

**PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN
DAERAH KOTA MAGELANG**



PERANCANGAN

oleh :

Atsimatul Makhzumiyah

NIM 1511985023

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

2019

**PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN
DAERAH KOTA MAGELANG**

Atsimatul Makhzumiyah
1511985023

Abstract

The Regional Library of Magelang City has an important role because it is the only library in the Magelang City that has a strategic location, which is located in a residential area and near the town square. By carrying out this role, libraries must be able to adapt to the times and have the value of innovation so as not to be left behind in this disruption era. Innovations can be applied in various ways, in the design of the Regional Library of Magelang City is to apply the characteristics of learning commons which consist of division zones as collaborative zone, social learning zone, and individual study zone in the reading area so that space can be optimally utilized and visitors can find comfort zone according to their needs. To give a special impression to visitors, the design concept used provides a dynamic space experience of the essence of a book consisting of covers, table of contents, introduction, contents, and closing. This concept is applied in accordance with the visitor's compilation space which is driven by a library that starts from facades, lobby areas, audiovisual corridors, reading areas, and interactive wall message displays. This dynamism is a symbol of the library taken from time to time as well as with a collection of books that follow the times.

Keyword : Library, Learning Commons, Book, Dynamic.

Abstrak

Perpustakaan Daerah Kota Magelang mempunyai peran penting karena merupakan satu-satunya perpustakaan di Kota Magelang yang memiliki lokasi strategis yaitu di kawasan rumah penduduk dan dekat alun-alun kota. Dengan mengemban peran tersebut, perpustakaan harus dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman dan memiliki nilai inovasi agar tidak tertinggal di era disrupsi ini. Inovasi dapat dilakukan melalui berbagai cara, pada perancangan Perpustakaan Daerah Kota Magelang ini adalah dengan menerapkan karakteristik dari *learning commons* yang berupa pembagian zona yaitu *collaborative zone*, *social learning zone*, dan *individual study zone* pada area baca sehingga ruang dapat dimanfaatkan secara optimal dan pengunjung dapat menemukan zona nyaman sesuai kebutuhannya. Untuk memberikan kesan tersendiri kepada pengunjung, konsep desain yang digunakan memberikan pengalaman ruang yang dinamis dari esensi sebuah buku yang terdiri dari cover, daftar isi, pendahuluan, isi, dan penutup. Konsep ini diterapkan sesuai alur ruangan ketika pengunjung memasuki perpustakaan yaitu dimulai dari fasad, lobby area, koridor audiovisual, area baca, dan dinding pesan kesan yang interaktif. Kedinamisan ini merupakan lambang dari perpustakaan yang beradaptasi dari waktu ke waktu begitupun dengan koleksi bukunya yang mengikuti perkembangan zaman.

Kata kunci: Perpustakaan, *Learning Commons*, Buku, Dinamis

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG PERPUSTAKAAN DAERAH KOTA MAGELANG diajukan oleh Atsimatul Makhzumiyah, NIM 1511985023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 15 Juli 2019.

Dosen Pembimbing I

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002

Dosen Pembimbing II

Octavianus Cahyono P, M.Arch.

NIP 19701017 200501 2 001

Cognate

Drs. Hartoto Indra S., M.Sn.

NIP 19590306 199003 1 001

Ketua Program Studi Desain Interior

Bambang Pramono, S.Sn, M.A.

NIP 19730830 200501 1 001

Ketua Jurusan Desain

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

NIP 19770315 200212 1 005

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, 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. Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya.
2. Nabi besar Muhammad SAW. Sosok yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Kedua orang tua saya, kakak, serta segenap keluarga besar yang siap membantu, selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa.
4. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus Dosen Pembimbing I dan Bapak Oc. Cahyono P, M.Arch. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Yth. Teh Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali.
6. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn, M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini.
9. Pengelola serta para staff Perpustakaan Daerah Kota Magelang atas izin survey dan data-data yang diberikan.

11. Teman-teman yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Perancangan ini, Loka, Mas Riaz, Regina, Hanif, Ringga, Vidi, Taki, Diaz, Ega, Ruth, Mba Lini, Bahij, Adhi, Rana, dan teman-teman lainnya.

12. Teman-teman seperjuangan Sak Omah (PSDI 2015).

13. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Perancangan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 15 Juli 2019

Penulis,

Atsimatul Makhzumiyah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	4
a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah	4
b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain	5
c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain	5

BAB II PRA DESAIN

A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Pustaka Objek Desain	6
2. Tinjauan Pustaka Teori Khusus	10
B. Program Desain	12
1. Tujuan Desain	12
2. Fokus/Sasaran Desain	12
3. Data	12
a. Deskripsi Umum Proyek	12
b. Data Non Fisik	13
c. Data Fisik	18

d. Data Literatur	30
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	37

BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN

A. Pernyataan Masalah	40
B. Ide Solusi Desain	40
C. Konsep Desain	45

BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN

A. Alternatif Desain	47
1. Alternatif Estetika Ruang	47
2. Alternatif Penataan Ruang	56
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	60
4. Alternatif Pengisi Ruang	65
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	71
B. Evaluasi Pemilihan Desain	76
C. Hasil Desain	79
1. Rendering Perspektif	79
2. Perspektif Manual	88
3. Axonometri	89
4. Layout	89
5. Detail Khusus	90

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	93
B. Saran	94

DAFTAR PUSTAKA	95
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

- A. Hasil Survey
 - 1. Surat Izin Survey
 - 2. Foto-foto Survey
- B. Presentasi Desain/Publikasi/Pameran
 - 1. Animasi/Aplikasi 360
 - 2. Foto-foto Maket Terpilih
 - 3. Skema Bahan dan Warna
 - 4. Poster Presentasi
 - 5. *Leaflet* Presentasi
- C. Rencana Anggaran Biaya
- D. Gambar Kerja
 - 1. Layout & Rencana Lantai
 - 2. Rencana Plafon, Pencahayaan & ME
 - 3. Tampak Potongan
 - 4. *Furniture Custom*
 - 5. Detail Elemen Khusus

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Diagram Pola Pikir Perancangan Metode Analitis	3
Gambar 2.1. Struktur Organisasi Perpustakaan Daerah Kota Magelang	14
Gambar 2.2. Lokasi Perpustakaan Daerah Kota Magelang	18
Gambar 2.3. Fasad Perpustakaan Daerah Kota Magelang	18
Gambar 2.4. Denah Existing Perpustakaan Daerah Kota Magelang	19
Gambar 2.5. Tampak Depan Perpustakaan Daerah Kota Magelang	20
Gambar 2.6. Tampak Belakang Perpustakaan Daerah Kota Magelang	20
Gambar 2.7. Tampak Kanan Perpustakaan Daerah Kota Magelang	20
Gambar 2.8. Tampak Kiri Perpustakaan Daerah Kota Magelang	20
Gambar 2.9. Pintu Masuk/ <i>Entrance</i>	21
Gambar 2.10. Area Sirkulasi	21
Gambar 2.11. Area Lobby dan Pendaftaran	22
Gambar 2.12. Area Loker Barang	22
Gambar 2.13. Absensi Pengunjung	23
Gambar 2.14. Lorong Menuju Area Baca	23
Gambar 2.15. <i>Mini Theater</i>	24
Gambar 2.16. Tampak Depan Ruang Audiovisual dan Ruang Referensi	24
Gambar 2.17. Ruang Audiovisual	25
Gambar 2.18. Ruang Referensi	25
Gambar 2.19. Area Baca dan Bermain Anak	26
Gambar 2.20. Area Baca Lesehan	26
Gambar 2.21. Area Baca Meja dan Kursi	27
Gambar 2.22. Area Koleksi Buku	27
Gambar 2.23. Ruang Deposit	28
Gambar 2.24. Ruang Rapat <i>Staff</i>	28
Gambar 2.25. Ruang <i>Staff</i>	29

Gambar 2.26. Ruang Pengolahan Buku	29
Gambar 2.27. Berbagai Ukuran Rak Buku	30
Gambar 2.28. Tinggi Tingkatan Rak Buku	31
Gambar 2.29. Sirkulasi di Area Perpustakaan	31
Gambar 2.30. Ketinggian dan Sudut Pengamatan Terhadap Materi Display	31
Gambar 2.31. Ketinggian Optimal Rak Buku untuk Anak-Anak	32
Gambar 2.32. Ketinggian Optimal Rak Buku untuk Remaja	32
Gambar 2.33. Ketinggian Optimal Rak Buku untuk Dewasa	32
Gambar 3.1. <i>Mind Mapping</i>	42
Gambar 3.2. Analisis Zoning 1	43
Gambar 3.3. Analisis Zoning 2	43
Gambar 3.4. Analisis Zoning 3	43
Gambar 3.5. Skesta Ide Solusi Desain 1	44
Gambar 3.6. Skesta Ide Solusi Desain 2	44
Gambar 3.7. Bagan Konsep Desain pada Perpustakaan	45
Gambar 4.1. Contoh Gaya <i>Memphis Design</i> pada Desain Produk	47
Gambar 4.2. Referensi Suasana Ruang yang Akan Dicapai	48
Gambar 4.3. Komposisi Material yang Digunakan	49
Gambar 4.4. Komposisi Warna dan Bentuk yang Akan Dicapai	49
Gambar 4.5. Sketsa Transformasi Fasad	50
Gambar 4.6. Penerapan Transformasi Fasad	50
Gambar 4.7. Sketsa Transformasi <i>Work Table</i>	51
Gambar 4.8. Penerapan Transformasi <i>Work Table</i>	51
Gambar 4.9. Sketsa Transformasi <i>Hanging Lamp</i>	52
Gambar 4.10. Penerapan Transformasi <i>Hanging Lamp</i>	52
Gambar 4.11. Data Jumlah Koleksi Bahan Pustaka Perpustakaan	53
Gambar 4.12. Infografis di Belakang Meja Sirkulasi	53
Gambar 4.13. Infografis di <i>Lobby Area</i>	54

Gambar 4.14. Penerapan Infografis di <i>Lobby Area</i>	54
Gambar 4.15. Infografis di <i>Transition Area</i>	55
Gambar 4.16. <i>Diagram Matriks</i>	56
Gambar 4.17. <i>Bubble Diagram</i>	56
Gambar 4.18. Alternatif 1 <i>Bubble Plan</i>	57
Gambar 4.19. Alternatif 2 <i>Bubble Plan</i>	57
Gambar 4.20. Alternatif 1 <i>Block Plan</i>	58
Gambar 4.21. Alternatif 2 <i>Block Plan</i>	58
Gambar 4.22. Alternatif 1 <i>Layout</i>	59
Gambar 4.23. Alternatif 2 <i>Layout</i>	59
Gambar 4.24. Alternatif 1 Lantai	60
Gambar 4.25. Alternatif 2 Lantai	60
Gambar 4.26. Alternatif 1 Dinding <i>Lobby</i>	61
Gambar 4.27. Alternatif 2 Dinding <i>Lobby</i>	61
Gambar 4.28. Alternatif 1 Dinding <i>Mini Cafe</i>	62
Gambar 4.29. Alternatif 2 Dinding <i>Mini Cafe</i>	62
Gambar 4.30. Alternatif 1 Dinding <i>Suggestion Box</i>	63
Gambar 4.31. Alternatif 2 Dinding <i>Suggestion Box</i>	63
Gambar 4.32. Alternatif 1 Plafond	64
Gambar 4.33. Alternatif 2 Plafond	64
Gambar 4.34. <i>Furniture</i> Pabrikasi	66
Gambar 4.35. Desain <i>Circulation Desk</i>	67
Gambar 4.36. Desain <i>Circle Lounge</i>	67
Gambar 4.37. Desain <i>Locker</i>	67
Gambar 4.38. Desain Rak Buku 1	68
Gambar 4.39. Desain Rak Buku 2	68
Gambar 4.40. Desain Rak Buku 3	68
Gambar 4.41. Desain <i>Work Table</i>	69

Gambar 4.42. Desain Rak Pengembalian Buku	69
Gambar 4.43. Desain Meja <i>Mini Cafe</i>	69
Gambar 4.44. Desain Pemanfaatan <i>Bearing Wall</i>	70
Gambar 4.45. Desain <i>Furniture</i> Mandi Bola	70
Gambar 4.46. Hasil Render <i>Lobby Area View 1</i>	79
Gambar 4.47. Hasil Render <i>Lobby Area View 2</i>	79
Gambar 4.48. Hasil Render <i>Lobby Area View 3</i>	80
Gambar 4.49. Hasil Render <i>Corridor Area</i>	80
Gambar 4.50. Hasil Render <i>Audiovisual Area</i>	81
Gambar 4.51. Hasil Render <i>Mini Cafe Area View 1</i>	81
Gambar 4.52. Hasil Render <i>Mini Cafe Area View 2</i>	82
Gambar 4.53. Hasil Render <i>Collaborative Learning Zone View 1</i>	82
Gambar 4.54. Hasil Render <i>Collaborative Learning Zone View 2</i>	83
Gambar 4.55. Hasil Render <i>Social Learning Indoor View 1</i>	83
Gambar 4.56. Hasil Render <i>Social Learning Indoor View 2</i>	84
Gambar 4.57. Hasil Render <i>Social Learning Outdoor</i>	84
Gambar 4.58. Hasil Render <i>Individual Study Zone</i>	85
Gambar 4.59. Hasil Render <i>Reference and Deposit Area</i>	86
Gambar 4.60. Hasil Render <i>Suggestion Area</i>	86
Gambar 4.61. Hasil Render <i>Children Area</i>	87
Gambar 4.62. Hasil Render <i>Mini Theatre Area</i>	87
Gambar 4.63. Perspektif Manual <i>Lobby Area</i>	88
Gambar 4.64. Perspektif Manual <i>Collaborative Learning Zone</i>	88
Gambar 4.65. <i>Axonometri</i>	89
Gambar 4.66. Layout Terpilih	89
Gambar 4.67. Desain <i>Infographic 1</i>	90
Gambar 4.68. Desain <i>Infographic 2</i>	90
Gambar 4.69. Desain <i>Infographic 3</i>	90

Gambar 4.70. Desain <i>Hanging Lamp</i>	91
Gambar 4.71. Desain Kisi-Kisi Partisi 1	91
Gambar 4.72. Desain Kisi-Kisi Partisi 2	91
Gambar 4.73. Desain <i>Amphitheatre</i>	92
Gambar 4.74. Desain <i>Circle Bench</i>	92
Gambar 4.75. Desain <i>Children Area</i>	92

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Data Statistik Perpustakaan Daerah Kota Magelang	2
Tabel 2.1. Aktivitas Pengguna Ruang Perpustakaan Daerah Kota Magelang	15
Tabel 2.2. Alur Aktivitas Pengunjung Perpustakaan	17
Tabel 3.1. Penjelasan Ide Solusi Perpustakaan Daerah Kota Magelang	40
Tabel 4.1. Daftar <i>Furniture</i> Pabrikasi	65
Tabel 4.2. Daftar <i>Equipment</i>	70
Tabel 4.3. Daftar Jenis Lampu	72
Tabel 4.4. Daftar Jenis AC	76
Tabel 4.5. Evaluasi Pemilihan Desain	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini dunia sedang menghadapi revolusi industri 4.0 termasuk di Indonesia. Revolusi tersebut mengakibatkan munculnya era disrupsi, yaitu fenomena ketika masyarakat menggeser aktivitas-aktivitas yang awalnya dilakukan di dunia nyata ke dunia maya. Contohnya aktivitas konvensional seperti membaca buku sudah jarang ditemukan karena masyarakat lebih memilih untuk mendapatkan informasi secara praktis dan cepat melalui internet. Hal tersebut mengakibatkan jumlah pengunjung yang datang ke perpustakaan untuk membaca buku kian menurun.

Perpustakaan sebagai sumber informasi dari berbagai macam pengetahuan dapat mengakomodasi kebutuhan belajar dalam masyarakat serta berperan sebagai agen perubahan, pembangunan dan pengembangan ilmu pengetahuan bagi bangsa. Perpustakaan Daerah Kota Magelang mempunyai peran penting karena merupakan satu-satunya perpustakaan yang terdapat di Kota Magelang. Namun, fenomena disrupsi juga mempengaruhi jumlah pengunjung dan peminjam buku di perpustakaan tersebut. Terbukti dari data statistik perpustakaan tahun 2018 yang mengalami angka penurunan dibandingkan dari tahun sebelumnya. (Tabel 1.1) Melihat kondisi lapangan yang ada, penurunan juga bisa disebabkan oleh faktor-faktor lain seperti desain ruang yang kaku dan monoton sehingga membuat pengunjung mudah bosan ketika membaca. Selain itu generasi muda pun saat ini lebih tertarik untuk pergi ke kafe, berbelanja di *mall* dan menonton konser daripada mengunjungi perpustakaan. Sekalipun berkunjung ke perpustakaan, buku sudah bukan menjadi tujuan utama karena yang dicari adalah *wifi* gratis, tempat baru untuk mengerjakan tugas, bersantai, dan sebagainya. Padahal Perpustakaan Daerah Kota Magelang ini sebenarnya berada pada lokasi strategis di Jalan Kartini Nomer 4, Magelang Tengah, Kota Magelang yaitu di kawasan rumah penduduk dan dekat dengan alun-alun kota. Lokasi ini sebenarnya bisa menjadi nilai tambah bagi perpustakaan untuk menarik pengunjung.

Tabel 1.1. Data Statistik Perpustakaan Daerah Kota Magelang
(Sumber : Dokumentasi Perpustakaan Daerah Kota Magelang, 2018)

Tahun 2017			Tahun 2018		
Bulan	Pengunjung	Peminjam	Bulan	Pengunjung	Peminjam
Jan	6.325	1.525	Jan	6.178	1.425
Feb	9.948	2.463	Feb	6.412	1.187
Mar	10.416	2.562	Mar	7.164	1.253
Apr	7.683	2.410	Apr	6.993	1.295
Mei	7.764	2.266	Mei	6.210	1.178
Juni	5.289	994	Juni	5.123	662
Juli	5.259	1.726	Juli	5.733	1.149
Agu	7.928	2.954	Agu	5.139	871
Sep	7.853	2.971	Sep	5.644	1.086
Okt	11.612	3.676	Okt	9.426	1.138
Nov	16.570	3.274	Nov	9.548	1.095
Des	10.604	1.512	Des	8.954	1.035
Total	107.260	28.333	Total	82.524	13.374

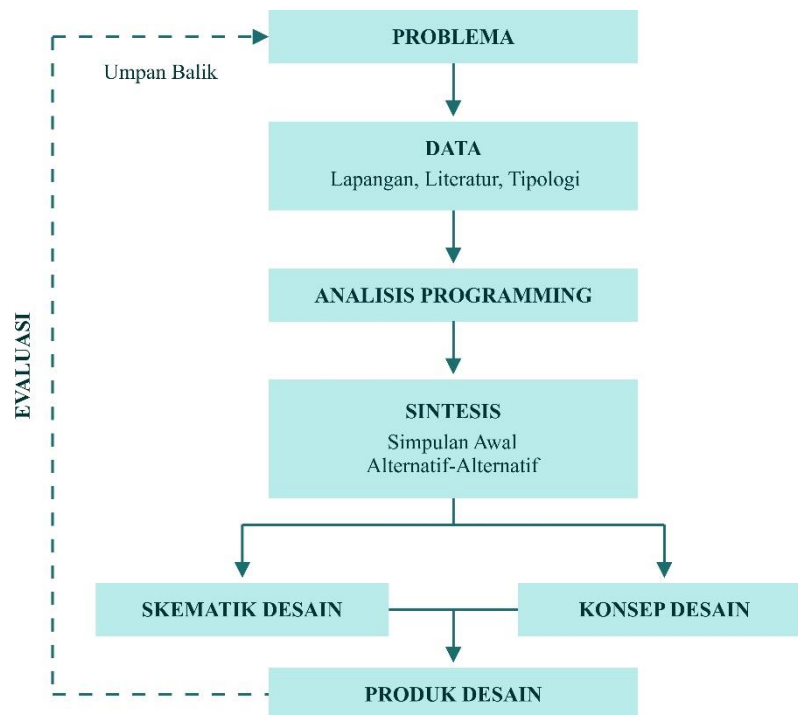
Perpustakaan Daerah Kota Magelang dengan luas $\pm 1896 \text{ m}^2$ mempunyai banyak fasilitas. Meskipun luas area cukup besar, pemanfaatan ruang belum maksimal karena masih ada area sirkulasi yang terlalu lebar dan terlihat kosong, sehingga fasilitas menjadi kurang optimal. Disisi lain pengorganisasian ruang yang kurang baik juga membuat pihak perpustakaan kesulitan untuk menambah fasilitas baru karena dirasa kekurangan ruang. Melihat hal tersebut maka terdapat potensi untuk mengembangkan inovasi dalam menghadapi era disrupsi di Perpustakaan Daerah Kota Magelang melalui desain interior yaitu dengan mengatur ulang peletakan ruang, mengoptimalkan ruang serta membuat area baca yang menerapkan karakteristik dari *learning commons* sehingga berbagai kebutuhan pengunjung seperti belajar, bekerja, berdiskusi, maupun bersantai dapat terpenuhi. Kebutuhan-kebutuhan lain dari perpustakaan juga tetap dipenuhi yaitu adanya tambahan fasilitas berupa area baca terbuka, area kafe, dan ruang laktasi.

Pada perancangan Perpustakaan Daerah Kota Magelang, konsep yang akan diterapkan adalah dengan memberikan pengalaman ruang yang dinamis dari esensi sebuah buku kepada pengunjung. Pengalaman ruang tersebut merupakan bagian dari adaptasi perpustakaan yang terus berkembang dari

waktu ke waktu sehingga buku yang dihasilkan setiap zaman akan berbeda dan terus diperbarui. Walaupun perkembangan zaman sudah maju dan buku sudah tidak lagi menjadi tujuan utama orang mengunjungi perpustakaan tetapi pengunjung diajak untuk tetap tidak melupakan bahwa buku itu merupakan elemen penting bagi ilmu pengetahuan.

B. Metode Desain

1. Proses Desain



Gambar 1.1. Diagram Pola Pikir Perancangan Metode Analitis

(Sumber : Jones, 1992)

Pada proses perancangan Perpustakaan Daerah Kota Magelang ini penulis menggunakan metode analitis, yang mengacu pada proses desain dari Jones (1992) sebagai formulasi dari apa yang dinamakan berpikir sebelum menggambar (*thinking before drawing*). Dalam metode analitis, hasil rancangan akan sangat dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Proses tersebut meliputi penetapan masalah, pendataan (lapangan, literatur, tipologi), analisis pemrograman, sintesis, skematik desain, penyusunan konsep, serta perwujudan desain.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data dan penelusuran masalah terkait proses perancangan terdiri dari tiga tahap, yaitu sebagai berikut :

1) Observasi Lapangan

Mengunjungi dan mengamati secara langsung dengan melihat situasi serta kondisi objek di lapangan.

2) Survey & Wawancara

Melakukan survey pengambilan data berupa pemotretan situasi dan kondisi ruang serta pengukuran ruang dengan meteran untuk mendapatkan luasan ukuran yang akan didesain. Selain itu melakukan wawancara dengan narasumber dan merekamnya dalam bentuk audio, ditujukan untuk mendapatkan informasi tentang sejarah berdirinya perpustakaan, aktivitas, fasilitas, kebutuhan ruang, layanan, serta semua data yang diperlukan dalam proses perancangan baik fisik maupun non fisik.

3) Studi Literatur

Melakukan studi literatur dengan mencari data-data referensi, bahan-bahan teori, dan berbagai sumber wacana untuk mencari informasi terkait dengan objek yang didesain. Sumber pencarian informasi ini bisa didapatkan melalui buku maupun internet.

Dalam penelusuran masalah dapat dilihat dari faktor manusia sebagai penggunanya yang menghadapi kendala-kendala dalam merespon keadaan suatu ruang, baik disadari maupun tidak disadari. Pada kendala yang tidak disadari oleh pengguna, desainer harus memiliki kepekaan dalam menentukan kendala-kendala tersebut. Oleh karena itu diperlukan adanya analisis masalah dari data yang sudah dikumpulkan. Analisis dapat dilakukan dengan mengetahui kelemahan, kelebihan, peluang maupun ancaman pada objek yaitu menggunakan metode *SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, and Threat)*.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Analisis programming dilakukan dengan membuat program kebutuhan desain berdasarkan hasil-hasil analisis yang meliputi analisa aktivitas dan kebutuhan ruang. Sedangkan sintesis dilakukan dengan membuat simpulan awal yang dijadikan alternatif arah perancangan. Sintesis terdiri dari skematik desain, yaitu skema pemecahan masalah dan konsep desain sebagai pengikat arah perancangan.

Tahap pencarian ide dilakukan dengan menuangkan inspirasi dan ide desain dalam metode *mind mapping*. Dimana ide-ide tersebut akan dituliskan sebanyak-banyaknya dan divisualisasikan dalam bentuk diagram yang disesuaikan dengan aktivitas pengguna ruang. Kemudian memilah ide-ide tersebut yang paling dominan dan memiliki peluang untuk dikembangkan menjadi solusi dari permasalahan desain sehingga memunculkan konsep desain.

Pada tahap selanjutnya dalam metode pengembangan desain dilakukan dengan memformulasikan konsep desain yang akan menjadi arah perancangan. Membuat konsep dasar kemudian alternatif desain yang dituangkan dalam bentuk sketsa sebagai bentuk proses desain atau skematik desain. Serta menggambar diagram kedekatan ruang, seperti *diagram matriks*, *bubble diagram*, dan *bubble plan* yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluasi merupakan tahapan penalaran terhadap kelebihan dan kekurangan suatu alternatif untuk menghasilkan keputusan desain akhir dalam mendapat solusi desain. Desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang cocok berdasarkan kriteria desain yaitu fungsi, tujuan, manfaat, bentuk dan estetika. Memilih dapat dilakukan dengan menganalisis sendiri desain yang dihasilkan maupun dari pendapat orang lain. Setelah terpilih kemudian dikembangkan dalam bentuk gambar kerja, gambar presentasi yang dilengkapi keterangan ukuran, warna, material, dan detail yang jelas.