

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR BANK INDONESIA  
DI MENARA SJAFRUDDIN PRAWIRANEGARA  
JAKARTA  
TUGAS AKHIR PERANCANGAN**



Diajukan oleh:  
**Naja Kafa Bih Maula**

**NIM 1912258023**

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

**2024**

# PERANCANGAN INTERIOR KANTOR BANK INDONESIA

DI MENARA SJAFRUDDIN PRAWIRANEGARA

JAKARTA

[najakafabihmaula@gmail.com](mailto:najakafabihmaula@gmail.com)

## Abstrak

Perkembangan teknologi dan perubahan budaya kerja mendorong banyak organisasi untuk mereformasi tata letak ruang kantor mereka. Bank Indonesia sebagai institusi keuangan terkemuka turut beradaptasi dengan merancang ulang interior kantor dari model cubical menjadi *open space* dan *smart office*. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan merancang perubahan layout kantor guna meningkatkan produktivitas, kolaborasi, dan efisiensi kerja. Menggunakan metode *double diamond* dalam proses dan metode desainnya, serta mengambil gaya modern elegan. Hasil perancangan menunjukkan bahwa kantor open space dapat mengurangi hambatan komunikasi dan memperkuat kolaborasi antar karyawan. Integrasi elemen smart office, seperti penggunaan *IoT (Internet of Things)* dan perangkat lunak manajemen ruang, berhasil menciptakan lingkungan kerja yang lebih fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan pengguna. Selain itu, perancangan ini juga mempertimbangkan aspek ergonomis dan kenyamanan. Kesimpulannya, transformasi dari cubical ke *open space* dan *smart office* di kantor Bank Indonesia dapat mendukung peningkatan kinerja operasional dan adaptabilitas organisasi terhadap dinamika perubahan lingkungan kerja modern.

**Kata kunci** : Bank Indonesia, *smart office*, *open space*

## Abstract

*Technological advancements and changes in work culture are driving many organizations to reform their office layouts. Bank Indonesia, as a leading financial institution, is adapting by redesigning its office interior from a cubicle model to an open space and smart office. This research aims to evaluate and design changes in office layout to enhance productivity, collaboration, and work efficiency. Utilizing the double diamond method in its process and design method, it adopts a modern elegant style. The design results show that an open space office can reduce communication barriers and strengthen collaboration among employees. The integration of smart office elements, such as the use of IoT (Internet of Things) and space management software, successfully creates a more flexible and responsive work environment to user needs. Additionally, this design considers ergonomic aspects and comfort. In*

*conclusion, the transformation from cubicle to open space and smart office at Bank Indonesia supports the improvement of operational performance and organizational adaptability to the dynamic changes in the modern work environment.*

**Keyword :** *Bank Indonesia, smart office, open space*



Tugas Akhir Perancangan berjudul :

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR BANK INDONESIA DI MENARA  
SJAFRUDDIN PRAWIRANEGARA JAKARTA** diajukan oleh Naja Kafa Bih Maula  
NIM 1912258023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa,  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 90221)

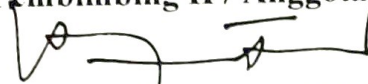
**Pembimbing I / Anggota**



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

NIP 19730129 200501 1001

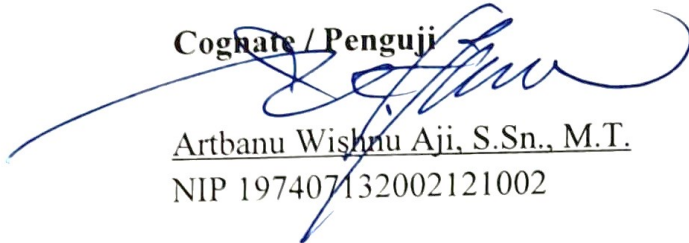
**Pembimbing II / Anggota**



Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NIP 19620528199403 1002

**Cognate / Penguji**



Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.

NIP 197407132002121002

**Ketua Program Studi Desain Interior**



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

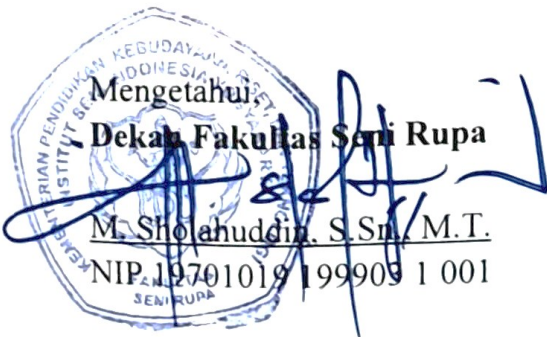
NIP 19730129 200501 1001

**Ketua Jurusan Desain**



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

NIP 19770315 200212 1005



**Surat Pernyataann Keaslian**

**PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Naja Kafa Bih Maula

NIM : 1912258023

Tahun Lulus : 2024

Program Studi : S1 – Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI 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 sendiri, jika dikemudian hari terbukti merupakan 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 dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 8 JUNI 2024



Naja Kafa Bih Maula

NIM. 1912258023

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Interior Kantor Bank Indonesia di Menara Sjafruddin Prawiranegara Jakarta”, yang menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan laporan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun agar kedepannya kesalahan yang sama tidak terulang kembali, dan justru membuat penulis serta semua orang yang membaca laporan ini menjadi lebih berkembang. Penulis berharap dengan laporan ini dapat menambah pengetahuan dan ide untuk berdiskusi bagi pembaca. Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak, dengan segenap kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Gusti Allah.
2. Ayah, Ibuk, Dek Abin, Nok Icha sebagai *fulltime support system* selama mengerjakan Tugas Akhir.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Jurusan Desain Interior ISI Yogyakarta, dosen wali, dan dosen pembimbing I yang telah memberikan saya banyak pelajaran dan melibatkan saya dalam berbagai proyek di kampus.
4. Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M., selaku dosen pembimbing II.
5. Tim HeHo yang telah memberikan pengalaman kerja selama magang di Alien Design Consultant Jakarta.
6. M. Asyhad & M. Nasih sebagai penyelamat selama saya menyelesaikan Tugas Akhir ini dan tentunya ucapan terimakasih untuk teman-teman Madrasah Huffadh II Krapyak.
7. Teman desain interior 2019, khususnya Dhimsul, Farin, Dhika Agustinus, Mimin, Zafar Sehat, Pandhu Vasco, Gus Nawwaf, Isbal, Bina, Bobi, Danya, Fairuz, Jovi, Akbar, Amer, Eza, Ryan, Stevie, dan kawan-kawan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
8. Teman desain interior 2020, khususnya Gege, Maudy, Grace, kawan-kawan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
9. Zadi, Viona, Fani, dan Mas Japrot sebagai teman yang sudah banyak membantu saya selama menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Diri sendiri.

## DAFTAR ISI

<b>PERANCANGAN INTERIOR KANTOR BANK INDONESIA.....</b>	<b><i>i</i></b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b><i>ii</i></b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b><i>iv</i></b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b><i>v</i></b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b><i>vi</i></b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b><i>vii</i></b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b><i>ix</i></b>
<b>BAB I.....</b>	<b><i>1</i></b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b><i>1</i></b>
<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b><i>1</i></b>
<b>B. Proses dan Metode Desain.....</b>	<b><i>2</i></b>
1. Proses Desain.....	<i>2</i>
2. Metode Desain.....	<i>4</i>
<b>BAB II.....</b>	<b><i>5</i></b>
<b>PRA DESAIN.....</b>	<b><i>5</i></b>
<b>A. Tinjauan Pustaka.....</b>	<b><i>5</i></b>
1. Tinjauan Pustaka Umum.....	<i>5</i>
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	<i>9</i>
<b>B. Program Desain (<i>Programming</i>).....</b>	<b><i>14</i></b>
1. Tujuan Perancangan.....	<i>14</i>
2. Sasaran Perancangan.....	<i>14</i>
3. Data.....	<i>14</i>
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	<i>34</i>
<b>BAB III.....</b>	<b><i>36</i></b>
<b>PERMASALAHAN DAN SOLUSI DESAIN.....</b>	<b><i>36</i></b>
<b>A. Permasalahan Desain.....</b>	<b><i>36</i></b>
<b>B. Ide Solusi Desain.....</b>	<b><i>36</i></b>
1. Permasalahan dan Solusi.....	<i>36</i>
<b>BAB IV.....</b>	<b><i>42</i></b>
<b>PENGEMBANGAN DESAIN.....</b>	<b><i>42</i></b>

<b>A. Alternatif Desain .....</b>	<b>42</b>
1. Alternatif Suasana Ruang .....	42
2. Alternatif Penataan Ruang .....	49
<b>B. Evaluasi dan Pemilihan Desain .....</b>	<b>72</b>
<b>C. Perspektif Render .....</b>	<b>73</b>
<b>BAB V .....</b>	<b>79</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>79</b>
1. Kesimpulan .....	79
2. Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>82</b>
<b>A. Hasil Survey dan Proses Pelaksanaan Penelitian .....</b>	<b>82</b>
1. Surat Izin Survey .....	82
2. Foto Hasil Survey .....	83
<b>B. Proses Desain .....</b>	<b>88</b>
1. Refrensi Suasana Ruang .....	88
2. Moodboard .....	93
3. Poster Ideasi .....	94
4. Analisis Program Ruang .....	95
5. Buble Diagram .....	95
6. Buble Plan .....	95
7. Blok Plan .....	96
8. Zooning .....	96
9. Presentasi Desain Aksonometri .....	97
10. Sketsa Manual .....	98
11. Poster Final .....	100
<b>C. Gambar Kerja .....</b>	<b>102</b>
<b>D. RAB .....</b>	<b>103</b>
<b>E. TURNITIN .....</b>	<b>120</b>



## DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1. 1 Double Diamond</i> .....	3
<i>Gambar 2. 1 Ganggang Pintu dan Plat Dorong yang memiliki kenyamanan yang berbeda</i> . 10	
<i>Gambar 2. 2 Penanda yang Kuat sebagai Tanda Masuk Toilet, Penanda yang tersampaikan dengan Baik</i> .....	11
<i>Gambar 2. 3 Batasan Jalur Fisik</i> .....	12
<i>Gambar 2. 4 Logo Bank Indonesia</i> .....	16
<i>Gambar 2. 5 Lokasi Proyek</i> .....	18
<i>Gambar 2. 6 Orientasi Matahari Kota Jakarta Pusat</i> .....	18
<i>Gambar 2. 7 Orientasi Matahari</i> .....	19
<i>Gambar 2. 8 Batasan Bangunan</i> .....	20
<i>Gambar 2. 9 Fasad Gedung MSP</i> .....	20
<i>Gambar 2. 10 Denah Eksisting</i> .....	21
<i>Gambar 2. 11 Akses Ruang</i> .....	22
<i>Gambar 2. 12 Zoning Sirkulasi</i> .....	22
<i>Gambar 2. 13 Vegetasi dalam Bangunan</i> .....	23
<i>Gambar 2. 14 Gambar 2.14 Vegetasi dalam Bangunan</i> .....	24
<i>Gambar 2. 15 Elektrikal dalam Sistem Bangunan</i> .....	24
<i>Gambar 2. 16 Elektrikal dalam Sistem Bangunan</i> .....	25
<i>Gambar 2. 17 Pencahayaan dalam Ruang</i> .....	26
<i>Gambar 2. 18 Penghawaan dalam Ruang</i> .....	27
<i>Gambar 2. 19 Lantai Eksisting</i> .....	28
<i>Gambar 2. 20 Dinding Existing</i> .....	28
<i>Gambar 2. 21 Lantai Eksisting</i> .....	29
<i>Gambar 2. 22 Plafon Eksisting</i> .....	29
<i>Gambar 2. 23 Furnitur Eksisting</i> .....	30
<i>Gambar 2. 24 Basic Workstation with Visitor Seating</i> .....	30
<i>Gambar 2. 25 Executive Desk / Visitor Seating</i> .....	31
<i>Gambar 2. 26 Meeting Room</i> .....	32
<i>Gambar 2. 27 Meeting Room</i> .....	32
<i>Gambar 2. 28 General Office with Multiple Workstation</i> .....	33
<i>Gambar 2. 29 General Office with Multiple Workstation</i> .....	33
<i>Gambar 3. 1 Mood Images Lift</i> .....	37
<i>Gambar 3. 2 Mood Images Lift</i> .....	37
<i>Gambar 3. 3 Mood Images Lift</i> .....	38
<i>Gambar 3. 4 Mood Images Ruang Rapat</i> .....	39
<i>Gambar 3. 5 Mood Images Ruang Rapat</i> .....	39
<i>Gambar 3. 6 Refrensi Layout</i> .....	40
<i>Gambar 3. 7 Refrensi Layout Lantai 21</i> .....	41
<i>Gambar 4. 1 Refrensi Alternatif 1 Suasana Ruang</i> .....	42
<i>Gambar 4. 2 Refrensi Alternatif 1 Suasana Ruang</i> .....	42
<i>Gambar 4. 3 Refrensi Alternatif 1 Suasana Ruang</i> .....	43
<i>Gambar 4. 4 Refrensi Alternatif 1 Suasana Ruang</i> .....	43
<i>Gambar 4. 5 Refrensi Alternatif 1 Suasana Ruang</i> .....	44
<i>Gambar 4. 6 Refrensi Alternatif 1 Suasana Ruang</i> .....	44

<i>Gambar 4. 7 Refrensi Alternatif 2 Suasana Ruang</i> .....	45
<i>Gambar 4. 8 Refrensi Alternatif 2 Suasana Ruang</i> .....	45
<i>Gambar 4. 9 Refrensi Alternatif 2 Suasana Ruang</i> .....	46
<i>Gambar 4. 10 refrensi Alternatif 2 Suasana Ruang</i> .....	46
<i>Gambar 4. 11 Refrensi Alternatif 2 Suasana Ruang</i> .....	47
<i>Gambar 4. 12 Komposisi Warna</i> .....	48
<i>Gambar 4. 13 Komposisi Material</i> .....	49
<i>Gambar 4. 14 Analisis Organisasi Ruang</i> .....	49
<i>Gambar 4. 15 Diagram Matrix</i> .....	50
<i>Gambar 4. 16 Buble Diagram</i> .....	50
<i>Gambar 4. 17 Bubble Plan</i> .....	51
<i>Gambar 4. 18 Blok Plan</i> .....	51
<i>Gambar 4. 19 Zoning Sirkulasi</i> .....	52
<i>Gambar 4. 20 Alternatif Layout</i> .....	52
<i>Gambar 4. 21 Alternatif Layout 2</i> .....	53
<i>Gambar 4. 22 Custom Furnitur 1</i> .....	55
<i>Gambar 4. 23 Custom Furniture 2</i> .....	55
<i>Gambar 4. 24 Custom Furnitur 3</i> .....	56
<i>Gambar 4. 25 Custom Furniture</i> .....	56
<i>Gambar 4. 26 Smart Office System</i> .....	72
<i>Gambar 4. 27 Perspektif Render Lobby Lift</i> .....	73
<i>Gambar 4. 28 Perspektif Render Lounge</i> .....	73
<i>Gambar 4. 29 Perspektif Render Lounge</i> .....	74
<i>Gambar 4. 30 Perspektif Render Ruang Kepala Grup</i> .....	74
<i>Gambar 4. 31 Gamber Perspektif Render Ruang Kerja Bersama</i> .....	75
<i>Gambar 4. 32 Gamber Perspektif Render Ruang Refreshment</i> .....	75
<i>Gambar 4. 33 Gamber Perspektif Render Meeting Room</i> .....	76
<i>Gambar 4. 34 Gamber Perspektif Render Meeting Room</i> .....	76
<i>Gambar 4. 35 Gamber Perspektif Render Meeting Room</i> .....	77
<i>Gambar 4. 36 Gamber Perspektif Render Meeting Room</i> .....	77
<i>Gambar 4. 37 Gamber Perspektif Render Executive Toilet</i> .....	78

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Bank Indonesia memiliki peran penting dalam perekonomian negara. Mengacu pada Undang-Undang Nomor 10 Tahun 1998 Perubahan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1992 tentang perbankan, Bank adalah badan usaha yang menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan dan menyalurkan kepada masyarakat dalam bentuk kredit atau bentuk lainnya dengan rangka meningkatkan taraf hidup rakyat banyak.

Sebagai lembaga yang bertanggung jawab untuk mengatur dan mengawasi sistem perbankan, Bank Indonesia memiliki kebutuhan untuk memiliki fasilitas fisik yang mencerminkan keprofesionalan dan kredibilitasnya. Salah satu aspek yang dapat memperkuat citra tersebut adalah perancangan interior yang baik dan fungsional.

Pada area kantor Bank Indonesia, terutama yang menempati gedung lama di Jalan M.H. Thamrin umumnya memiliki ruang kerja berbentuk *cubical* yang terdapat permasalahan signifikan terkait keterbatasan ruang yang dapat berdampak pada efisiensi operasional bank dan kenyamanan pegawai. Ada beberapa aspek permasalahan yang muncul. *Pertama*, keterbatasan ruang pribadi. Keadaan ini dapat mempengaruhi fokus dan kenyamanan individu, serta mengurangi produktivitas pegawainya. *Kedua*, hambatan komunikasi. Pembatas fisik ini dapat menghambat pertukaran informasi yang cepat dan efektif, yang esensial dalam lingkungan kerja perbankan. *Ketiga*, kepadatan ruang. Dengan ruang yang terbatas, kepadatan pegawai dalam satu area dapat menjadi masalah. Hal ini dapat menciptakan suasana kerja yang terasa sesak dan menghambat pergerakan. *Keempat*, tidak optimal untuk kolaborasi. Struktur kantor yang *cubical* tidak mendukung kolaborasi antar karyawan. Keterbatasan ruang dan pembatas fisik dapat mengurangi kemampuan untuk berkolaborasi dan berdiskusi dengan efektif.

Solusi desain untuk mengatasi permasalahan ruang kerja yang terlalu sempit, terutama pada kantor Bank Indonesia, perlu mengutamakan keseimbangan antara efisiensi operasional, kenyamanan pegawai, dan citra perusahaan yang positif. Dengan menerapkan solusi desain yang sesuai dan memperhatikan kebutuhan pegawai serta strategi bisnis perusahaan, ruang kerja bank dapat menjadi lingkungan yang produktif, nyaman, dan menciptakan kesan positif bagi pengunjung dan karyawan.

## **B. Proses dan Metode Desain**

### **1. Proses Desain**

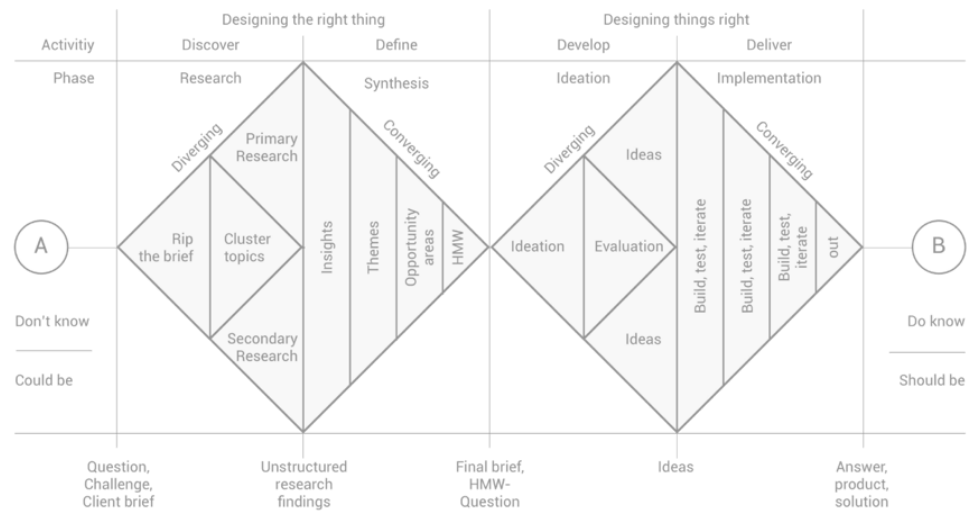
Pada proyek perancangan interior kantor Bank Indonesia, penulis mengaplikasikan proses desain yang telah dikembangkan oleh British Design Council pada tahun 2005. Proses ini disebut dengan proses *Double Diamond* yang memiliki dua fase penting yang mewakili sebuah permasalahan dan pemberian solusinya, yakni:

#### **a. Tahap I *Doing the right thing***

*Diamond I (Discover & Define)* adalah fase ruang permasalahan atau konflik-konflik yang ada pada sebuah objek perancangan. Pada tahap ini, desainer melakukan rangkaian tahap penelitian, pengumpulan data fisik maupun non fisik, dan kebutuhan ruang objek perancangan. Kemudian, desainer melakukan tahap pengolahan data hingga hasil akhir pada tahap *Diamond I* ini adalah mengidentifikasi permasalahan utama dan dampak apa yang dapat dirasakan terhadap pengguna.

#### **b. Tahap II *Doing the thing right***

*Diamond II (Develop & Deliver)* merupakan pengolahan ide dan memberikan solusi desain untuk merespon berbagai macam permasalahan yang ada pada tahap pertama.



(Sumber: <https://medium.com/digital-experience-design/how-to-apply-a-design-thinking-hcd-ux-or-any-creative-process-from-scratch-b8786efbf812>)

Ada empat langkah utama dalam metode *Double Diamond*, yakni:

a. *Discover* atau fase penemuan

Tahap pertama adalah tentang memahami permasalahan atau tantangan yang dihadapi. Ini melibatkan penelitian, observasi, wawancara, dan pengumpulan informasi yang diperlukan untuk mengidentifikasi masalah yang ingin dipecahkan.

b. *Define* atau mendefinisikan

Pada tahap ini, desainer merumuskan masalah atau tantangan yang telah diidentifikasi selama tahap *Discover*. Mereka mendefinisikan dengan jelas apa yang perlu dicapai dan menetapkan tujuan desain yang spesifik.

c. *Develop* atau pengembangan

Tahap ketiga adalah tentang menciptakan berbagai gagasan dan konsep desain yang mungkin untuk memecahkan masalah. Desainer menggali berbagai alternatif dan mencoba berbagai pendekatan kreatif.

d. *Deliver* atau mengirimkan

Pada tahap terakhir, tim memilih solusi terbaik dari tahap Develop dan mengembangkannya lebih lanjut. Mereka merancang, mengimplementasikan, dan menghasilkan solusi yang dapat diterapkan dalam situasi nyata.

## 2. Metode Desain

### a. Metode Pengumpulan Data dan Perumusan Masalah

Pada tahap ini penulis melakukan wawancara langsung dengan penanggungjawab proyek untuk mendapatkan data-data lapangan dan paparan informasi terkait permasalahan-permasalahan yang ada pada objek perancangan. Dalam hal ini proyek Bank Indonesia.

### b. Metode Pencarian Ide dan Pengumpulan Desain

Metode pencarian ide dan pengumpulan desain merupakan proses penulis melakukan *brainstorming* pengembangan konsep desain, melakukan berbagai macam eksperimen dan eksplorasi terkait ide gagasan pada desain yang kemudian diimplementasikan dalam 3D model

### c. Metode Evaluasi

Metode evaluasi desain adalah proses penilaian terhadap kualitas suatu desain. Dalam proses perancangan ini, penulis menerapkan *A/B Testing* yaitu membandingkan dua versi desain atau alternatif desain yang berbeda untuk melihat mana yang lebih efektif berdasarkan kriteria tertentu.