

**Perancangan Interior *Creative Learning Hub* Monash
University BSD dengan Pendekatan *Blended Space***



PERANCANGAN

oleh:

Fiorensa Elysia Calya

NIM 2112402023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan transformasi dalam cara belajar generasi muda telah mendorong perguruan tinggi untuk menghadirkan ruang pembelajaran yang lebih kolaboratif, fleksibel, dan interaktif. Proyek ini merancang Creative Learning Hub di Monash University BSD, sebuah kampus pascasarjana internasional yang terletak di kawasan BSD City, Tangerang. Perancangan dilakukan dengan pendekatan *blended space* yang menggabungkan fungsi belajar, kolaborasi, dan sosial dalam satu lingkungan. Menggunakan metode desain Kilmer (*Commit, State, Collect, Analyze, Ideate, Choose, Implement, Evaluate*), desain ini bertujuan menciptakan ruang yang mendukung interaksi antarmahasiswa serta memungkinkan proses belajar yang inovatif dan imersif. Konsep modern kontemporer diaplikasikan melalui penggunaan elemen fleksibel, perabot modular, dan integrasi teknologi digital. Salah satu hasil desain utama adalah hadirnya ruang digital yang mendukung pembelajaran berbasis konten interaktif dan kolaborasi daring. Ruang ini diharapkan menjadi prototipe inspiratif bagi institusi pendidikan lain dalam menghadirkan ruang belajar masa depan yang adaptif dan inklusif.

Kata kunci: *Blended space*, Desain interior, Ruang kolaboratif, Pembelajaran imersif, Monash University

ABSTRACT

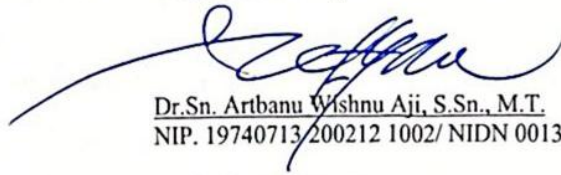
Technological advancement and the evolving learning style of younger generations have prompted universities to create more collaborative, flexible, and interactive learning spaces. This project designs the Creative Learning Hub at Monash University BSD, an international postgraduate campus located in BSD City, Tangerang. The design adopts a blended space approach that integrates learning, collaboration, and social interaction within a single environment. Using Kilmer's design method (Commit, State, Collect, Analyze, Ideate, Choose, Implement, Evaluate), the space is crafted to support student interaction and enable innovative, immersive learning processes. A modern contemporary concept is applied through the use of flexible elements, modular furniture, and integrated digital technology. A key design outcome is the inclusion of a digital room to support interactive content learning and online collaboration. The space is intended to serve as an inspiring prototype for other educational institutions in developing adaptive and inclusive learning environments for the future.

Keywords: *Blended space, Interior design, Collaborative space, Immersive learning, Monash University BSD*

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR CREATIVE LEARNING HUB MONASH UNIVERSITY BSD DENGAN PENDEKATAN BLENDED SPACE diajukan oleh Fiorensa Elysia Calya, NIM 2112402023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I



Dr. Sn. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.
NIP. 19740713/200212 1002/ NIDN 0013077402

Dosen Pembimbing II



Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.
NIP. 19720314 199802 1001/ NIDN 0014037206

Cognate/Penguji Ahli



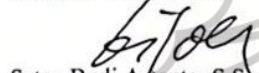
Mira Fitriana, S.Ars., M.Ars.
NIP. 19950324 20232 12031/ NIDN 0624039501

Koordinator Program Studi Desain Interior



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.
NIP. 19910620 201903 1014/ NIDN 0020069105

Ketua Jurusan Desain



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19730129 200501 1001/ NIDN 0029017304

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19691180 199303 1001/ NIDN 0019107005



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fiorensa Elysia Calya
NIM : 2112402023
Tahun lulus : 2025
Program studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

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 saya sendiri. Jika di kemudian 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 akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 10 Juni 2025



Fiorensa Elysia Calya

NIM 2112402023

KATA PENGANTAR

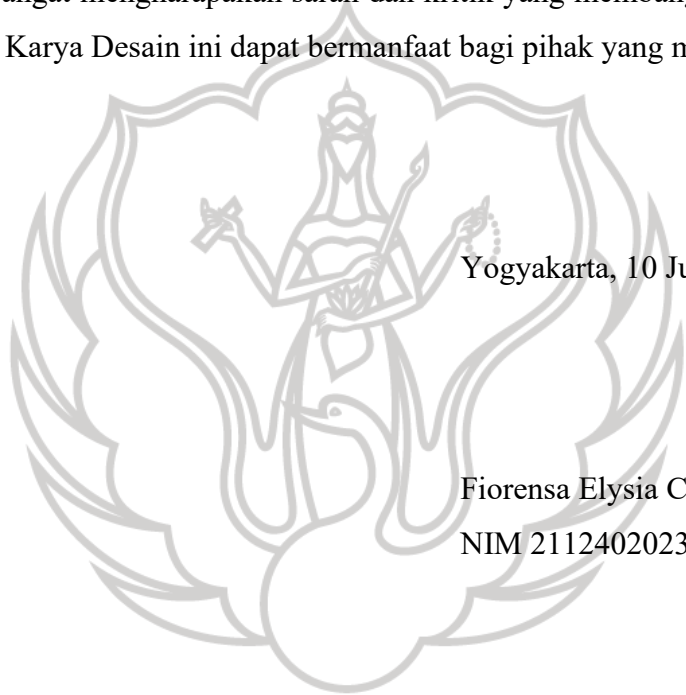
Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, sumber dari segala hikmat dan kekuatan, atas penyertaan-Nya yang setia dari awal hingga akhir proses penyusunan tugas akhir ini. Tanpa kasih karunia dan pertolongan-Nya, penulis tidak akan mampu menyelesaikan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Interior.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis banyak memperoleh bantuan, dukungan, serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus karena penyertaan serta berbagai kemudahan yang telah diberikan.
2. Kedua orang tua dan kakak, yang selalu memberikan dukungan dan doa selama menempuh pendidikan.
3. Yth. Bapak Dr. Sn. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T. dan Yth. Bapak Anom Wibisono, M.Sc. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan semangat, dorongan, nasihat, maupun kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan Tugas Akhir karya desain ini.
4. Yth. Bapak Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds. selaku dosen wali selama menempuh pendidikan Program Studi Desain Interior.
5. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir karya desain ini.
6. Tim interior PDW Architects yang telah memberikan proyek dan data - data dalam penyusunan Tugas Akhir karya desain ini.
7. Teman – teman blacklist, Mutia, Nayu, dan Ratu yang telah memberikan semangat, saran, dan doa dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.
8. Teman – teman Dor, Vanya, Linda, Ananda, Firli yang telah memberikan semangat, saran, dari awal menempuh pendidikan hingga penyusunan Tugas Akhir ini.
9. Teman – teman seperjuangan Sudut (PSDI 2021)

10. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.
11. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri, karena telah berusaha keras dan berjuang sejauh ini, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan yang ada dan tidak menyerah sesulit apapun prosesnya. Terus jadi terang dan berkat dimanapun berada.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukannya.



Yogyakarta, 10 Juni 2025

Fiorensa Elysia Calya
NIM 2112402023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain	5
BAB II PRA DESAIN	9
A. Tinjauan Pustaka	9
1. Tinjauan Pustaka Objek Desain	9
2. Tinjauan Teori Khusus	16
3. Referensi Desain	19
B. Program Desain (Programming)	20
1. Tujuan Desain	20
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	21
3. Data	21
4. Data Non Fisik	23
5. Data Fisik	24
6. Data Literatur	38
7. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	43
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	50
A. Pernyataan Masalah	50
B. Ide Solusi Desain (Ideation)	50
1. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah	52
2. Penentuan Alternatif	53
3. Metode Evaluasi Desain	55
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	59
A. Alternatif Desain	59
1. Alternatif Estetika Ruang	59
2. Alternatif Penataan Ruang	61
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	64
4. Alternatif Pengisi Ruang	67

5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	73
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	78
C. Hasil Desain	79
BAB V PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	93

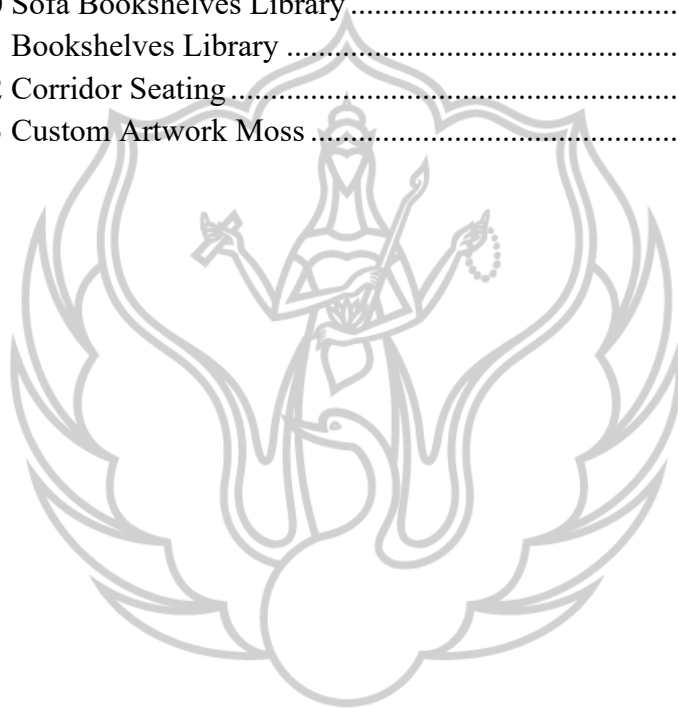


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Metodologi Desain.....	3
Gambar 2.1 Konsep Blended Space.....	16
Gambar 2.2 Conference room dan Learning Space Monash University Australia	19
Gambar 2.3 Student Learning Center Ryerson University Canada	19
Gambar 2.4 James McCune Smith Learning Hub	20
Gambar 2.5 Monash University BSD, Indonesia.....	21
Gambar 2.6 Lokasi Perancangan.....	22
Gambar 2.7 Fasad Bangunan	24
Gambar 2.8 Sirkulasi dan Zoning area.....	25
Gambar 2.9 Tata Letak Furniture.....	26
Gambar 2.10 Material Lantai Forbo Linoleum	26
Gambar 2.11 Material Lantai Karpet Bolon	27
Gambar 2.12 Material Lantai Carpet Tile Interface.....	27
Gambar 2.13 Material Porcelain Floor Tiles.....	28
Gambar 2.14 Material Dinding Wall Panel.....	28
Gambar 2.15 Material Dinding Cat dan Wooven Echopanel	28
Gambar 2.16 Material Pembentuk Plafon.....	29
Gambar 2.17 Material Pembentuk Plafon.....	30
Gambar 2.18 Arrival / Informal Learning Area	36
Gambar 2.19 Library Area	36
Gambar 2.20 Library Area	37
Gambar 2.21 Student Hub / Pantry Area	37
Gambar 2.22 Student Hub.....	37
Gambar 2.23 Flexible/Quiet Space Area	37
Gambar 2.24 Flexible/Quiet Space Area	38
Gambar 2.25 Teaching Space Area.....	38
Gambar 2.26 <i>Human Dimensions</i>	39
Gambar 2.27 <i>Personal Space 1</i>	39
Gambar 2.28 <i>Personal Space 2</i>	39
Gambar 2.29 <i>Receptionist Workstation</i>	40
Gambar 2.30 <i>Lunch Counter</i>	40
Gambar 2.31 <i>Circulation/corridors and passages</i>	40
Gambar 2.32 <i>Lecturn</i>	41
Gambar 2.33 <i>General Purpose Chair</i>	41
Gambar 2.34 <i>Banquette Seating</i>	41
Gambar 2.35 <i>Drafting Tables</i>	42
Gambar 2.36 <i>Workstation Display Console</i>	42
Gambar 2.37 <i>Distance from screen to first row</i>	42
Gambar 3.1 Brainstorming.....	51

Gambar 3.2 Kawasan Green Office Park.....	52
Gambar 3.3 Suasana Ruang 1	53
Gambar 3.4 Suasana Ruang 2	54
Gambar 3.5 Main Moodboard.....	55
Gambar 3.6 Sketsa Ideation Prinsip 1 (1)	58
Gambar 3.7 Sketsa Ideation Prinsip 1 (2)	58
Gambar 4.1 Inspirasi Desain.....	59
Gambar 4.2 Elemen Dekoratif	59
Gambar 4.3 Skema Warna	60
Gambar 4.4 Diagram Matriks	61
Gambar 4.5 <i>Bubble Diagram</i> Alternatif 1.....	62
Gambar 4.6 <i>Bubble Diagram</i> Alternatif 2.....	62
Gambar 4.7 <i>Bubble Plan</i> Alternatif 1	63
Gambar 4.8 <i>Bubble Plan</i> Alternatif 2	63
Gambar 4.9 Layout Alternatif 1	64
Gambar 4.10 Layout Alternatif 2	64
Gambar 4.11 Rencana Lantai Alternatif 1	64
Gambar 4.12 Rencana Lantai Alternatif 2	65
Gambar 4.13 Sketsa Rencana Dinding pada Area Informal Learning.....	65
Gambar 4.14 Sketsa Rencana Dinding pada Area Reception.....	66
Gambar 4.15 Sketsa Rencana Dinding pada Area Library	66
Gambar 4.16 Rencana Plafon Alternatif 1	66
Gambar 4.17 Rencana Plafon Alternatif 2	67
Gambar 4.18 Bookshelves Library 2	69
Gambar 4.19 Bookshelves Library 3	69
Gambar 4.20 Communal Table Library 1	69
Gambar 4.21 Sofa nook.....	70
Gambar 4.22 Communal Table Library 2	70
Gambar 4.23 Meja Resepsionis.....	70
Gambar 4.24 Corridor seating 2.....	71
Gambar 4.25 Custom Backdrop.....	71
Gambar 4.26 Cafeteria seating nook.....	71
Gambar 4.27 Dining bar.....	72
Gambar 4.28 Perspektif Manual 1	79
Gambar 4.29 Perspektif Manual 2	79
Gambar 4.30 Perspektif Manual 3	80
Gambar 4.31 Perspektif Manual 4	80
Gambar 4.32 Rendering Perspektif Reception.....	81
Gambar 4.33 Rendering Perspektif Lounge.....	81
Gambar 4.34 Rendering Perspektif Class room 1	81
Gambar 4.35 Rendering Perspektif Class room 2.....	82
Gambar 4.36 Rendering Perspektif Exhibition Space.....	82

Gambar 4.37 Rendering Perspektif Main Informal 1.....	82
Gambar 4.38 Rendering Perspektif Main Informal 2.....	83
Gambar 4.39 Rendering Perspektif Quiet Room	83
Gambar 4.40 Rendering Perspektif Informal Learning 1	83
Gambar 4.41 Rendering Perspektif Informal Learning 2	84
Gambar 4.42 Rendering Perspektif Library 1	84
Gambar 4.43 Rendering Perspektif Library 2	84
Gambar 4.44 Rendering Perspektif Coridor	85
Gambar 4.45 Rendering Perspektif Cafeteria 1	85
Gambar 4.46 Rendering Perspektif Cafeteria 2	85
Gambar 4.47 Prayer room 1	86
Gambar 4.48 Prayer room 2	86
Gambar 4.49 Layout Creative Learning Hub Monash University BSD	86
Gambar 4.50 Sofa Bookshelves Library	87
Gambar 4.51 Bookshelves Library	87
Gambar 4.52 Corridor Seating	87
Gambar 4.53 Custom Artwork Moss	88



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Fungsi dan Pemakai Ruang.....	25
Tabel 2.2 Data Sistem Pencahayaan	30
Tabel 2.3 Daftar Furniture.....	32
Tabel 2.4 Daftar Equipment.....	35
Tabel 2.5 Daftar Kebutuhan dan Kriteria	43
Tabel 3.1 Evaluasi Suasana Ruang 1	54
Tabel 3.2 Evaluasi Suasana Ruang 2	54
Tabel 3.3 Permasalahan Desain dan Solusi Desain	55
Tabel 4.1 Penilaian Bubble Plan Alternatif 1 dan 2.....	63
Tabel 4.2 Penilaian Alternatif Layout.....	64
Tabel 4.3 Penilaian Alternatif Lantai	65
Tabel 4.4 Penilaian Alternatif Plafon.....	67
Tabel 4.5 Furniture Fabrikasi pada Perancangan.....	67
Tabel 4.6 Equipment Fabrikasi pada Perancangan	72
Tabel 4.7 Jenis Lampu pada Perancangan	73
Tabel 4.8 Perhitungan Titik Lampu	75
Tabel 4.9 Jenis Penghawaan	76
Tabel 4.10 Perhitungan Penghawaan	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Survei	94
-------------------------------	----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

BSD City merupakan salah satu kota terencana yang berkembang pesat dan menyediakan berbagai fasilitas mulai dari kawasan industri, perkantoran, perdagangan, perumahan, hingga pendidikan. Di tengah lingkungan yang dinamis ini, berdiri Monash University Indonesia, salah satu cabang dari Monash University yang memiliki jaringan global dengan kampus di berbagai negara. Berlokasi di Green Office 9 Building, Jl. BSD Green Office Park, Sempora, Cisauk, Tangerang Regency, Banten, kampus ini menempati area strategis yang mendukung perkembangan akademik dan inovasi.

Monash University adalah sebuah universitas riset publik yang berpusat di Melbourne, Australia. Didirikan pada tahun 1958, nama universitas ini diambil dari nama Sir John Monash, seorang insinyur dan pemimpin militer Australia. Monash University memiliki jaringan kampus dan pusat pendidikan di berbagai negara, seperti Malaysia, Italia, India, dan Tiongkok. Di Indonesia, Monash University hadir sebagai institusi yang berfokus pada pendidikan pascasarjana, menawarkan program Magister (S2) dan Doktor (S3). Kehadirannya bertujuan untuk menjalin kerja sama dengan komunitas akademik, mendorong pengembangan profesional, serta menciptakan peluang bisnis bagi industri melalui riset dan inovasi.

Perkembangan teknologi dan perubahan pemahaman generasi muda telah mengubah pendekatan pembelajaran di perguruan tinggi secara signifikan.

Transformasi ini semakin dipercepat oleh adanya pandemi global, yang mendorong institusi pendidikan untuk beradaptasi dengan metode pembelajaran baru yang lebih fleksibel, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Sejalan dengan visi Monash University dalam melahirkan lulusan yang mampu menghasilkan inovasi berbasis riset, maka lingkungan fisik kampus pun dituntut untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang inspiratif dan interaktif. Namun, berdasarkan observasi terhadap fasilitas pembelajaran yang tersedia di Monash University Indonesia saat ini, masih terdapat keterbatasan dalam menyediakan ruang yang benar – benar mendukung proses kolaboratif dan diskusi terbuka secara optimal, terutama dalam

konteks riset interdisipliner. Ruang kelas yang ada saat ini memang telah memenuhi fungsi dasar sebagai sarana pembelajaran, namun secara keseluruhan dapat dikembangkan lebih jauh untuk menjawab kebutuhan pembelajaran generasi masa kini yang lebih dinamis, fleksibel, dan terhubung secara digital. Sebagai solusi atas kebutuhan ini, penulis mengajukan perancangan *Creative Learning Hub* sebuah ruang inovatif yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat belajar, tetapi juga sebagai pusat kolaborasi dan interaksi sosial. *Creative Learning Hub* dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih responsif serta mendorong kerja sama antar mahasiswa.

Ruang ini dirancang dengan konsep fleksibilitas, memungkinkan mahasiswa untuk berinteraksi secara lebih bebas dalam bertukar ide dan berkolaborasi dalam proyek penelitian, dan mengembangkan solusi inovatif. Di era modern ini, diperlukan ruang yang tidak hanya mendukung pembelajaran individual, tetapi juga harus mendorong kolaborasi tim, inspirasi, inovasi, terutama dalam menghadapi tantangan global yang kompleks. Dengan desain yang berkarakter dan modern, *Creative Learning Hub* di Monash University BSD hadir sebagai lingkungan yang mendukung transformasi tersebut. Ruang ini dirancang untuk mencerminkan identitas akademik yang dinamis dan kolaboratif. Selain itu, teknologi interaktif akan diintegrasikan guna mendukung pengalaman belajar yang lebih imersif, memungkinkan mahasiswa berinteraksi dengan konten digital, melakukan simulasi, serta berkolaborasi secara real-time dalam proyek penelitian dan pengembangan.

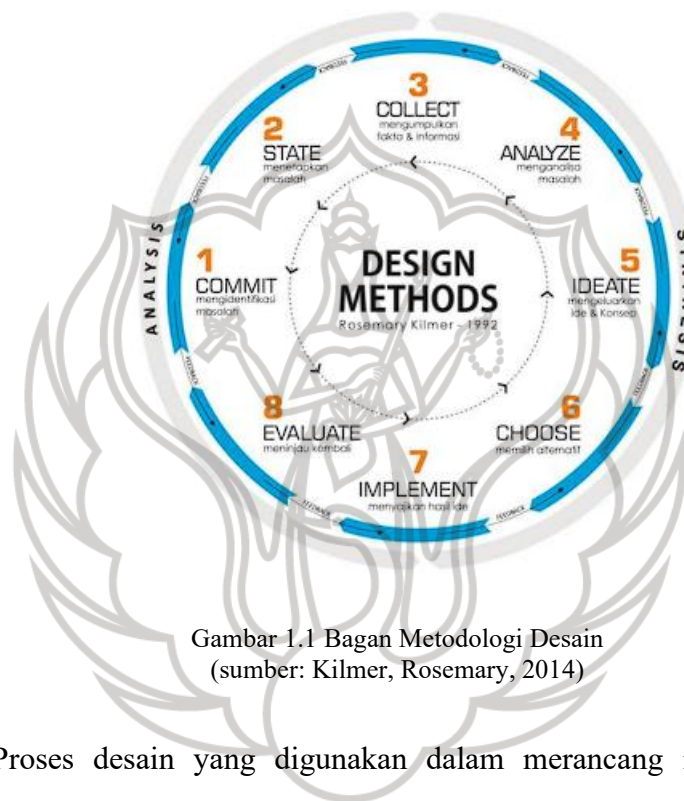
Monash University BSD, sebagai salah satu cabang dari universitas internasional, memiliki peran penting dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Melalui perancangan *Creative Learning Hub*, universitas ini tidak hanya menyediakan fasilitas yang mendukung pembelajaran mahasiswa Monash, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan ekosistem pendidikan di sekitar BSD dan wilayah sekitarnya. Kehadiran *Creative Learning Hub* diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi institusi pendidikan lain di Indonesia dalam merancang ruang yang mendukung kolaborasi, inovasi, dan kreativitas.

Sebagai proyek perancangan interior, *Creative Learning Hub* memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengaplikasikan prinsip-prinsip desain kontemporer yang mendukung pembelajaran modern. Proyek ini juga memiliki

nilai strategis bagi Monash University dalam menciptakan ruang yang mencerminkan komitmen mereka terhadap inovasi pendidikan dan kolaborasi. Selain berfungsi sebagai pusat pembelajaran formal, *Creative Learning Hub* juga dapat menjadi tempat di mana ide-ide baru dikembangkan, kolaborasi lintas disiplin terjadi, dan solusi-solusi inovatif dihasilkan.

B. Metode Desain

1. Proses Desain



Gambar 1.1 Bagan Metodologi Desain
(sumber: Kilmer, Rosemary, 2014)

Proses desain yang digunakan dalam merancang interior Monash University BSD mengacu pada pendapat Rosemary Kilmer dan W. Otie Kilmer dalam buku mereka yang berjudul *Designing Interiors* yang menggambarkan proses desain terdiri dari delapan tahapan, yaitu *Commit*, *State*, *Collect*, *Analyze*, *Ideate*, *Choose*, *Implement* dan *Evaluate* (Kilmer & Kilmer, 2014). Proses desain adalah serangkaian langkah sistematis yang digunakan untuk menciptakan solusi bagi masalah atau ide yang kompleks. Menurut Kilmer, proses desain terbagi menjadi dua tahap utama, yaitu analisis dan sintesis. Tahap analisis mencakup beberapa langkah spesifik:

commit, *state*, *collect*, dan *analyze*. Sementara, tahap sintesis terdiri dari langkah – langkah *ideate*, *choose*, *implement*, dan *evaluate*.

1) **Commit**

Commit adalah langkah awal di mana tim atau individu menyusun komitmen terhadap proyek desain. Langkah ini mencakup penetapan tujuan, ruang lingkup, dan pemahaman umum tentang apa yang ingin dicapai. Tujuannya adalah untuk menetapkan dasar yang solid bagi seluruh proses desain dengan kesepakatan yang jelas tentang tujuan dan arah proyek.

2) **State**

State adalah langkah di mana masalah atau kebutuhan yang harus dipecahkan diidentifikasi dan didefinisikan secara jelas. Tujuannya adalah untuk memastikan pemahaman yang sama tentang masalah atau kebutuhan yang akan dipecahkan, serta batasan yang ada.

3) **Collect**

Collect mencakup pengumpulan data dan informasi yang relevan untuk proses desain. Ini termasuk riset, survei, dan wawancara. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang konteks, kebutuhan, dan preferensi guna mendukung proses desain yang berbasis data.

4) **Analyze**

Analyze adalah langkah dimana data yang telah dikumpulkan dianalisis untuk mengidentifikasi pola, masalah, dan peluang. Bertujuan untuk mengolah data informasi yang berguna untuk pengembangan ide dan solusi desain.

5) **Ideate**

Ideate adalah Langkah dimana berbagai ide dan solusi potensial dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan dan masalah yang telah diidentifikasi. Bertujuan untuk menghasilkan berbagai solusi kreatif yang dapat dievaluasi dan dipilih sebagai desain akhir.

6) Choose

Choose adalah Langkah di mana ide – ide yang dihasilkan dievaluasi dan satu atau beberapa solusi dipilih untuk dikembangkan lebih lanjut. Bertujuan untuk memilih solusi desain yang terbaik berdasarkan evaluasi sistematis dari berbagai alternatif.

7) Implement

Implement adalah Langkah di mana desain yang telah dipilih diimplementasikan dalam praktik. Bertujuan untuk mewujudkan desain menjadi realitas dan memastikan bahwa semua elemen berfungsi sebagaimana mestinya.

8) Evaluate

Evaluate adalah langkah di mana hasil desain dievaluasi untuk menentukan seberapa baik desain memenuhi tujuan dan kebutuhan yang telah ditetapkan. Bertujuan untuk menilai efektivitas desain dan memastikan bahwa desain memenuhi kebutuhan dan ekspektasi yang diinginkan.

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Pengumpulan data yang dilakukan terdiri dari dua jenis yaitu data primer dan data sekunder. Dalam tahap pengumpulan data dari informasi primer dan sekunder dilakukan dengan metode sebagai berikut:

1) Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh dari pengambilan data secara langsung pada lokasi/eksisting. Pengumpulan data primer yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- **Field Survey**

Dilakukan dengan datang langsung ke lapangan untuk memperoleh data yang dapat diamati langsung dengan mendatangi lokasi. Proses ini merupakan langkah penting untuk memperoleh data fisik yang akurat. Pada saat melakukan *field survey* ini melibatkan pemotretan situasi dan kondisi ruang untuk mendokumentasikan elemen – elemen visual yang ada, seperti tata

letak, pencahayaan, serta material yang digunakan. Selain itu, pengukuran ruang dilakukan secara langsung menggunakan alat ukur seperti meteran untuk mendapatkan data detail mengenai dimensi seluruh ruang yang akan didesain. Data ini kemudian menjadi dasar untuk merancang desain yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi aktual lokasi eksiting.

- **Wawancara**

Tahapan ini merupakan salah satu metode penting dalam proses pengumpulan data, terutama untuk mendapatkan data non-fisik yang tidak dapat diperoleh melalui pengamatan langsung. Dalam tahapan ini, wawancara dilakukan untuk menggali informasi mengenai keinginan dan preferensi klien terkait dengan ruang yang diinginkan. Selain itu, wawancara juga membantu mengidentifikasi kebutuhan spesifik dari pengguna ruang, seperti fungsi yang diharapkan, aktivitas yang akan dilakukan di dalam ruang, hingga suasana atau estetika yang diinginkan. Data yang diperoleh dari wawancara ini menjadi hal penting dalam proses analisis dan pengembangan konsep desain.

2) **Data Sekunder**

Data Sekunder merupakan data yang diperoleh dari hasil pemikiran atau informasi pihak lain yang tidak terlibat secara langsung dalam proyek. Meskipun data ini tidak berhubungan secara langsung dengan objek perancangan, tetapi sangat penting untuk mendukung program perancangan. Pengumpulan data sekunder dilakukan sebagai berikut:

- **Pengumpulan Dokumen**

Tahapan ini merupakan langkah penting untuk mendapatkan data yang relevan dalam mendukung proses perancangan. Tahapan ini bertujuan untuk memperoleh informasi mendetail mengenai profil Perusahaan, seperti visi, misi, nilai – nilai, serta identitas Perusahaan yang nantinya akan tercermin dalam desain. Selain itu, dokumen yang dikumpulkan juga mencakup data gambar kerja

arsitektural, yang memberikan Gambaran teknis mengenai struktur, tata ruang, dan elemen arsitektural yang sudah ada.

- **Studi Literatur**

Studi literatur dilakukan dengan mencari referensi atau sumber informasi yang dapat memberikan penjelasan terkait data yang diperlukan. Sumber literatur ini bisa berupa artikel, pendapat ahli, jurnal penelitian, standar ergonomi, maupun materi lainnya yang dapat diakses melalui buku atau media internet. Data ini meliputi :

- a) Data yang berkaitan dengan *Creative Learning Hub* di Monash University disesuaikan dengan Visi Misi Kampus.
- b) Yang kemudian akan dijadikan konsep dalam perancangan.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain yang akan digunakan adalah dengan metode *brainstorming*. *Brainstorming* adalah proses kelompok di mana peserta secara aktif berbagi ide – ide tanpa penilaian awal, dengan tujuan menghasilkan sebanyak mungkin ide kreatif dan inovatif untuk sebuah masalah atau proyek. Metode ini berfokus pada pengumpulan ide dalam jumlah besar, yang kemudian dapat disaring dan dikembangkan lebih lanjut. *Brainstorming* memiliki jenis – jenis pemecahan didalamnya seperti:

1) Round Robin Brainstorming

Metode ini melibatkan anggota yang duduk dalam lingkaran dan mengemukakan ide secara bergiliran. Setelah semua ide terkumpul, evaluasi dilakukan untuk memilih yang terbaik.

2) Individual Brainstorming

Metode ini, melibatkan individu yang menghasilkan ide – ide sendiri tanpa intervensi dari orang lain. Metode ini sering kali menghasilkan lebih banyak gagasan karena tidak ada batasan dari diskusi kelompok.

3) Mind Mapping

Metode ini digunakan untuk memetakan ide dalam kerangka berpikir yang terstruktur, membantu anggota kelompok/individu tetap fokus pada tema utama sambil mengelompokkan ide – ide terkait.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain yang akan digunakan adalah berdasarkan tahapan *evaluate* menurut Rosemary Kilmer. Metode evaluasi berdasarkan Rosemary Kilmer melibatkan langkah – langkah berikut:

- 1) Penetapan Kriteria Evaluasi: Menentukan kriteria berdasarkan tujuan proyek, kebutuhan pengguna, dan konteks desain (misalnya, fungsionalitas, estetika, ergonomi, kelayakan, keberlanjutan).
- 2) Pengembangan Sistem Penilaian: Membuat skala penilaian untuk mengevaluasi setiap kriteria desain.
- 3) Pengumpulan Data: Mengumpulkan informasi terkait desain, seperti gambar, spesifikasi, dan saran.
- 4) Analisis Desain: Mengevaluasi desain secara sistematis berdasarkan kriteria yang ditetapkan.
- 5) Review Tim dan Diskusi: Melibatkan tim untuk mendapatkan perspektif tambahan dan mendiskusikan hasil evaluasi.
- 6) Penilaian Akhir: Memberikan penilaian akhir dan memilih desain yang paling sesuai dengan kebutuhan proyek.
- 7) Dokumentasi dan Rekomendasi: Mendokumentasikan hasil evaluasi dan memberikan rekomendasi untuk desain yang dipilih.