

ABSTRAKSI

Dunia desain mengalami perkembangan yang sangat pesat selama beberapa tahun terakhir ini. Dalam merespon perkembangan ini, desainer mutlak untuk selalu kreatif dan juga imajinatif. Untuk menjadi seorang desainer yang benar-benar kreatif diperlukan keseimbangan kerja sama antara otak kiri dan otak kanan. Selain itu desainer juga harus memiliki modal untuk menjadi kreatif yaitu pengetahuan yang akan menghasilkan ide-ide baru. *Designer's Idea Center* merupakan sarana perpustakaan dan galeri di mana desainer dapat memperoleh modal ilmu pengetahuan. Tujuan dari perpustakaan ini adalah menyediakan media ilmu pengetahuan dan memfasilitasi desainer dalam melatih keseimbangan kinerja otak kiri dan kanannya supaya selalu kreatif. Mengusung konsep *visual thinking*, yang melatih otak kiri desainer dalam memproses informasi, elemen *Designer's Idea Center* bertema *asymmetrical-angular* yang menantang desainer untuk berani dan mandiri. Bentuk *angular* yang asimetris dan banyak bermain diseimbangkan dengan warna natural yang hangat sehingga menciptakan atmosfer yang tenang untuk berpikir kreatif.

ABSTRACT

Design world developed very rapidly over the last few years. In response to this development, it's important to stay creative and imaginative as well. To be a designer who truly creative, one should balance the activity not only right brain but also left brain. In addition, designers also must have the modal to be creative that is knowledge, that will generate new ideas. Designer's Idea Center, a library and gallery where designers can obtain and update knowledge. The purpose of this library is to provide knowledge and facilitate designer in training performance balance left and right brain so they can be maximally creative. Carrying the concept of visual thinking, which trained designers in the left brain processes information, Designer's Idea Center comes with asymmetrical-angular theme, challenging designers to be brave and independent ones. Angular shapes that are asymmetric and playful is balanced with a warm natural color so as to create a calm atmosphere for creative thinking.

DAFTAR ISI

Cover	
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAKSI	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ide Gagasan	5
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Perancangan	6
1.5 Sumber Data	6
1.6 Metodologi Penelitian	7
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI KREATIVITAS, <i>VISUAL THINKING</i> , DAN PERPUSTAKAAN	8
2.1 Perpustakaan	8
2.1.1 Tujuan Perpustakaan	10
2.1.2 Jenis-Jenis Perpustakaan & Fungsinya	10
2.1.3 Perencanaan Perpustakaan	12
2.1.4 Kegiatan Perpustakaan	15
2.1.5 Sistem Klasifikasi	17
2.1.6 Standar Perancangan	18

2.2	Galeri	29
2.3	Tinjauan Kreativitas	30
2.3.1	Otak & Cara Berpikir Manusia	31
2.3.2	Proses Berpikir Kreatif	34
2.3.3	Pengetahuan sebagai Dasar Kreativitas	35
2.4	<i>Visual Thinking</i>	37
2.4.1	<i>The Act of Perception</i> (Tindakan Persepsi)	38
2.4.2	<i>Visual Thinking Practice</i>	40
BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI		42
3.1	Deskripsi Proyek	42
3.2	Analisa Fungsional	44
3.2.1	User	44
3.2.2	Perencanaan Ruang	45
3.2.3	Sirkulasi Aktivitas	46
3.3	Analisa Fisik	47
3.4	Ide Implementasi Konsep pada Objek Studi	54
3.5	Studi Banding	56
3.5.1	Perpustakaan Daerah Pemerintah Kabupaten Bandung	56
3.5.2	Perpustakaan Institut Teknologi Bandung	58
BAB IV KONSEP PERANCANGAN		66
4.1	Penerapan Konsep Perancangan	66
4.1.1	Konsep dan Tema Perancangan	66
4.1.2	Konsep Utilitas	67
4.2	Perancangan	68
4.2.1	<i>General Layout</i>	68
4.2.2	<i>Detailed Plan</i>	73
4.2.3	Detail Interior	77
4.2.4	Detail Furniture	80
4.2.5	Perspektif Interior	82
4.2.6	Material	87

BAB V SIMPULAN.....	89
5.1 Simpulan.....	89
DAFTAR PUSTAKA	91

DAFTAR GAMBAR

BAB II LANDASAN TEORI KREATIVITAS DAN PERPUSTAKAAN

2.1	Hjørring Library by Bosch Ford	9
2.2	Bagian Sirkulasi	15
2.3	Bagian Referensi	16
2.4	<i>Current Periodicals</i>	16
2.5	Koleksi Audio Visual	17
2.6	Gambar Kebutuhan Manusia akan <i>Lighting</i>	19
2.7	<i>Reflection, Absorption, and Transmission</i>	20
2.8	<i>Glare</i>	20
2.9	<i>Reflected Glare</i>	21
2.10	Panas dari Pelingkup Bangunan	22
2.11	Jarak Antar Rak	25
2.12	Tabel Beban Maksimum	26
2.13	Galeri	29
2.14	Jarak Pandang	30
2.15	Pembagian Otak Manusia dan Aktivitas Berpikir	34

BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI

3.1	<i>Bubble Diagram</i> Sirkulasi Aktivitas Lantai 1	46
3.2	<i>Bubble Diagram</i> Sirkulasi Aktivitas Lantai 1	46
3.3	View Dago Pakar	47
3.4	<i>Site Plan</i>	48
3.5	<i>General Layout</i> Lantai 1	49
3.6	<i>General Layout</i> Lantai 2	49
3.7	Potongan A	50
3.8	Potongan B	50
3.9	Batas Utara: Perumahan Resor Dago Pakar	50
3.10	Batas Selatan: Perumahan Penduduk	51
3.11	Batas Barat: Lembah,	51
3.12	Batas Timur: Perumahan Penduduk	52
3.13	<i>Site Analysis</i>	52
3.14	Perpustakaan Daerah Pemerintah Kabupaten Bandung	58

3.15	Gedung Perpustakaan ITB	58
3.16	Koleksi Kerja	59
3.17	Koleksi Khusus	60
3.18	Koleksi Umum	61
3.19	Katalog Indeks Subjek	63
3.20	Sampoerna <i>Corner</i>	64
3.21	<i>American Corner</i>	64

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

4.1	Site Plan	68
4.2	General Layout 1 st Floor	68
4.3	General Layout 2 nd Floor	69
4.4	Zoning 1 st Floor	70
4.5	Zoning 2 nd Floor	71
4.6	General Section Plan A	71
4.7	General Section Plan B	72
4.8	General Section Plan C	72
4.9	Detailed Plan 1 st Floor	73
4.10	Detailed Plan 2 nd Floor	73
4.11	Detailed Floor Pattern 1 st Floor	74
4.12	Detailed Floor Pattern 2 nd Floor	74
4.13	Detailed Lighting Plan 1 st Floor	75
4.14	Detailed Lighting Plan 2 nd Floor	75
4.15	Detailed Section Plan 1 st Floor	76
4.16	Detailed Section 2 nd Floor	76
4.17	Interior Detail – Library Ceilling	78
4.18	Interior Detail – Journey of Design Gallery.....	79
4.19	Interior Detail – Experience Stage	80
4.20	Furniture Detail – Reading Desk	81
4.21	Furniture Detail – Book Rack	82
4.22	Perspektif – Lobby & Receptionist	82
4.23	Perspektif – Journey of Design Gallery	83
4.24	Perspektif – Material for Interior Gallery	83
4.25	Perspektif – Material for Fashion Gallery.....	84

4.26	Perspektif – Color Theory	84
4.27	Perspektif – Perpustakaan View 1	85
4.28	Perspektif – Perpustakaan View 2	85
4.29	Perspektif – Reading Area	86
4.30	Experience Room	86
4.31	Experience Room	87
4.32	Material Lantai	87
4.33	Material Ceiling	88

DAFTAR TABEL

BAB II LANDASAN TEORI KREATIVITAS, *VISUAL THINKING*, DAN PERPUSTAKAAN

2.1 Tabel Perbandingan Otak Kiri dan Otak Kanan Manusia	14
2.2 Tabel Beban Maksimum	34

BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI

3.1 Tabel Kebutuhan Ruang.....	53
3.2 Tabel Perencanaan Ruang	52
3.3 Tabel Analisis Site.....	63
3.4 Tabel Implementasi Konsep	65