

**PERANCANGAN INTERIOR KANTOR BSI DIGILAB
DENGAN PENDEKATAN *SMART ADAPTIVE*
*WORKSPACE***



SKRIPSI

oleh:

Ahmad Haqkem Al Jabbar

NIM : 2212457023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

ABSTRAK

BSI DigiLab merupakan unit inovasi digital Bank Syariah Indonesia dengan karakter kerja yang dinamis, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Dalam mendukung peran tersebut, perancangan dilakukan pada bangunan eksisting yang berlokasi di Jakarta dan sebelumnya belum memiliki sistem ruang yang terstruktur untuk menunjang dinamika kerja digital. Kondisi bangunan eksisting yang masih kosong menunjukkan belum tersedianya lingkungan kerja yang dirancang secara spesifik dan terintegrasi. Permasalahan utama terletak pada kebutuhan akan sistem ruang yang adaptif dan efektif, sekaligus memiliki kualitas visual yang profesional dan nyaman. Perancangan ini menerapkan pendekatan *Smart Adaptive Workspace* untuk mengembangkan ruang yang fleksibel, terorganisasi secara efisien, serta terintegrasi dengan teknologi pintar guna merespons perubahan pola kerja digital. Proses desain meliputi analisis kebutuhan pengguna, penyusunan zonasi dan tata letak, serta pengolahan elemen interior yang memperhatikan aspek ergonomi dan kesejahteraan. Identitas BSI dihadirkan secara proporsional melalui pengolahan warna, material, dan atmosfer ruang. Hasilnya diharapkan mampu menciptakan lingkungan kerja yang responsif, meningkatkan efektivitas dan produktivitas, serta memberikan pengalaman ruang yang profesional dan terarah.

Kata kunci: *Smart adaptive workspace*, Ruang adaptif, Teknologi pintar, Efektivitas kerja

ABSTRACT


BSI DigiLab is the digital innovation unit of Bank Syariah Indonesia, characterized by dynamic, collaborative, and technology-driven work patterns. To support this role, the design project is carried out in an existing building located in Jakarta, which previously lacked a structured spatial system to accommodate digital work dynamics. The condition of the existing building, which was still empty, indicated the absence of a specifically designed and integrated working environment. The primary issue lies in creating a spatial system that is adaptive and effective while maintaining a professional and comfortable visual quality. This project applies the Smart Adaptive Workspace approach to develop a flexible and efficiently organized workspace integrated with smart technology to respond to evolving digital work patterns. The design process includes user needs analysis, zoning and layout planning, and the development of interior elements that support ergonomics and well-being. BSI's identity is incorporated proportionally through the careful treatment of color, material, and spatial atmosphere. The final outcome is expected to create a responsive work environment that enhances effectiveness and productivity while delivering a professional and well-structured spatial experience

Keywords: *Smart adaptive workspace, Adaptive space, Smart technology, Work effectiveness*

Tugas Akhir berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR KANTOR BSI DIGILAB DENGAN PENDEKATAN *SMART ADAPTIVE WORKSPACE* diajukan oleh Ahmad Haqkem Al Jabbar, NIM 2212457023, 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 9 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Ketua



Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NUPTK 3860740641130052

Pembimbing II/Anggota



Dr. Sn. Artbaru Wishnu Aji, S.Sn., M.T.

NUPTK 2045752653130123

Cognate/Anggota



Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

NUPTK 4739757658130162


Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Mufidatul Karolahudin, S.Sn., M.T.
NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi Desain
Interior



Mahdi Nurcahyo, S. Sn., M. A.
NUPTK 0952769670130332

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Haqkem Al Jabbar
NIM : 2212457023
Tahun lulus : 2026
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, 15 Juni 2026



Ahmad Haqkem Al Jabbar

2212457023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, karunia, dan kesempatan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN INTERIOR KANTOR BSI DIGILAB DENGAN PENDEKATAN *SMART ADAPTIVE WORKSPACE*” dengan baik. Proses penyusunan Tugas Akhir ini bukanlah perjalanan yang singkat. Berbagai tantangan, keterbatasan, serta proses pendalaman konsep dan revisi yang berulang menjadi bagian dari pembelajaran yang sangat berarti bagi penulis. Namun melalui proses tersebut, penulis memperoleh banyak pengalaman, wawasan, serta pemahaman yang lebih mendalam mengenai perancangan interior berbasis kebutuhan dan pendekatan konseptual yang terarah.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan penyelesaian laporan dan perancangan ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala nikmat kesehatan, kekuatan, dan kemudahan yang diberikan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, serta semangat yang tidak pernah putus kepada penulis.
3. Adik tercinta yang selalu memberikan motivasi dan semangat.
4. Yth. Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M. selaku dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, kritik, koreksi, dan masukan yang membangun selama proses perancangan dan penyusunan laporan.
5. Yth. Bapak Dr.Sn. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T. selaku dosen Pembimbing II yang turut memberikan bimbingan serta saran yang memperkaya sudut pandang dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
6. ALIEN DC sebagai studio tempat penulis melaksanakan magang sekaligus pihak yang memberikan kesempatan proyek ini sebagai objek perancangan.
7. Seluruh dosen Institut Seni Indonesia Yogyakarta, khususnya dosen Program Studi Desain Interior, yang telah membekali penulis dengan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.

8. Teman-teman angkatan 2022 (ARSIR) yang telah menjadi rekan belajar, berdiskusi, dan saling mendukung selama proses studi.
9. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang saling menguatkan dan berbagi pengalaman selama masa penyusunan.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan dan hasil perancangan ini masih memiliki kekurangan, baik dari segi penyusunan maupun kedalaman pembahasan. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan di masa mendatang. Besar harapan penulis agar Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat, baik sebagai referensi akademik maupun sebagai kontribusi pemikiran dalam pengembangan desain interior ruang kerja yang adaptif dan relevan dengan kebutuhan masa kini.

Yogyakarta, 15 Juni 2026

Penulis,



Ahmad Haqkem Al Jabbar

2212457023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
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 yang akan didesain.....	6
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus yang akan digunakan sebagai pendekatan.....	8
B. Program Desain (Programming)	16
1. Tujuan Desain	16
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	16
3. Data	17
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	51
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	58
A. Pernyataan Masalah	58

B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>).....	58
1. Konsep Perancangan	58
2. Identifikasi Permasalahan dan Ide Solusi	59
3. Pengembangan Solusi Desain	60
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	64
A. Alternatif Desain	64
1. Alternatif Estetika Ruang.....	64
2. Alternatif Penataan Ruang	72
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	76
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	77
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	78
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	81
C. Hasil Desain	83
1. Perspektif	83
2. Gambar Layout.....	95
3. Detail Khusus.....	96
BAB V PENUTUP.....	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	101
A. Proses Pengembangan Desain (<i>Schematic Design</i>)	101
B. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran	102
C. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior	104
D. Hasil Turnitin	131
E. Gambar Kerja.....	132

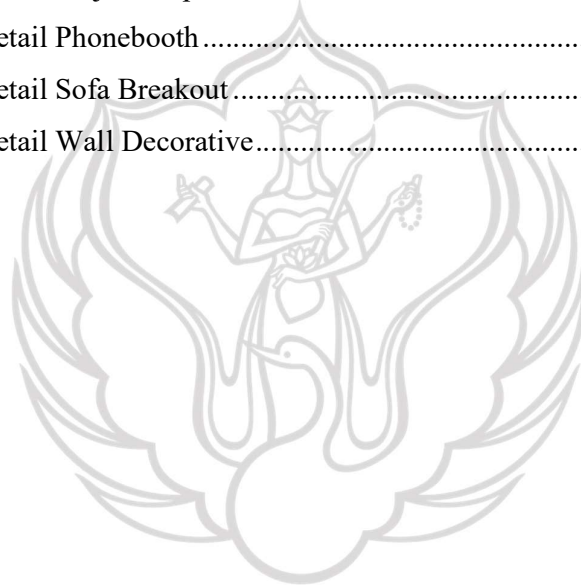
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Proses Desain Rosemary Kilmer.....	2
Gambar 2. 1 Activity Based Working.....	8
Gambar 2. 2 IoT dan AI untuk efisiensi energi di smart building melalui perspektif sistem.	9
Gambar 2. 3 Human Centered Design Principles	11
Gambar 2. 4 Core Principles of Ergonomics	12
Gambar 2. 5 The eight drivers of wellbeing at work	13
Gambar 2. 6 Temperatur Lampu.....	15
Gambar 2. 7 Site BSI DigiLab	18
Gambar 2. 8 Behaviour Mapping.....	21
Gambar 2. 9 Struktur Organisasi.....	22
Gambar 2. 10 Segmen Pengguna Ruang Berdasarkan Aktivitas dan Kebutuhan.....	22
Gambar 2. 11 Foto Fasad Bangunan Eksisting	25
Gambar 2. 12 Foto Area Drop Off Bangunan Eksisting.....	26
Gambar 2. 13 Foto Garasi Motor dan Mobil Bangunan Eksisting	26
Gambar 2. 14 Foto Area Carpot Bangunan Eksisting.....	27
Gambar 2. 15 Foto Teras Depan Bangunan Eksisting	27
Gambar 2. 16 Foto Ruang Tengah Bangunan Eksisting.....	28
Gambar 2. 17 Foto Teras Belakang Bangunan Eksisting	29
Gambar 2. 18 Foto Gudang Bangunan Eksisting.....	30
Gambar 2. 19 Foto Toilet Bangunan Eksisting.....	30
Gambar 2. 20 Foto Halaman Belakang Bangunan Eksisting.....	31
Gambar 2. 21 Layout Eksisting.....	32
Gambar 2. 22 Potongan A-A Bangunan Eksisting	32
Gambar 2. 23 Potongan B-B Bangunan Eksisting.....	33
Gambar 2. 24 Potongan C-C Bangunan Eksisting.....	33
Gambar 2. 25 Potongan D-D Bangunan Eksisting	33
Gambar 2. 26 Analisis Zoning & Sirkulasi Bangunan Eksisting.....	34
Gambar 2. 27 Matriks Diagram Ruang Bangunan Eksisting.....	34
Gambar 2. 28 Kondisi Lantai Bangunan Eksisting.....	35
Gambar 2. 29 Kondisi Dinding Bangunan Eksisting.....	36

Gambar 2. 30 Kondisi Plafon Bangunan Eksisting.....	36
Gambar 2. 31 Analisis Kondisi Pencahayaan Bangunan Eksisting.....	37
Gambar 2. 32 Analisis Kondisi Penghawaan Bangunan Eksisting.....	38
Gambar 2. 33 Mekanikal Elektrikal Bangunan Eksisting.....	39
Gambar 3. 1 Mind Mapping Ideasi dan Pendekatan Desain.....	60
Gambar 3. 2 Mind Mapping Integrasi IoT dan AI Dalam Desain Ruang.....	61
Gambar 3. 3 Kerangka Konsep Desain BSI DigiLab	62
Gambar 3. 4 Penerapan Norma Islam pada Desain BSI DigiLab	63
Gambar 4. 1 Moodboard Welcome Area	64
Gambar 4. 2 Sketsa Ide Welcome Area	64
Gambar 4. 3 Moodboard Breakout Room.....	64
Gambar 4. 4 Sketsa Ide Breakout Room.....	65
Gambar 4. 5 Moodboard Head Room.....	65
Gambar 4. 6 Sketsa Ide Head Room	65
Gambar 4. 7 Moodboard Indoor Workstation.....	65
Gambar 4. 8 Sketsa Ide Indoor Workstation.....	66
Gambar 4. 9 Moodboard War Room	66
Gambar 4. 10 Sketsa Ide War Room.....	66
Gambar 4. 11 Moodboard Meeting Room.....	66
Gambar 4. 12 Sketsa Ide Multimedia Meeting Room	67
Gambar 4. 13 Moodboard Outdoor Workstation	67
Gambar 4. 14 Sketsa Ide Outdoor Workstation	67
Gambar 4. 15 Moodboard Rest Room	67
Gambar 4. 16 Sketsa Ide Rest Room	68
Gambar 4. 17 Moodboard Outdoor Lounge.....	68
Gambar 4. 18 Sketsa Ide Outdoor Lounge.....	68
Gambar 4. 19 Moodboard Outdoor Amphitheatre.....	68
Gambar 4. 20 Sketsa Ide Outdoor Amphitheatre	69
Gambar 4. 21 Color Scheme	69
Gambar 4. 22 Transformasi Bentuk.....	71
Gambar 4. 23 Material Scheme.....	71
Gambar 4. 24 Matriks Diagram Ruang	72

Gambar 4. 25 Bubble Diagram	73
Gambar 4. 26 Alternatif Zoning.....	74
Gambar 4. 27 Alternatif Layout.....	75
Gambar 4. 28 Alternatif Rencana Lantai	76
Gambar 4. 29 Rencana Dinding.....	76
Gambar 4. 30 Alternatif Rencana Plafon	77
Gambar 4. 31 Furniture Pegisi Ruang.....	77
Gambar 4. 32 Perspektif Fasad View 1.....	83
Gambar 4. 33 Perspektif Fasad View 2.....	83
Gambar 4. 34 Perspektif Drop Off.....	83
Gambar 4. 35 Perspektif Wekcome Area View 1	84
Gambar 4. 36 Perspektif Welcome Area View 2.....	84
Gambar 4. 37 Perspektif Welcome Area View 3.....	84
Gambar 4. 38 Perspektif Indoor Workstation View 1.....	85
Gambar 4. 39 Perspektif Indoor Workstation View 2.....	85
Gambar 4. 40 Perspektif Indoor Workstation View 3.....	85
Gambar 4. 41 Perspektif Indoor Workstation View 4.....	86
Gambar 4. 42 Perspektif Head Room	86
Gambar 4. 43 Perspektif Breakout Room View 1	86
Gambar 4. 44 Perspektif Breakout Room View 2	87
Gambar 4. 45 Breakout Room View 3.....	87
Gambar 4. 46 Perspektif War Room View 1	87
Gambar 4. 47 Perspektif War Room View 2	88
Gambar 4. 48 Perspektif Multimedia Meeting Room View 1	88
Gambar 4. 49 Perspektif Multimedia Meeting Room View 2	88
Gambar 4. 50 Perspektif Phonebooth	89
Gambar 4. 51 Perspektif Outdoor Workstation View 1.....	89
Gambar 4. 52 Perspektif Outdoor Workstation View 2.....	90
Gambar 4. 53 Perspektif Outdoor Workstation View 3.....	90
Gambar 4. 54 Perspektif Pantry View 1	90
Gambar 4. 55 Perspektif Pantry View 2	91
Gambar 4. 56 Perspektif Musholla	91

Gambar 4. 57 Perspektif Outdoor Lounge	91
Gambar 4. 58 Perspektif Rest Room View 1	92
Gambar 4. 59 Perspektif Rest Room View 2	92
Gambar 4. 60 Perspektif Outdoor Amphitheatre View 1.....	92
Gambar 4. 61 Perspektif Outdoor Amphitheatre View 2.....	93
Gambar 4. 62 Perspektif Backyard View 1.....	93
Gambar 4. 63 Perspektif Backyard View 2.....	93
Gambar 4. 64 Perspektif Toilet Outdoor.....	94
Gambar 4. 65 Perspektif Toilet Indoor	94
Gambar 4. 66 Layout.....	95
Gambar 4. 67 Detail Meja Resepsionis.....	96
Gambar 4. 68 Detail Phonebooth.....	96
Gambar 4. 69 Detail Sofa Breakout.....	96
Gambar 4. 70 Detail Wall Decorative.....	97



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keinginan/Harapan Klien	18
Tabel 2. 2 Penambahan Area Baru dari Klien.....	19
Tabel 2. 3 Persepsi Terhadap Ruang kantor Lama	23
Tabel 2. 4 List Furniture & Equipment Kantor Lama BSI DigiLab	40
Tabel 2. 5 List Sanitary Kantor Lama BSI DigiLab	41
Tabel 2. 6 List Elektronik & Elektrikal Kantor Lama BSI DigiLab	42
Tabel 2. 7 Elemen Estetika Ruang Pada Bangunan Eksisting	43
Tabel 2. 8 Standar Ukuran Area Kerja.....	43
Tabel 2. 9 Susunan Data Non Fisik, Data Fisik, dan Data Literatur.....	49
Tabel 2. 10 Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria	51
Tabel 3. 1 Identifikasi Masalah dan Ide Solusi	59
Tabel 4. 1 Jenis Lampu pada Perancangan	78
Tabel 4. 2 Perhitungan Jumlah Titik Lampu.....	78
Tabel 4. 3 Jenis AC pada Perancangan.....	79
Tabel 4. 4 Perhitungan Kebutuhan AC	80
Tabel 4. 5 Jenis ME pada Perancangan.....	80
Tabel 4. 6 Evaluasi Pemilihan Alternatif melalui Ranking	82

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dunia kerja digital mendorong perusahaan untuk menata ulang cara bekerja, tidak hanya dari sisi sistem dan teknologi, tetapi juga dari lingkungan fisik yang mendukungnya. Pola kerja yang semakin dinamis dan fleksibel menuntut ruang kerja yang mampu beradaptasi terhadap perubahan kebutuhan serta mendukung efektivitas dan produktivitas pengguna. Dalam konteks ini, ruang kerja tidak lagi dipahami sekadar sebagai tempat bekerja, melainkan sebagai sistem lingkungan yang berperan dalam membentuk budaya kerja, kinerja organisasi, serta kualitas interaksi di dalamnya.

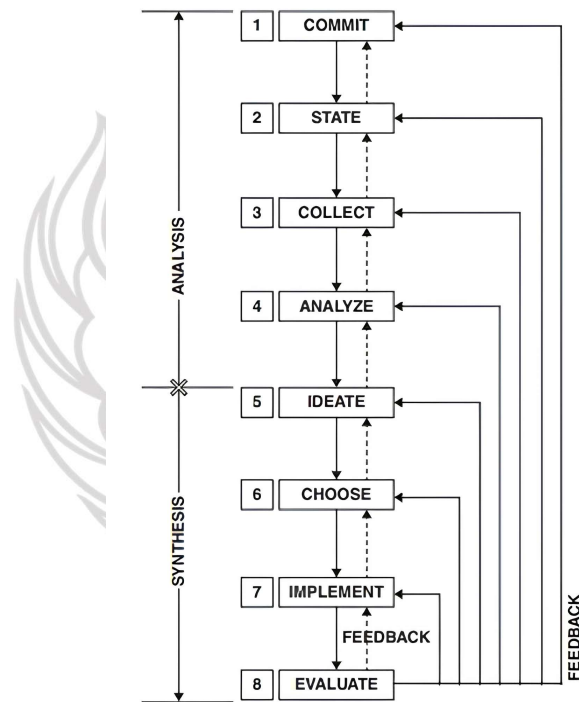
Bank Syariah Indonesia (BSI) sebagai salah satu lembaga keuangan nasional berbasis prinsip syariah turut merespons perkembangan tersebut melalui pembentukan BSI DigiLab, sebuah unit kerja yang berfokus pada pengembangan inovasi digital, produk, layanan, dan sistem teknologi perbankan. Sebagai pusat inovasi, BSI DigiLab diharapkan mampu memudah proses kerja yang kreatif, kolaboratif, dan terbuka, sekaligus merepresentasikan citra BSI sebagai institusi keuangan modern yang tetap berlandaskan nilai-nilai syariah.

Namun, berdasarkan hasil observasi pada ruang kerja kantor lama BSI DigiLab di Jakarta, kondisi ruang belum sepenuhnya mencerminkan karakter tersebut. Penataan ruang masih bersifat konvensional, kurang terorganisasi secara sistematis, serta belum terintegrasi dengan dukungan teknologi yang menunjang dinamika kerja digital. Secara visual dan atmosfer, ruang kerja juga belum menunjukkan kualitas profesional yang sesuai dengan peran BSI DigiLab sebagai unit inovasi. Kondisi ini menunjukkan perlunya perancangan ulang yang mampu menghadirkan sistem ruang yang adaptif, efektif, dan selaras dengan identitas organisasi.

Proyek perancangan ini dilakukan pada bangunan eksisting di Jakarta Pusat yang sebelumnya tidak difungsikan dalam jangka waktu cukup lama dan masih berupa ruang kosong tanpa pembagian area yang terstruktur. Oleh karena itu, pendekatan *Smart Adaptive Workspace* dipilih untuk mengembangkan sistem ruang yang fleksibel, terorganisasi secara efisien, serta terintegrasi dengan teknologi pintar guna merespons dinamika kerja digital dan meningkatkan kualitas lingkungan kerja secara menyeluruh.

B. Metode Desain

1. Proses Desain



Gambar 1. 1 Proses Desain Rosemary Kilmer

(Sumber : kilmer & Kilmer, 2014)

Proses desain menurut Rosemary kilmer dibagi menjadi 2 tahap utama, yaitu analisis dan sintesis (Kilmer & Kilmer Otie.W, 2014). Dalam dua tahap ini masih dibagi lagi menjadi tahapan yang lebih sistematis, seperti :

a. Tahap Analisis :

1) Commit

Tahap ini merupakan titik awal untuk membangun kesadaran dan kesiapan dalam menjalani proses perancangan. Fokus utamanya adalah menumbuhkan komitmen untuk memahami konteks proyek, kebutuhan ruang, serta arah perancangan secara menyeluruh sebelum masuk ke tahap yang lebih teknis.

2) *State*

Pada tahap ini, permasalahan dan tujuan perancangan mulai dirumuskan secara garis besar. Proses ini membantu memperjelas isu utama yang perlu dijawab melalui desain, sekaligus menetapkan batasan dan arah kerja agar proses selanjutnya tetap terkontrol.

3) *Collect*

Tahap pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang relevan sebagai dasar perancangan. Data dapat berasal dari berbagai sumber, seperti observasi lapangan, studi literatur, referensi desain, maupun informasi pendukung lain yang berkaitan dengan ruang dan aktivitas pengguna.

4) *Analyze*

Seluruh data yang telah terkumpul kemudian dianalisis untuk menemukan pola, hubungan, dan potensi yang dapat dikembangkan. Tahap ini membantu menyaring informasi agar lebih terarah dan menjadi dasar dalam merumuskan konsep desain.

b. Tahap Sintetis :

1) *Ideate*

Pada tahap ideasi, berbagai gagasan mulai dikembangkan sebagai respons terhadap hasil analisis. Proses ini bersifat eksploratif, membuka kemungkinan solusi yang beragam tanpa langsung membatasi pada satu jawaban desain tertentu.

2) *Choose*

Dari berbagai ide yang muncul, dilakukan proses pemilihan untuk menentukan arah desain yang paling sesuai. Pertimbangan dilakukan secara menyeluruh agar solusi yang dipilih dapat

menjawab permasalahan secara efektif dan realistis untuk dikembangkan.

3) *Implement*

Tahap ini berfokus pada penerjemahan ide terpilih ke dalam bentuk rancangan yang lebih nyata. Konsep mulai diwujudkan melalui pengaturan ruang, elemen desain, dan sistem pendukung lainnya agar dapat diaplikasikan secara utuh.

4) *Evaluate*

Terakhir, dilakukan evaluasi sebagai proses peninjauan kembali terhadap hasil perancangan. Tujuannya adalah memastikan bahwa desain yang dihasilkan tetap sejalan dengan tujuan awal dan mampu menjawab kebutuhan ruang secara optimal.

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

- 1) Wawancara dilakukan sebagai langkah awal untuk mengumpulkan data non fisik, data fisik, dan data kebutuhan. Wawancara dilakukan kepada klien mengenai *scope* pekerjaan yang akan dilakukan dan kebutuhan ruang yang diperlukan.
- 2) *Survey* langsung di lapangan dengan tujuan memperoleh data fisik, data non fisik terkait kebutuhan ruang, suasana ruang, dan aktivitas pengguna.
- 3) Setelah melakukan pengumpulan data fisik berupa foto dan data non fisik berupa hasil wawancara, penulis kemudian membuat layout eksisting bangunan yang akan digunakan sebagai kantor baru BSI DigiLab.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Proses pembangkitan ide dilakukan dengan mengumpulkan berbagai informasi dan literatur dari sumber-sumber yang relevan, melakukan pemetaan ide (*mind mapping*) untuk menghasilkan berbagai macam ide dan eksplorasi yang lebih luas. Dalam proses pencarian ide, sering kali solusi awal tidak langsung menjawab masalah secara tuntas.

Itulah sebabnya ide-ide tersebut perlu dikembangkan lagi pada tahap prototipe untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan desainnya. Lewat proses ini, ide yang dirasa kurang optimal bisa dikombinasikan atau dikembangkan lebih lanjut hingga melahirkan konsep baru yang lebih efisien dalam menyelesaikan masalah.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Dalam menentukan alternatif desain yang paling sesuai, proses evaluasi dilakukan melalui analisis desain, percobaan menggunakan *software*, serta konsultasi bersama dosen pembimbing. Penilaian dilakukan pada aspek desain yang memiliki beberapa opsi pengembangan dengan mempertimbangkan beberapa kriteria utama, yaitu fungsi, efektivitas, efisiensi, ergonomi, *maintenance*, dan estetika. Setiap alternatif kemudian dibandingkan menggunakan sistem *ranking* untuk melihat kelebihan dan kekurangan masing-masing desain secara lebih terukur.

