

Prodi S1 Sarjana Arsitektur
FTSP – Universitas Trisakti

Design Thinking Process

IDEATE

MK Metode Perancangan Arsitektur

Ardilla Jefri Karista, ST., MSc.

Stanford d.school Design Thinking Process

Memahami
pengguna dan
kebutuhannya

EMPATHIZE

- Interviews
- Shadowing
- Seek to understand
- Non-judgmental

DEFINE

- Personas
- Role objectives
- Decisions
- Challenges
- Pain Points

Analisis - sintesis

IDEATE

- Share ideas
- All ideas worthy
- Diverge/Converge
- "Yes and" thinking
- Prioritize

PROTOTYPE

- Mockups
- Storyboards
- Keep it simple
- Fail fast
- Iterate quickly

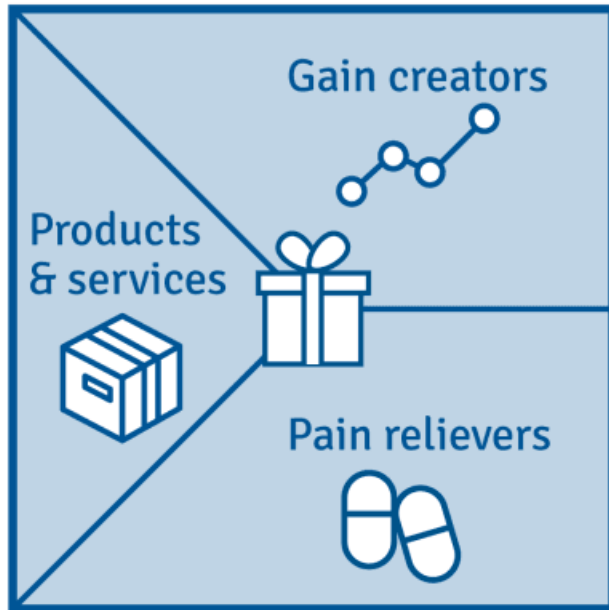
TEST

- Understand impediments
- What works?
- Role play
- Iterate quickly

<https://dschool.stanford.edu>

Value Proposition

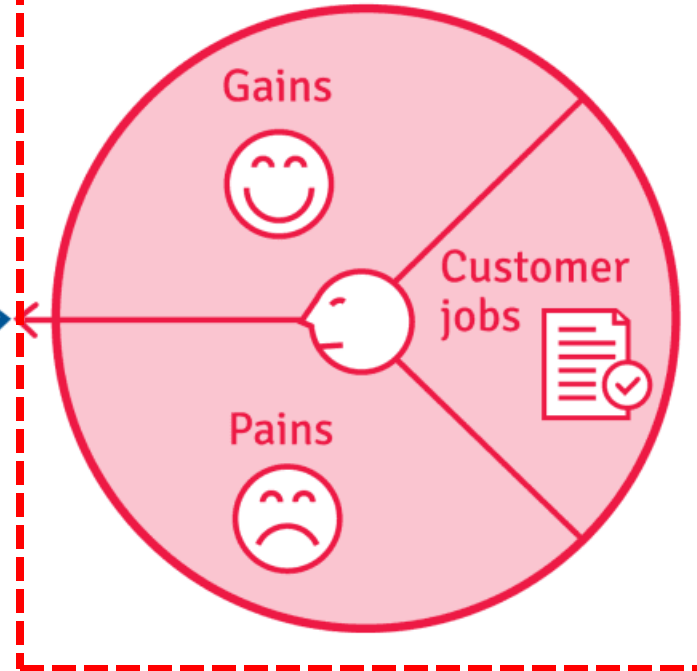
Canvas



Value Map

Manfaat yang akan ditawarkan kepada pengguna.

Customer Profile



Customer map

GEN-Z

Udah Mulai Beli Rumah!

Jangan mikir properti cuma buat orang tua.
Sekarang giliran kita!



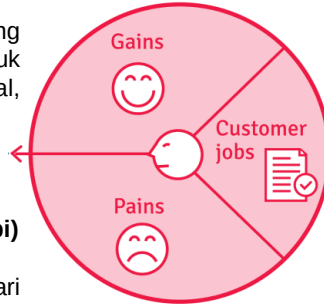
Gains (keuntungan yang diharapkan)

Deskripsikan manfaat yang diharapkan pengguna, termasuk manfaat fungsional, emosional, sosial yang positif.

Pains (kendala & masalah yg dihadapi)

Deskripsikan emosi negatif dari pengguna, hal-hal yang tidak diinginkan, situasi yang tidak diinginkan ketika dan setelah mengerjakan sesuatu.

Customer Profile



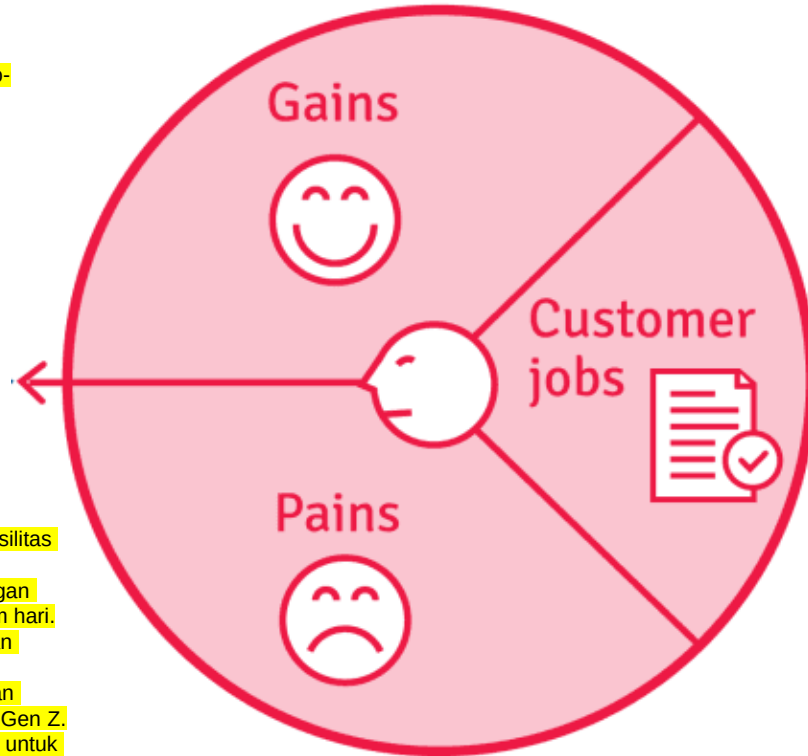
Customer Jobs (apa yang dibutuhkan)

Deskripsikan apa yang target pengguna sedang kerjakan atau butuhkan, bisa berupa tugas yang sedang mereka kerjakan, masalah yang sedang mereka pecahkan atau kebutuhan yang sedang berusaha dicapai oleh mereka.

Pastikan deskripsi tersebut dengan tepat. Kita tidak akan menjawab persoalan seperti menyediakan rumah dengan harga terjangkau atau lokasi strategis.

Deskripsi tersebut bisa bersifat dasar, fungsional, emosional maupun sosial.

Customer Profile



- Akses mudah ke transportasi publik 24 jam (KRL, MRT, bus, ojek online).
- Hunian terjangkau tanpa mengorbankan kenyamanan dan keamanan.
- Fasilitas pendukung seperti Wi-Fi cepat, co-working space, communal area.
- Desain interior modern, minimalis, dan fungsional.
- Komunitas sesama Gen Z untuk berbagi aktivitas sosial, profesional, atau hobi.

- Harga hunian di Jakarta pusat atau dekat fasilitas publik sangat mahal.
- Banyak hunian dg fasilitas terbatas, lingkungan kumuh/ akses transportasi terbatas di malam hari.
- Sering merasa tidak aman atau tidak nyaman tinggal sendiri.
- Sulit menemukan tempat tinggal yang sejalan dengan gaya hidup digital dan produktivitas Gen Z.
- Skema sewa atau cicilan sering tidak ramah untuk penghasilan Gen Z yang masih entry level.

- Mencari hunian yang aman dan nyaman untuk bekerja, belajar, dan istirahat.
- Ingin mobilitas tinggi, akses transportasi 24 jam, dekat dengan pusat aktivitas (kampus, kantor, tempat hiburan).
- Menginginkan gaya hidup modern, digital-friendly, dan ramah komunitas.
- Butuh harga sewa atau beli yang terjangkau dengan skema pembayaran yang fleksibel.
- Ingin lingkungan sosial yang mendukung perkembangan pribadi dan karier.

Sekali lagi ingat, bahwa

MASALAH

seperti pohon

...Anda harus bisa membedakan
mana yang merupakan
kebutuhan (akar masalah) atau
hanya keinginan.

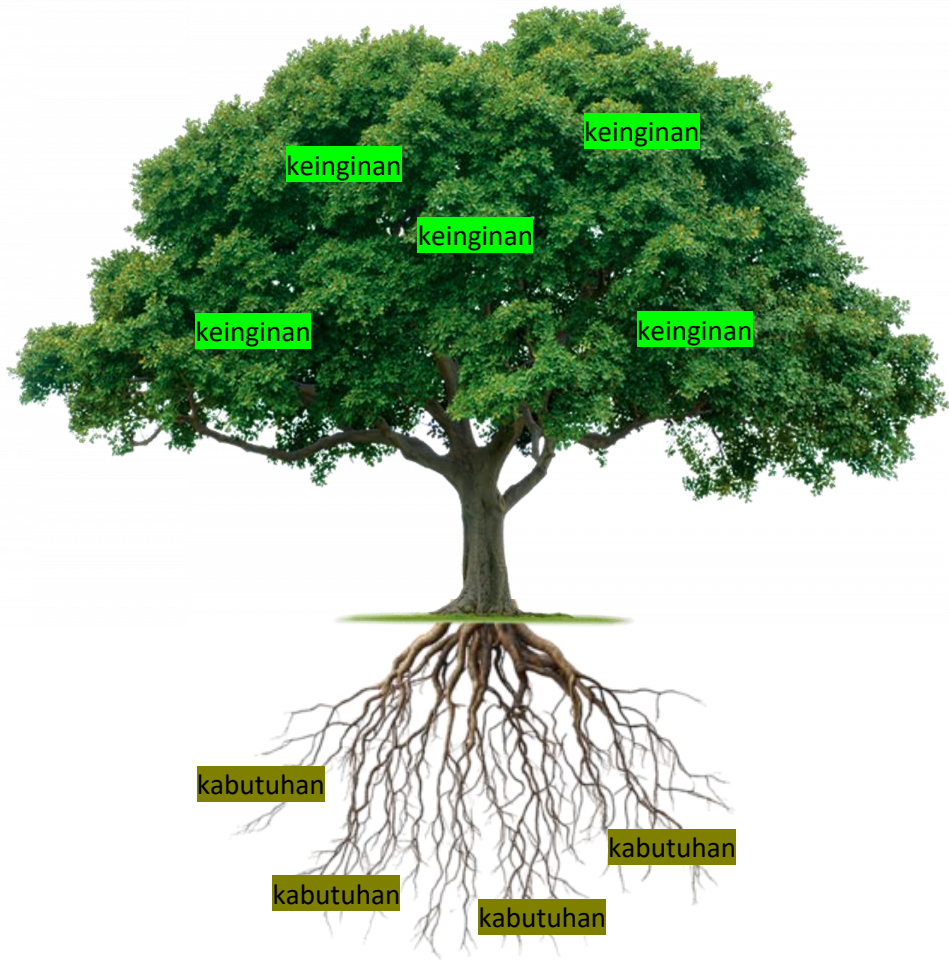


Sekali lagi ingat, bahwa

MASALAH

seperti pohon

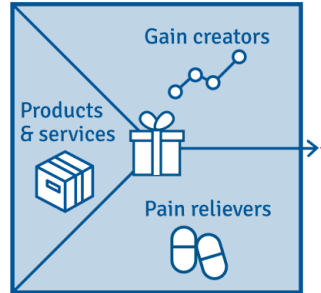
Gali lebih dalam untuk
mendapatkan inti (dasar) yang
mendasari suatu masalah.....



Products & Services (Produk/ Jasa yg Ditawarkan)

Persilangan antara pain reliever dan gain creator yang akan disajikan pada pengguna. Apa produk dan service yang akan membantu pengguna secara fungsional, emosional, sosial atau membantu memenuhi kebutuhan dasar. Produk dan service ini harus berwujud.

Value Proposition



Gains Creator (bagaimana produk menciptakan keuntungan)

Solusi yang berhubungan erat dengan pemenuhan kegiatan atau harapan pengguna.

Pains Relievers (Bagaimana produk mengatasi permasalahan)

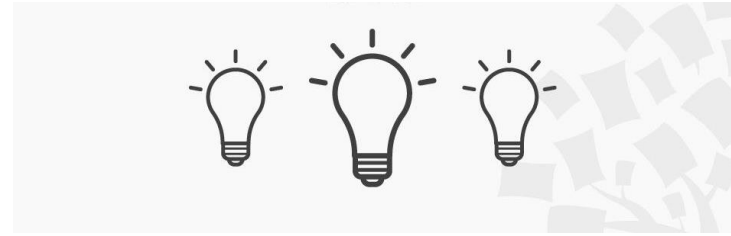
Solusi untuk menghapus dan mengurangi masalah atau pain atau hal-hal negatif yang dialami oleh pengguna.

Value Proposition



- Hunian berbasis *co-living* atau *micro apartment* di pusat kota.
- Layanan manajemen hunian digital (aplikasi untuk pembayaran, maintenance, komunitas).
- Program loyalitas atau subsidi khusus untuk Gen Z/mahasiswa/fresh graduate.
- Akses ke layanan penunjang gaya hidup urban: laundry, café, gym, ruang kreatif.

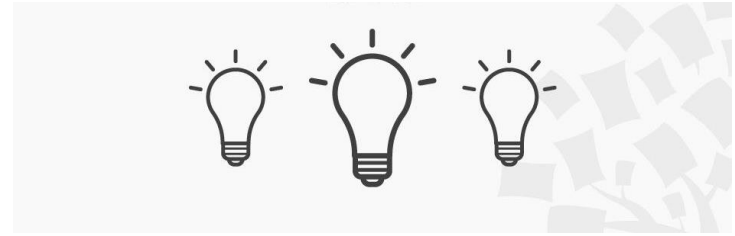
- Terintegrasi dengan moda transportasi 24 jam (akses ke Halte, Stasiun, dan aplikasi transportasi digital).
 - Fasilitas modern seperti smart-lock, internet super cepat, ruang kerja bersama, dan rooftop garden.
 - Program komunitas penghuni: workshop, movie night, open mic, dll.
 - Interior bergaya milenial/Gen Z dengan konsep studio multifungsi dan efisien.
 - Sistem bayar pembelian fleksibel: bisa harian, mingguan, atau bulanan tanpa biaya deposit tinggi.
-
- Harga lebih terjangkau melalui sistem *co-living* atau subsidi sewa.
 - Jaminan keamanan (CCTV, kartu akses, security 24 jam).
 - Bebas biaya tambahan tersembunyi (all-in utilities).
 - Sistem pemesanan digital dengan transparansi harga dan kontrak.
 - Lokasi strategis untuk mengurangi waktu dan biaya transportasi.



IDEA : gagasan

rancangan yang terfikirkan

1. *Seberapa penting idea*
2. *Peran dalam kehidupan sehari-hari*
3. *Peran dalam perancangan*



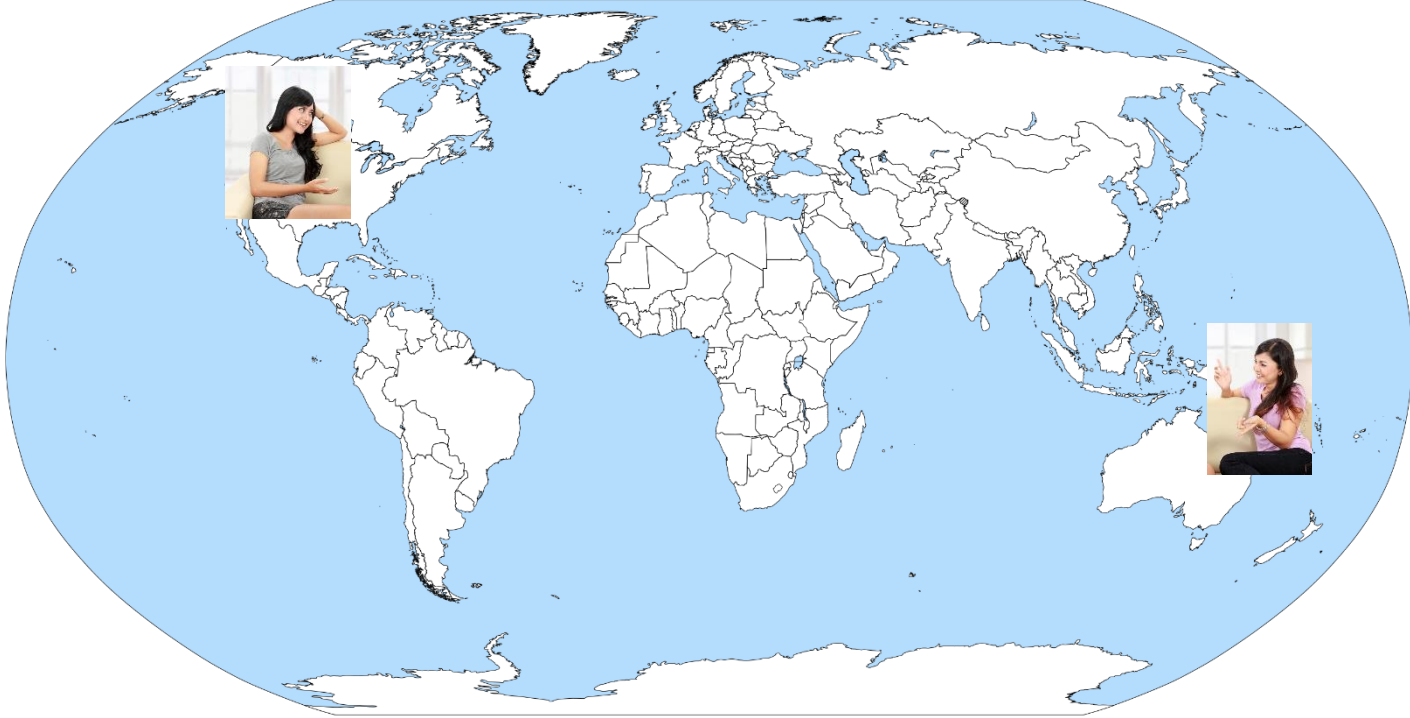
IDEA : berfikir di luar kotak



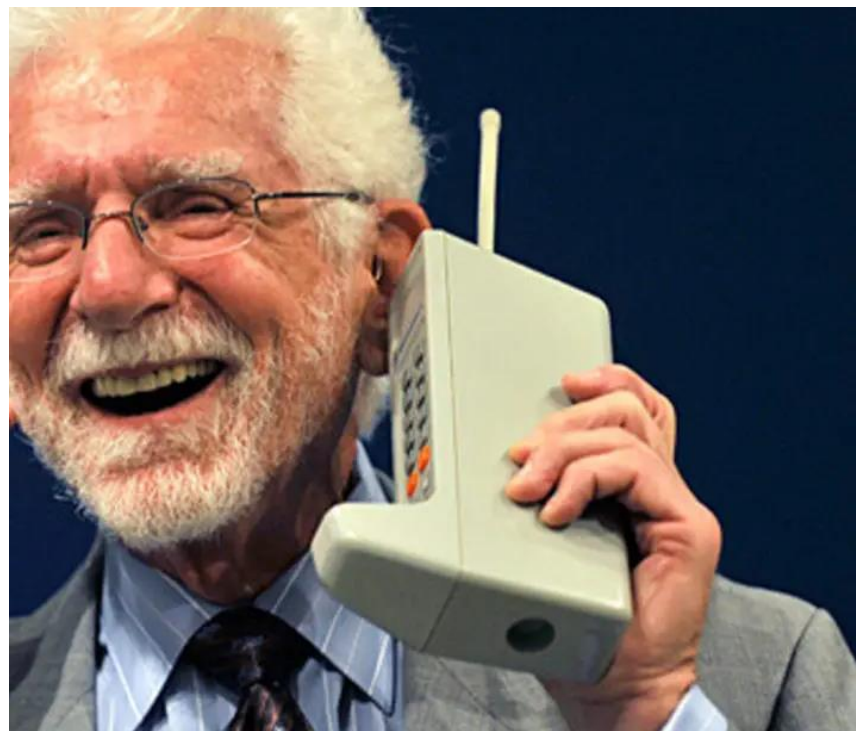














Bagaimana bila terasa lebih dekat dan nyata???



Sehingga,



Temukan ide yang menjadi solusi bagi masalah mendasar



IDEATE

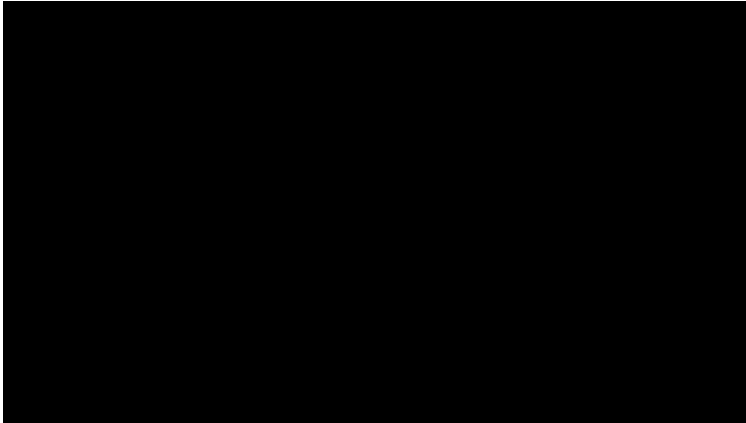
Menghasilkan ide atas solusi dari permasalahan yang ada melalui sebuah

Sketching, Prototyping, Brainstorming, Brainwriting, Worst Possible Idea, dll

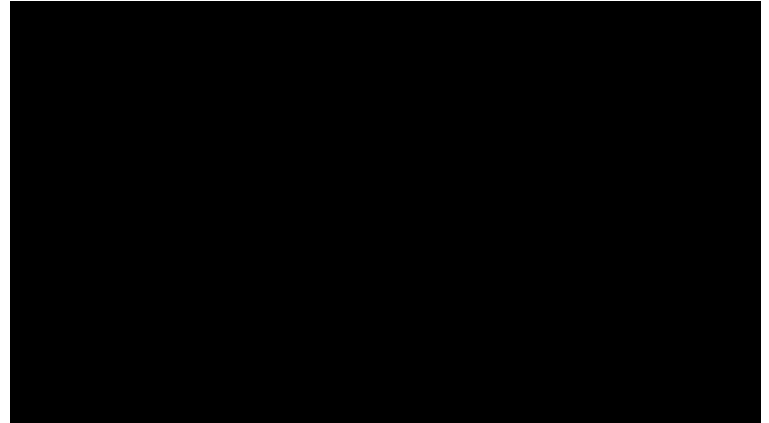




https://www.youtube.com/watch?v=4UwPiwbmj_8



https://www.youtube.com/watch?v=4UwPiwbmj_8



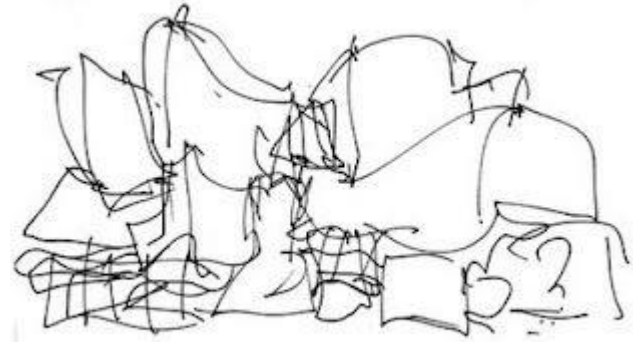
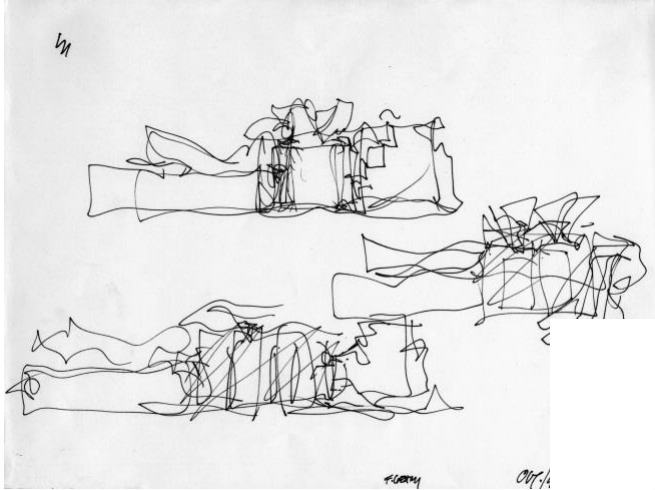


[Bjarke Ingels: Architecture should be more like Minecraft - YouTube](#)

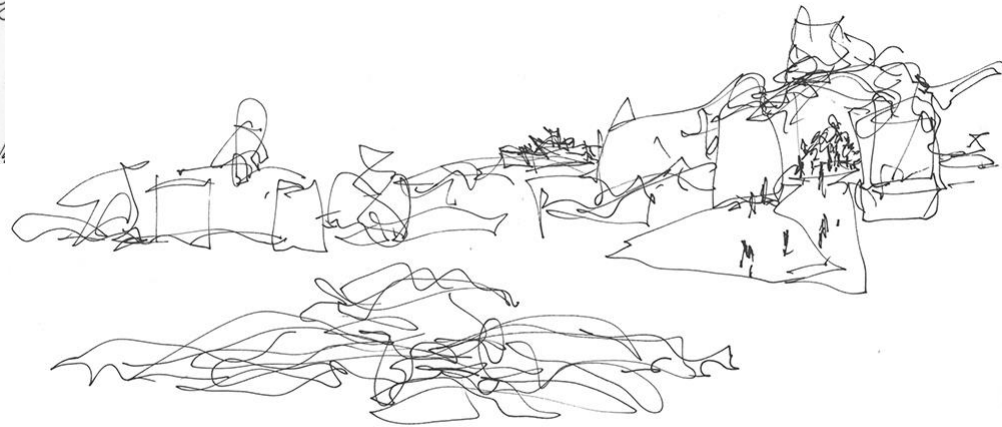
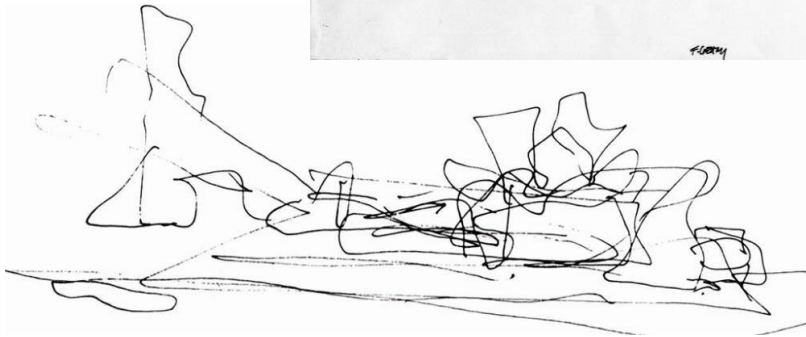
IDEATE

Sketching

Gambaran ide gagasan



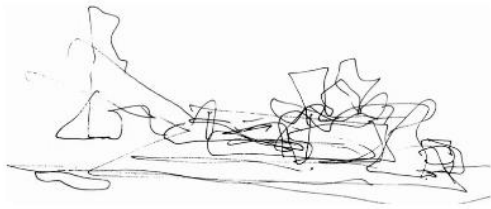
hanyu Ranyu tana red bones



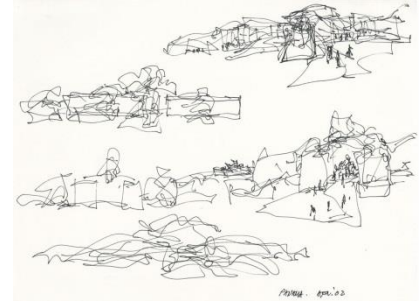
Phanah. 10/02

IDEATE

Sketching



Via *Light Amber*

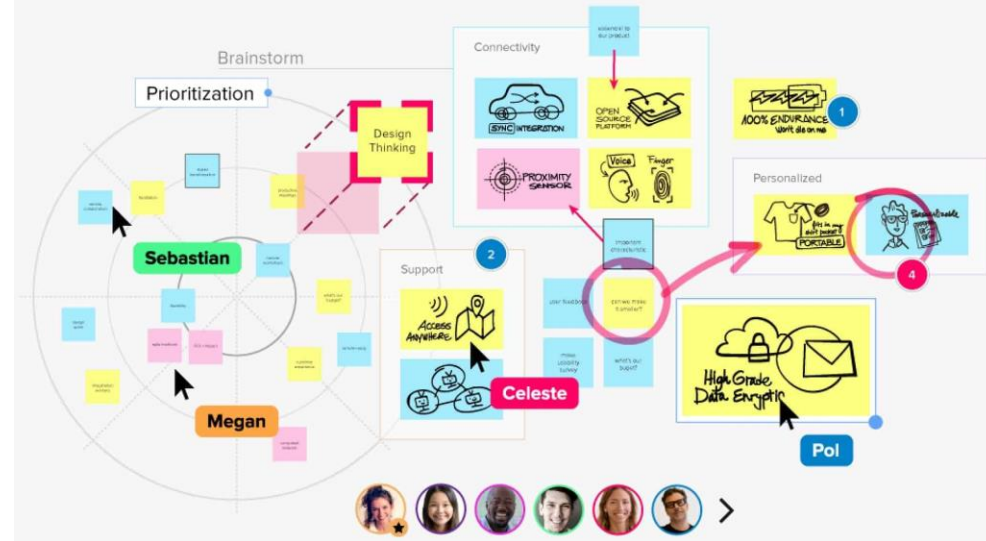
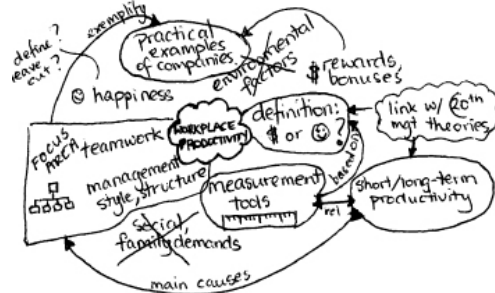


Berfikir bebas dan menghasilkan ide
Mengidentifikasi hubungan, mengatur ide

Free thinking and producing ideas



Identifying relationships, organising ideas





Ide tangga yang menarik dan atraktif

Tom &
Jerry

bermain

motivasi



warna

piano

3D effect

lukisan

Ide tangga yang menarik dan atraktif



Ide interaksi rancangan kebun binatang

Hewan dalam kandang



Hewan dan manusia
berinteraksi dengan
pengawasan

Hewan liar manusia di mobil

Hewan hidup bebas dan manusia
melihat melalui kaca transparan
besar

Hewan dan manusia berinteraksi
langsung

Ide interaksi rancangan kebun binatang



Hewan dalam kandang



Hewan liar manusia di mobil



Hewan dan manusia berinteraksi dengan pengawasan



Hewan dan manusia berinteraksi langsung



Hewan hidup bebas dan manusia melihat melalui kaca transparan besar



Brainwriting

pengumpulan ide secara kelompok

Keunggulan Brainwriting:

- Menghindari dominasi peserta tertentu
- Mengurangi tekanan sosial atau kritik langsung
- Mendorong pemikiran orisinal dan reflektif
- Semua peserta aktif terlibat

Problem Statement:			
	Idea #1	Idea #2	Idea #3
Person A	Person A writes an idea here... Menyediakan sewa fleksibel harian/mingguan	...and another idea here Menambahkan diskon sewa untuk mahasiswa	...and another here.
Person B	Person B writes their idea here, perhaps a new idea... Desain ruangan multifungsi untuk kerja dan tidur	...or one which builds from an earlier idea Menyediakan ruang co-working dan area santai	... or a combination of both ideas
Person C	Person C contributes here, adding their ideas in this row... Akses Wi-Fi gratis dan cepat	... which build on my ideas on this page ... Aplikasi mobile untuk manajemen sewa dan layanan	... or may be entirely new

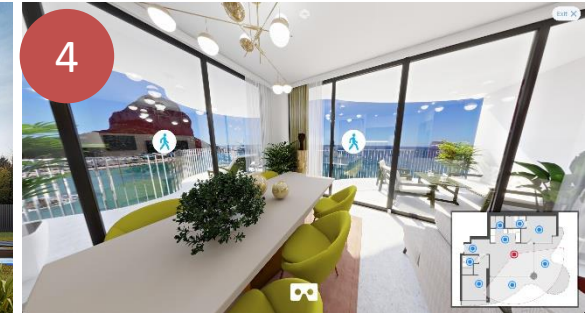
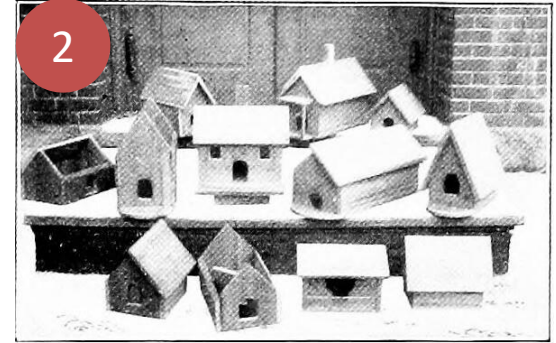
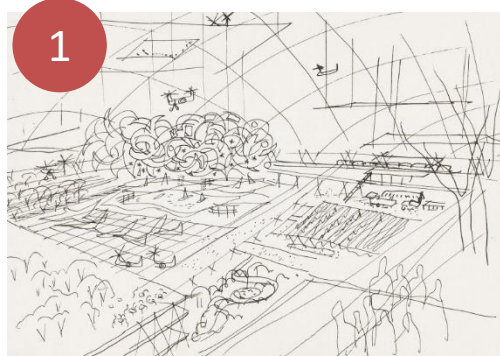
IDEATE

Prototyping

menguji ide, fungsi, dan pengalaman pengguna sebelum produk akhir dikembangkan secara penuh

1. **Low-fidelity:** Sketsa tangan layout kamar tidur + ruang kerja
2. **Mid-fidelity:** Maket sederhana dari karton menunjukkan zonasi ruang
3. **High-fidelity:** Gambar 3D dengan render interior lengkap + simulasi sirkulasi udara
4. **Interactive prototype:** Model VR/AR yang bisa dijelajahi pengguna

proses membuat model awal



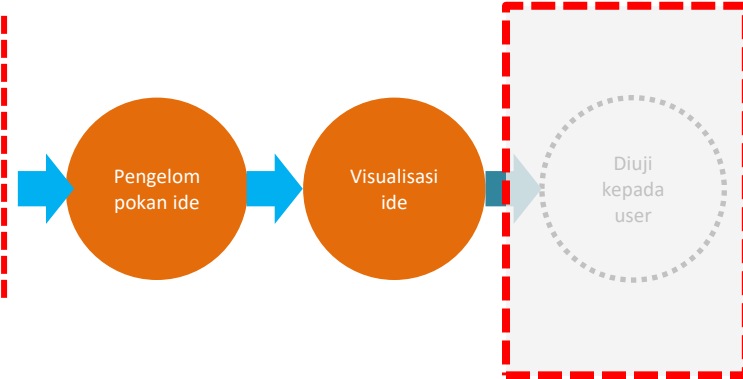


How to

Mendorong
pemikiran
kreatif untuk
penyelesaian
masalah atau
memancing ide



Identifikasi
masalah
+
Solusi
(sebanyak2nya)



Manfaat :

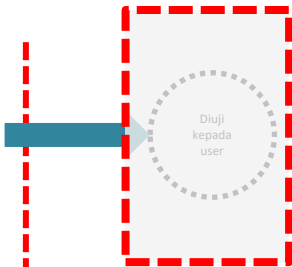
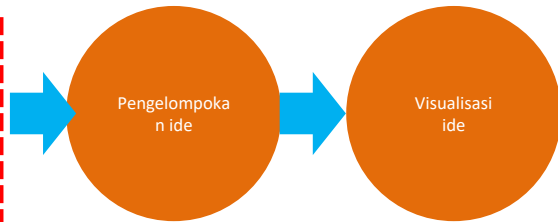
- *Perspektif yang luas*
- *Mendorong inovasi*
- *Menemukan area eksplorasi tak terduga*
- *Variasi ide*

IDEATE

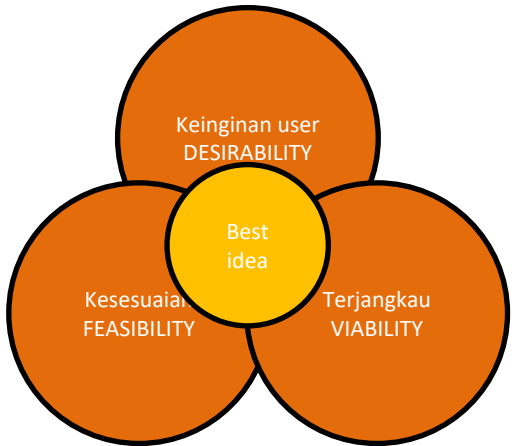
How to



Identifikasi masalah + Solusi (sebanyak2nya)



Unsur pemilihan ide



Gagasan produk dan service haruslah berwujud.

Langkah berikut dalam design thinking adalah 'Ideate', yaitu memvisualisasikan gagasan Anda. Buatlah sebanyak mungkin sketsa gagasan atau ide.

Ideate: generate alternatives to test.

5 Sketch at least 5 *radical* ways to meet your user's needs. 5min



Tuliskan problem statement di sini...

write your problem statement above

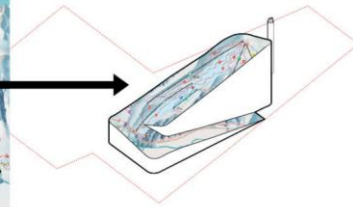
**Deskripsi
kan dan
Gambar
ide Anda
disini.**

**Deskripsi
kan dan
Gambar
ide Anda
disini.**

**Deskripsi
kan dan
Gambar
ide Anda
disini.**

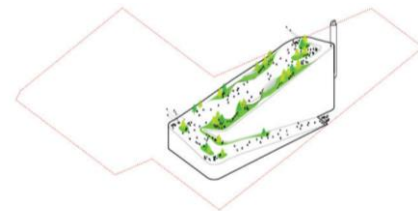
**Deskripsi
kan dan
Gambar
ide Anda
disini.**

**Deskripsi
kan dan
Gambar
ide Anda
disini.**



ALPINE SKIING IN COPENHAGEN

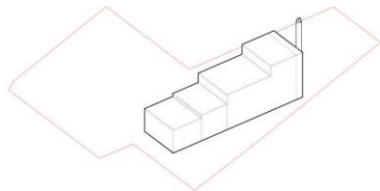
We propose to turn the roof of the new Amager Ressource Center into an artificial ski slope for the citizens of Copenhagen, where it will be possible to ski all year round! The slope will be ecological, upending the convention of the energy intensive indoor or alpine ski resort.



TAKE A WALK IN THE PARK

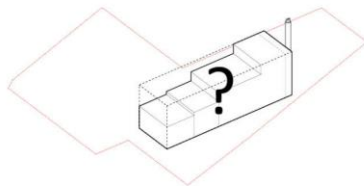
The roof is not only going to function as a skislope, but like a real mountain with a green forest areas, hike trail, climbing walls and maybe even a mountain bike rail. On top of the slope there will be a viewing plateau and a little café.

Sumber : BIG | Bjarke Ingels Group



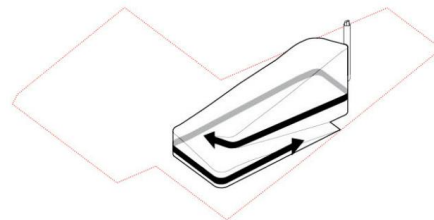
PROGRAM

The internal volumes of the new waste to energy plant have been determined by engineering and technical criteria. Due to the sheer size and requirements for precise positioning, the primary structure of the building is to be integrated with the machinery.



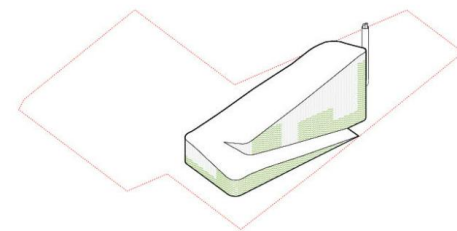
FUN FACTORY?

We propose a new breed of waste-to-energy plant, one that is economically, environmentally, and socially profitable. Instead of considering Amager Ressource Center as an isolated architectural object, we consider the assignment to design a façade as an opportunity for the local context.



FACADE

The building is gently wrapped with a continuous facade made out of stacked aluminium bricks. The openings between the bricks are letting cascades of daylight into the deep process hall and the administration space.



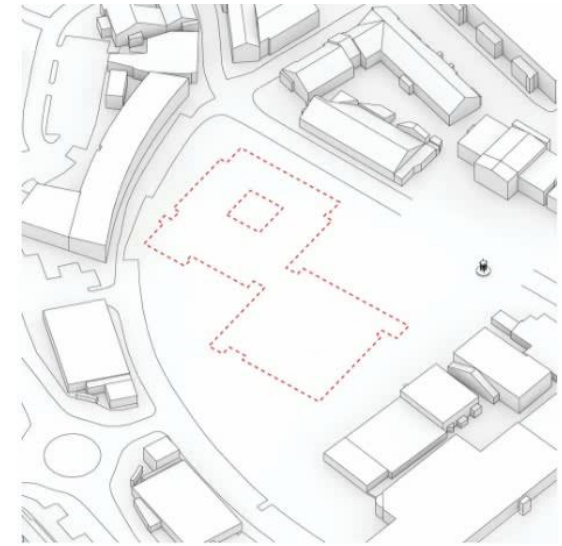
GREEN WALLS

The bricks on the facade functions as planters, creating a green facade and turning the building into a green mountain from afar with a white mountain top.



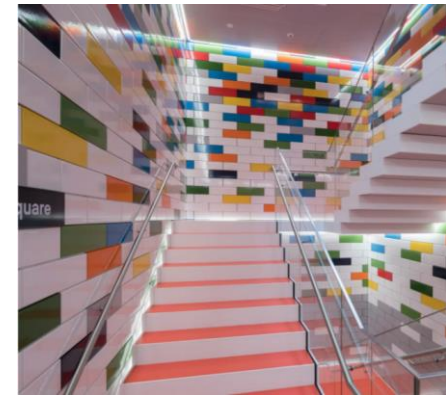
The LEGO brand House in Billund, Denmark is as playful and inviting as the world's famous LEGO toy itself. Applying the ratio of the famous LEGO brick throughout the architecture, LEGO Brand House embodies the culture and values at the heart of all LEGO experiences. Simultaneously, the colorful building cements Billund's status as the home of the LEGO brick and the children's capital of the world.

Due to its central location in the heart of Billund, sitting at the site of the city's former town hall, LEGO House is conceived as an urban space as much as an experience center. Consisting of 21 overlapping architectural blocks, a 2,000 m2 public square allows visitors and citizens of Billund to spend time inside or simply shortcut through the building.



CHILDREN'S CAPITAL — Since LEGO House is at the center of the capital of children, we thought why not design it like a city center - or rather, a town square?

[Sumber : BIG | Bjarke Ingels Group](#)



merangkum ideate

1

2

SCENARIO

GOALS AND EXPECTATIONS

3

4

5

6

7

8

9

OPPORTUNITIES

INTERNAL OWNERSHIP

ZONE A

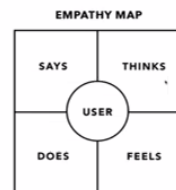
User Persona

ZONE B

The Experience

diisi Tahapan Kegiatan, yang dirinci ke dalam :

- Does
- Thinks
- Says
- Feels



ZONE C

The Insights

Rumusan User Needs
Problem Statement



Design Thinking Process

habis gelap terbitlah terang,
pasti ada solusi untuk setiap masalah



Design Thinking Process

terima kasih,