama sastra, sejarah, ilmu sosial, seni, disain, dan film, beragam komik dan novel grafis, serta lebih dari 900 film penting / langka dalam sejarah sinema beserta literturnya. Selain buku, terdapat berbagai kegiatan penunjang seperti pemutaran film, bedah buku, kelompok diskusi, peluncuran buku, serta kegiatan media interaktif lainnya.

C<sub>2</sub>O Library & Collabtive memiliki konsep serta visi dan misi yang mendukung tujuan pengembangan pemikiran kritis bagi masyarakat, khususnya di era globalisasi. Hal tersebut menjadi dasar perancangan C<sub>2</sub>O Library & Collabtive, sehingga tempat ini dapat mencapai tujuan dan fungsinya sebagai fasilitas bagi kegiatan literasi dan edukasi kepada masyarakat.

## B. METODE DESAIN

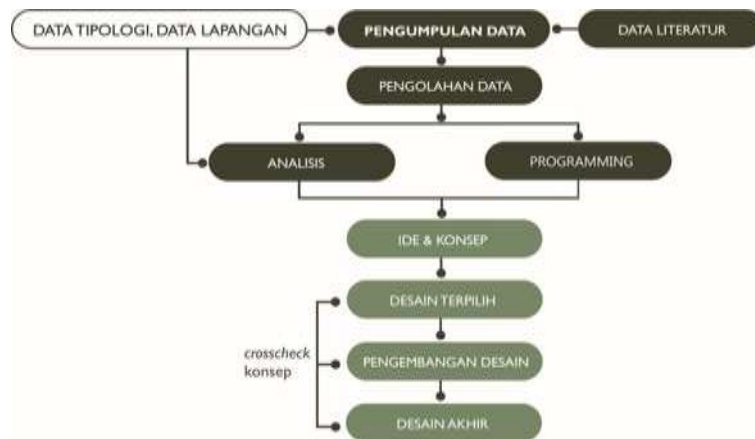
### 1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain

Proses perancangan ini menggunakan metode *design thinking* menurut George Kembel (2009), yaitu suatu pendekatan kreatif dengan mengumpulkan informasi dan peluang yang ada untuk disintesis menjadi inovasi dan ide karya. Metode desain ini terdiri atas 5 tahapan, yaitu:



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran *Design Thinking*.

(Sumber: Patrick, 2012)



**Gambar 1.2 Kerangka Perancangan.**  
(Sumber: Patrick, 2012)

## 2. Penjelasan Proses Desain

### a. Empathize

Tahap pertama pada proses desain yang dilakukan adalah memahami permasalahan yang ada pada area C2O Library & Collabative sebagai latar belakang perancangan. Beberapa hal yang akan dilakukan pada proses *empathize* yaitu: mengenali objek, mencari data-data dengan mengadakan pengamatan langsung pada objek, mencari informasi, melakukan wawancara dengan pihak terkait dan mengumpulkan data - data literatur yang menunjang untuk melakukan perancangan. Adapun penjelasan pada tahap ini, diantaranya:

#### 1) Observasi

Merupakan cara mengenali objek dan mencari data-data dengan mengadakan *survey* atau pengamatan langsung dan mencari informasi yang berkaitan dengan data fisik C2O Library & Collabative dengan menggunakan alat bantu observasi seperti alat pencatat, alat perekam foto, serta alat lain yang diperlukan.

#### 2) Wawancara/interview

Mengadakan pembicaraan/memberi pertanyaan langsung kepada pihak yang berkaitan. Dalam hal ini adalah pihak pengelola dari pihak yang diamati, kemudian di analisa terhadap elemen pemenuh kebutuhan ruang C2O Library untuk mendapatkan data non fisik



seperti keinginan *client*, program ruang dan konsep desain yang relevan dengan kebutuhan, fungsi, dan permasalahan pada objek desain.

Wawancara dilakukan secara *on the spot* dengan pemilik C2O Library

#### b. Define

Merupakan proses penetapan atau pemfokusan terhadap tujuan yang akan dicapai. Data-data yang terkumpul diseleksi agar diperoleh data yang lebih ringkas dan langsung pada sasaran perancangan. Pengumpulan data dikelompokkan menjadi beberapa bagian, yaitu:

##### 1) Studi Literatur

Merinci literatur guna memudahkan studi penelaahan terhadap buku-buku referensi, literatur-literatur, dan laporan-laporan, serta *website* yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan atau dengan cara mencari teori ilmiah/tinjauan mengenai ruang-ruang yang terkait, fungsi, kebutuhan ruang, aktivitas *user*, dan gambar-gambar desain penunjang dalam bentuk buku teori, majalah.

##### 2) Pengumpulan Data Tipologi

Mengumpulkan data dari proyek-proyek sejenis yang bisa dijadikan perbandingan dalam merancang. Data pembanding diperoleh dengan peninjauan langsung ke objek yang mengusung tema dan konsep sejenis

##### 3) Analisis Data dan *Programing*

Seluruh data yang telah didapat kemudian dilakukan analisis-*analisis* sehingga menemukan *prioritas* permasalahan yang menarik untuk diangkat. Metode analisis data yang digunakan ialah metode kualitatif. Hasilnya akan dijadikan sebagai dasar dari konsep awal proses perancangan. Pada tahap selanjutnya *programing* dibuat dengan proses dugaan konsep dan penetapan hubungan antar ruang, kemudian melakukan *cross*

*check* dengan data fisik dan non fisik yang telah didapat. Kemudian, pada tahap selanjutnya adalah menentukan *Problem Statement*.

c. *Ideate*

Merupakan proses pencarian dan pemfokusan ide desain dan cara-cara memecahkan masalah atau mencari solusi dengan proses *brainstorming*. Pada tahap ini, akan banyak bermunculan ide-ide dasar yang akan terus dikembangkan dengan cara membuat sketsa-sketsa awal dan alternatifnya berdasarkan apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan ini. Setelah proses *brainstorming* kumpulan ide desain dipilih sesuai prioritas masalah yang dihadapi, selanjutnya akan memasuki tahap pengaplikasian desain dan berlanjut pada pengembangan-pengembangan desain.

d. *Prototype*

Tahap membuat *3D modeling* yang akan diuji kesesuaiannya berdasarkan konsep, tujuan, dan solusi agar ide dan gagasan dapat dipresentasikan dan ditelaah secara visual

e. *Test*

Tahap ini prototype akan ditelaah dan dinilai kelayakannya berdasarkan data-data yang ada, kritik dan masukan pihak lain akan diolah, sehingga dapat melakukan evaluasi dari desain yang telah dibuat. Dalam tahap ini perancang meninjau kembali apakah desain yang dirancang telah mampu memecahkan permasalahan. Untuk melakukan evaluasi guna mendapatkan desain terbaik yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan, perancang melakukan *self- analysis* atau menganalisis sendiri desain yang dihasilkan dan meminta pendapat dari pengelola C2O Library.. Produk akhir dari tahap ini berupa bundel penulisan, pembuatan presentasi/gambar.