

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

Kerja Profesi yang dilakukan praktikan selama 11 minggu, terhitung dari tanggal 14 Juni – 27 Agustus di PT. Balkon Karya Plus akan dijelaskan dalam bab ini. Hari pertama praktikan melakukan kerja profesi yaitu perkenalan diri kepada tim kerja, serta praktikan dijelaskan mengenai system pemfoderan proyek yang sudah menjadi aturan di Scala Design. Hal ini berguna untuk memudahkan dalam transfer file dan penyimpanan berkas agar tertata dengan baik. Di hari pertama itu juga praktikan dijelaskan mengenai beberapa proyek yang sedang dikerjakan. Kegiatan magang dilakukan hampir setiap hari datang ke kantor, namun semenjak PPKM berlanjut, praktikan diharuskan untuk bekerja melalui rumah. Kemudian setelah beberapa minggu berlalu, sistem kerja dilakukan secara *hybrid* untuk mengurangi rantai penyebaran covid-19. Praktikan bekerja mulai dari hari Senin hingga Jumat, dengan jam masuk 09.00 hingga 18.00 dan belum termasuk ke dalam jam lembur.

Setelah praktikan beradaptasi dengan lingkungan kerja, praktikan diberikan kepercayaan untuk memegang dan melaksanakan survey. Terdapat beberapa proyek yang ditugaskan kepada praktikan selama berada di Scala Design seperti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Daftar Proyek Praktikan

No.	Proyek	Fungsi
1.	TN House	Rumah Tinggal
2.	S Villa	Rumah Tinggal
3.	Rumah Lampung	Kamar tidur, Kamar mandi, dan Area bilas
4.	BM Office	Kantor

Sumber: Praktikan, 2021

Selama praktikan melaksanakan magang di Scala Design, praktikan lebih sering melakukan pembuatan gambar 3D (tiga dimensi) disamping itu praktikan juga dijelaskan mengenai pentingnya menguasai *design brief*, dimana hal ini akan sangat memberikan pengaruh terhadap rancangan desain yang akan dibuat. Dilansir dari *reezhdesign*, *design brief* merupakan penjelasan tertulis yang di berikan kepada desainer dengan menguraikan tujuan dan tujuan desain (Design, 2021). Tujuan dari *design brief* ini sendiri adalah untuk membantu praktikan dalam mencari pendekatan desain sesuai dengan yang diinginkan klien, praktikan juga tidak lupa untuk memberikan referensi alternatif yang kemudian di asistensikan kepada pembimbing kerja, jika pembimbing kerja sudah setuju maka praktikan bisa langsung memproses desain. Kelebihan dalam penentuan *design brief* pada awal perjanjian kontrak berfungsi untuk meminimalisasikan perubahan-perubahan yang akan terjadi, terlebih bagi praktikan hal ini bisa dijadikan sebagai acuan agar desain yang dihasilkan tidak jauh berbeda antara satu dengan yang lainnya. Setelah desain telah disepakati oleh *principal arsitek* tugas selanjutnya yang praktikan lakukan adalah memvisualisasikan desain ke klien. Tujuan memvisualisasikan hasil rencana desain adalah untuk menunjukkan hasil desain yang klien inginkan agar klien mendapat gambaran desain yang akan terjadi di proyek.

3.1 Proyek TN House

Proyek ini berlokasi di Bekasi, Jawa Barat. Klien meminta tim Scala Design untuk merenovasi sebuah rumah tinggal dengan konsep *split house*. Dalam proyek ini praktikan dipercaya untuk membuat desain gambar 3D dari awal hingga akhir. Praktikan melakukan survey bersama dengan beberapa tim yang lainnya, seperti melakukan pengukuran, pencatatan gambar, mendokumentasikan kondisi eksisting yang ada disana. Setelah itu praktikan mengolah data mentah tersebut di kantor bersama dengan tim yang melakukan survey, setelah dapat gambaran utuh praktikan bisa melanjutkan ke tahap selanjutnya.

3.1.1 Bidang Kerja

Pada proyek ini praktikan ditugaskan untuk melakukan kunjungan site, dalam melakukan kunjungan site, praktikan mengukur lahan eksisting untuk memastikan jarak antar kolom dan mengecek kembali ukuran yang telah diberikan oleh klien. Lalu dilanjutkan dengan merancang 3D desain sesuai dengan rencana denah 2D yang telah dikerjakan oleh tim desain yang lainnya. Disini fokus utama praktikan ada pada penggambaran 3D Sketchup praktikan mencari referensi desain yang mendekati keinginan klien dan melakukan asistensi kepada pembimbing. Praktikan merancang ruangan tangga, balkon, pintu dan jendela, serta tahap terakhir pengerjaan fasad sekaligus atap.

3.1.2 Pelaksanaan Kerja

Pada tahap awal praktikan melaksanakan pengerjaan 3D, praktikan mencari beberapa referensi yang cocok. Pembimbing mengarahkan praktikan untuk tidak merubah fasad eksisting, sehingga desain menyesuaikan fasad yang sudah ada sebelumnya. Dalam pengerjaan ini praktikan dikejar oleh *dateline* sehingga pengerjaan proyek ini hanya diselesaikan selama satu minggu, hampir tidak ada revisi yang banyak karena ketika praktikan mengerjakan gambar 3D praktikan selalu didampingi dan diawasi pengerjaannya oleh pembimbing kerja.

Dari referensi-referensi yang sudah praktikan kumpulkan di awal pertemuan, praktikan berdiskusi dengan pembimbing kerja dan hal ini menimbulkan solusi baru mengenai apa saja yang sekiranya dibutuhkan dalam mendesain nanti. Konsep interior yang klien inginkan adalah minimalis sehingga beberapa ruang yang di desain menggunakan warna-warna yang cenderung *plain* seperti menggunakan warna putih, abu-abu, coklat, dan sebagainya.

Acuan 3D yang praktikan gambar mengacu pada rencana 2D yang sudah dikerjakan oleh tim desain sebelumnya. Dimulai pada penggambaran dinding bangunan yang disesuaikan dengan

ukuran eksisting, kemudian setelah 3D ruangan sudah selesai, praktikan melanjutkan untuk merancang area tangga dan balkon dengan mengacu referensi yang telah diberikan. Hasil rancangan dapat dilihat pada Gambar 3.1 dan Gambar 3.2



Gambar 3.1 Rancangan area tangga
Sumber: Praktikan, 2021

Dari referensi tangga yang sudah praktikan sesuaikan dengan keinginan klien, pemilihan warna krem menjadi pilihan utama karena warna natural kayu ini mampu membuat suasana ruang lebih terkesan *clean* dan *warm*. Desain railing tangga yang *simple* tidak terlalu makan ruang sehingga tidak terlalu sempit untuk bisa dilalui oleh dua orang. Sirkulasi yang disesuaikan dengan standar ini dapat memungkinkan penggunaanya juga nyaman dalam bergerak dan menunjang aktivitas.



Gambar 3.2 Rancangan balkon
Sumber: Praktikan, 2021

Setelah merancang area tangga dan balkon selesai, praktikan diajarkan penggunaan SketchUp untuk mengedit *style* agar tidak terlalu berat dan membuat *scene* yang baik dan benar. Lalu praktikan melanjutkan untuk merancang fasad pada rumah ini. Melihat referensi yang klien berikan, klien menginginkan fasad bangunan menggunakan *secondary skin* yang menggunakan bahan *perforated metal* yang bisa dilihat pada Gambar 3.3. Klien menginginkan hal tersebut karena sebagai untuk sisi keamanan pada rumahnya. Sehingga rancangan fasad dapat dilihat pada Gambar 3.4



Gambar 3.3 Referensi rencana fasad
Sumber: Scala Design, 2021



Gambar 3.4 Rancangan fasad
Sumber: Praktikan, 2021

Setelah diasistensikan, *principal* meminta untuk membuat desain fasad alternatif tetapi dengan *perforated metal* yang memiliki pola dan ingin mempertahankan kayu yang ada pada pagar di *site*. Sehingga desain fasad alternatif dapat dilihat pada Gambar 3.5



Gambar 3.5 Rancangan fasad alternatif
Sumber: Praktikan, 2021

Setelah merancang fasad selesai, praktikan melanjutkan untuk merancang interior ruangan. Referensi yang diberikan klien menunjukkan bahwa klien menginginkan interior pada rumahnya simpel namun tetap terlihat clean. Sehingga pemilihan furniture menggunakan gaya minimalis dan ringan, serta *tone colour* menggunakan warna-warna netral seperti krem, coklat, dan putih. Dalam menentukan furniture, praktikan dibimbing oleh tim desain agar meminimalisir revisi dan sesuai dengan *style* Scala Design.

Pertama praktikan merancang ruangan yang berada di lantai 1, seperti ruang tamu, toilet, kamar pembantu, dapur, dan ruang makan. Hasil rancangan dapat dilihat pada Gambar 3.6 dan Gambar 3.7



Gambar 3.6 Rancangan dapur dan ruang makan
Sumber: Praktikan, 2021



Gambar 3.7 Rancangan ruang tamu
Sumber: Praktikan, 2021

Setelah interior lantai 1 selesai, praktikan melanjutkan merancang interior ruangan yang berada di lantai 2, yaitu Balkon seperti pada Gambar 3.2, ruang belajar, ruang tv, dua kamar tidur anak, dan kamar mandi. Rancangan interior pada lantai 2 dapat dilihat pada Gambar 3.8, Gambar 3.9, dan Gambar 3.10.



Gambar 3.8 Rancangan ruang belajar
Sumber: Praktikan, 2021

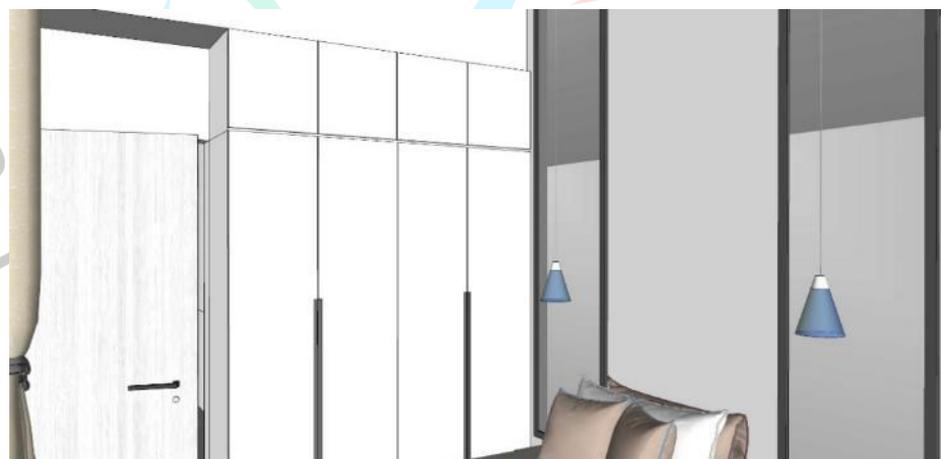


Gambar 3.9 Rancangan ruang tv
Sumber: Praktikan, 2021

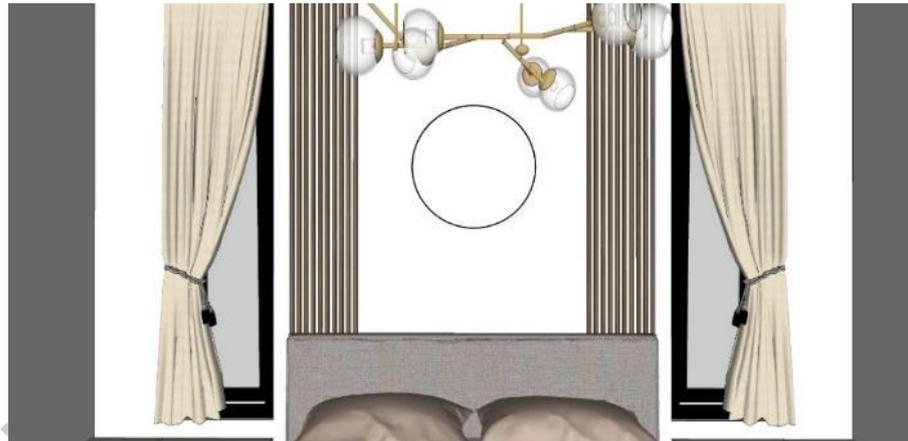


Gambar 3.10 Rancangan kamar tidur anak
Sumber: Praktikan, 2021

Pada lantai 3 terdapat kamar anak dan kamar utama yang didalamnya terdapat *walk in closet* dan kamar mandi. Rancangan dapat dilihat pada Gambar 3.11, Gambar 3.12, dan Gambar 3.13. Pada lantai teratas hanya terdapat ruang untuk menjemur pakaian.



Gambar 3.11 Rancangan kamar anak 2
Sumber: Praktikan, 2021



Gambar 3.12 Rancangan kamar utama
Sumber: Praktikan, 2021



Gambar 3.13 Rancangan walk in closet
Sumber: Praktikan, 2021

Kemudian setelah selesai merancang semua interior ruang dan telah di setujui oleh *principal*. Praktikan ditugaskan untuk menggabungkan semua file 3D yang telah di ekspor ke dalam power point dan membuat materi presentasi yang akan digunakan untuk dipresentasikan kepada klien.

3.1.3 Kendala yang Dihadapi

Kendala yang dihadapi oleh praktikan adalah waktu yang diberikan untuk mendesain 3D dari awal hingga akhir sangat mepet sehingga praktikan tidak dapat beristirahat dan sempat lembur. Dengan waktu pengerjaan yang mepet ini praktikan

hampir tidak ada revisi berlebih. Kendala selanjutnya yang praktikan alami yaitu dalam menyesuaikan *style interior* Scala Design dengan *style* praktikan yang berbeda. Sehingga praktikan seringkali harus mencari referensi lain yang sesuai dengan ciri khas desain dari Scala Design.

3.1.4 Cara Mengatasi Kendala

Cara praktikan mengatasi kendala yang dihadapi adalah praktikan harus lebih sering menggunakan *shortcut* pada SketchUp untuk mempercepat waktu pengerjaan dikarenakan waktu yang sangat mendesak selain itu praktikan juga harus lebih sering melihat referensi dari proyek-proyek lain yang telah dirancang oleh Scala Design agar praktikan dapat menyesuaikan dengan *sense style*-nya.

3.1.5 Pembelajaran

Pembelajaran dalam proyek ini adalah praktikan jadi lebih tanggap dalam mengerjakan tugas karena hanya memakan waktu satu minggu. Praktikan dapat memperdalam ilmu *hardskills* pada aplikasi SketchUp dan dapat mengeksplor *tools-tools* yang ada untuk memangkas waktu pengerjaan dan mempermudah pekerjaan tim yang lainnya. Praktikan juga belajar cara untuk mengambil gambar *scene* yang baik dan benar sehingga jika ingin dirender hal ini akan mempermudah dan mempercepat proses rendering.

3.2 Proyek S-Villa

Proyek ini berlokasi di Sukabumi, Jawa Barat. Klien meminta tim PT. Balkon Karya Plus untuk membuat sebuah villa dengan keseluruhan tema yang digunakan yaitu mengekspos penggunaan material seperti penggunaan bata merah dan beton. Penggunaan material ekspos ini berguna untuk membuat ruangan terasa lebih natural dan menyesuaikan anggaran klien.

3.2.1 Bidang Kerja

Pada proyek ini praktikan mengerjakan bersama teman praktikan 1 orang, lalu praktikan telah ditentukan bagian-bagian mana yang akan didesain. Praktikan dipilih untuk melanjutkan bagian *living room*, *kitchen*, dan *rooftop*. Pada tahap awal praktikan telah diberikan referensi yang klien inginkan. Praktikan membuat desain dengan referensi yang diberikan dan di asistensikan kepada tim desain. Setelah disetujui, praktikan membuat file presentasi keseluruhan hasil desain bagian-bagian yang telah ditentukan untuk di presentasikan ke klien. Pada proyek ini praktikan lebih focus untuk membuat visualisasi 3D *modelling* hasil desain dengan mengikuti referensi yang telah diberikan dan membuat file presentasi sesuai *template* untuk dipresentasikan kepada klien.

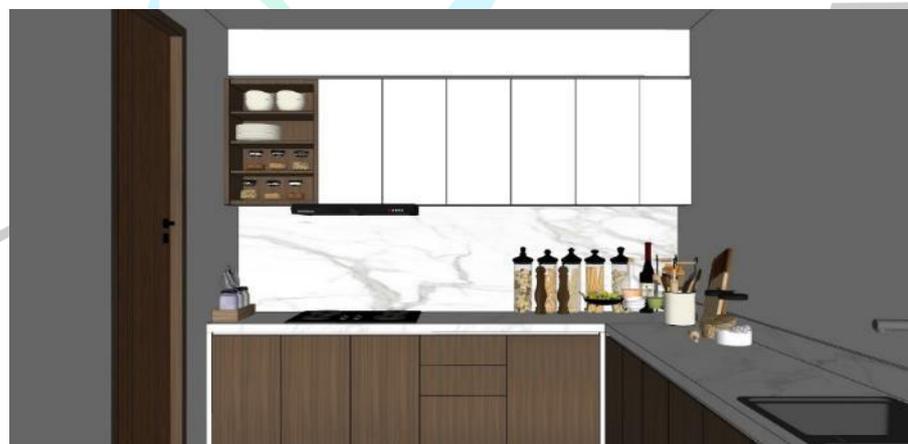
3.2.2 Pelaksanaan Kerja

Pada tahap awal praktikan mengerjakan bersama teman praktikan satu orang untuk melanjutkan proyek S-Villa. Selanjutnya praktikan ditentukan bagian-bagian mana saja yang praktikan akan kerjakan. Setelah itu tim desain memberikan referensi desain bagian-bagian yang praktikan pegang sesuai keinginan klien. Selanjutnya praktikan melanjutkan bagian *living room* sesuai dengan referensi yang klien inginkan, sehingga menghasilkan desain seperti Gambar 3.14



Gambar 3.14 Rancangan *living room 2*
Sumber: Praktikan, 2021

Pada pengerjaan S-Villa ini praktikan dibantu oleh praktikan magang lainnya, sehingga pengaturan *tone* serta material yang digunakan harus sama agar output ketika di render akan sama. Setelah selesai mengerjakan *living room 2*, praktikan melanjutkan mendesain bagian dapur dengan mengacu pada referensi yang klien berikan, sehingga menghasilkan desain seperti Gambar 3.15. Pencampuran warna *earth tone* disini membuat ruangan terasa lebih *warm*.



Gambar 3.15 Rancangan dapur
Sumber: Praktikan, 2021

Pada bagian dapur praktikan masih mendesain dengan warna yang senada dengan ruang-ruang yang sudah ada sebelumnya. Karena kunci utama pada perancangan interior ada pada

keserasian dan keharmonisan objek desainnya. Peletakan kompor dan *sink* harus diberi jarak dan tidak boleh berdekatan, sehingga praktikan memisahkan keduanya pada ujung *counter*. Saat sudah selesai dirancang, praktikan melanjutkan bagian *rooftop* yang masih mengacu dengan referensi yang klien inginkan, sehingga menghasilkan desain seperti Gambar 3.16.



Gambar 3.16 Rancangan rooftop
Sumber: Praktikan, 2021

Setelah selesai mengerjakan bagian yang telah ditentukan, praktikan mengasistensikan hasil rancangan yang telah dikerjakan kepada tim desain. Setelah diasistensikan kepada tim desain, terdapat perubahan pada bagian *rooftop* yaitu pada bagian *rooftop* klien meminta untuk dapat dibuat terbuka serta terdapat kursi gantung di kedua sisinya, selain itu praktikan juga membuat alternative desain namun yang membedakan hanya pada pembeda elevasi lantainya. Sehingga menghasilkan desain seperti Gambar 3.17 dan Gambar 3.18



Gambar 3.17 Revisi rancangan *rooftop*
Sumber: Praktikan, 2021



Gambar 3.18 Revisi rancangan *rooftop* (alternatif)
Sumber: Praktikan, 2021

Untuk bisa dikomunikasikan dengan baik kepada klien, praktikan diminta untuk menambahkan sedikit *editing* seperti memberikan efek pada cahaya di gambar yang telah di render serta memasukan hasil gambar *editing* ke dalam file presentasi untuk disajikan kepada klien pada *meeting* selanjutnya, sehingga menghasilkan desain seperti Gambar 3.19 dan Gambar 3.20. Agar lebih terkesan lebih realistis dan hidup cahaya yang ditimbulkan tidak boleh terlalu terang maupun terlalu redup, selain itu cahaya dengan *tone color* tidak boleh berbeda jauh kontrasnya.



Gambar 3.19 Revisi rancangan *living room 2*
Sumber: Praktikan, 2021



Gambar 3.20 Revisi rancangan dapur
Sumber: Praktikan, 2021

Setelah praktikan melakukan revisi desain, desain tersebut disetujui oleh tim desain dan akan dipresentasikan kepada klien. Tahap akhir yaitu menggabungkan file semua bagian yang telah dikerjakan untuk dipresentasikan ke klien. Visualisasi hasil rancangan desain berperan penting untuk klien mendapat gambaran yang sesuai atau tidak dengan keinginannya dan mengerti *layouting* dari arsitek.

3.2.3 Kendala yang Dihadapi

Kendala yang dihadapi adalah misskomunikasi penggunaan material, warna, dan furniture dengan rekan seproyek karena

kurangnya koordinasi dengan rekan seproyek. Sehingga praktikan juga mengalami kendala waktu yang diberikan untuk mengerjakan bagian-bagian yang telah ditentukan dan membuat praktikan sempat lembur untuk menyelesaikan tugas yang diberikan untuk merubah desain rekan terlebih dahulu.

3.2.4 Cara Mengatasi Kendala

Cara praktikan dalam mengatasi kendala adalah praktikan lebih aktif berkoordinasi dengan rekan seproyek agar tidak terjadi miskomunikasi lagi dan memberi arahan untuk dapat menyelesaikan tugas dengan lebih cepat. Selain itu, praktikan juga membantu mengkomunikasikan kepada pembimbing kerja, agar pekerjaan tetap *terhandle*.

3.2.5 Pembelajaran

Praktikan belajar bahwa dalam pembelajaran di studio kampus sangat berbeda dengan dunia kerja. Karena dalam dunia kerja khususnya dalam dunia arsitektur, harus belajar bekerjasama dengan tekanan waktu yang diberikan secara profesional. Dalam proyek ini praktikan belajar untuk membuat visualisasi untuk dipresentasikan kepada klien dan referensi begitu penting untuk menjadi *guide line* kita dalam merancang sesuatu.

3.3 Proyek BM-Office

Proyek ini berlokasi di Tebet, Jakarta Selatan. Klien meminta tim PT. Balkon Karya Plus untuk mendesain kantor dengan konsep *instagramable* dengan setiap sudut ruangan dapat dijadikan spot foto. Praktikan diminta untuk menentukan fungsi ruangan-ruangan yang akan praktikan rencang.

3.3.1 Bidang Kerja

Pada proyek ini klien meminta PT. Balkon Karya Plus mendesain sebuah kantor dengan setiap sudut ruangan dengan konsep *colourfull* agar dapat dijadikan spot foto dengan desain

yang berbeda. Klien juga meminta kantor ini dapat dijadikan sebagai studio *photoshoot*.

Pada proyek ini praktikan dibuahkan tim untuk mengerjakan proyek ini yang berisi 4 orang, lalu praktikan ditentukan bagian-bagian mana saja yang akan praktikan buat. Praktikan ditugaskan untuk merancang kantor dan toilet CEO, toilet untuk karyawan, dan 3 ruangan lain praktikan bebas merencanakan ruangan tersebut akan digunakan untuk apa. Untuk 3 ruangan lain, praktikan akan merencanakan sebuah ruangan untuk *pantry*, *area wastafel*, dan sebuah studio untuk keperluan *photoshoot* atau *live streaming*. Praktikan merencanakan desain tersebut berdasarkan referensi serta konsep yang klien berikan.

3.3.2 Pelaksanaan Kerja

Pada tahap awal praktikan diberikan tugas untuk membuat desain interior kantor CEO mengacu pada referensi yang telah diberikan oleh klien yaitu interior bergaya neo klasik yang dapat dilihat pada Gambar 3.21. Dilansir dari Arsitag, arsitektur neo klasik merupakan gaya arsitektur yang dihasilkan oleh gerakan neo klasik yang dimulai pada pertengahan abad ke-18. Gaya arsitektur neo klasik ini dicirikan dengan garis-garis bersih, elegan, rapi, simetris dan memiliki kolom-kolom yang berdiri bebas. Lalu praktikan mencari referensi lain untuk interior dengan bergaya neoklasik sesuai dengan referensi yang diberikan dan menggabungkannya dengan referensi yang telah diberikan. Praktikan membuat desain kantor CEO dengan konsep klasik seperti Gambar 3.22



Gambar 3.21 Referensi rancangan kantor CEO
Sumber: Scala Design, 2021



Gambar 3.22 Rancangan kantor CEO
Sumber: Praktikan, 2021

Pada rancangan awal kantor CEO penggunaan warna didominasi dengan warna ungu dan di padukan dengan warna emas sesuai dengan referensi yang klien inginkan. Setelah diasistensikan ke *principal* tim desain, *principal* meminta desain alternative untuk menjadi perbandingan. Desain alternative yang diminta yaitu penggunaan warna sesuai warna tema yang digunakan untuk proyek ini. Dapat dilihat pada Gambar 3.23



Gambar 3.23 Rancangan alternatif kantor CEO
Sumber: Praktikan, 2021

Setelah membuat desain alternatif, *principal* memilih desain yang pertama dengan perubahan pada furniture meja dan bangku, warna ungu lebih terang, dan warna emas dikurangi. Sehingga dapat dilihat pada Gambar 3.24



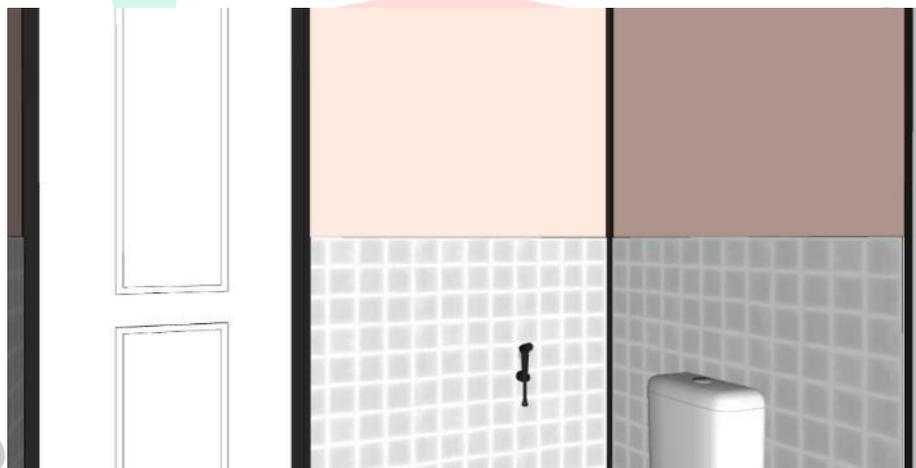
Gambar 3.24 Revisi rancangan kantor CEO
Sumber: Praktikan, 2021

Setelah desain kantor CEO selesai, praktikan melanjutkan untuk membuat desain interior toilet CEO dan toilet karyawan. Untuk interior CEO terdapat sentuhan khusus. Karena klien menyukai desain yang 'WAH', sehingga praktikan mencari referensi gambar yang sesuai dengan keinginan klien. Setelah itu

praktikan membuat desain toilet CEO dan karyawan seperti dapat dilihat pada Gambar 3.25 dan Gambar 3.26

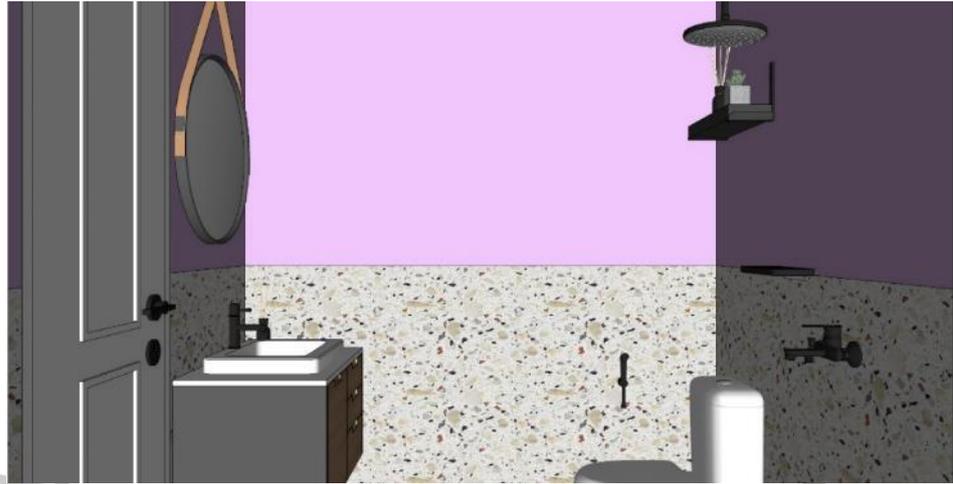


Gambar 3.25 Rancangan awal toilet CEO
Sumber: Praktikan, 2021

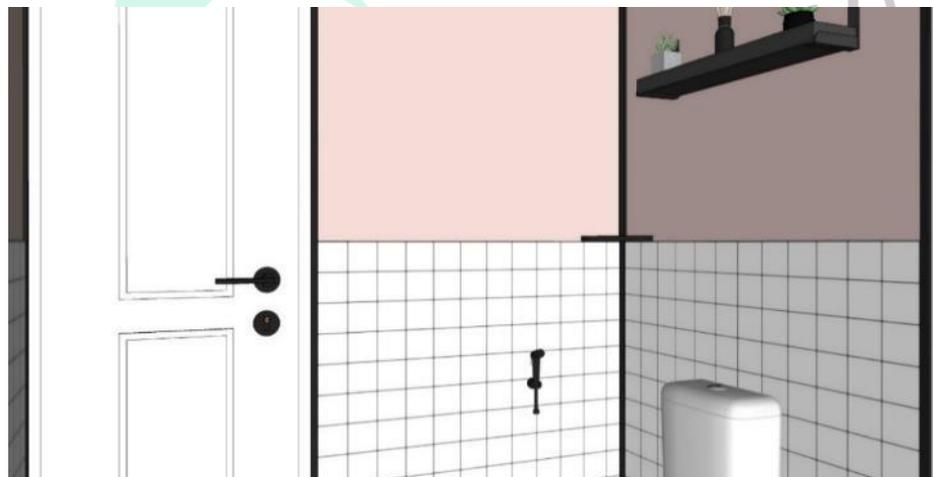


Gambar 3.26 Rancangan awal toilet karyawan
Sumber: Praktikan, 2021

Setelah di asistensikan, tim desain meminta pada toilet CEO keramik dinding diganti dengan teraso, warna dinding mengikuti warna ruangan CEO, list hitam di tekukan dinding dihilangkan, dan diisi dengan furniture dan dekorasi. Untuk toilet karyawan tidak ada revisi namun diminta untuk mengisi dekorasi. Sehingga dapat dilihat pada Gambar 3.27 dan Gambar 3.28



Gambar 3.27 Revisi rancangan toilet CEO
Sumber: Praktikan, 2021



Gambar 3.28 Revisi rancangan toilet karyawan
Sumber: Praktikan, 2021

Setelah desain toilet CEO dan karyawan selesai, praktikan melanjutkan untuk membuat desain pantry. Praktikan mencari referensi gambar lain yang sesuai dengan keinginan klien mengikuti referensi yang dapat dilihat pada Gambar 3.29 dan Gambar 3.30. Setelah itu praktikan menggabungkan semua referensi menjadi satu desain, sehingga hasil desain dapat dilihat seperti Gambar 3.31, Gambar 3.32, dan Gambar 3.33



Gambar 3.29 Referensi rancangan pantry
Sumber: Scala Design, 2021



Gambar 3.30 Referensi rancangan pantry
Sumber: Scala Design, 2021



Gambar 3.31 Rancangan pantry
Sumber: Praktikan, 2021



Gambar 3.32 Rancangan pantry
Sumber: Praktikan, 2021



Gambar 3.33 Rancangan pantry
Sumber: Praktikan, 2021

Setelah di asistensikan kepada kepala tim proyek dan *principal*, menurutnya warna-warna pada bagian sisi kanan *pantry* dirasa tidak perlu karena akan memakan biaya anggaran yang besar lagi. Sehingga pada bagian sisi kanan *pantry* diganti dengan menggunakan *camprot* dan ditambahkan tanaman pisang-pisangan dan bagian *kitchen set*, lebar mengikuti standar yang telah ditentukan untuk kenyamanan klien. Hasil revisi desain dapat lihat seperti dilihat pada Gambar 3.34



Gambar 3.34 Revisi rancangan pantry
Sumber: Praktikan, 2021

Setelah selesai mendesain *pantry*, praktikan melanjutkan merencanakan desain sebuah ruangan yang berada di samping ruang CEO. Awalnya fungsi ruangan ini belum ditentukan, sehingga praktikan memutuskan untuk merancang sebuah studio. Praktikan memutuskan untuk merancang sebuah studio berdasarkan referensi yang klien berikan dapat dilihat pada Gambar 3.35 dan hasil rancangan pada Gambar 3.36.



Gambar 3.35 Referensi rancangan studio
Sumber: Scala Design, 2021



Gambar 3.36 Rancangan studio
Sumber: Praktikan, 2021

Kemudian praktikan mengasistensikan kepada kepala tim proyek, menurutnya tidak ada yang perlu dirubah lagi dan menyarankan untuk membuat rancangan desain alternatif untuk ruangan ini. Praktikan memikirkan untuk merancang desain alternatif yaitu membuat ruangan untuk bersantai para karyawan. Dapat dilihat pada Gambar 3.37



Gambar 3.37 Rancangan tempat bersantai
Sumber: Praktikan, 2021

Setelah di asistensikan kepada kepala tim desain dan *principal*, *principal* merekomendasikan agar ruangan tersebut difungsikan untuk kantor sekretaris dengan menggunakan rancangan studio. Sehingga hasil desain dapat dilihat pada Gambar 3.38



Gambar 3.38 Rancangan kantor sekretaris
Sumber: Praktikan, 2021

Setelah merancang kantor sekretaris, *principal* meminta untuk warna pada bagian bawah ruangan dijadikan satu warna. *Principal* memilih warna biru muda yang berada di bagian belakang bangku sebagai warna untuk dijadikan pada bagian bawah kantor sekretaris. Sehingga revisi desain dapat dilihat pada Gambar 3.39

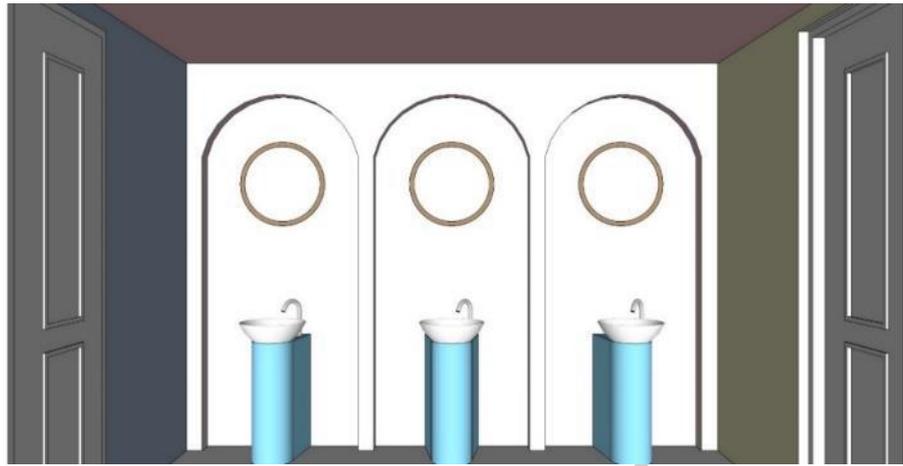


Gambar 3.39 Revisi rancangan kantor sekretaris
Sumber: Praktikan, 2021

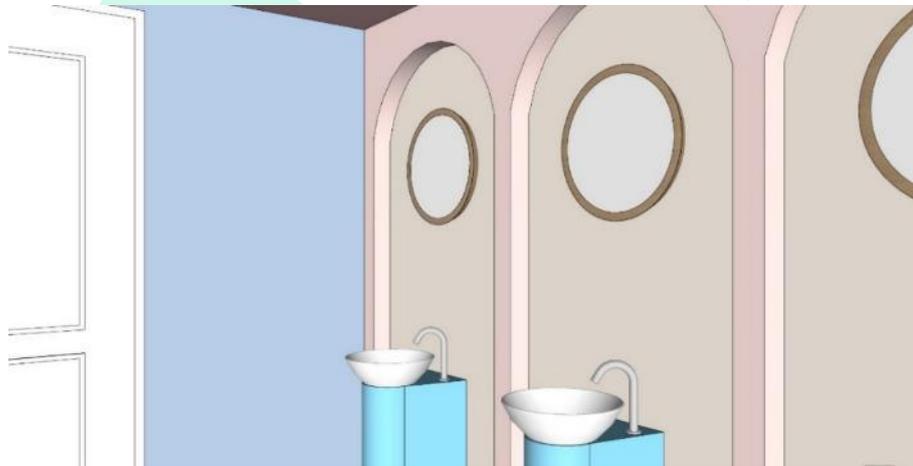
Setelah merevisi kantor sekretaris, praktikan melanjutkan untuk merancang *area* wastafel berdasarkan referensi yang diberikan oleh klien pada Gambar 3.40. Hasil rancangan desain dapat dilihat pada Gambar 3.41 dan Gambar 3.42



Gambar 3.40 Referensi rancangan wastafel
Sumber: Scala Design, 2021

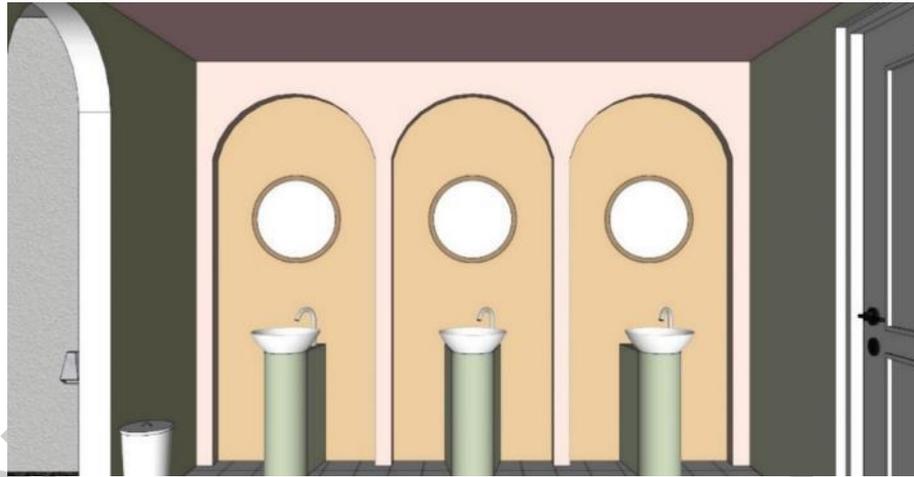


Gambar 3.41 Rancangan wastafel
Sumber: Praktikan, 2021



Gambar 3.42 Rancangan wastafel
Sumber: Praktikan, 2021

Warna awal pada *area* wastafel ini yaitu mengikuti color palet yang telah disetujui oleh kepala tim proyek. Tetapi kepala tim proyek memperbarui color palet yang digunakan dan meminta pada pintu bagian kiri dihilangkan dan diganti dengan bentuk 'Arc', sehingga warna pada *area* wastafel yang baru dapat dilihat pada Gambar 3.43



Gambar 3.43 Revisi rancangan wastafel
Sumber: Praktikan, 2021

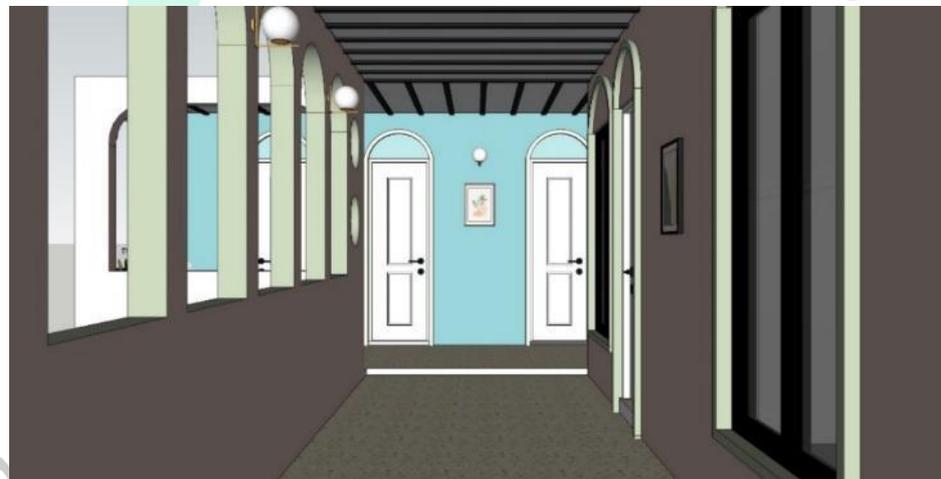
Setelah menyelesaikan bagian-bagian yang telah ditentukan dan ditugaskan, praktikan diminta untuk melanjutkan merancang bagian koridor pada lantai 2 mengikuti konsep yang telah ditentukan yaitu *colourfull*. Sehingga hasil desain dapat dilihat pada Gambar 3.44, Gambar 3.45, dan Gambar 3.46



Gambar 3.44 Rancangan koridor lantai 2
Sumber: Praktikan, 2021



Gambar 3.45 Rancangan koridor lantai 2
Sumber: Praktikan, 2021



Gambar 3.46 Rancangan koridor lantai 2
Sumber: Praktikan, 2021

Setelah menyelesaikan semua bagian-bagian yang telah ditentukan dan ditugaskan oleh kepala tim proyek, praktikan diminta untuk menggabungkan seluruh file anggota tim proyek desain BM Office dan membuat denah yang telah dirancang.

3.3.3 Kendala yang Dihadapi

Kendala yang dihadapi oleh praktikan adalah waktu yang diberikan cukup singkat yaitu 7hari kerja. Lalu kendala yang dihadapi oleh praktikan berikutnya adalah pemilihan dan penyesuaian warna yang digunakan pada tiap ruangan. Sehingga

praktikan harus mencoba beberapa kali penyesuaian warna yang digunakan pada ruangan.

3.3.4 Cara Mengatasi Kendala

Cara mengatasi kendala adalah praktikan harus lebih sering melihat-lihat color palet yang berada di *internet* untuk menentukan warna-warna kombinasi yang cocok digunakan dalam bertemu warna lain di tiap ruangan dan harus lebih sering mengasistensikan warna yang digunakan agar tidak jauh dari warna tema yang ditentukan.

3.3.5 Pembelajaran

Pembelajaran dalam proyek ini adalah praktikan belajar untuk lebih luas lagi dalam mengkombinasikan warna yang digunakan. Praktikan juga mempelajari penggunaan SketchUp lebih dalam untuk mempercepat proses pengerjaan yang kompleks. Serta belajar untuk memperluas ide-ide baru dan kreativitas dalam mendesain.

