

**PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN
KOTA YOGYAKARTA DENGAN KONSEP *THE
GARDEN LIBRARY* SEBAGAI *DYNAMIC-
INNOVATIVE COMMUNAL SPACE***



SKRIPSI

Oleh:

Aike Aisah Azahra

NIM 2212505023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

ABSTRAK

Tingginya aktivitas akademik dan kreatif masyarakat Yogyakarta sebagai kota pendidikan meningkatkan kebutuhan akan ruang publik edukatif yang nyaman untuk durasi lama. Fenomena ini menggeser peran Perpustakaan Kota Yogyakarta, yang berstatus sebagai bangunan cagar budaya di kawasan Kotabaru, menjadi sebuah *'Third Place'* yang menjembatani kenyamanan rumah dan produktivitas kerja. Namun, kondisi interior saat ini belum optimal karena organisasi ruang belum terzonasi dengan baik, keterbatasan akses daya, serta kendala suhu panas yang memicu kelelahan mental. Selain itu, estetika ruang yang cenderung formal dan kaku belum memanfaatkan potensi kontekstual kawasan Kotabaru yang asri. Oleh karena itu, perancangan Tugas Akhir ini bertujuan melakukan redesain interior Perpustakaan Kota Yogyakarta agar lebih adaptif, inklusif, dan tidak intimidatif bagi keberagaman profil penggunanya dengan tetap menjaga kelestarian elemen historis bangunan. Melalui pendekatan *Human-Centered Design*, *Inclusive Design*, dan *Biophilic Design* dari tahap *commit* hingga penyesuaian akhir, perancangan ini menawarkan solusi berupa penataan sirkulasi yang jelas, penyediaan furnitur ergonomis yang terintegrasi teknologi, serta optimalisasi kenyamanan termal. Dalam konsep utama "The Garden Library", elemen alami diadaptasi ke dalam interior sebagai respons terhadap identitas lingkungan sekitar sekaligus solusi psikologis bagi pengunjung. Redesain ini diharapkan mampu mentransformasi Perpustakaan Kota Yogyakarta menjadi sebuah *Dynamic-Innovative Communal Space* yang fungsional, menghargai nilai warisan sejarah, dan relevan bagi masyarakat luas. Yogyakarta.

Kata kunci: Desain Interior Perpustakaan, Bangunan Cagar Budaya, *The Garden Library*, *Communal Space*, *Human-Centered Design*, *Biophilic Design*, *Inclusive Design*

ABSTRACT

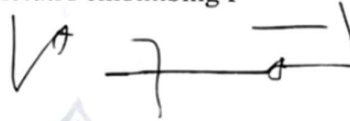
As a city of education, Yogyakarta's high level of academic and creative activities has increased the demand for comfortable educational public spaces suitable for extended stays. This phenomenon shifts the role of the Yogyakarta City Library, which holds a cultural heritage status in the historic Kotabaru area, into a 'Third Place' that bridges the comfort of home and the productivity of a workspace. However, the existing interior conditions remain suboptimal due to a lack of clear spatial zoning, limited power access, and excessive thermal heat that causes mental fatigue. Additionally, the current formal and rigid aesthetics fail to harness the contextual potential of the lush Kotabaru area. Therefore, this Final Project aims to redesign the interior of the Yogyakarta City Library to create an adaptive, inclusive, and non-intimidating environment for its diverse users while preserving the building's historical values. By integrating Human-Centered Design, Inclusive Design, and Biophilic Design approaches, from the initial commit stage to final alignment—this design offers solutions through structured circulation layouts, technology-integrated ergonomic furniture, and optimized thermal comfort. Guided by the main concept of “The Garden Library,” natural elements are brought into the interior as both a contextual response to the local identity, the preservation of heritage architectural character, and a psychological solution for visitors. This redesign is expected to transform the Yogyakarta City Library into a Dynamic-Innovative Communal Space that is highly functional and relevant to the wider community.

Keywords: *Library Interior Design, The Garden Library, Cultural Heritage Building, Communal Space, Human-Centered Design, Biophilic Design, Inclusive Design*

Skripsi berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN KOTA YOGYAKARTA DENGAN KONSEP *THE GARDEN LIBRARY* SEBAGAI *DYNAMIC-INNOVATIVE COMMUNAL SPACE* diajukan oleh Aike Aisah Azahra, NIM 2212505023, 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 Skripsi pada tanggal 9 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua/Pembimbing I



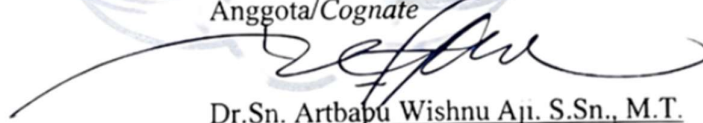
Drs. Ismael Setiawan, M.M.
NUPTK 3860740641130052

Anggota/Pembimbing II



Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.
NUPTK 8646750651130092

Anggota/Cognate



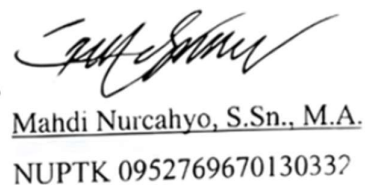
Dr. Sn. Artbabu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.
NUPTK 20457526513012

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NUPTK 0351748649130073



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.
NUPTK 0952769670130332

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aike Aisah Azahra
NIM : 2212505023
Tahun lulus : 2026
Program studi : S1 – 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, 9 Juni 2026



Aike Aisah Azahra

2212505023

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir Perancangan interior dengan judul “Perancangan Interior Perpustakaan Kota Yogyakarta dengan *Konsep the Garden Library* sebagai *Dynamic-Innovative Communal Space*” ini dapat saya selesaikan dengan baik. Karya tulis penugasan akhir ini disusun sebagai syarat meraih gelar Sarjana S-1 Program Studi Desain Interior dari Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan tugas akhir ini tidak lepas dari doa, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Capaian ini bukan semata-mata hasil kerja keras penulis sendiri, melainkan adanya bantuan tulus yang menjadi penyemangat hingga sampai ke tahap ini.

Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih atas dukungan dan doa, serta bimbingan yang diberikan sehingga saya dapat mencapai ke tahap ini diantaranya kepada:

1. Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesempatan yang berharga terhadap penulis untuk dapat melaksanakan Tugas Akhir dengan lancar.
2. Keluarga penulis yang telah mendukung penulis dan memberikan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M. selaku dosen pembimbing I dan Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc. selaku dosen pembimbing II atas bimbingan, arahan, serta waktu yang telah diluangkan selama proses penyusunan karya ini.
4. Kepala Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Yogyakarta beserta jajaran staf yang telah memberikan izin penelitian serta kemudahan bagi penulis dalam memperoleh data yang diperlukan.

5. Yustia, terima kasih atas segala dukungan, motivasi, dan kebersamaannya dalam melewati masa perkuliahan hingga selesainya laporan Tugas Akhir ini.
6. Silvi, Intan, Kak Ana, Sabrina, serta seluruh teman perkuliahan lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas dukungan, kebersamaan, dan semangat yang selalu diberikan selama proses pelaksanaan Tugas Akhir.
7. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun laporan ini.

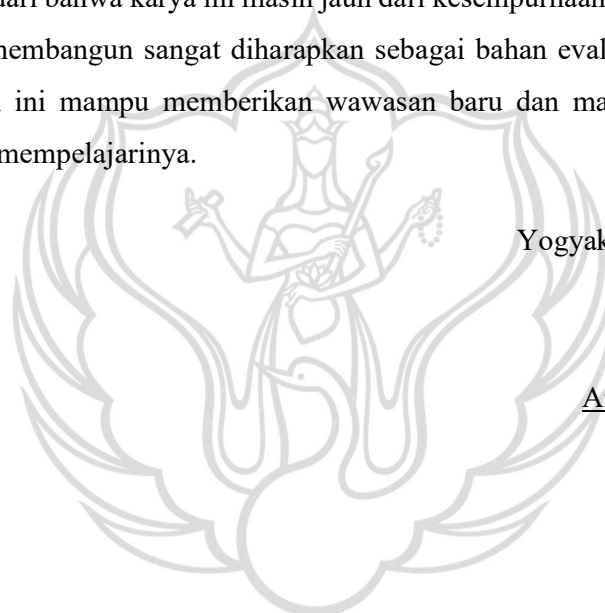
Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kesempurnaan. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi. Akhir kata, semoga tulisan ini mampu memberikan wawasan baru dan manfaat nyata bagi siapapun yang mempelajarinya.

Yogyakarta, 9 Juni 2026



Aike Aisah Azahra

Penulis



DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain dan Alur Pikir Perancangan	3
1. Proses Design	3
2. Metode Desain	4
BAB II	7
PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Pustaka Umum	7
2. Tinjauan Khusus	8
B. Program Desain (<i>Programming</i>)	14
1. Tujuan Desain	14
2. Sasaran Desain	15
3. Data	15
b. Data Non Fisik	18
c. Data Fisik	20

d.	Data Literatur	44
4.	Daftar Kebutuhan Ruang.....	52
BAB III	55
PERNYATAAN MASALAH & KONSEP DESAIN	55
a.	Pernyataan Masalah.....	55
b.	Ideasi	55
BAB IV	64
PENGEMBANGAN DESAIN	64
A.	Alternatif Desain	64
2.	Alternatif Penataan Ruang	71
3.	Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	80
4.	Alternatif Pengisi Ruang.....	88
5.	Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	93
B.	Evaluasi Pemilihan Desain.....	100
C.	Hasil Desain	101
BAB V	110
PENUTUP	110
A.	Kesimpulan	110
B.	Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN	114
A.	Animasi	114
B.	Hasil Survey	115
C.	Proses Pengembangan Desain.....	117
C.	Rencana Anggaran Biaya (RAB).....	122
D.	Hasil Turnitin	135

E. Gambar Kerja.....142



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Proses Desain dari designing Interiors.....	4
Gambar 2.1 Fasad Perpustakaan Kota Yogyakarta.....	16
Gambar 2.2 Struktur Organisasi.....	18
Gambar 2.3 Lokasi Perancangan.....	20
Gambar 2.4 Data Sirkulasi Pengguna Ruang.....	23
Gambar 2.5 Diagram Matriks.....	25
Gambar 2.6 Layout Furniture.....	26
Gambar 2.7 Floor Plan.....	29
Gambar 2.8 Kondisi Lantai Area Lobi dan Area Baca Lantai 1.....	30
Gambar 2.9 Kondisi Lantai di Gedung Baru Lantai 1.....	31
Gambar 2.10 Kondisi Lantai Area Baca Anak.....	32
Gambar 2.11 Kondisi Lantai di Toilet.....	32
Gambar 2.12 Kondisi Lantai di Ruang Audio Visual.....	33
Gambar 2.13 Kondisi Dinding.....	34
Gambar 2.14 Kondisi Plafon.....	35
Gambar 2.15 Kondisi Pencahayaan Ruang.....	41
Gambar 2.16 Kondisi Penghawaan Ruang.....	42
Gambar 2.17 Kondisi Mekanikal Elektrikal.....	43
Gambar 2.18 Standar Antropometri dan Dimensi Rak Buku Perpustakaan.....	44
Gambar 2.19 Standar Antropometri Lobi dan Resepsionis.....	47
Gambar 2.20 Standar Antropometri Antropometri Area Koleksi Buku.....	48
Gambar 2.21 Standar Antropometri Area Baca.....	46
Gambar 3.1 Mind Mapping.....	55
Gambar 3.2 Mind Mapping Pendekatan.....	59
Gambar 3.3 Stilasi Bentuk.....	60
Gambar 3.4 Sketsa Ideasi Area Difabel.....	61
Gambar 3.5 Sketsa Ideasi Area Baca Lantai 2.....	61
Gambar 3.6 Sketsa Ideasi Area Baca Lantai 2.....	62
Gambar 3.7 Sketsa Ideasi Area Baca Lantai 3.....	62

Gambar 4.1 Alternatif Moodboard 1.....	64
Gambar 4.2 Alternatif Moodboard 2.....	65
Gambar 4.3 Komposisi Bentuk.....	66
Gambar 4.4 Penerapan Gaya dan Tema Lantai.....	67
Gambar 4.5 Penerapan Gaya dan Tema Dinding.....	67
Gambar 4.6 Penerapan Gaya dan Tema Plafon.....	68
Gambar 4.7 Penerapan Elemen Dekoratif.....	69
Gambar 4.8 Komposisi Warna.....	69
Gambar 4.9 Komposisi Material.....	70
Gambar 4.10 Diagram Matriks.....	72
Gambar 4.11 Bubble Diagram Ruang.....	73
Gambar 4.12 Block Plan dan Sirkulasi Lantai 1 Alt 1.....	74
Gambar 4.13 Block Plan dan Sirkulasi Lantai 1 Alt 2.....	75
Gambar 4.14 Block Plan dan Sirkulasi Lantai 2 Alt 1.....	75
Gambar 4.15 Block Plan dan Sirkulasi Lantai 2 Alt 2.....	76
Gambar 4.16 Block Plan dan Sirkulasi Lantai 3 Alt 1.....	76
Gambar 4.17 Block Plan dan Sirkulasi Lantai 3 Alt 2.....	77
Gambar 4.18 Layout Lantai 1.....	78
Gambar 4.19 Layout Lantai 2.....	78
Gambar 4.20 Layout Lantai 2.....	79
Gambar 4.21 Rencana Lantai 1 Alternatif 1.....	80
Gambar 4.22 Rencana Lantai 1 Alternatif 2.....	81
Gambar 4.23 Rencana Lantai 2 Alternatif 1.....	81
Gambar 4.24 Rencana Lantai 2 Alternatif 2.....	82
Gambar 4.25 Rencana Lantai 3 Alternatif 1.....	82
Gambar 4.26 Rencana Lantai 3 Alternatif 2.....	83
Gambar 4.27 Rencana Dinding Lantai 1 Alternatif 1.....	84
Gambar 4.28 Rencana Dinding Lantai 1 Alternatif 2.....	84
Gambar 4.29 Rencana Dinding Lantai 2 Alternatif 1.....	85
Gambar 4.30 Rencana Dinding Lantai 2 Alternatif 2.....	85
Gambar 4.31 Rencana Dinding Lantai 3 Alternatif 1.....	86
Gambar 4.32 Rencana Dinding Lantai 3 Alternatif 2.....	86

Gambar 4.33 Rencana Plafon Lantai 1.....	87
Gambar 4.34 Rencana Plafon Lantai 2.....	87
Gambar 4.35 Rencana Plafon Lantai 3 Alternatif 1.....	88
Gambar 4.36 Meja Resepsionis.....	88
Gambar 4.37 Meja Kerja.....	89
Gambar 4.38 Meja Peminjaman & Pengembalian Buku.....	89
Gambar 4.39 Furniture dan Elemen Dekoratif Custom.....	89
Gambar 4.40 Visualisasi Lobby.....	101
Gambar 4.41 Visualisasi Area Baca Lantai 1.....	102
Gambar 4.42 Visualisasi Loker.....	102
Gambar 4.43 Visualisasi Gantari.....	103
Gambar 4.44 Visualisasi Area Peminjaman buku.....	103
Gambar 4.45 Visualisasi Ruang Difabel.....	104
Gambar 4.46 Visualisasi Ruang Baca Anak.....	104
Gambar 4.47 Visualisasi Ruang Laktasi.....	105
Gambar 4.48 Visualisasi Ruang Pengolahan.....	105
Gambar 4.49 Visualisasi Ruang Baca Lantai 2.....	106
Gambar 4.50 Visualisasi Layanan Komputer PC.....	106
Gambar 4.51 Visualisasi Ruang Baca Lantai 2.....	107
Gambar 4.52 Visualisasi Ruang Aktivitas Literasi Lantai 2.....	107
Gambar 4.53 Visualisasi Ruang Audio Visual.....	108
Gambar 4.54 Visualisasi Ruang Baca Lantai 3.....	108
Gambar 4.55 Visualisasi Ruang Baca Lantai 3.....	109
Gambar 4.56 Visualisasi Toilet Disabilitas.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Data Aktivitas Pengguna Ruang.....	22
Tabel 2.2 Data Furniture & Equipment.....	37
Tabel 2.3 Daftar Kebutuhan Ruang.....	54
Tabel 3.1 Permasalahan dan Ide Solusi.....	63
Tabel 4.1 Daftar Equipment yang Digunakan.....	90
Tabel 4.2 Spesifikasi Lampu yang Digunakan.....	93
Tabel 4.3 Tabel Panduan Nilai I dan E untuk Ruang di Perpustakaan.....	95
Tabel 4.4 Perhitungan Cahaya Buatan (Titik Lampu).....	95
Tabel 4.5 Spesifikasi Penghawaan.....	97
Tabel 4.6 Perhitungan Kebutuhan AC.....	99



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bagi masyarakat modern, perpustakaan memegang peran krusial sebagai pusat pengembangan wawasan sekaligus wadah bersosialisasi. Pesatnya teknologi telah mengubah fungsi tradisional tempat ini dari sekadar ruang simpan buku menjadi fasilitas publik inklusif yang mendukung kerja sama antarwarga. Fenomena ini menuntut adanya pembaruan pada tata ruang interior agar tidak sekadar indah, tetapi juga adaptif terhadap dinamika kebutuhan pengguna digital. Maka dari itu, penerapan teknologi di dalam ruang interior menjadi kebutuhan mendesak agar perpustakaan tetap fungsional dan relevan.

Kota Yogyakarta, yang dikenal luas sebagai pusat pendidikan, memiliki aktivitas pemanfaatan ruang publik edukatif yang sangat tinggi. Keberagaman profil pengguna, mulai dari pelajar, mahasiswa, akademisi, hingga pekerja kreatif, menciptakan kebutuhan akan karakter ruang yang bervariasi. Saat ini, terdapat kecenderungan di mana masyarakat memerlukan lingkungan yang mendukung produktivitas dalam durasi yang lama, terutama yang berkaitan dengan penggunaan perangkat digital dan internet. Fenomena tersebut mendorong perpustakaan untuk memosisikan diri sebagai *'Third Place'*, yaitu sebuah *Communal Space* yang mampu menjembatani kenyamanan rumah dan fungsionalitas area kerja. Sebagai ruang pengembangan potensi, fasilitas ini harus memadai bagi masyarakat untuk saling berinteraksi dan berkolaborasi secara produktif.

Namun, tantangan utama bagi pengunjung yang menghabiskan waktu lama di depan perangkat digital adalah risiko *digital fatigue* atau kelelahan mental. Kurangnya stimulus visual yang menyegarkan di dalam ruang sering kali membuat konsentrasi pengguna menurun lebih cepat. Sebagai respons, integrasi elemen alam melalui konsep *"The Garden Library"* hadir untuk menciptakan keharmonisan antara teknologi dan kenyamanan alami agar fokus pengguna tetap

terjaga. Keberhasilan sebuah perancangan interior sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam memberikan rasa aman dan mendukung produktivitas. Sebaliknya, desain yang kurang optimal berisiko memicu stres dan ketidaknyamanan bagi pengguna (Widodo, 2000). Hal ini menegaskan bahwa kualitas interior memiliki korelasi langsung terhadap efektivitas kegiatan di dalamnya, terutama dalam mendukung perpustakaan sebagai pusat penelitian yang nyaman melalui penyediaan furnitur yang ergonomis.

Faktor interior seperti organisasi ruang, sistem pencahayaan, serta kualitas udara memegang peranan signifikan terhadap kepuasan pengunjung (Wati, 2008). Berdasarkan hasil observasi pada Perpustakaan Kota Yogyakarta yang secara fisik merupakan Bangunan Cagar Budaya (BCB) peninggalan masa kolonial, ditemukan beberapa ketidaksesuaian antara kapasitas ruang dengan pola aktivitas pengguna yang kian dinamis. Dari segi fungsi, organisasi ruang yang ada belum memiliki pembagian zonasi yang jelas, sehingga alur sirkulasi utama pengunjung mengganggu area baca tenang. Hal ini diperburuk dengan sistem teknologi di dalam ruang yang belum terintegrasi dengan baik, seperti keterbatasan stopkontak (*power outlet*) serta penataan kabel yang kurang rapi di area kerja. Furnitur yang tersedia saat ini juga cenderung kaku sehingga belum mampu memfasilitasi aktivitas kolaboratif. Selain itu, terdapat kendala fisik berupa suhu panas akibat paparan termal di lantai tiga yang secara nyata mengurangi durasi kunjungan dan mengganggu fokus pengguna.

Dari segi estetika, interior perpustakaan saat ini belum memanfaatkan potensi kontekstual kawasan Kotabaru, yang secara historis dikenal sebagai *Garden City* yang asri. Suasana interior yang cenderung formal dan kaku menciptakan kesan gersang, sehingga kurang mendukung kenyamanan psikologis pengunjung. Padahal, karakteristik lingkungan luar gedung yang rindang dapat diadaptasi ke dalam ruang interior untuk menciptakan kesinambungan suasana yang menenangkan. Oleh karena itu, penerapan konsep *The Garden Library* menjadi langkah strategis untuk merespons konteks lokal Kotabaru, menghidupkan kembali narasi sejarah bangunan tanpa merusak karakter asli arsitekturnya, sekaligus menjadi solusi desain untuk menghadirkan lingkungan belajar yang lebih segar dan tidak intimidatif.

Dalam merespons berbagai permasalahan tersebut, perancangan ini menerapkan tiga pendekatan desain yang saling terintegrasi. Pertama, *Human-Centered Design* digunakan sebagai landasan untuk memecahkan masalah fungsionalitas furnitur dan fasilitas teknologi berdasarkan kebutuhan nyata pengguna. Kedua, *Inclusive Design* diterapkan sebagai strategi untuk memastikan aksesibilitas universal bagi seluruh kalangan masyarakat tanpa kecuali. Ketiga, *Biophilic Design* digunakan sebagai pendekatan untuk mengatasi kendala kenyamanan psikologis dan termal, sekaligus mewujudkan konsep *The Garden Library* yang selaras dengan identitas kawasan Kotabaru. Sinergi ketiga pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan interior perpustakaan yang tidak hanya fungsional, tetapi juga inklusif, patuh terhadap batasan konservasi cagar budaya, dan mendukung kesejahteraan mental penggunanya.

Dengan demikian, penulis berniat melakukan perancangan *The Garden Library* dengan memadukan nilai sejarah lokal yang diolah secara modern untuk menunjukkan bagaimana eratnya hubungan antara integrasi teknologi digital dengan kenyamanan elemen alami. Untuk memaksimalkan pengalaman pengguna, perancangan interior Perpustakaan Kota Yogyakarta akan diciptakan melalui *biophilic design* yang didukung dengan konsep *The Garden Library*. Pendekatan ini berfokus pada pengurangan *digital fatigue* dan pemulihan fokus kognitif bagi pengunjung yang beraktivitas dalam durasi lama. Konsep tersebut akan menjadi strategi visual untuk menghadirkan ruang yang hangat, inklusif, dan tidak intimidatif. Perancangan ini akan memberikan nilai tambah terhadap pengembangan ruang publik edukatif di Yogyakarta melalui pengalaman ruang yang adaptif dan penempatan Perpustakaan Kota Yogyakarta sebagai sebuah *Dynamic-Innovative Communal Space*.

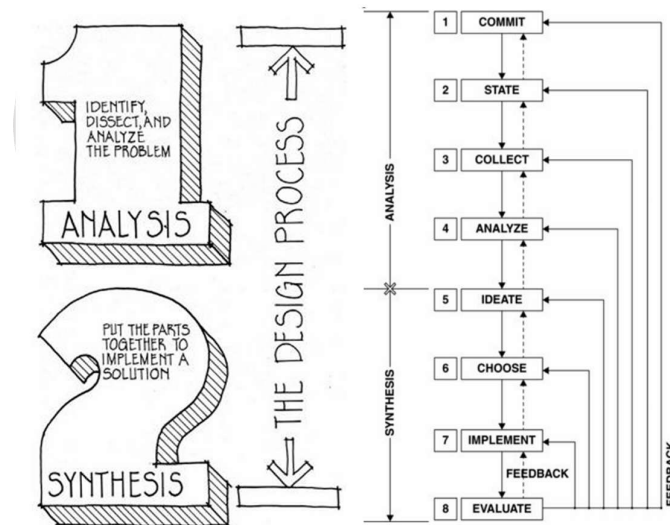
B. Metode Desain dan Alur Pikir Perancangan

1. Proses Design

Penelitian ini merujuk pada kerangka kerja Rosemary & W. Otie Kilmer yang memisahkan desain ke dalam segmen analisis dan sintesis. Dalam prosesnya, perancang terlebih dahulu melakukan bedah masalah secara mendalam (analisis) sebelum merumuskan solusi desain yang inovatif (sintesis). Adapun urutan pelaksanaannya secara sistematis dapat

dilihat pada diagram berikut. Proses desainnya terbagi dalam dua fase utama yaitu fase analisis dan fase sintesis (Kilmer & Kilmer, 2014).

- Fase Analisis:
 - 1) *Commit*: Menerima dan berkomitmen dengan masalah
 - 2) *State*: Mendefinisikan dan mengidentifikasi masalah
 - 3) *Collect*: Pengumpulan data dan fakta
 - 4) *Analyze*: Analisis data dan masalah yang telah terkumpul
- Fase Sintesis:
 - 5) *Ideate*: Menciptakan ide melalui skematik dan konsep
 - 6) *Choose*: Pemilihan alternatif ideasi yang paling optimal
 - 7) *Implement*: Membuat visualisasi dalam bentuk 2D dan 3D
 - 8) *Evaluate*: Meninjau sejauh mana hasil desain dapat menjawab permasalahan yang telah ditetapkan di tahap awal



Gambar 1.1 Diagram Proses Desain dari Designing Interiors (sumber: Kilmer & Kilmer, 2014)

2. Metode Desain

a. Fase Analisis: Penelusuran Masalah dan Pengumpulan Data

1) *Commit*

Tahap pertama, yaitu *Commit*, merupakan langkah awal yang berfokus pada pengumpulan data serta informasi di lapangan, guna memastikan seluruh kondisi *existing*

Perpustakaan Kota Yogyakarta telah teridentifikasi secara jelas.

2) *State*

Tahap *State* merupakan proses identifikasi masalah, di mana perancang mencatat berbagai persoalan ruang seperti kendala sirkulasi, sistem pencahayaan, keterbatasan stopkontak, hingga area pengolahan buku yang sempit.

3) *Collect*

Tahap *Collect* merupakan proses mengumpulkan seluruh data teknis seperti layout eksisting, *as built drawing*, denah ruang layanan, serta dokumentasi lapangan. Pada tahap ini juga dilakukan pencarian referensi desain perpustakaan melalui buku maupun internet.

4) *Analyze*

Data yang terkumpul disintesis menjadi pemahaman terarah melalui pendekatan *brainstorming* dan *mind mapping*. Kerangka logis yang dihasilkan dari analisis tersebut menjadi basis utama dalam mengonstruksi solusi desain yang inovatif dan relevan dengan permasalahan yang diidentifikasi.

b. Fase Sintesis: Metode Ideasi dan Pengembangan Desain

5) *Ideate*

Mentransformasikan ide serta konsep utama ke dalam perwujudan visual yang lebih konkret. Tahap ini meliputi penyusunan sketsa ideasi, eksplorasi berbagai alternatif gubahan ruang, hingga pengembangan skematik desain yang menyeluruh.

6) *Choose*

Melakukan kurasi dan evaluasi terhadap alternatif desain yang telah dihasilkan. Pemilihan solusi terbaik dilakukan dengan meninjau parameter fungsionalitas, kenyamanan ergonomis, citra ruang, serta relevansinya terhadap perilaku

pemustaka modern untuk menghasilkan rancangan yang paling solutif bagi Perpustakaan Kota Yogyakarta.

7) *Implement*

Menerjemahkan konsep terpilih ke dalam produk rancangan yang bersifat teknis dan representatif. Tahap ini mencakup pembuatan pemodelan 3D, visualisasi render, penyusunan dokumen gambar kerja (DED), hingga detail elemen interior lainnya.

8) *Evaluate*

Tahap akhir untuk mempresentasikan hasil desain serta meninjau kembali efektivitas rancangan melalui dua aspek utama:

- a) *Evaluasi*: Melakukan tinjauan kritis terhadap seluruh aspek interior guna mengukur sejauh mana desain yang dihasilkan mampu menjawab problematika spasial yang telah diidentifikasi pada Perpustakaan Kota Yogyakarta.
- b) *Feedback*: Menyelaraskan hasil desain akhir dengan rencana pelaksanaan di lapangan sebagai bahan perbandingan dan perbaikan akhir.