

**PERANCANGAN INTERIOR BANK DKI *LEARNING*
CENTER**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN



Diajukan oleh:

Muhammad Naufal Allam

1912264023

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

2023

PERANCANGAN INTERIOR
BANK DKI LEARNING CENTER

ABSTRACT

Bank DKI officially presents a Learning Center as a means of education and employee development, it is hoped that this learning center will be able to produce quality Bank DKI employees so that they can improve Bank DKI services in the future, this is realizing how influential a Learning Center is on the development of Bank DKI itself. The interior of the Bank DKI Learning center has access to an inefficient layout for the activities of its users, especially at the bank on the first floor. Adjustments will also be made to the learning center area on the 2nd and 3rd floors to maximize the activities and interactions that occur there. This will be done using several approaches such as interior design psychology, digital culture, and bank simulations which will optimize the functions of the existing space with the aim that users can be comfortable doing activities in it. The results of this design can later become an illustration for a bank in the future with the facilities provided in the learning center, it is hoped that it will be able to produce qualified employees who are capable and ready to face the banking era in the future.

Keywords : Bank, Learning, Digital culture, Design Psychology

ABSTRAK

Bank DKI resmi menghadirkan sebuah *Learning Center* sebagai sarana pendidikan dan pengembangan pegawai, harapannya *learning center* ini mampu mencetak pegawai Bank DKI yang berkualitas sehingga mampu meningkatkan layanan Bank DKI di masa mendatang, hal ini menyadari akan seberapa berpengaruhnya sebuah *Learning Center* terhadap perkembangan Bank DKI itu sendiri. Pada interior Bank DKI *Learning center* ini memiliki akses layout yang kurang efisien untuk aktifitas para penggunanya khususnya pada bank di lantai satu, penyesuaian juga akan dilakukan pada area *learning center* di lantai 2 dan 3 untuk memaksimalkan aktifitas dan interaksi yang terjadi disana. Hal tersebut akan dilakukan dengan beberapa pendekatan seperti psikologi desain interior, *digital culture*, serta simulasi bank yang akan mengoptimalkan fungsi-fungsi ruang yang ada dengan tujuan agar penggunanya bisa nyaman beraktifitas didalamnya. Hasil dari perancangan ini nantinya dapat menjadi gambaran untuk sebuah Bank dimasa mendatang dengan fasilitas yang dihadirkan didalam *learning center*, diharapkan dapat mencetak pegawai yang berkualitas serta mampu dan siap menghadapi era perbankan di masa depan.

Kata Kunci: Bank, *Learning*, *Digital culture*, Psikologi Desain

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR BANK DKI LEARNING CENTER diajukan oleh Muhammad Naufal Allam, NIM 1912264023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan, Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung Jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Penguji / Ketua Sidang



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001 / NIDN. 0030087304

Pembimbing II / Penguji



Danang Febriyantoko, S.Ds., M.Ds.

NIP. 19870209 201504 1 001 / NIDN. 0009028703

Cognate / Penguji Ahli



Yulyta Kodrat Prusetyaningsih, ST., MT.

NIP. 19700727 200003 2 001 / NIDN. 0027077005

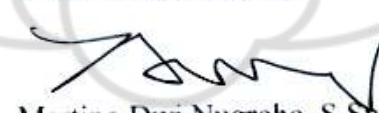
Ketua Program Studi / Ketua / Anggota



Setya Budi Astanto, S.Sn. M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001 / NIDN. 0029017304

Ketua Jurusan / Ketua



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

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702



Mengotahuti,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Prof. Dr. Tjibul Raharjo, M. Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASILAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 27 Mei 2023



Muhammad Naufal Allam

NIM 1912264023

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, karunia dan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN INTERIOR BANK DKI *LEARNING CENTER*”, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Harapan penulis semoga tugas akhir perancangan ini dapat membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar – besarnya kepada :

1. Allah SWT, atas segala kemudahan dan kesehata serta kasih sayang yang selalu diberikan.
2. Bapak S. Widi Hartono dan Ibu Tri Hartini S.Pd. selaku kedua orang tua, dan kakak-kakak tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doanya sehingga dapat terselesaikan tugas akhir ini.
3. Yth Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. dan Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds selaku Dosen Pembimbing 1 dan 2 yang telah memberikan banyak koreksi, masukan serta bimbingan dalam proses berjalannya tugas akhir perancangan ini.
4. Yth Dosen Wali Ibu Yuyu Rubiyanti , S.Sn., M.Sn. yang selalu senantiasa membimbing dan mendidik perancang hingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
5. Yth Bapak Yayad selaku perwakilan dari pihak Bank DKI *Learning Center* yang telah membantu saya memberikan izin untuk menggunakan gedung Bank DKI untuk keperluan tugas akhir.
6. La Ode Arman Baya, S.T. , M.T. (Mas Arman) selaku kakak yang memberikan banyak bantuan akses dalam perizinan dan survey lokasi yang berlangsung di Bank *DKI Learning Center*.
7. Teman-teman Mentega Terbang, Bahtiar, Jefri, Lucky, Nuzulul, Teguh, Triven, Daniel, Eksa yang senantiasa, menemani mengerjakan tugas akhir dan berdiskusi bersama, serta dukungan semangat dan bantuan.

8. Indah Nurkholifah yang senantiasa menemani, memberikan dukungan, doa dan motivasi agar selalu semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Seluruh Dosen Institut Seni Indonesia Yogyakarta Khususnya Fakultas Seni Rupa Jurusan Desain Interior yang telah memberikan ilmu dan pengetahuannya kepada penulis selama dibangku perkuliahan.
10. Teman-teman Angkatan 2019 (SKALA19) yang selalu memberikan semangat dan dukungan, bantuan, kemudahan dalam proses mengerjakan tugas akhir.
11. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang telah berjuang dan bertukar pikiran.
12. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati. Penulis menyadari penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini masih banyak terdapat kekurangan. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukannya.

Yogyakarta, 27 Mei 2023

Penulis,



Muhammad Naufal Allam

NIM 1912264023

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	4
BAB II PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka.....	6
1. Tinjauan Pustaka Tentang Objek Desain	6
2. Tinjauan Pustaka Tentang Teori Khusus	14
B. Program Desain.....	16
1. Tujuan Desain	16
2. Sasaran Desain	16
C. Data.....	17
1. Deskripsi Umum Proyek.....	17
2. Data Non Fisik	20
3. Data Fisik	21
4. Literatur.....	34
D. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	53
1. Daftar Kebutuhan Ruang Lantai 1	53
2. Daftar Kebutuhan Ruang Lantai 2	54
3. Daftar Kebutuhan Ruang Lantai 3	55
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI	57
A. Pernyataan Masalah	57
B. Ide Solusi Desain	57
1. Konsep Perancangan	57

2. Identifikasi Permasalahan & Ide Solusi	58
3. Sketsa Ide	60
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	61
A. Alternatif Desain	61
1. Alternatif Estetika Ruang	61
2. Alternatif Penataan Ruang	66
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	70
4. Alternatif Tata Kondisi Ruang	73
B. Hasil Desain	78
1. Prespektif	78
2. Layout	94
3. Detail Khusus	95
BAB V PENUTUP	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	100
A. Hasil Survey	100
B. Proses Pengembangan Desain	101
C. Presentasi Desain	102
1. Aksonometri	102
2. Skema Bahan	103
3. Prespektif Manual	103
4. Poster	104
D. Rencana Anggaran Biaya	106
E. Gambar Kerja	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Double Diamond	2
Gambar 2. 1 Karakteristik Ruang dalam Lingkungan Belajar	9
Gambar 2. 2 <i>Simulation Diagram</i>	15
Gambar 2. 3 Logo Bank DKI Learning Center	18
Gambar 2. 4 Lokasi Bank DKI <i>Learning Center</i>	20
Gambar 2. 5 Site Bank DKI <i>Learning Center</i>	21
Gambar 2. 6 Layout lt 1 Bank DKI <i>Learning Center</i>	22
Gambar 2. 7 Layout lt 2 Bank DKI <i>Learning Center</i>	22
Gambar 2. 8 Layout lt 3 Bank DKI <i>Learning Center</i>	22
Gambar 2. 9 Tampak Samping Bank DKI <i>Learning Center</i>	23
Gambar 2. 10 Tampak Depan Bank DKI <i>Learning Center</i>	23
Gambar 2. 11 Potongan A-A' DKI <i>Learning Center</i>	23
Gambar 2. 12 Potongan B-B' Bank DKI <i>Learning Center</i>	24
Gambar 2. 13 Potongan C-C' Bank DKI <i>Learning Center</i>	24
Gambar 2. 14 Potongan D-D' Bank DKI <i>Learning Center</i>	25
Gambar 2. 15 Zoning lt 1 Bank DKI <i>Learning Center</i>	25
Gambar 2. 16 Zoning lt 2 Bank DKI <i>Learning Center</i>	26
Gambar 2. 17 Zoning lt 3 Bank DKI <i>Learning Center</i>	26
Gambar 2. 18 Sirkulasi lt 1 Bank DKI <i>Learning Center</i>	27
Gambar 2. 19 Sirkulasi lt 2 Bank DKI <i>Learning Center</i>	27
Gambar 2. 20 Sirkulasi lt 3 Bank DKI <i>Learning Center</i>	28
Gambar 2. 21 Hubgunan Antar Ruang lt 1 Bank DKI <i>Learning Center</i>	28
Gambar 2. 22 Hubgunan Antar Ruang lt 2 Bank DKI <i>Learning Center</i>	29
Gambar 2. 23 Hubgunan Antar Ruang lt 2 Bank DKI <i>Learning Center</i>	29
Gambar 2. 24 Akses Menuju Bangunan Bank DKI <i>Learning Center</i>	30
Gambar 2. 25 <i>Lobby Corridor</i> BCA <i>Learning Institute</i>	30
Gambar 2. 26 <i>Dining Area</i> BCA <i>Learning Institute</i>	31
Gambar 2. 27 <i>Lobby</i> BCA <i>Learning Institute</i>	31

Gambar 2. 28 <i>Training Room BCA Learning Institute</i>	31
Gambar 2. 29 <i>Lounge BCA Learning Institute</i>	32
Gambar 2. 30 <i>Interactive Area BCA Learning Institute</i>	32
Gambar 2. 31 <i>Pencahayaan Alami Orientasi Bangunan</i>	32
Gambar 2. 32 <i>Pencahayaan Alami Tampak Depan dan Tampak Samping</i>	33
Gambar 2. 33 <i>Pencahayaan Buatan</i>	33
Gambar 2. 34 <i>Penghawaan Alami</i>	33
Gambar 2. 35 <i>Penghawaan Buatan</i>	34
Gambar 2. 36 <i>Banquette Seating</i>	47
Gambar 2. 37 <i>Sofa Seating Males</i>	48
Gambar 2. 38 <i>Wall Unit</i>	48
Gambar 2. 39 <i>Kitchen Table for Four</i>	49
Gambar 2. 40 <i>Cabinet Reach Comparison</i>	49
Gambar 2. 41 <i>Lavatory</i>	50
Gambar 2. 42 <i>Water Closet</i>	50
Gambar 2. 43 <i>basic U-Shaper Work Station</i>	51
Gambar 2. 44 <i>Book Store</i>	51
Gambar 2. 45 <i>U-Shaped Table Configuration</i>	51
Gambar 2. 46 <i>Receptionist's Workstation</i>	52
Gambar 2. 47 <i>Work/Secretarial Chair</i>	52
Gambar 3. 1 <i>Sketsa Ide Perancangan</i>	60
Gambar 3. 2 <i>Transformasi Bentuk</i>	60
Gambar 4. 1 <i>Moodboard Lantai 1</i>	61
Gambar 4. 2 <i>Moodboard Lantai 2&3</i>	62
Gambar 4. 3 <i>Psikologi Warna Interior</i>	63
Gambar 4. 4 <i>Skema material</i>	65
Gambar 4. 5 <i>Diagram Matrix Lantai 1</i>	66
Gambar 4. 6 <i>Diagram Matrix Lantai 2</i>	66
Gambar 4. 7 <i>Diagram Matrix Lantai 1</i>	67
Gambar 4. 8 <i>Bubble Diagram Lantai 1</i>	68

Gambar 4. 9 <i>Bubble Diagram</i> Lantai 2.....	68
Gambar 4. 10 <i>Bubble Diagram</i> Lantai 3.....	69
Gambar 4. 11 Alternatif Zoning.....	69
Gambar 4. 12 Alternatif Layout.....	70
Gambar 4. 13 Alternatif Lantai.....	71
Gambar 4. 14 Alternatif Plafon.....	72
Gambar 4. 15 Prespektif Guesroom view 1.....	78
Gambar 4. 16 Prespektif Guestroom view 2.....	78
Gambar 4. 17 Prespektif Headroom 1 view 1.....	79
Gambar 4. 18 Prespektif Headroom view 2.....	79
Gambar 4. 19 Prespektif Headroom view 1.....	79
Gambar 4. 20 Prespektif Headroom view 2.....	80
Gambar 4. 21 Prespektif Instructor Room view 1.....	80
Gambar 4. 22 Prespektif Instructor Room view 2.....	81
Gambar 4. 23 Prespektif Interview Room view 1.....	81
Gambar 4. 24 Prespektif Interview Room View 2.....	81
Gambar 4. 25 Prespektif Lobby 11 view 1.....	82
Gambar 4. 26 Prespektif Lobby 11 view 2.....	82
Gambar 4. 27 Prespektif Lobby 11 view 3.....	83
Gambar 4. 28 Prespektif Podcast Room view 1.....	83
Gambar 4. 29 Prespektif Podcast Room view 2.....	83
Gambar 4. 30 Prespektif Server Room view 1.....	84
Gambar 4. 31 Prespektif Staff Room view 1.....	84
Gambar 4. 32 Prespektif Staff Room view 2.....	85
Gambar 4. 33 Prespektif Staff Room view 3.....	85
Gambar 4. 34 Prespektif Audio Room view 1.....	86
Gambar 4. 35 Prespektif Lab. Computer view 1.....	86
Gambar 4. 36 Prespektif Lab. Computer view 2.....	86
Gambar 4. 37 Prespektif Lounge 12 view 1.....	87
Gambar 4. 38 Prespektif Lounge 12 view 2.....	87

Gambar 4. 39 Prespektif Lounge l2 view 3	88
Gambar 4. 40 Prespektif Simulation Bank view 1	88
Gambar 4. 41 Prespektif Simulation Bank view 2.....	88
Gambar 4. 42 Prespektif Class 1 view 1	89
Gambar 4. 43 Prespektif Class 1 view 2	89
Gambar 4. 44 Prespektif Class 2 view 1	90
Gambar 4. 45 Prespektif Class 2 view 2	90
Gambar 4. 46 Prespektif Class 3 view 1	90
Gambar 4. 47 Prespektif Class 3 view 2	91
Gambar 4. 48 Prespektif Class 4 view 1	91
Gambar 4. 49 Perspektif Class 4 view 2	92
Gambar 4. 50 Prespektif Lobby l3 view 1	92
Gambar 4. 51 Prespektif Lobby l3 view 2	92
Gambar 4. 52 Prespektif Lobby l3 view 3	93
Gambar 4. 53 Prespektif Lobby l3 view 4	93
Gambar 4. 54 Layout Lantai 1	94
Gambar 4. 55 Layout Lantai 2	94
Gambar 4. 56 Layout Lantai 3	95
Gambar 4. 57 Meja Teller	95
Gambar 4. 58 Meja Staff.....	96
Gambar 4. 59 Meja Bar Pantry	96

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Kebutuhan Ruang Lantai 1 (a).....	53
Tabel 2. 2 Daftar Kebutuhan Ruang Lantai 1 (b).....	54
Tabel 2. 3 Daftar Kebutuhan Ruang Lantai 2	55
Tabel 2. 4 Daftar Kebutuhan Ruang Lantai 3	56
Tabel 3. 1 Identifikasi masalah & Ide Solusi	58
Tabel 4. 1 Jenis Lampu pada Perancangan	73
Tabel 4. 2 Perhitungan Jumlah Titik Lampu.....	74
Tabel 4. 3 Jenis AC pada Perancangan	75
Tabel 4. 4 Perhitungan Kebutuhan AC	76
Tabel 4. 5 Jenis ME pada Perancangan.....	77



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman membuat berbagai hal berubah, dari yang awalnya tradisional menjadi digital. Begitu juga dengan perbankan yang merupakan sarana publik bagi masyarakat dalam melakukan berbagai aktivitas transaksi. Semakin hari bank terus berkembang mengikuti perilaku nasabah untuk menghadirkan pelayanan dan fasilitas yang terbaik kepada nasabahnya. Perubahan ini membuat bank digital banyak mengambil peran dari bank tradisional yang berdampak pada menurunnya kunjungan nasabah ke kantor bank sehingga mempengaruhi formasi barisan depan seperti *customer service* dan *teller* pada sebuah bank.

Bank DKI resmi mengoperasikan *learning center* sebagai sarana pendidikan dan pengembangan pegawai yang berlokasi di Jakarta Selatan pada akhir tahun 2020. Gedung Bank DKI *Learning Center* memiliki 3 lantai, pada lantai pertama sebagai operasional bank pada umumnya untuk melayani nasabah, dan di lantai dua dan tiga sebagai tempat pelatihan pegawai yang sudah disediakan beberapa ruang kelas dan fasilitas untuk menunjang kegiatan program pelatihan.

Dari seluruh latar belakang itu, penulis memutuskan untuk mengangkat Bank DKI *Learning Center* sebagai objek perancangan tugas akhir. Perancangan berupa alternatif dan menerapkan konsep bank dimasa mendatang yang menggunakan system digital pada pelayanannya. Interior pada *learning center* akan menghasilkan suasana yang lebih bersahabat dan santai dengan menerapkan pendekatan psikologi desain interior, sehingga para pegawai pelatihan bisa memaksimalkan program pelatihan serta menikmati aktifitas dan suasana dalam *learning center*.

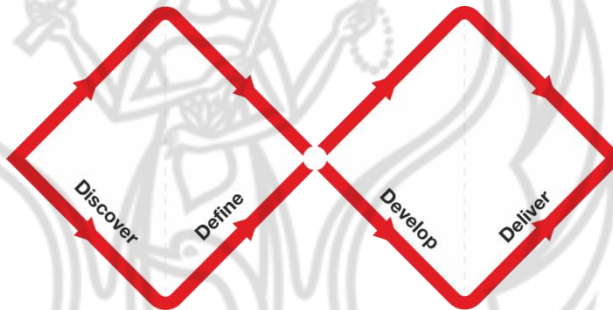
Perancangan interior bank dan learning center memiliki peran penting terhadap kualitas kinerja dan pelayanan para pegawai serta pengalaman nasabah. Berikut permasalahan yang diidentifikasi dalam perancangan interior Bank DKI *Learning*

Center, yaitu bagaimana merancang fasilitas bank dan *learning center* yang menerapkan perkembangan sistem pelayanan pada bank modern di era digitalisasi sekaligus menghadirkan suasana yang nyaman agar dapat memaksimalkan pelayanan bank dan proses program pelatihan para pegawai?.

B. Metode desain

1. Proses Desain

Pada perancangan Bank DKI *Learning Center* ini penulis menerapkan Proses *Design Thinking Double Diamond* oleh *Design Council*, yang dikembangkan untuk di implementasikan ke dalam desain inteior. Dalam model ini, proses mendesain dibagi dalam empat fase. Empat fase tersebut adalah kerangka berpikir untuk memecahkan masalah dan merancang sebuah desain.



Gambar 1. 1 Double Diamond 2019

(Sumber : Design Council)

Double Diamond pada kerangka berpikir ini memiliki 2 macam tipe, yaitu

- a. Divergen, Proses berpikir secara luas, sehingga melihat suatu kondisi dari berbagai sudut pandang.
- b. Konvergen, Mengerutkan beragam gagasan dengan memilih ide yang ditemukan melalui prioritas, pilihan, perbaikan, identifikasi, hingga konsolidasi

Empat fase dalam proses mendesain pada kerangka berpikir *double diamond*

a. Metode Pengumpulan Data dan Pencarian Masalah

1) Discover

Discover adalah tahap pertama dari proses *double diamond*, dengan melakukan penelitian untuk mendapatkan pemahaman pribadi tentang kebutuhan pengguna, dengan terlibat langsung dengan para pengguna atau mencoba menjadi pengguna itu sendiri sehingga dapat menemukan perspektif dari para pengguna. Dengan cara ini dapat memahami, pengalaman, motivasi, dan masalah pengguna.

2) Define

Pada tahap *define*, semua informasi yang didapat di tahap *Discover* akan dikumpulkan, lalu menganalisisnya untuk menentukan masalah inti yang telah teridentifikasi. Tahap *define* akan membantu mengumpulkan ide-ide untuk membangun fitur, fungsi, dan elemen lain untuk memecahkan dan menentukan apa sebenarnya masalah yang dihadapi atau bisa disebut dengan *problem statement*.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

3) Develop

Dalam tahap ke tiga dari proses *double diamond*, disini desainer sudah siap untuk menghasilkan ide, setelah memahami tentang keperluan pengguna dan menganalisisnya, dengan latar belakang yang sudah mulai terlihat, desainer dapat mulai melihat masalah dari perspektif berbeda dan menemukan solusi inovatif untuk *problem statement*. Pada tahap menentukan ide terdapat banyak cara seperti, *brainstorm* dan SCAMPER (*Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to Another Use, Eliminate, Reverse*), dalam tahapan ideasi ini menggunakan tipe divergen sehingga dapat merangsang ide dan pemikiran secara bebas dan sebanyak banyaknya tanpa terikat hal hal lain, sehingga memunculkan banyak kemungkinan dan opsi yang dapat di olah lagi.

4) Deliver

Di Fase ini desainer menerapkan convergent, berfokus untuk mengenai solusi apa yang dapat menyelesaikan masalah pengguna, kita bisa memulai membuat prototype untuk memvisualisasikan hasil pemikiran yang telah terpilih. (Design Council, 2019)

2. Metode Desain

Metode yang digunakan pada perancangan interior Bank DKI *Learnig Center* adalah sebagai berikut :

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Dalam proses *Double Diamond* metode pengumpulan data dapat dilakukan dengan tahapan *Empathize*, yaitu ikut memahami sebuah permasalahan dari sudut pandang pengguna, melakukan wawancara terhadap pengguna yang terlibat dalam desain tersebut melakukan kunjungan lapangan, mengumpulkan daftar aktifitas yang terjadi guna mengetahui kebutuhan ruang.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Pencarian ide dengan mengumpulkan berbagai informasi dan literatur dari sumber sumber yang telah teruji, melakukan *brainstorming* untuk menghasilkan beragam ide yang lebih luas, Menyusun *Mood board*, atau melakukan *Mind mapping*. Dari proses pencarian ide yang didapat, tidak semua ide langsung dapat menyelesaikan suatu masalah, ide ide tersebut dikembangkan lagi dengan tahapan prototipe untuk melihat segala kemungkinan ide yang ada jika diterapkan pada sebuah desain, ide ide yang kurang maksimal dapat di gabungkan atau dikembangkan dengan ide lain sehingga menghasilkan ide yang baru lagi, yang mungkin dapat menyelesaikannya secara efisien.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain akan dilakukan dengan mengevaluasi hasil desain beserta alternatifnya dengan dosen pembimbing dan arsitek dari Bank DKI *Learning Center* saat ini sehingga bisa mendapatkan desain yang paling ideal yang diperlukan oleh para pegawai yang menjalankan program pelatihan.

