

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Selama masa pelaksanaan kerja profesi di PT. Jaya Real Property, Tbk., praktikan ditempatkan di Divisi Promosi, Unit Kondominium Bintaro Plaza Residence. Divisi ini bertanggung jawab atas berbagai kegiatan promosi dan pemasaran, baik untuk keperluan internal maupun eksternal perusahaan. Praktikan secara khusus bergabung dengan tim desain, yang dalam mendukung visualisasi media promosi.

Tugas utama praktikan adalah mendukung pembuatan berbagai desain media promosi yang dibutuhkan oleh perusahaan. Terutama dalam pembuatan media promosi desain interior untuk Tower Creativo, tower ketiga BPR yang masih dalam proses pembangunan dan menjadi fokus utama promosi Perusahaan saat ini. Tower Creativo sedang dipromosikan secara intensif sebagai salah satu produk unggulan perusahaan, sehingga desain interior yang menarik dan fungsional sangat dibutuhkan untuk menjadi gambaran tambahan bagi para calon pembeli.

Dalam pengerjaannya, praktikan menjalani serangkaian proses mulai dari memahami *floormap* unit apartemen di Tower Creativo, hingga menyusun konsep desain melalui *moodboard*. Setelah penyusunan *moodboard*, praktikan melanjutkan dengan mengaplikasikan konsep tersebut ke dalam bentuk desain 3D menggunakan *software* desain, yaitu Rhinoceros dan SketchUp. Tahap akhir dari proses ini adalah *rendering*, yang menghasilkan visualisasi akhir desain interior. Desain yang dihasilkan oleh praktikan secara berkala didiskusikan dengan pembimbing untuk mendapatkan masukan dan arahan, dan revisi dilakukan hingga desain tersebut sesuai dengan standar yang diharapkan.

Selain membuat materi desain interior Tower Creativo, praktikan juga bertugas membantu pembuatan media promosi lainnya. Tugas ini meliputi pembuatan konten promosi untuk media sosial, materi promosi *offline*, hingga desain untuk kebutuhan acara yang diselenggarakan oleh

perusahaan, seperti undangan, signage, dan berbagai elemen visual yang mendukung jalannya acara.

Terkadang, praktikan menerima panduan berupa *moodboard* atau arahan konsep dari pembimbing. Namun, praktikan juga sering kali bekerja dengan menurunkan *key visual* desain yang telah dirancang oleh tim desain sebelumnya, dan mengaplikasikannya ke dalam berbagai format desain lain yang sesuai dengan kebutuhan promosi. Pengalaman ini memberikan kesempatan bagi praktikan untuk mengembangkan keterampilan dalam mengeksekusi dan menerapkan konsep visual secara konsisten ke berbagai media promosi yang berbeda.

Dalam menjalankan semua tugas tersebut, praktikan secara aktif berkomunikasi dengan tim desain dan pembimbing untuk memastikan setiap *output* yang dihasilkan sesuai, serta mendukung tujuan promosi.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Pada program kerja profesi kali ini, praktikan menjalani kegiatan mulai dari tanggal 15 Juli 2024 dan berakhir pada tanggal 30 September 2024. Praktikan ditugaskan di bidang desain media promosi pada Divisi Promosi, Unit Kondominium Bintaro Plaza Residence. Selama masa pelaksanaan kerja profesi, praktikan bertanggung jawab untuk mendukung berbagai aktivitas promosi melalui pembuatan desain interior dan media promosi lainnya, baik untuk platform *online* maupun *offline*.

Dalam pelaksanaannya, praktikan tidak hanya menerapkan pembelajaran yang telah diperoleh selama masa perkuliahan, tetapi juga dituntut untuk mempelajari ilmu baru, terutama yang berkaitan dengan desain interior, yang belum pernah dipelajari sebelumnya. Praktikan harus memahami berbagai aspek penting dalam desain interior, seperti pencahayaan, tata letak furnitur, dan sirkulasi ruangan, yang semuanya bertujuan untuk menciptakan desain interior yang fungsional dan estetis. Pencahayaan, baik alami maupun buatan, harus dipertimbangkan dengan cermat agar suasana ruangan nyaman dan sesuai dengan konsep yang diusung. Selain itu, praktikan juga harus memperhatikan peletakan furnitur, sirkulasi ruang, serta elemen dekoratif lainnya agar keseluruhan desain terlihat seimbang dan menarik.

Selain itu, praktikan juga perlu mencari referensi gaya desain yang sedang populer untuk diaplikasikan pada desain interior, sehingga dapat menghasilkan visual yang tidak hanya menarik, tetapi juga relevan dengan tren saat ini. Pemilihan warna, material, serta jenis furnitur yang digunakan menjadi pertimbangan penting yang harus diambil dengan teliti. Sebelum memulai proses desain, praktikan terlebih dahulu membuat *moodboard* sebagai acuan yang berisi panduan *style*, palet warna, tekstur, dan komposisi keseluruhan yang akan diterapkan dalam proyek desain interior.

Setelah konsep dasar terbentuk, praktikan bertanggung jawab untuk mengaplikasikan desain tersebut ke dalam bentuk 3D menggunakan *software* desain khusus seperti Rhinoceros dan SketchUp. Kemampuan praktikan dalam mengoperasikan *software* ini sangat penting untuk mewujudkan desain yang sesuai dengan kebutuhan ruang serta visi perusahaan. Karena unit apartemen di Tower Creativo dirancang berbeda dengan apartemen lain pada umumnya, beberapa furnitur perlu didesain khusus oleh praktikan. Dalam hal ini, praktikan harus membuat model 3D furnitur yang belum tersedia, agar bisa disesuaikan dengan konsep desain interior. Jika furnitur yang diinginkan sudah ada, namun tidak tersedia dalam model 3D yang sesuai, praktikan juga bertanggung jawab untuk membuat ulang model tersebut agar dapat digunakan dalam visualisasi desain.

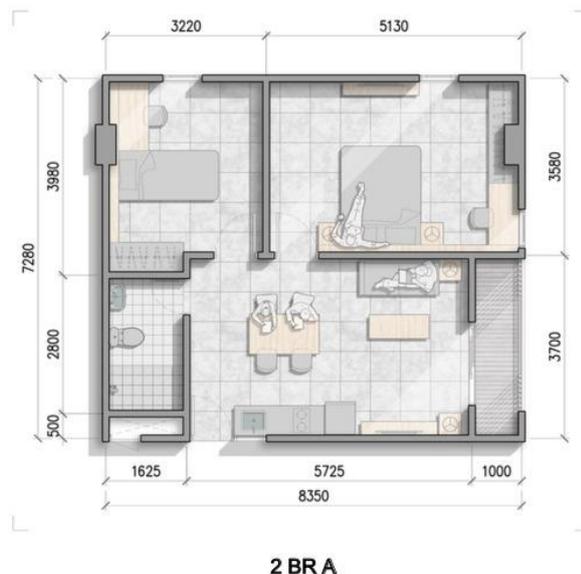
Untuk memastikan bahwa hasil desain terlihat realistis dan mendekati kondisi sebenarnya, praktikan menggunakan *software render* digital untuk membuat visualisasi akhir desain interior. Proses *rendering* ini sangat penting untuk menghasilkan gambaran yang jelas dan detail, sehingga klien atau stakeholder dapat melihat bagaimana desain interior akan terlihat setelah diwujudkan.

Selain tugas utama membuat desain interior, praktikan juga bertanggung jawab dalam pembuatan berbagai media promosi lainnya. Praktikan terlibat dalam desain materi promosi *online* seperti konten untuk media sosial, serta media promosi *offline* seperti brosur, poster, dan materi cetak lainnya. Dalam pengerjaan ini, praktikan menggunakan *software* desain 2D seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Canva untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan promosi perusahaan.

Sepanjang pelaksanaan tugas, praktikan kerap berkomunikasi dan berdiskusi dengan pembimbing untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan tidak hanya memenuhi standar teknis dan estetis, tetapi juga mendukung tujuan promosi perusahaan secara keseluruhan. Feedback yang diberikan oleh pembimbing sangat membantu praktikan dalam menyempurnakan hasil desain dan memastikan bahwa *output* yang dihasilkan relevan dengan tujuan promosi.

3.2.1 Desain Interior Apartemen Tipe 2 Bedroom

Tugas pertama praktikan selama menjalani kerja profesi adalah membuat materi desain interior untuk unit apartemen Tower Creativo Bintaro Plaza Residence (BPR) tipe 2 Bedroom. Proyek ini dimulai dengan briefing yang diberikan oleh pembimbing kerja, yang menjelaskan tugas-tugas praktikan secara detail. Pembimbing memberikan instruksi bahwa desain interior harus dibuat berdasarkan *floormap* yang telah disusun oleh tim proyek. Dalam proyek ini, praktikan diminta untuk fokus pada dua ruang utama, yaitu ruang tamu (*living room*) dan kamar utama (*master bedroom*). Selain itu, pembimbing juga memberikan arahan berupa referensi desain yang dapat digunakan sebagai acuan oleh praktikan dalam menyusun konsep interior.



Gambar 3.1 *Floormap* Apartemen Tipe 2 Bedroom
(Sumber: Dokumen Perusahaan)

Untuk memulai proses desain, praktikan melakukan penelitian terhadap berbagai gaya desain interior yang menarik dan relevan dengan kebutuhan proyek. Dalam melakukan penelitian ini, praktikan membaca artikel ataupun jurnal untuk menentukan gaya desain yang tepat. Di antaranya seperti jurnal berjudul *The Influence of Zen on Contemporary Aesthetics in Decorative Arts and Interior Design* dan *Hybrid Modernity in Domestic Homes: Modern East Asian Furniture*, hingga akhirnya menentukan untuk memilih gaya Japandi. Gaya Japandi menekankan kesederhanaan, fungsionalitas, dan keindahan alami. Ada pun penerapan konsep wabi-sabi, yang menghargai keindahan dalam ketidaksempurnaan dan ketidakabadian, juga sering diterapkan dalam desain ini. Ciri khasnya meliputi penggunaan material alami, palet warna netral, dan fokus pada kesederhanaan serta keindahan fungsional. Gaya ini menekankan keseimbangan antara ruang dan furnitur, menciptakan suasana yang tenang dan harmonis.

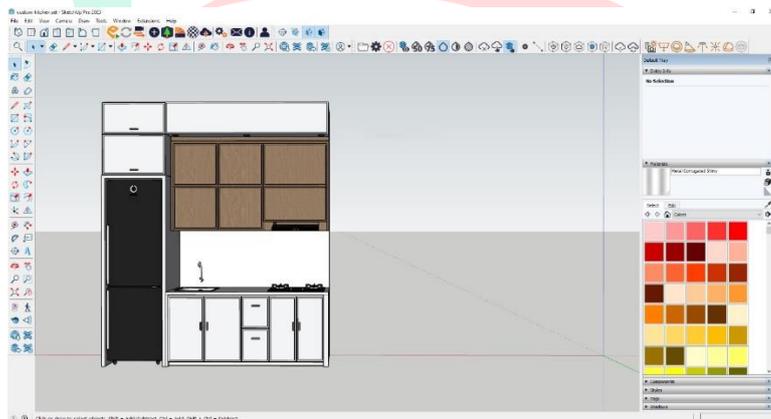


Gambar 3.2 *Moodboard* Tema Japandi untuk Desain Interior Apartemen Tipe 2 *Bedroom*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Setelah menentukan gaya desain, praktikan menyusun *moodboard* yang berfungsi sebagai panduan dalam proses kreatif desain. *Moodboard* ini mencakup palet warna, jenis material, serta referensi elemen-elemen interior yang akan digunakan. Pembimbing kerja juga menekankan pentingnya membuat desain interior apartemen yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga realistis dan akurat dalam mencerminkan dimensi serta kondisi asli apartemen. Hal ini meliputi pemilihan warna yang tepat,

penempatan jendela dan pintu, serta detail lantai dan plafon (ceiling) agar tidak memberikan kesan yang "menipu" pada calon pembeli. Tujuannya adalah menciptakan gambaran ruang yang sesuai dengan kenyataan.

Selanjutnya, praktikan mulai mengerjakan desain interior dalam bentuk model 3D menggunakan dua *software* utama, yaitu Rhinoceros dan SketchUp. Proses dimulai dengan membuat model bangunan apartemen sesuai dengan ukuran asli, termasuk pintu dan jendela yang harus dibuat manual agar sesuai dengan struktur asli apartemen. Mengingat unit apartemen yang dijual dalam keadaan kosong tanpa furnitur, praktikan diberikan kebebasan dalam menentukan elemen-elemen interior, seperti *kitchenset* dan furnitur lainnya. Namun, karena tidak menemukan model furnitur yang sesuai, praktikan akhirnya memutuskan untuk membuat model 3D *kitchenset* dan rak TV (*TV Shelf*) sendiri, sehingga sesuai dengan konsep dan gaya desain yang diinginkan.



Gambar 3.3 Desain 3D Model *Kitchenset* Menggunakan CAD SketchUp
(Sumber: Dokumen Pribadi)

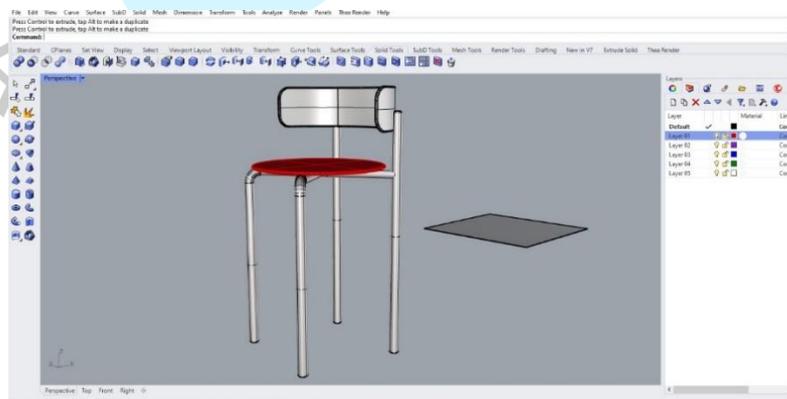
Desain *kitchenset* ini dibuat menyesuaikan gaya desain dan *moodboard* yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu Japandi. Dengan perpaduan dua material yaitu kayu dan *blockboard* yang dilapisi finishing cat duco. Perpaduannya untuk menampilkan kesan yang sederhana, natural, namun tetap mewah.



Gambar 3.4 Desain 3D Model Rak TV Menggunakan CAD SketchUp
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Desain rak TV ini juga dibuat sebagai pelengkap 3D model yang sesuai dengan keseluruhan desain interior. Dengan material yang didominasi kayu yang kemudian dipadukan dengan marmer putih. Untuk ornamen 3D pelengkap, seperti keramik dan TV, praktikan mengambil model 3D dari situs web.

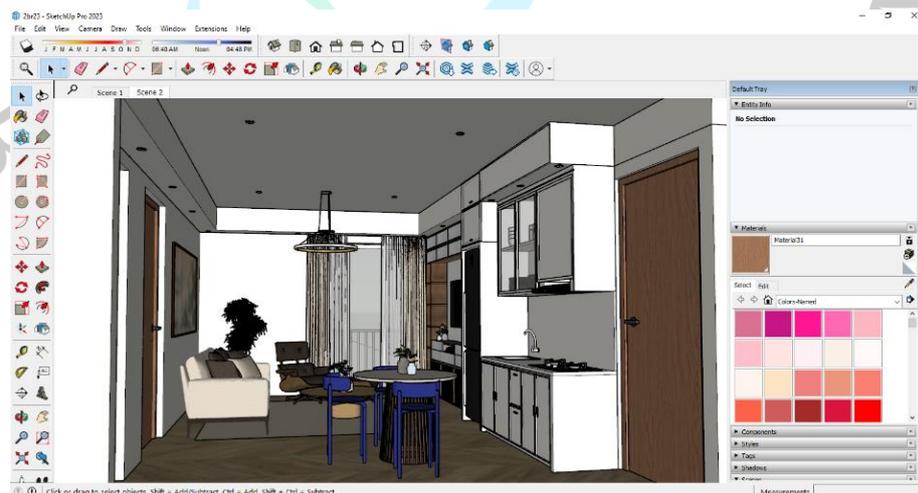
Ruang tamu di unit apartemen ini juga dilengkapi dengan area makan (*dining table*). Setelah berdiskusi dengan pembimbing kerja mengenai referensi desain yang tepat, praktikan kemudian merancang model kursi 3D sesuai arahan menggunakan *software* Rhinoceros. Selain mempertimbangkan kenyamanan, desain kursi makan ini bertujuan memberikan sentuhan berbeda pada bagian *living room* agar tidak terkesan monoton. Maka dari itu, selain bentuknya, warna yang diterapkan juga kontras dengan furniture lainnya yaitu *electric blue*.



Gambar 3.5 Desain 3D Model *Dining Chair* Menggunakan CAD Rhinoceros
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Setelah seluruh model 3D selesai dibuat, praktikan memasuki tahap *rendering* menggunakan *software* Blender. Dalam tahap ini, selain mempelajari teknik *rendering*, praktikan juga mempelajari aspek pencahayaan. Praktikan mempelajari berbagai aspek pencahayaan dari berbagai sumber, termasuk artikel luar negeri berjudul *How Designers Use Lighting in Interior Design* yang menjelaskan pentingnya pencahayaan dalam menciptakan suasana yang nyaman dan aman, serta artikel *The 4 Main Types of Lighting and How Best to Use Them in Your Home* yang menguraikan tiga jenis pencahayaan utama: *ambient lighting*, *task lighting*, *accent lighting*, dan *decorative lighting*.

Ambient lighting, yang memberikan pencahayaan umum untuk seluruh ruangan, diterapkan melalui penggunaan lampu langit-langit atau lampu dinding yang lembut dan merata. *Task lighting* digunakan untuk area yang membutuhkan pencahayaan fokus, seperti *kitchenset*, dengan menggunakan *LED strip* di bawah kabinet. *Accent lighting*, untuk menonjolkan elemen dekoratif atau fitur arsitektural, seperti lukisan, keramik, atau tanaman. Dapat diterapkan dengan *LED strip* pada lemari tempat pajangan atau *spotlight* yang mengarah pada lukisan. Terakhir, *decorative light*, untuk menambahkan kesan dekoratif, seperti penambahan *chandelier*.

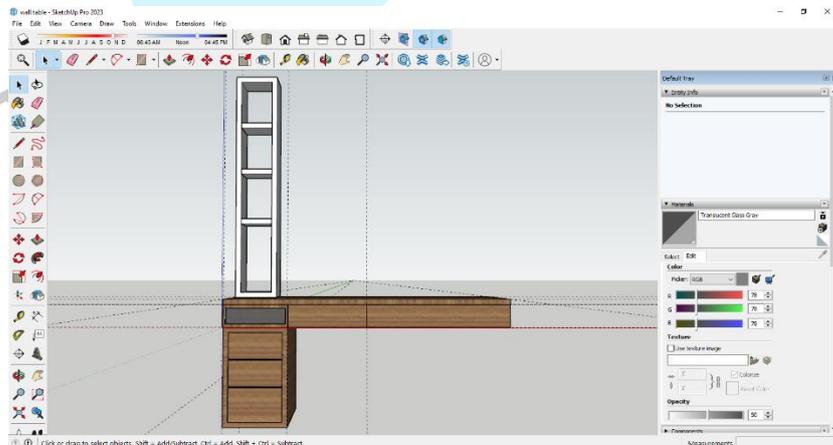


Gambar 3.6 Desain 3D Interior *Living room* Menggunakan CAD SketchUp
(Sumber: Dokumen Pribadi)



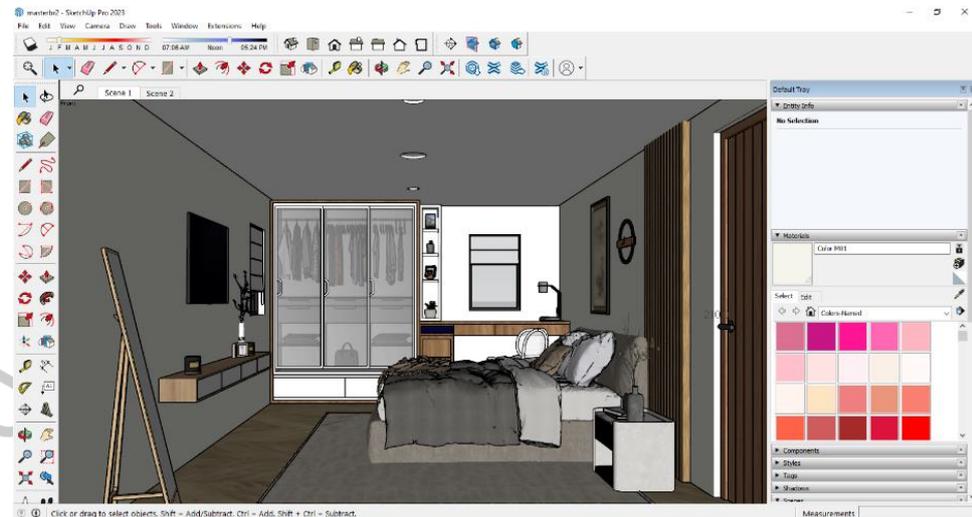
Gambar 3.7 Hasil *Render Living room* Menggunakan CAD Blender
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Setelah menyelesaikan desain untuk ruang tamu, praktikan melanjutkan tugas dengan membuat desain interior model 3D untuk kamar utama (*master bedroom*). Sama seperti ruang tamu, tujuan akhir dari desain ini adalah untuk menciptakan ruang yang terlihat luas. Praktikan juga menambahkan elemen seperti rak dinding (*wall table shelf*) yang dirancang khusus untuk mendukung tampilan keseluruhan kamar sesuai dengan arahan pembimbing kerja. Meja ini dibuat menempel langsung pada lemari baju dan dilengkapi dengan rak putih tambahan, untuk menunjukkan kesan ruangan yang padat.



Gambar 3.8 Desain 3D Model *Wall table shelf* Menggunakan CAD SketchUp
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Setelah tahap desain 3D selesai, praktikan kembali melakukan proses *rendering*, kali ini menggunakan *software* Enscape. Enscape memungkinkan praktikan untuk menghasilkan visualisasi yang lumayan realistis dalam waktu yang lebih singkat.



Gambar 3.9 Desain 3D Interior *Master Bedroom* Menggunakan CAD SketchUp
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 3.10 Hasil *Render Master Bedroom* Menggunakan CAD Enscape
(Sumber: Dokumen Pribadi)

3.2.2 Desain Interior Apartemen CO-FFICE Tipe A

Tugas selanjutnya yang praktikan terima adalah membuat materi desain interior untuk mempromosikan CO-FFICE di Tower Creativo. CO-FFICE atau *creative office* merupakan inovasi terbaru dari Bintaro Plaza Residence yang menggabungkan konsep hunian dan ruang kerja dalam

satu unit apartemen. Inovasi ini memberikan solusi bagi profesional kreatif dan pekerja lepas yang menginginkan fleksibilitas dalam bekerja. CO-OFFICE dirancang untuk memenuhi kebutuhan akan ruang kerja yang produktif namun tetap nyaman dan modern. Fasilitas ini dilengkapi dengan berbagai elemen interior yang mendukung produktivitas sekaligus menghadirkan suasana kerja yang inspiratif.

Pada proyek ini, praktikan menerima briefing dari pembimbing kerja mengenai tugas yang harus dilakukan. Praktikan diberikan penjelasan mengenai *floormap* serta konsep yang ingin diwujudkan dalam desain, serta referensi desain yang relevan. Pembimbing kerja memberikan arahan untuk membuat desain yang mengedepankan estetika modern namun tetap fungsional. Berdasarkan arahan tersebut, praktikan mulai menyusun rencana desain dan memilih elemen-elemen yang akan ditampilkan dalam proyek ini.



Gambar 3.11. *Floormap* CO-OFFICE Tipe A
(Sumber: Dokumen Perusahaan)

Langkah pertama yang dilakukan praktikan adalah membuat *moodboard* sebagai panduan desain. Sebelum menyusun *moodboard*, praktikan melakukan riset tentang gaya desain yang sesuai dengan kebutuhan CO-OFFICE. Setelah melalui beberapa pertimbangan, praktikan memilih gaya desain minimalis modern untuk diterapkan. Gaya ini dipilih karena kesederhanaannya yang elegan serta kemampuannya untuk menciptakan ruang yang terlihat lapang dan rapi. Gaya minimalis modern

juga menekankan fungsionalitas, dengan garis-garis bersih dan palet warna yang netral, sehingga cocok untuk menciptakan suasana kerja yang tenang dan fokus. Gaya ini dirasa tepat karena mendukung visi CO-FFICE sebagai ruang kerja kreatif yang efisien dan nyaman. Selain itu, praktikan juga menyertakan beberapa contoh desain sebagai referensi tambahan yang diharapkan dapat memperkuat konsep yang diusung.

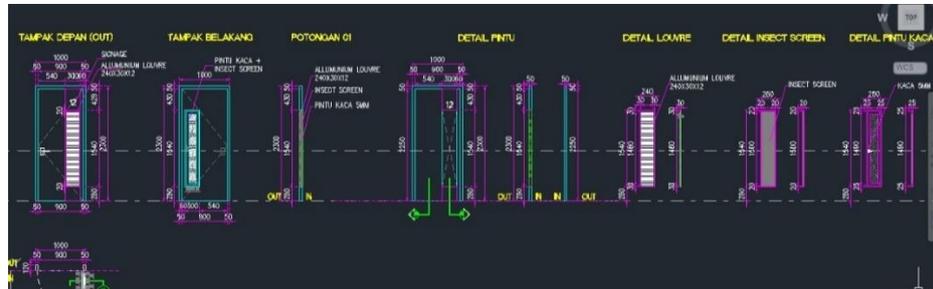


Gambar 3.12 *Moodboard* Tema *Minimalist Modern* untuk Desain Interior CO-FFICE Tipe A
(Sumber: Dokumen Pribadi)

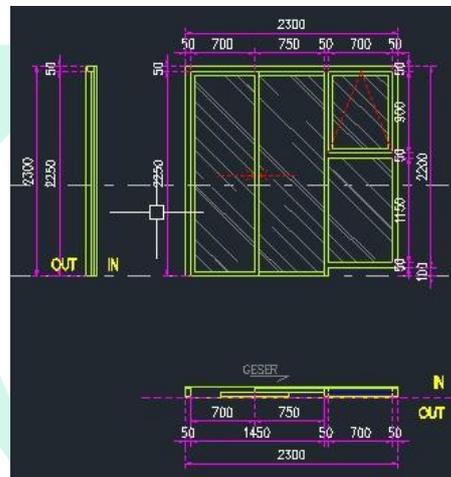
Karena proyek ini mencakup ruang yang cukup luas dan terdiri dari beberapa bagian, praktikan membuat *design guide* yang berisi gambar-gambar referensi untuk setiap bagian ruangan. *Design guide* tersebut mencakup area utama CO-FFICE, ruang kerja yang terhubung dengan dinding, *pantry*, *break room*, tampilan luar toilet, dan dekorasi dinding. Untuk setiap area, praktikan menyusun panduan yang berisi konsep desain serta aksesoris yang akan digunakan, memastikan setiap elemen selaras dengan gaya desain minimalis modern yang dipilih.

Selama pengerjaan proyek ini, praktikan juga berkolaborasi dengan tim proyek untuk mendapatkan informasi yang lebih rinci terkait *floormap* dan detail teknis lainnya. Mengingat sebagian besar elemen interior CO-FFICE dibuat secara khusus (*custom*), praktikan harus membuat model 3D dari elemen-elemen tersebut. Salah satu tantangannya adalah membuat model pintu kayu yang dilengkapi dengan pintu kaca, *insect screen*, dan jalousi aluminium. Selain itu, praktikan juga membuat

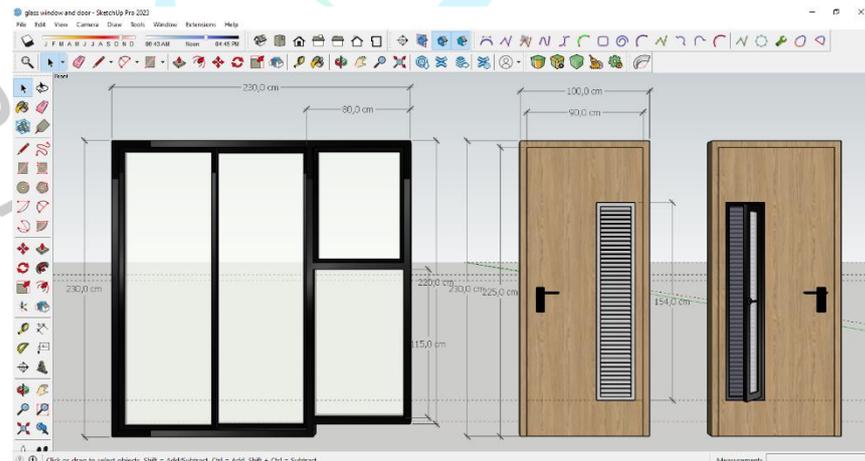
model jendela dan pintu balkon yang dirancang khusus berdasarkan gambar kerja yang disediakan oleh tim proyek.



Gambar 3.13 Gambar Teknik Pintu CO-OFFICE Tipe A
(Sumber: Dokumen Perusahaan)



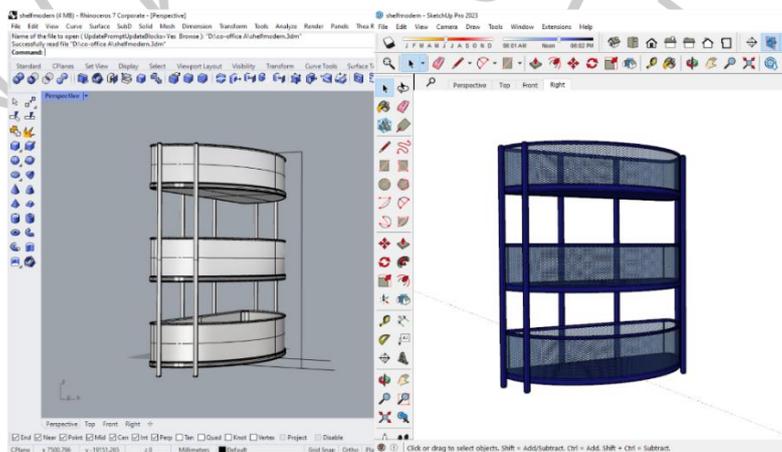
Gambar 3.14 Gambar Teknik Jendela CO-OFFICE Tipe A
(Sumber: Dokumen Perusahaan)



Gambar 3.15 3D Model Pintu dan Jendela Mengikuti Gambar Teknik yang Diberikan
(Sumber: Dokumen Pribadi)

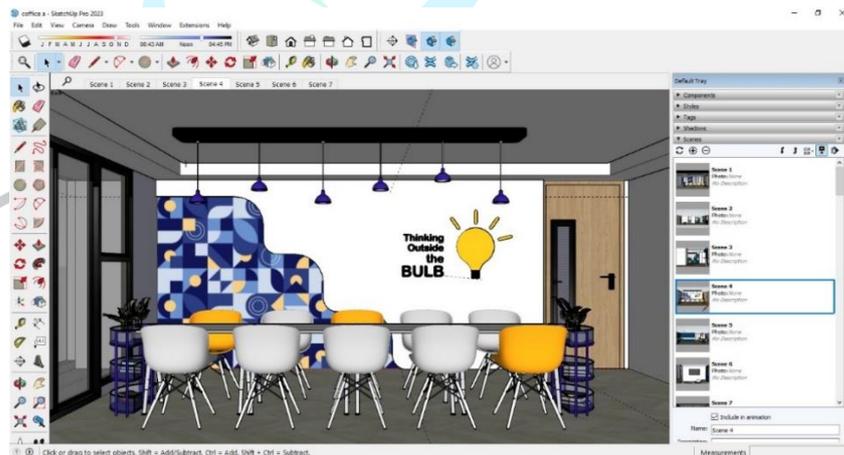
Setelah menyelesaikan pembuatan *layout* dan menempatkan pintu serta jendela di posisi yang tepat, praktikan memulai proses pembuatan

model 3D untuk desain interior CO-OFFICE. Proses ini dimulai dengan mendesain ruang utama, mengacu pada *moodboard* dan *design guide* yang telah disusun. Desain ruang utama tetap menekankan tampilan yang luas dan realistis, dengan pemilihan warna yang harmonis serta pencahayaan yang sesuai untuk menciptakan suasana yang nyaman dan produktif. Di area ini, praktikan juga membuat desain *side shelf* yang melengkapi tampilan interior, warnanya disesuaikan dengan lampu kerja yang dipasang di bagian atas untuk menciptakan harmoni visual.



Gambar 3.16 Desain 3D *Side table shelf*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

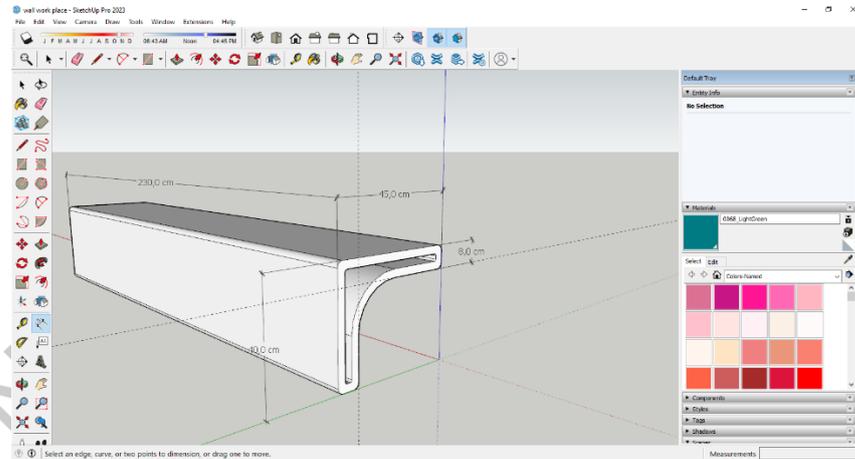
Praktikan kemudian menyusun furnitur-furnitur yang telah disiapkan ke dalam model ruangan.



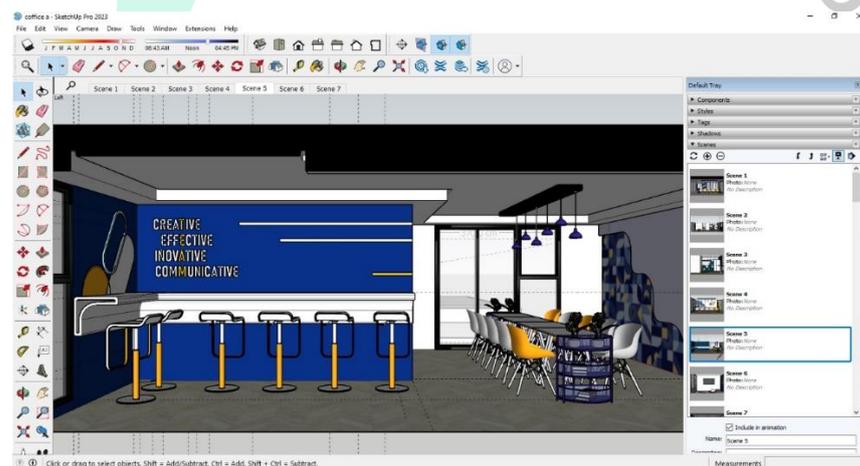
Gambar 3.17 Desain 3D Interior Ruang Kerja Utama
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Selanjutnya, praktikan merancang tempat kerja yang menempel pada dinding. Pada tahap ini, praktikan membuat model 3D *wall table* yang disesuaikan dengan konsep *moodboard*, menekankan fungsionalitas dan

kesederhanaan yang sesuai dengan gaya minimalis modern. Setiap elemen didesain untuk memaksimalkan ruang.

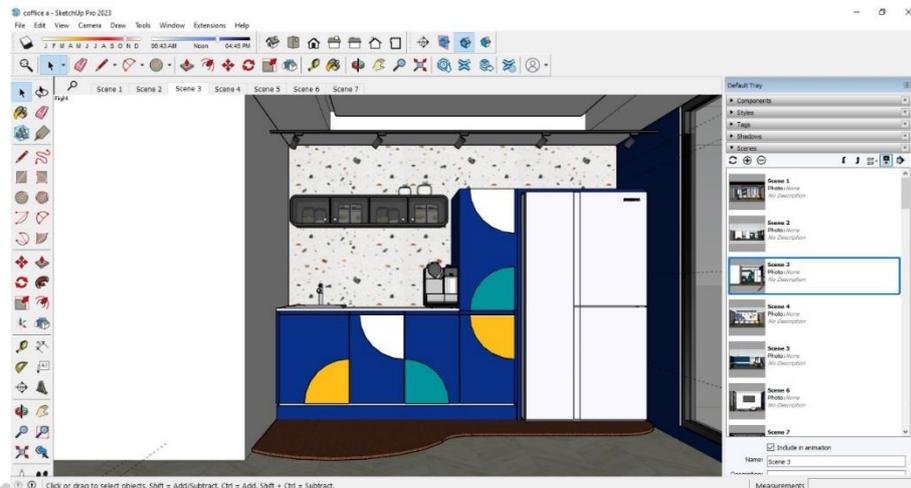


Gambar 3.18 Desain 3D Wall table
(Sumber: Dokumen Pribadi)



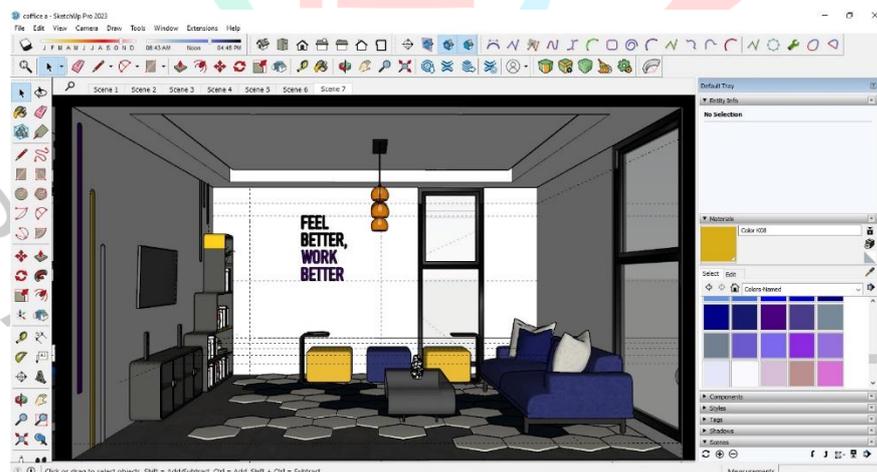
Gambar 3.19 Desain 3D Interior Ruang Kerja yang Menempel pada Dinding
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Proses desain berlanjut ke area *pantry*. *Pantry* dirancang dengan pendekatan minimalis, dengan *kitchenset* yang ringkas namun fungsional. *Kitchenset* ini menyatu dengan kulkas untuk menghemat ruang, namun tetap memberikan kesan yang bersih dan modern. Selain itu, pemilihan warna dan material di *pantry* diselaraskan dengan keseluruhan tema desain CO-FFICE.



Gambar 3.20 Desain 3D Pantry
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Bagian *break room* juga menjadi fokus dalam proyek ini. *Break room* berfungsi sebagai area istirahat bagi para pekerja, memberikan ruang untuk bersantai sejenak sebelum kembali bekerja. Ruang ini dirancang dipisahkan dari ruang utama dengan pintu dan jendela kaca agar tetap terasa terhubung namun memiliki privasi tersendiri. *Break room* dilengkapi dengan furnitur yang nyaman dan minimalis, memberikan kesan santai namun tetap sejalan dengan tema keseluruhan desain.

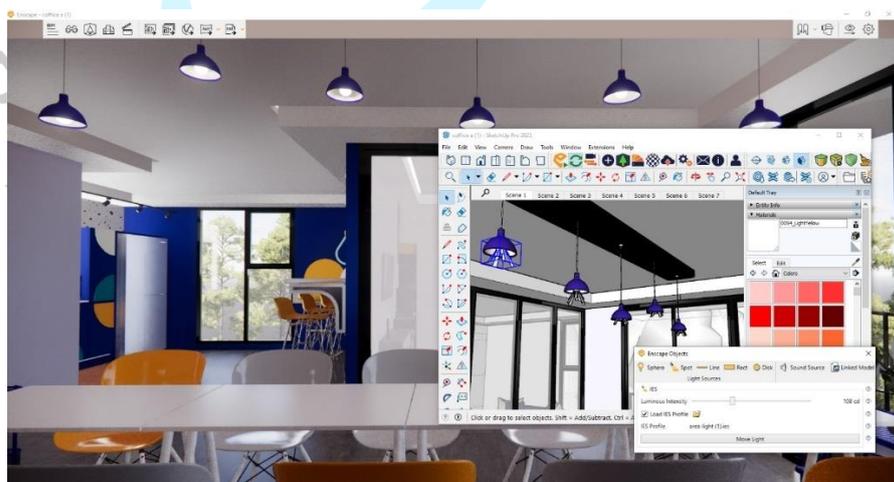


Gambar 3.21 Desain 3D Interior *Break Room*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Praktikan juga menambahkan detail *wall decor* yang sesuai dengan *moodboard*, dengan dominasi hiasan berupa *quotes* inspiratif yang tetap memotivasi, sebagai ciri khas *office* kreatif yang modern. *Quotes* tersebut dipilih dengan cermat agar tidak hanya menambah estetika ruang,

tetapi juga menciptakan suasana yang dinamis dan mendorong semangat kerja. Elemen *wall decor* ini menggunakan tipografi minimalis dengan palet warna yang senada dengan keseluruhan desain, sehingga tampak harmonis dengan interior ruangan. Dengan adanya dekorasi ini, diharapkan CO-FFICE bisa memberikan lingkungan kerja yang positif dan inspiratif bagi penggunanya.

Pengaturan pencahayaan yang baik juga tidak kalah penting. Berdasarkan jurnal berjudul *Peranan Desain Interior dan Tata Letak Ruang Kantor dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan*, pencahayaan yang baik sangat penting dalam menciptakan suasana kerja yang nyaman dan produktif. Pencahayaan yang tepat dapat meningkatkan konsentrasi dan mengurangi kelelahan mata. Kombinasi antara pencahayaan alami dan buatan sangat dianjurkan, di mana pencahayaan alami dari jendela memberikan suasana segar, sementara pencahayaan buatan harus cukup terang untuk mendukung aktivitas kerja. Pemilihan jenis lampu dan penempatan yang strategis juga berperan dalam menghindari bayangan yang mengganggu. Maka dari itu, selain pencahayaan alami dari jendela yang ada, praktikan juga menambahkan beberapa lampu seperti *pendant lights* pada ruang kerja utama, *hidden lamp*, *ceiling lights*, serta *spotlights* pada *pantry* selain untuk dekorasi, namun juga untuk memaksimalkan pencahayaan terutama saat malam hari.



Gambar 3.22 Pengaturan Pencahayaan pada Saat Proses *Rendering* Menggunakan Enscape
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Setelah semua elemen desain selesai, praktikan melanjutkan ke tahap *rendering*. Dalam proses ini, praktikan menggunakan *software* Enscape untuk menghasilkan visualisasi yang realistis dari desain interior CO-OFFICE. Enscape memungkinkan praktikan untuk menciptakan tampilan *render* yang cukup mendetail dan mendekati kondisi nyata.



Gambar 3.23 Hasil *Render* Ruang Kerja Utama Menggunakan CAD Enscape
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 3.24 Hasil *Render* Ruang Kerja Menempel pada Dinding Menggunakan CAD Enscape
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 3.25 Hasil *Render Pantry* Menggunakan CAD Enscape
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 3.26 Hasil *Render Break Room* Menggunakan CAD Enscape
(Sumber: Dokumen Pribadi)

3.2.3 Desain Interior Apartemen Tipe 2 *Bedroom Corner*

Pada tugas selanjutnya, praktikan diberi tanggung jawab untuk membuat desain 3D dari *show unit* apartemen Tipe 2 *Bedroom Corner* yang sudah ada, sebagai tugas perbantuan untuk Unit Apartemen Emerald Bintaro. Tugas ini dilakukan karena *show unit* yang akan digunakan sebagai materi promosi masih memiliki beberapa kekurangan dalam tampilannya. Jika dipotret secara langsung, kekurangan tersebut akan terlihat jelas dan tidak maksimal untuk tujuan promosi. Oleh karena itu, diperlukan revisi pada beberapa elemen interior tanpa mengubah terlalu banyak detail aslinya agar calon pembeli tidak merasa tertipu ketika melihat perbedaan antara foto promosi dan kondisi unit asli.



Gambar 3.277 Tampak *Show unit* Apartemen 2 Bedroom Corner Bagian Living room dan Master Bedroom
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Langkah pertama yang dilakukan praktikan adalah menganalisis *show unit* yang ada, mencari elemen-elemen yang dirasa kurang sesuai, dan merencanakan penggantian. Meski demikian, praktikan harus berhati-hati agar perubahan yang dilakukan tidak mengubah terlalu banyak aspek visual. Penting bagi calon pembeli untuk melihat foto promosi yang akurat dan meyakinkan, sehingga mereka memiliki gambaran yang benar tentang unit yang akan mereka kunjungi. Oleh karena itu, praktikan harus memastikan keseimbangan antara perbaikan yang diperlukan dengan mempertahankan kesan asli dari *show unit* tersebut.

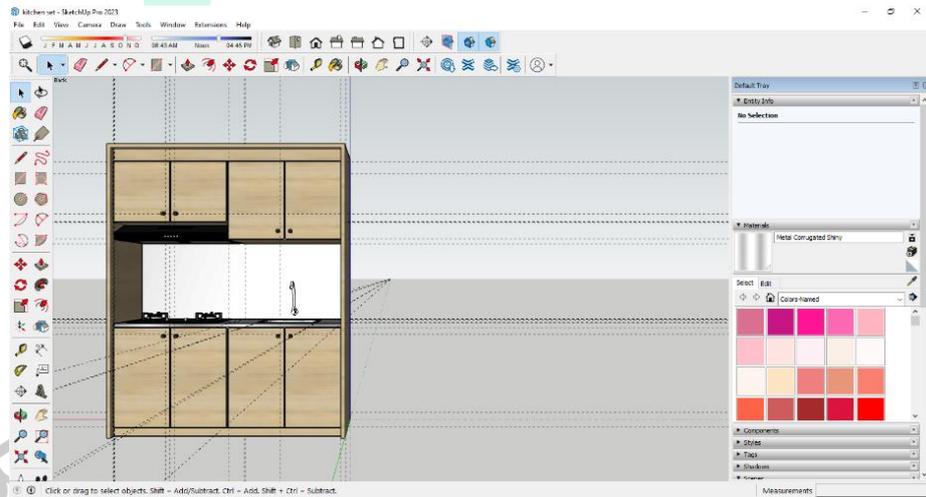
Selama proses pembuatan desain, praktikan diberikan gambar *show unit* oleh pembimbing kerja sebagai panduan. Mengingat sebagian besar furnitur pada *show unit* dibuat secara *custom*, praktikan harus membuat model 3D furnitur tersebut sendiri. Sebagai bagian dari tugas ini, praktikan mulai dengan membuat model 3D *kitchen set*, yang menjadi salah satu elemen utama di ruang utama apartemen. Setelah itu, praktikan membuat model 3D lemari pakaian (*wardrobe*) yang ada di *master bedroom*, serta model meja makan yang ditempatkan di ruang tamu. Pembuatan model-model ini dilakukan dengan teliti, mengikuti spesifikasi furnitur asli agar tampilan akhir desain mendekati realita.

DENAH

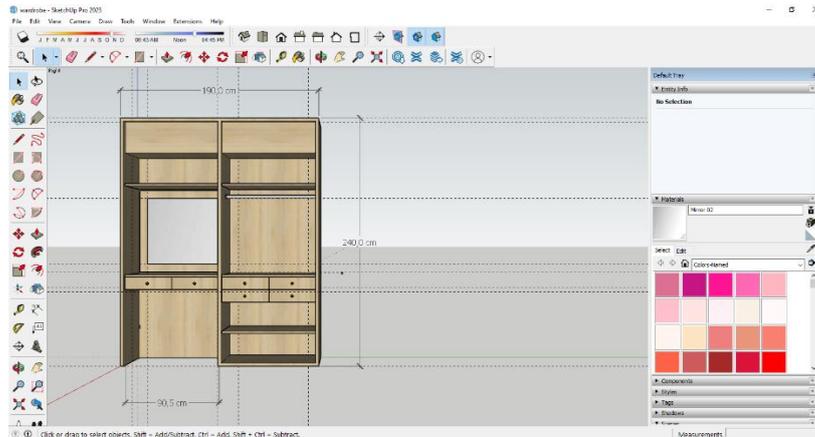
Nett: 32,105 m²



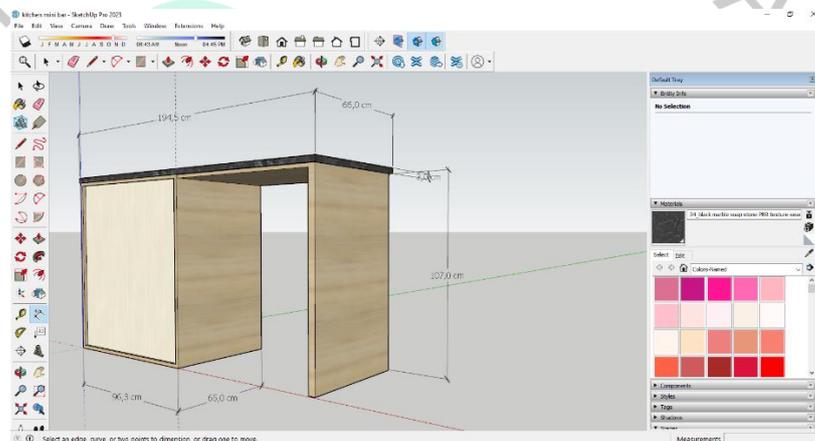
Gambar 3.288 Floormap Apartemen Tipe 2 Bedroom Corner
(Sumber: Dokumen Perusahaan)



Gambar 3.299 Desain 3D Kitchenset
(Sumber: Dokumen Pribadi)

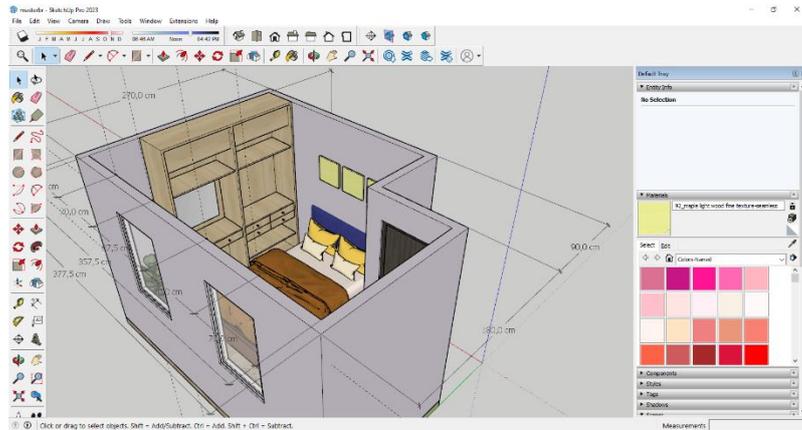


Gambar 3.300 Desain 3D Model Wardrobe
(Sumber: Dokumen Pribadi)

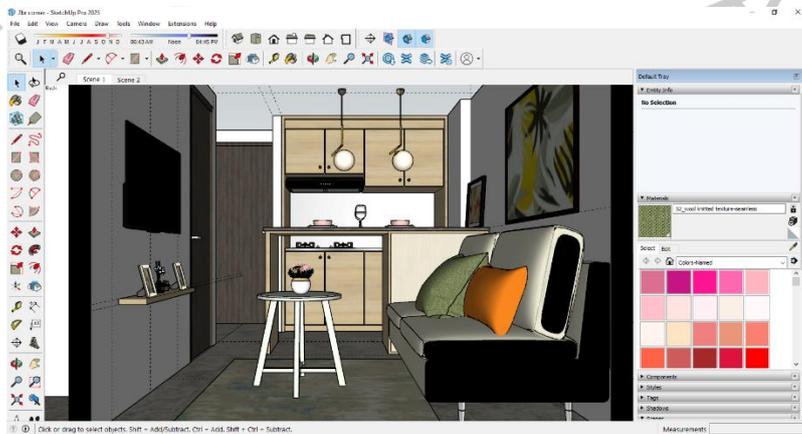


Gambar 3.311 Desain 3D Model Dining table
(Sumber: Dokumen Pribadi)

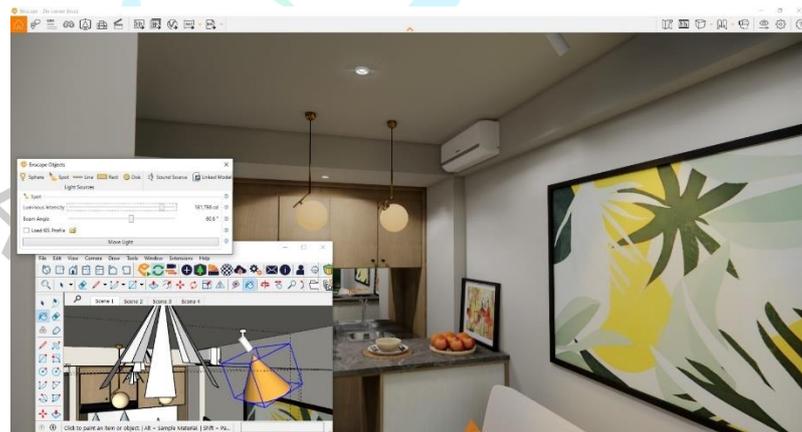
Praktikan mengerjakan dua ruangan utama dalam proyek ini, yaitu ruang tamu (*living room*) dan kamar tidur utama (*master bedroom*). Proyek ini dirasakan lebih menantang dibandingkan dengan tugas-tugas sebelumnya, karena praktikan harus memastikan setiap furnitur yang dibuat dalam model 3D menyerupai furnitur asli di *show unit*, baik dari segi ukuran, bentuk, maupun warna. Jika tidak bisa membuat dari awal, praktikan melakukan *adjustment* pada model furnitur yang sudah ada untuk lebih menyerupai tampilan *show unit*. Tantangan ini membuat proyek memerlukan waktu pengerjaan yang lebih lama dibandingkan proyek lainnya.



Gambar 3.322 Desain 3D Interior Master Bedroom
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 3.333 Desain 3D Interior Living Room
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 3.344 Pengaturan Pencahayaan pada Saat Proses *Rendering* Menggunakan
Enscape
(Sumber: Dokumen Pribadi)

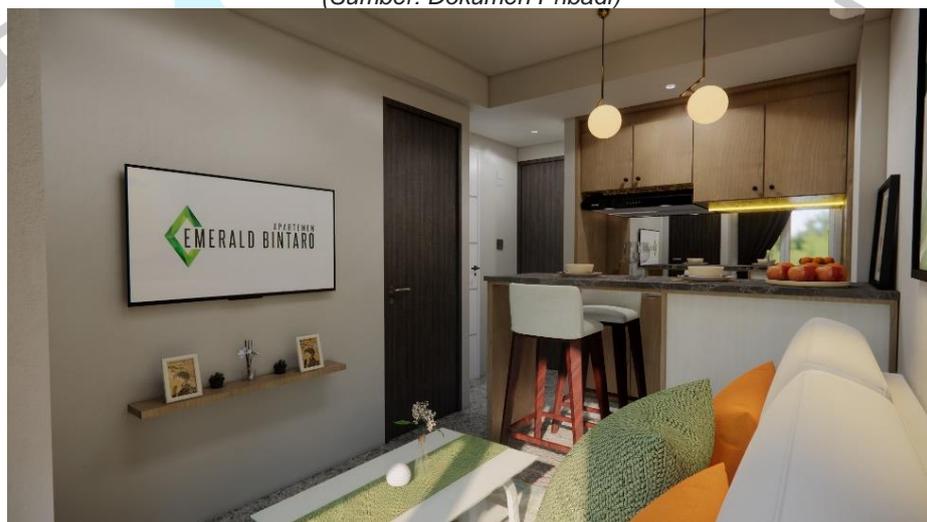
Selain itu, pembimbing kerja menyarankan agar praktikan menambahkan pencahayaan berupa *spotlight* yang ditujukan untuk menerangi lukisan-lukisan yang dipajang di ruangan. *Spotlight* sering

ditemukan di museum atau galeri seni dan berfungsi untuk menonjolkan detail-detail karya seni. Dalam konteks desain interior apartemen, pencahayaan ini diharapkan dapat memberikan fokus tambahan pada elemen dekoratif, seperti lukisan, sehingga menambah kesan estetis dan elegan pada ruangan. Dengan penambahan *spotlight*, lukisan-lukisan yang dipajang akan terlihat lebih hidup dan menciptakan suasana yang menarik bagi calon pembeli.

Setelah seluruh model 3D selesai dibuat, praktikan melanjutkan ke tahap *rendering* menggunakan *software* Enscape. Proses *rendering* ini dilakukan untuk menghasilkan visualisasi yang lebih realistis.



Gambar 3.355 Hasil *Render Master Bedroom* Menggunakan CAD Enscape
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 3.366 Hasil *Render Living Room* Menggunakan CAD Enscape
(Sumber: Dokumen Pribadi)

3.2.4 Desain Media Promosi Lainnya

Selain tugas utama dalam pembuatan materi desain interior sebagai media promosi, praktikan juga terlibat dalam berbagai proyek pembuatan media promosi lainnya. Keterlibatan ini memberikan kesempatan bagi praktikan untuk memperluas keterampilan desain grafis, khususnya dalam penggunaan *software* desain 2D seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Canva. *Software* ini digunakan untuk berbagai kebutuhan, termasuk pembuatan poster, undangan, signage, dan materi promosi digital lainnya yang mendukung promosi.

Salah satu tugas yang diberikan kepada praktikan adalah pembuatan *mockup* media promosi berupa poster yang akan ditempel di tiang pada area *show unit* Tower Creativo BPR. Poster ini dimaksudkan untuk menarik perhatian calon pembeli yang berkunjung ke *show unit*. Materi visual untuk poster sudah dibuat oleh tim desain, dan tugas praktikan adalah membuat *mockup* yang menunjukkan bagaimana poster tersebut akan terlihat saat dipasang. Untuk keperluan ini, praktikan menggunakan Adobe Photoshop, yang memungkinkan pembuatan visualisasi yang realistis dan.



Gambar 3.377 Poster Promosi yang Sudah Dipasang pada *Show unit* Creativo
(Sumber: Dokumen Pribadi)

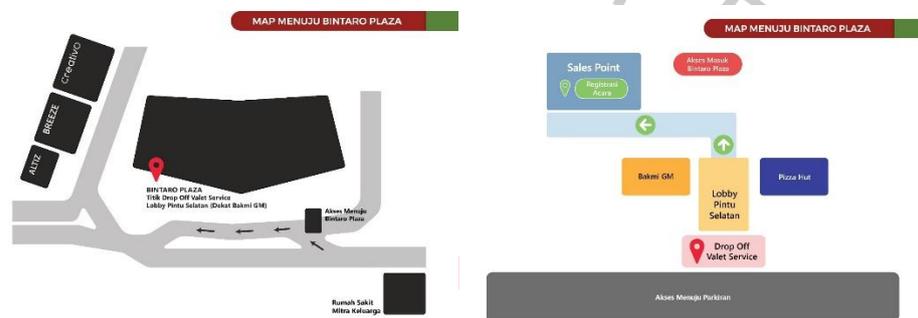
Selanjutnya, praktikan mendapat tugas untuk membuat turunan desain yang akan digunakan dalam promosi *event* customer gathering yang diselenggarakan pada tanggal 24 Agustus 2024. *Event* ini menjadi salah satu kegiatan besar bagi divisi promosi, dan praktikan bertanggung jawab untuk membuat berbagai format desain, seperti *desktop*, *pop-up image*, dan *mobile*, yang akan dipublikasikan di situs web dan media sosial

perusahaan. *Key visual* (KV) untuk *event* ini sudah disiapkan oleh tim desain utama, dan tugas praktikan adalah menurunkan desain tersebut ke berbagai format media digital dengan menggunakan Adobe Illustrator.



Gambar 3.388 Turunan *Key visual* Desain Media Promosi Digital
(Sumber: *Dokumen Pribadi dan Aset Desain dari Dokumen Perusahaan*)

Untuk mendukung *event* customer gathering tersebut, praktikan juga diminta untuk membuat desain undangan digital yang akan dikirim kepada tamu-tamu undangan khusus. Desain undangan ini dibuat berdasarkan KV yang sudah diberikan oleh pembimbing kerja, dan berisikan informasi penting seperti judul acara, tanggal, lokasi, serta peta menuju tempat acara. Dalam proses pembuatan undangan, praktikan belajar bagaimana mengombinasikan warna, font, dan komposisi desain yang tepat agar undangan terlihat baik dan menarik. Desain ini dikerjakan menggunakan Adobe Illustrator.



Gambar 3.39 Undangan Event yang Dilakukan Divisi Promosi
(Sumber: Dokumen Pribadi)

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Berikut adalah kendala yang dihadapi praktikan dalam pelaksanaan kerja:

1. Praktikan merasa bahwa briefing yang diberikan terkadang terlalu mentah dan kurang jelas. Hal ini menyulitkan praktikan dalam memahami tujuan dan ekspektasi dari tugas yang harus dikerjakan.
2. Praktikan juga merasakan kurangnya pembimbingan tentang desain interior. Sebagai mahasiswa desain produk, praktikan merasa tidak memiliki pengetahuan yang cukup dalam bidang ini.
3. Praktikan tidak terbiasa menggunakan *software* SketchUp, sehingga merasa kesulitan dalam membuat desain yang rumit. Ketidapkahaman ini membuat praktikan membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikan tugas.
4. Praktikan merasa kurang mahir dalam *rendering* interior, karena selama ini lebih sering melakukan *render* produk.
5. Praktikan juga kurang mahir dalam menggunakan *software* Adobe Illustrator dan Photoshop karena tidak terbiasa menggunakannya.

Akibatnya, praktikan memerlukan waktu yang lebih lama dalam pengerjaan.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Dalam mengatasi kendala-kendala tersebut, praktikan mencoba memikirkan cara yang solutif, yaitu sebagai berikut:

1. Praktikan sering bertanya kepada pembimbing atau rekan kerja guna mendapatkan penjelasan yang lebih rinci dan jelas mengenai tugas yang diberikan.
2. Praktikan mempelajari sendiri melalui sumber di internet, seperti artikel, video tutorial, dan forum diskusi yang relevan.
3. Untuk meningkatkan keterampilan dalam menggunakan *software* SketchUp, praktikan melakukan berlatih secara mandiri dan mencari tutorial di YouTube yang dapat membantu memahami fitur dan teknik yang diperlukan dalam membuat desain.
4. Praktikan berlatih dan melihat tutorial di YouTube atau website yang membahas teknik *rendering* interior, sehingga dapat memperoleh pemahaman dan keterampilan yang lebih baik.
5. Praktikan melakukan berlatih secara mandiri dan memanfaatkan video tutorial di YouTube, agar dapat meningkatkan keterampilan dalam menggunakan Adobe Illustrator dan Photoshop dan mempercepat proses pengerjaan.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Selama menjalani kerja profesi di divisi promosi Unit Kondominium Bintaro Plaza Residence, praktikan memperoleh banyak pembelajaran penting, baik teknis maupun non-teknis. Salah satu pelajaran utama adalah penerapan ilmu perkuliahan ke dunia nyata, khususnya dalam desain interior untuk unit apartemen dan CO-OFFICE. Praktikan memahami pentingnya *moodboard* dan design guides untuk memastikan keselarasan antara konsep dan hasil akhir desain.

Praktikan juga meningkatkan keterampilan teknis dalam penggunaan *software* desain seperti SketchUp dan Adobe Illustrator. Meskipun menghadapi tantangan, latihan mandiri dan eksplorasi sumber belajar *online* membantu praktikan menguasai keterampilan yang

dibutuhkan. Ini mengajarkan pentingnya konsistensi dan kesabaran dalam berlatih.

Selain itu, praktikan belajar tentang pentingnya komunikasi dan kolaborasi dalam tim, di mana berdiskusi dan menerima masukan merupakan bagian dari proses kreatif yang menghasilkan desain yang lebih baik. Berkat kolaborasi, desain yang dihasilkan sesuai dengan tujuan promosi perusahaan.

Terakhir, praktikan memahami lebih dalam tentang aspek pemasaran melalui pembuatan materi promosi yang efektif. Pengalaman ini juga mengajarkan pentingnya menyesuaikan desain dengan target audiens, serta meningkatkan kemampuan manajemen waktu dan prioritas dalam menyelesaikan proyek secara efisien.

