

**PERANCANGAN INTERIOR LANTAI 4 DAN 5
KANTOR AREA BANK SYARIAH INDONESIA
SUNIARAJA BANDUNG**

PENCIPTAAN/PERANCANGAN



Oleh:

Deas Rachdantia Aqsha

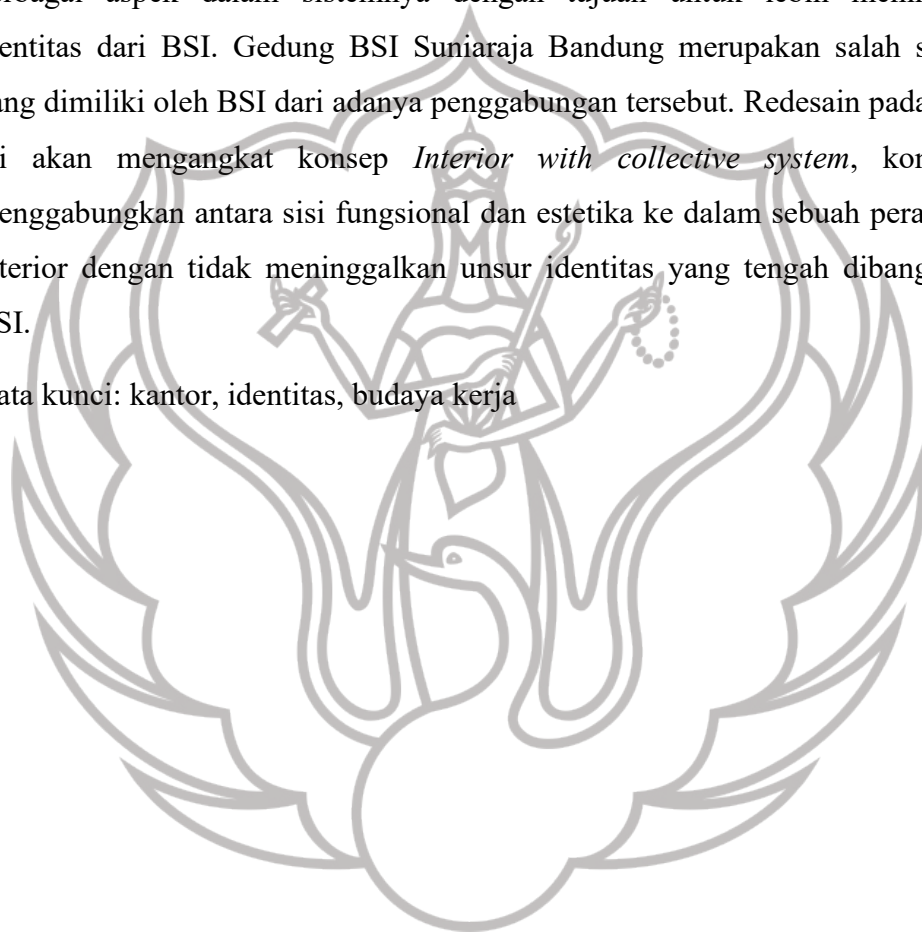
NIM 1912232023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

ABSTRAK

Bank Syariah Indonesia (BSI) merupakan perbankan yang berbasis syariah milik Kementerian Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang baru resmi beroperasi pada awal tahun 2021. Bank ini merupakan bank hasil penggabungan dari beberapa bank syariah lainnya, sehingga memerlukan adanya suatu pembaharuan pada berbagai aspek dalam sistemnya dengan tujuan untuk lebih meningkatkan identitas dari BSI. Gedung BSI Suniaraja Bandung merupakan salah satu aset yang dimiliki oleh BSI dari adanya penggabungan tersebut. Redesain pada gedung ini akan mengangkat konsep *Interior with collective system*, konsep ini menggabungkan antara sisi fungsional dan estetika ke dalam sebuah perancangan interior dengan tidak meninggalkan unsur identitas yang tengah dibangun oleh BSI.

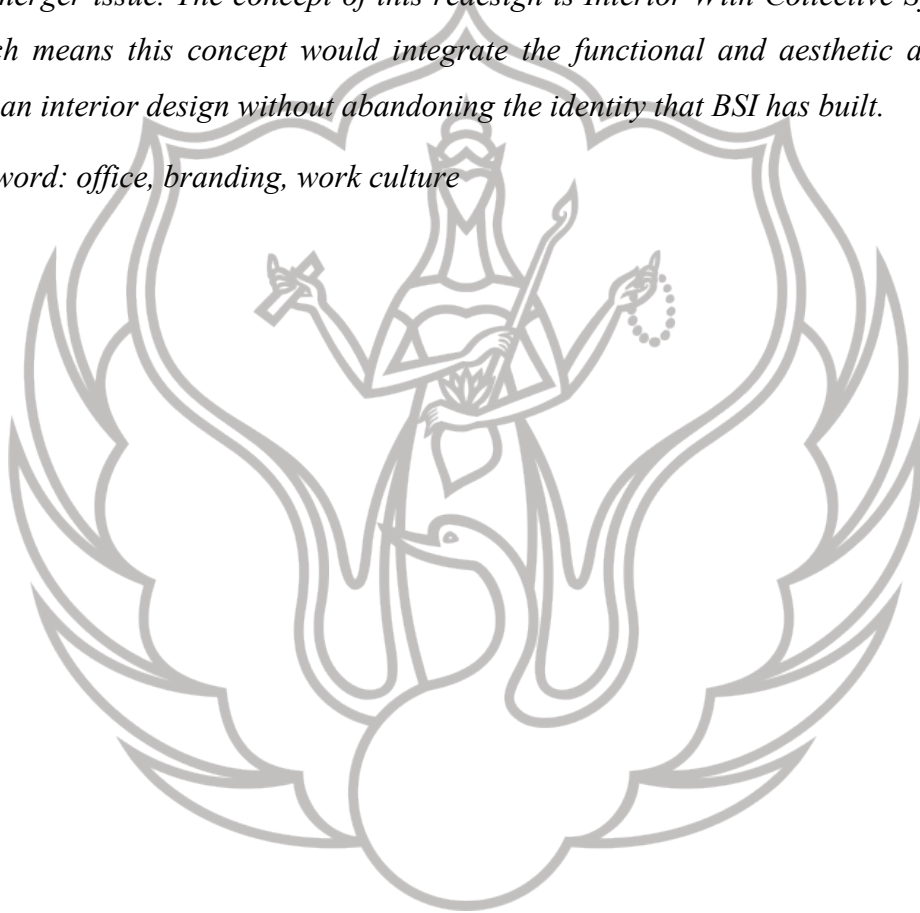
Kata kunci: kantor, identitas, budaya kerja



ABSTRACT

Bank Syariah Indonesia (BSI) is Sharia-based banking owned by the Ministry of State-Owned Enterprises (BUMN) and officially started operating in early 2021. This bank is a bank resulting from a merger of several other Sharia banks, so it requires an update on various aspects of the system to build a new identity for BSI. The BSI Suniaraja Bandung building is one of the assets owned by BSI from the merger issue. The concept of this redesign is Interior With Collective System, which means this concept would integrate the functional and aesthetic aspects into an interior design without abandoning the identity that BSI has built.


Keyword: office, branding, work culture



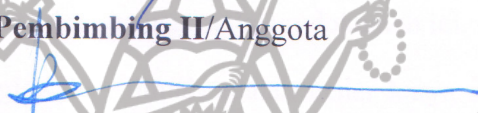
Tugas Akhir Penelitian berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR LANTAI 4 DAN 5 KANTOR AREA BANK SYARIAH INDONESIA SUNIARAJA BANDUNG diajukan oleh Deas Rachdantia Aqsha, NIM 1912232023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir 21 Juni 2023 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

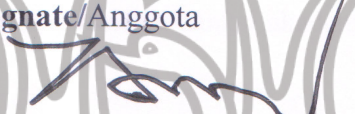
Pembimbing I/Anggota


Artbanu Wisnu Aji, S. Sn., M. T.
NIP. 19740713 200212 1 002 / NIDN 0013077402

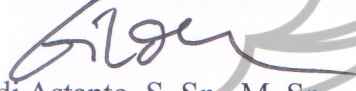
Pembimbing II/Anggota


Bambang Pramono, S. Sn., M. A.
NIP. 19730830 200501 1 001/ NIDN 0030087304

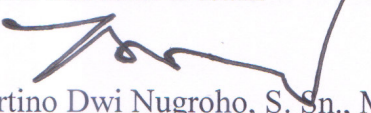
Cognate/Anggota


Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M. A.
NIP. 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Ketua Program Studi Desain Interior



Setya Budi Astanto, S. Sn., M. Sn.
NIP.19730129 200501 1 001/ NIDN 0029017304

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**


Prof. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum.
NIP. 19691108 199303 1 001/ NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Deas Rachdantia Aqsha
NIM : 1912232023
Tahun Lulus : 2023
Program Studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari Institut Seni Indonesia 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 kemudian hari terbukti melupakan 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 hokum yang berlaku.

Yogyakarta, 28 Mei 2023



Deas Rachdantia Aqsha
NIM 1912232023

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan Interior Lantai 4 Dan 5 Kantor Area Bank Syariah Indonesia Suniaraja Bandung.”**

Tugas Akhir ini dibuat dan diajukan untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana (S1) Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selain itu, tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk memberikan pengetahuan kepada pembaca mengenai desain interior.

Selama penulisan Tugas Akhir ini, penulis banyak menerima bantuan dan dukungan sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Seluruh keluarga tercinta terkhusus orang tua dan kakak perempuan penulis yang telah memberikan dukungan yang berlimpah dalam segala aspek, serta doa yang senantiasa selalu menyertai penulis.
2. Bapak Artbanu Wishun Aji, S. Sn., M. T. selaku dosen pembimbing 1 penulis dan Bapak Bambang Pramono, S. Sn., M. A. selaku dosen pembimbing 2 yang telah membimbing dan memberikan arahan serta ilmu kepada penulis.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S. Sn., M. Sn. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dosen dan staff / karyawan Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Pihak PT. Datum Ciptaloka Sejahtera yang turut membantu proses pengumpulan data terkait objek perancangan.
6. Teman-teman SKALA 19 yang senantiasa saling menyemangati satu sama lain.
7. Melly dan Risma yang telah membantu dan menyemangati dalam proses pengerjaan tugas akhir penulis.
8. Serta Mas Neimansyah Aulia yang telah menemani dan mendukung selama proses pengerjaan tugas akhir penulis.

Tidak ada seorang manusia yang sempurna karena terbatasnya ilmu pengetahuan, sehingga penulis memerlukan kritik dan saran yang membangun untuk penyusunan Tugas Akhir, penulis siap menerima. Penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat untuk semua pihak khususnya bagi pembaca.

Yogyakarta, 28 Mei 2023

Penulis,

Deas Rachdantia Aqsha
NIM 1912232023



DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. METODE DESAIN	3
BAB II	7
PRA DESAIN	7
A. TINJAUAN PUSTAKA	7
B. PROGRAM DESAIN	19
BAB III.....	41
PERNYATAAN MASALAH DAN SOLUSI DESAIN.....	41
A. PERNYATAAN MASALAH.....	41
B. IDE SOLUSI DESAIN	41
BAB IV.....	47
PENGEMBANGAN DESAIN.....	47
A. ALTERNATIF DESAIN	47
B. EVALUASI PEMILIHAN DESAIN	74
C. HASIL DESAIN.....	77
BAB V.....	82
KESIMPULAN.....	82
A. KESIMPULAN	82
B. SARAN	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Proses Desain (<i>Design Thinking</i>).....	3
Gambar 2. 1 Diagram kesinambungan Interior Kantor dengan Isu Kesehatan.....	13
Gambar 2. 2 Foto Fasad BSI Suniaraja Bandung	19
Gambar 2. 3 Logo Bank Syariah Indonesia	20
Gambar 2. 4 Bagan Struktur Organisasi BSI	21
Gambar 2. 5 Denah Eksisting Lantai 4 BSI Suniaraja	22
Gambar 2. 6 Denah Eksisting Lantai 5 BSI Suniaraja	22
Gambar 2. 7 Zoning Eksisting Lantai 4 BSI Suniaraja.....	23
Gambar 2. 8 Zoning Eksisting Lantai 5 BSI Suniaraja.....	23
Gambar 2. 9 Akses menuju Gedung BSI Suniaraja	24
Gambar 2. 10 Ruangan Penyimpanan pada Lantai 5 BSI Suniaraja.....	24
Gambar 2. 11 Area <i>Teller</i> dan <i>Customer Service</i> pada Lantai 1 BSI Suniaraja ...	25
Gambar 2. 12 Jalan Suniaraja yang Bersebelahan dengan Gedung BSI.....	26
Gambar 2. 13 Pusat Bisnis di sekitar Gedung BSI Suniaraja	27
Gambar 2. 14 Hirarki Ruang Lantai 4 BSI Suniaraja	28
Gambar 2. 15 Hirarki Ruang Lantai 5 BSI Suniaraja	29
Gambar 2. 16 Tangga Akses pada Lantai 4	30
Gambar 2. 17 Ruang Pelatihan.....	31
Gambar 2. 18 Tangga Akses pada Lantai 4	31
Gambar 2. 19 Lorong Akses pada Lantai 4.....	32
Gambar 2. 20 Ruang Pelatihan pada Lantai 5.....	32
Gambar 2. 21 Gudang pada Lantai 5	33
Gambar 2. 22 Standarisasi Desain Kantor	35
Gambar 2. 23 Standarisasi Desain Kantor	35
Gambar 2. 24 Standarisasi Desain Kantor	36
Gambar 2. 25 Standarisasi Desain Kantor	36
Gambar 3. 1 <i>Brainstorming keywords</i>	43
Gambar 3. 2 <i>Brainstorming keywords</i>	44
Gambar 3. 3 Bubble pengembangan konsep.....	44
Gambar 3. 4 <i>Moodboard</i>	45
Gambar 4. 1 Inspirasi suasana ruang.....	47

Gambar 4. 2 Motif ornamen BSI	48
Gambar 4. 3 Komposisi warna.....	48
Gambar 4. 4 Komposisi material	49
Gambar 4. 5 Matriks kriteria & hubungan ruang Lantai 4.....	50
Gambar 4. 6 Matriks kriteria & hubungan ruang Lantai 5.....	50
Gambar 4. 7 Bubble Diagram Lantai 4	51
Gambar 4. 8 <i>Bubble</i> Diagram Lantai 5	51
Gambar 4. 9 Rencana Zoning Lantai 4	52
Gambar 4. 10 Rencana Zoning Lantai 5	52
Gambar 4. 11 Sirkulasi dan Hirarki Ruang.....	53
Gambar 4. 12 Sirkulasi dan Hirarki Ruang.....	53
Gambar 4. 13 Alternatif 1 Rencana <i>Layouting</i> Lantai 4	54
Gambar 4. 14 Alternatif 2 Rencana <i>Layouting</i> Lantai 4	54
Gambar 4. 15 Alternatif 1 Rencana <i>Layouting</i> Lantai 5	55
Gambar 4. 16 Alternatif 2 Rencana <i>Layouting</i> Lantai 5	55
Gambar 4. 17 Alternatif 1 Rencana Lantai Lantai 4	56
Gambar 4. 18 Alternatif 2 Rencana Lantai Lantai 4	56
Gambar 4. 19 Alternatif 1 Rencana Lantai Lantai 5	57
Gambar 4. 20 Alternatif 2 Rencana Lantai Lantai 5	57
Gambar 4. 21 Alternatif 1 Rencana Dinding Ruang Kepala Manajer Lantai 4	58
Gambar 4. 22 Alternatif 2 Rencana Dinding Ruang Kepala Manajer Lantai 4	58
Gambar 4. 23 Rencana Plafond pada <i>Working Area</i>	59
Gambar 4. 24 Rencana Plafond pada <i>Manager Area</i>	59
Gambar 4. 25 Alternatif 1 Meja Resepsionis	60
Gambar 4. 26 Alternatif 2 Meja Resepsionis	60
Gambar 4. 27 Desain Meja Kepala Manajer	61
Gambar 4. 28 Desain Meja Manajer	61
Gambar 4. 29 Desain Meja Kerja <i>Staff / Officer</i>	62
Gambar 4. 30 Desain <i>Meeting Booth</i>	62
Gambar 4. 31 Desain <i>Working Area</i> Lantai 4	77
Gambar 4. 32 Desain <i>Breakout Area</i> Lantai 4	77
Gambar 4. 33 Desain Ruang Kepala Manajer <i>View 1</i>	78
Gambar 4. 34 Desain <i>Mushola</i>	78
Gambar 4. 35 Desain Area <i>Pantry</i> , Tempat Wudhu, dan Toilet.....	79

Gambar 4. 36 Desain <i>Working Area</i> Lantai 5	79
Gambar 4. 37 Desain <i>Breakout Area</i> Lantai 5	80
Gambar 4. 38 Desain Ruang <i>Meeting Lantai 5</i>	80
Gambar 4. 39 Desain <i>Lounge</i> dan Resepsionis Lantai 4 dan 5.....	81
Gambar 4. 40 Desain Ruang Laktasi Lantai 5	81



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Matriks Kriteria Eksisting Lantai 4 dan 5 BSI Suniaraja	26
Tabel 2. 2 Jenis & Penggunaan Ruang Lantai 5 BSI Suniaraja	29
Tabel 2. 3 <i>Manning</i> Pegawai Lantai 4 dan 5 BSI Suniaraja	34
Tabel 2. 4 Daftar Kebutuhan Ruang Lantai 4 dan 5 BSI Suniaraja	37
Tabel 2. 5 Daftar Kebutuhan Ruang Lantai 4 dan 5 BSI Suniaraja	38
Tabel 2. 6 Daftar Kebutuhan Ruang Lantai 4 dan 5 BSI Suniaraja	39
Tabel 2. 7 Tabel Kriteria Desain Lantai 4 dan 5 BSI Suniaraja.....	40
Tabel 3. 1 Keyword Permasalahan Desain	41
Tabel 4. 1 Rumus Penghitungan Kebutuhan Lampu	63
Tabel 4. 2 Spesifikasi Lampu.....	63
Tabel 4. 3 Spesifikasi Lampu.....	66
Tabel 4. 4 Rumus penghitungan kebutuhan HVAC.....	68
Tabel 4. 5 Spesifikasi dan Jenis HVAC.....	69
Tabel 4. 6 Perankingan Alternatif Layout Lantai 4.....	74
Tabel 4. 7 Perankingan Alternatif Layout Lantai 5.....	74
Tabel 4. 8 Perankingan Alternatif Rencana Lantai Lantai 4.....	75
Tabel 4. 9 Perankingan Alternatif Rencana Lantai Lantai 5.....	75
Tabel 4. 10 Perankingan Alternatif Rencana Dinding Ruang Kepala Manajer	76
Tabel 4. 11 Perankingan Alternatif Meja Resepsionis.....	76

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan negara yang didominasi oleh penduduk muslim, dimana berdasarkan pada data Kementerian Dalam Negeri (Kemendagri), menyatakan bahwa jumlah penduduk muslim di Indonesia per tahun 2021 mencapai angka sebanyak 237,53 juta jiwa atau sekitar 86,9% dari keseluruhan jumlah penduduk. Hal ini menjadi salah satu pemicu tumbuhnya gagasan untuk mendirikan bank yang berbasis syariah di Indonesia, salah satu diantaranya yaitu PT Bank Syariah Mandiri (BSM), PT Bank BRI Syariah (BRIS), dan PT Bank BNI Syariah (BNIS) (Nofinawati, 2015, p. 172). Ketiga bank syariah tersebut merupakan bank yang berada di bawah naungan Himpunan Bank Milik Negara (Himbara), hingga pada tanggal 12 Oktober 2020 diumumkannya proses penggabungan (*merger*) dari ketiga bank syariah tersebut oleh Kementerian Badan Usaha Milik Negara (BUMN) menjadi PT Bank Syariah Indonesia Tbk (BSI) yang resmi beroperasi pada 1 Februari 2021.

Sejak awal kemunculannya, BSI mendapatkan banyak respon positif dari kalangan pengusaha, seperti yang disampaikan oleh Direktur Eksekutif Komite Nasional Ekonomi dan Keuangan Syariah (KNEKS) Ventje Rahardjo, BSI dapat menjadi pionir dalam literasi pengembangan ekonomi dan keuangan syariah Indonesia (Alhusain, 2021, p. 21). Respon positif yang banyak didapatkan, tidak menutup kemungkinan dampak lain dari hasil merger atau penggabungan dari ketiga bank syariah sebelumnya, salah satunya BSI harus membentuk identitas tersendiri untuk bisa lebih dikenal oleh masyarakat. Mulai dari system kerja, produk pelayanan, hingga budaya kerja baru untuk karyawan BSI. Hal tersebut terbilang tidak mudah, dikarenakan budaya kerja akan mempengaruhi aktivitas serta efisiensi kerja sumber daya manusia (SDM).

Menurut Keputusan Menteri Pemerdayaan Aparatur Negara No.63 Tahun 2003 tentang Pedoman Umum Penyelenggaraan Pelayanan, terdapat beberapa standar pelayanan publik, yaitu prosedur pelayanan, waktu penyelesaian, biaya pelayanan, produk pelayanan dan sarana prasarana. Desain interior merupakan sarana prasarana yang menjadi salah satu faktor penunjang kenyamanan bagi pengguna layanan maupun SDM yang terlibat didalamnya. BSI dapat menjalankan integrasi tanpa mengorbankan pengelolaan SDM di dalam manajemen kerjanya, dibantu dengan adanya penunjang prasarana pada ruang lingkup kerjanya lewat desain yang efisien pada ruang kerja.

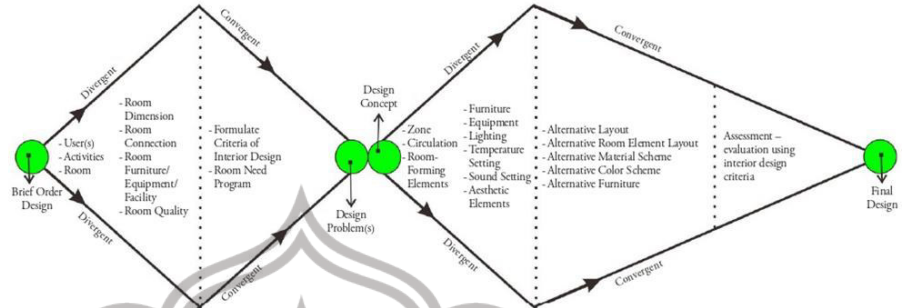
BSI Suniaraja Bandung merupakan salah satu kantor cabang sekaligus kantor area yang terletak di Bandung, tepatnya di Jalan Suniaraja No. 82, Braga, Kecamatan Sumur Bandung, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat. Gedung yang sekarang ditempati oleh BSI Suniaraja sebelumnya merupakan gedung dari BRI Syariah, yang saat ini sudah dialihfungsikan menjadi gedung aset milik BSI, bagiannya terdiri dari 1 area basement, 7 lantai, dan 1 *rooftop*. Lantai 1 dan 2 merupakan kantor cabang untuk BSI Suniaraja yang sudah mulai beroperasi sebagai *banking hall* dan juga *back office*. Lantai 3 yang akan digunakan sebagai ruang pertemuan dan lantai 4 hingga rooftop, digunakan sebagai kantor area BSI Suniaraja. Ketinggian ruang yang dimiliki pada setiap lantai berkisar 3 meter, menjadikan penyelesaian plafon eksisting terasa begitu ramai dan terasa lebih rendah terutama pada lantai empat dan lima yang digunakan sebagai kantor area BSI. Desain ruang yang tepat, diperlukan tanpa adanya banyak perubahan pada elemen ruang, agar tidak mempengaruhi pekerjaan konstruksi pada gedung tersebut.

Tantangan mengenai *branding* yang akan dibentuk oleh BSI, dikombinasikan dengan tantangan penyelesaian desain pada ruang eksisting yang tidak merubah banyak elemen pembentuk ruang pada gedung menjadi awal dari ide perancangan ruangan pada lantai 4 dan 5.

B. METODE DESAIN

1. Proses Desain

S Triatmodjo, *Design Thinking Model in Teaching and Learning*



Empathy	Define-Ascertain	Ideation	Prototype	Test-Evaluation
<ul style="list-style-type: none"> - Observation on user(s) - Interview with client(s) - Surveying user(s) using a questionnaire - Literature study - Field and physical data - Appreciating object's design 	<ul style="list-style-type: none"> - Interpret the finding - Discover its meaning - Identify the theme - Choose and compact - Find an insight - Put opportunities in a framework - Make program 	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorm - Jam/Charette - Exploration, visual and tactile experiment - 3-D shape experiment - 2-D sketch - Graphic notes - Mood board 	<ul style="list-style-type: none"> - Prototype - Mock-up - Role play - Creating a story 	<ul style="list-style-type: none"> - Test, assessment - Weighing - Feedback - Lesson learned

Gambar 1.1 Bagan Proses Desain (*Design Thinking*)
(Sumber: Suastiwi Triatmodjo)

Perancangan pada Lantai 4 dan 5 dari Kantor Area BSI Suniaraja ini menerapkan pola pikir dari proses desain yang dikembangkan oleh Suastiwi Triatmojo yang disebut *Design Thinking*.

Proses desain berisikan sebuah tahapan desain yang dimulai dari tahapan awal yang berupa sebuah *request* dari klien hingga ke tahap terbentuknya sebuah desain. (Triatmodjo, 2020) *Design Thinking* merupakan sebuah proses desain yang memiliki 5 tahapan proses, dimulai dari *empathy* hingga ke *test-evaluation*.

a. *Empathy*

Perancang (desainer) akan melewati proses *emphaty*, proses desainer untuk mendalami dan memahami kebutuhan, keinginan klien lewat apa yang klien bicarakan dan pikirkan. Proses ini berisikan aktivitas berupa observasi terhadap klien, interview dengan klien untuk melihat lebih detail tentang kebutuhan klien, serta melakukan studi literatur.

b. *Define-ascertain*

Define-ascertain merupakan proses selanjutnya, yaitu membuat sebuah program desain dengan membentuk sebuah kriteria desain terhadap data yang telah terkumpul hingga membentuk sebuah permasalahan desain. Permasalahan desain muncul didasarkan dari keadaan eksisting dari obyek desain dengan keadaan ideal suatu ruang untuk pengguna.

c. *Ideation*

Ideation adalah tahapan untuk perancang memulai proses ideasi atau proses kreatif dengan membuka selebar mungkin kemungkinan ide yang lahir untuk dijadikannya sebagai jawaban pada permasalahan desain yang telah ditetapkan. Metode dalam mengkomunikasikan idesainya dapat berupa brainstorming, visualisasi, eksplorasi dan eksperimen yang dilakukan secara formal, maupun berupa sketsa 2D.

d. *Prototype*

Ide yang telah dijabarkan pada tahap ideasi, kemudian dipilih yang paling baik untuk dijadikan sebagai jawaban dari permasalahan desain. Ide terpilih yang kemudian dikembangkan lebih nyata dalam bentuk *prototype* ini, kemudian dikomunikasikan kepada team

desain maupun klien, sehingga ide tersebut mendapatkan *feedback* berupa persetujuan desain maupun revisi desain.

e. *Test-evaluation*

Tahapan *test-evaluation* dilakukan setelah terbentuknya proposal desain mengenai proses desain dan pengerjaan desain yang telah selesai yang kemudian diujikan oleh pihak diluar dari desain team, seperti pihak berwenang, klien, dan pengguna ruang.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Metode Perumusan Masalah

Metode pengumpulan data dan perumusan masalah bagi desainer akan melakukan proses *briefing* dan wawancara dengan konsultan desain selaku pihak perencana dari perancangan gedung BSI Suniaraja tersebut. Pengumpulan informasi mengenai bangunan pada gedung tersebut dapat disampaikan dari pihak yang langsung terkait dalam pengerjaan gedung. *Research* atau riset dalam mengumpulkan informasi data yang berupa foto survei dan beberapa gambar kerja dapat diakses atas izin dari pihak konsultan desain, sehingga informasi data yang terkumpul dapat dijadikan sebagai acuan perumusan masalah desain.

b. Metode Pencarian Ide & Metode Pengembangan Desain

Metode pada pencarian ide dan pengembangan desain pada perancangan BSI Suniaraja dapat dimulai dari proses pencarian ide melalui pengetahuan dasar mengenai desain (*basic design directions*), inspirasi/referensi (*Inspiration and references*) yang kemudian ideasi tersebut difokuskan sehingga penentuan solusi untuk permasalahan rancangan tidak melebar. Pencarian ide, dapat dilakukan lewat *brainstorming*, membuat sketsa (*sketching*), membentuk konsep desain, dan tahapan analisis kriteria desain. Ide yang telah terbentuk, kemudian dikembangkan dalam proses pengembangan desain, yang berisikan tahapan penentuan bentuk citra dan image ruang, tahapan penentuan alternatif-alternatif pada

komponen desain, sampai tahapan mempresentasikan ideasi (*presenting idea*) yang bisa berupa gambar tiga dimensi (3D) agar desainer mendapatkan *feedback*.

c. Metode Evaluasi Pemilihan / Penentuan Alternatif Desain

Metode evaluasi pemilihan / penentuan alternatif desain adalah proses seleksi perencanaan desain, berupa penyeleksian pada alternatif desain, alternatif zoning dan layout, alternatif elemen pembentuk ruang, dan alternatif pemilihan furniture dan material. Proses ini digunakan sebagai acuan perancangan agar sesuai dengan konsep yang terbentuk dan sesuai dengan solusi atas permasalahan desain pada perancangan lantai 4 dan 5 gedung BSI Suniaraja Bandung.

