

## ABSTRAK

Perpustakaan merupakan pusat pengetahuan, juga sebagai pusat informasi, rekreasi dan tempat menyimpan serta melestarikan karya anak bangsa. Perpustakaan memiliki banyak manfaat yang dapat dirasakan oleh semua golongan masyarakat. Perkembangan teknologi memunculkan fenomena elektronik dimana sebagian besar koleksi perpustakaan telah berubah menjadi koleksi elektronik. *Makerspace* merupakan generasi ke 5 perkembangan perpustakaan dimana perpustakaan menyediakan ruang berkumpul untuk saling berkolaborasi dan bertukar ide untuk menghasilkan sesuatu. Permasalahan utama dari perancangan ini yaitu bagaimana merancang perpustakaan generasi *makerspace* yang sesuai bagi pengunjung. Solusi untuk perancangan ini yaitu dengan penerapan desain yang dinamis namun tenang dengan menyediakan fasilitas yang dapat menunjang segala kegiatan pengunjung dalam perpustakaan. Metode yang dilakukan dalam perancangan ini yaitu *commit, state, collect, analyze, ideate, choose, implement, dan evaluate*.

**Kata kunci:** desain interior; interior perpustakaan; Jakarta Barat