

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

Pelaksanaan Kerja Profesi di Scala Design terhitung dari tanggal 14 Juni – 27 Agustus dimulai dengan pengenalan terhadap tim kerja yang ada di Scala Design, selain itu juga praktikan langsung di jelaskan mengenai metode atau sistem kerja maupun sistem pemfoderan proyek, hal ini berfungsi untuk memudahkan dalam mentransfer file antar sesama karyawan dan juga berguna untuk sistem pengarsipan agar tertata dengan baik. Pada hari pertama juga praktikan dikenalkan dengan proyek Scala Design yang sedang berjalan pada saat itu. Kegiatan yang berada di Scala Design hampir 80% dilakukan dalam sebuah kantor, sisanya *survey* di lapangan dan melakukan kunjungan ke tempat *supplier* material. Namun, selama diberlakukannya sistem PPKM berlanjut yang diusulkan oleh pemerintah, ada kalanya praktikan bekerja melalui rumah (*Work From Home*) selama hampir satu bulan. Selama diberlakukannya PPKM oleh pemerintah mulai 1 Juli kemarin, sistem kerja menjadi *hybrid* yaitu *offline* dan *online*. Karyawan yang masuk ke kantor juga tidak sepenuhnya datang untuk mengurangi rantai penyebaran covid-19. Jam kerja dimulai dari hari Senin hingga Jumat, karyawan libur di hari Sabtu dan Minggu. Jam masuknya dari jam 09.00 hingga 18.00 dan belum termasuk jam lembur. Pada awalnya praktikan merasa sedikit kesulitan untuk melakukan penyesuaian dengan sistem kerja yang ada di kantor, terlebih ketika terdapat banyak revisi yang diberikan pada saat di luar jam kerja tanpa henti. Adapun beberapa proyek yang ditugaskan kepada praktikan seperti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Daftar Proyek Praktikan

No.	Proyek	Fungsi
1.	Syifa Hadju	Kamar tidur utama dan studio

-
- | | | |
|----|------------------------------|---|
| 2. | Achmad Megantara | Rumah tinggal tiga lantai |
| 3. | Robby Purba
(@Roofair.id) | <i>Clothing store, barber & cafe dan kantor</i> |
| 4. | Villa Sukabumi | Resor penginapan |
| 5. | Y House | Rumah tinggal dua lantai |
| 6. | BM Office
(Agung Saputra) | Kantor <i>management</i> artis dan studio |
| 7. | Tebet III
(Agung Saputra) | Rumah tinggal empat lantai |

Sumber : Praktikan, 2021

Selama masa Kerja Profesi berlangsung praktikan lebih sering melakukan pekerjaan pembuatan gambar 2D seperti Autocad dan 3D seperti SketchUp, sesekali melakukan *rendering* animasi ataupun foto menggunakan Vray sebelum disajikan ke tahap selanjutnya yaitu mengkomunikasikan desain ke klien dengan menggunakan media poster maupun video animasi, hal ini dapat mempermudah komunikasi desain kepada klien. Praktikan juga dituntun ketika sedang memilih

material maupun model interior yang akan digunakan, karena dengan cara memilih material yang tepat sesuai dengan kegiatan pengguna akan memaksimalkan kegiatan yang terjadi di dalamnya.

3.1 Interior *Y House*

Proyek *Y House* merupakan rumah tinggal dua lantai yang berada di kota Depok. Lokasi *site* berada di *hook*, selain memiliki dua sisi yang terbuka karena letaknya berada di pojok, rumah ini juga dihadapkan dengan Sekolah Dasar Negeri Beji Timur 3. Lokasi tersebut sangat strategis dan berdekatan dengan Sekolah Dasar, klien menginginkan renovasi pada beberapa ruangan untuk dapat menyesuaikan dengan lingkungan sekitarnya. Dalam proyek ini, praktikan diberikan kepercayaan untuk melanjutkan tahap rancangan desain dari awal hingga akhir dengan beberapa pilihan alternatif yang akan disajikan kepada klien. Pada kasus ini, praktikan mendapat tantangan tersendiri untuk dapat menyelesaikan proyek sesuai dengan keinginan klien serta tenggat waktu yang sudah ditentukan.



Gambar 3.1 Lokasi pada tapak *Y House*
Sumber : Praktikan, 2021

3.1.1 Bidang Kerja

Dalam proses pengerjaan proyek ini, pertama kali praktikan diberi kesempatan untuk merancang desain dalam bentuk 3D Sketchup sebelum menuju ke tahap penggambaran 2D Autocad. Proyek ini sebelumnya sudah dimulai terlebih dahulu pada bulan Maret, tim Scala Design sudah melakukan *site visit* dan penempatan massa-massa bangunan pada gambar 3D, sehingga praktikan sudah menerima data lapangan yang sudah di olah. Karena adanya pandemi Covid-19 yang membuat pertemuan dengan klien terhambat, pembimbing kerja memberi arahan untuk melakukan *meeting* secara *online* dengan klien. Disini praktikan bertugas untuk membuat *Minute of Meeting* (MOM) selama *meeting* berlangsung. Fokus awal praktikan ditujukan pada fasad bangunan terlebih dahulu dan membuat tiga alternatif desain untuk diajukan ke klien, setelah fasad selesai kemudian masuk ke tahap selanjutnya yaitu mendesain ruang dalam. Selama praktikan membuat desain *Y House*, praktikan tidak lupa juga untuk melakukan asistensi dan konsultasi kepada pembimbing kerja secara berkala untuk menghindari revisi yang menumpuk.

3.1.2 Pelaksanaan Kerja

Pada minggu pertama pelaksanaan pengerjaan, pembimbing mengarahkan praktikan untuk mencari tahu referensi yang cocok, yang mana sebelumnya pembimbing mengarahkan bahwa desain fasad harus diganti tetapi struktur bangunannya tidak boleh dirubah. Praktikan juga sudah dijelaskan mengenai pendekatan desain oleh pembimbing kerja serta referensi dari klien, setelah itu di asistensikan mengenai kecocokan referensi yang akan digunakan sebagai acuan, selain itu hal ini juga dilakukan agar praktikan dapat mengenal lebih dalam mengenai bahan material dan pendekatan desain yang diinginkan si klien. Untuk mempermudah proses desain sesuai dengan kebutuhan pengguna, praktikan selalu berkomunikasi mengenai perubahan maupun tanggapan yang sekiranya dirasa cocok dalam merespon lingkungan sekitar site.

Dari referensi-referensi klien dan praktikan yang sudah terkumpul, dapat timbul hal apa saja yang sekiranya dibutuhkan dalam mendesain. Disamping itu, praktikan juga mempertimbangkan kembali kajian selama *meeting* berlangsung. Klien menginginkan beberapa perubahan, diantaranya:

1. Peletakan kios kecil yang berada pada tampak massa bangunan yang menghadap ke arah SDN Beji Timur 3, karena klien ingin membuka usaha di depan Sekolah Dasar tersebut.
2. Perubahan pada area pagar serta kanopi *carport* dan pagar samping rumah.
3. Bukaan yang banyak untuk merespon cahaya matahari Pagi selain itu juga klien menginginkan bukaan yang banyak agar kesan ruang di dalamnya luas.
4. Perluasan lahan dapur dan penambahan *Island Table* yang memotong area taman belakang.
5. Selebihnya penyesuaian-penyesuaian dengan jenis material yang akan digunakan.



Gambar 3.2 Desain alternatif 1 Y House
Sumber : Praktikan, 2021

Setelah data-data klien sudah terkumpul dan praktikan berdiskusi lebih lanjut dengan pembimbing kerja, pendekatan konsep yang dipilih klien

adalah konsep desain yang industrialis tetapi tidak menggunakan warna-warna yang terlalu gelap selain itu harus terdapat banyak bukaan. Karena klien tidak menginginkan warna-warna yang gelap, penerapan desain fasad yang praktikan pilih adalah warna-warna *monochrome* yang masih senada.

Selanjutnya, pada desain alternatif kedua praktikan menukar material *concrete* yang semula berada di bagian bawah atau lantai satu, menjadi berada pada bagian atas atau lantai dua. Hal ini dapat memberikan kesan *unfinished* yang *clean* serta memberi pertegasan pada massa bangunan. Kemudian bukaan dibuat lebih lebar untuk memberikan kesan luas dan pengguna di dalamnya tetap mendapatkan cahaya matahari yang maksimal ketika sedang beraktivitas. Pembimbing kerja memberi arahan kepada praktikan untuk menggunakan jenis cat eksterior bertekstur *concrete* sebagai *finishingnya*. Untuk mempertegas konsep industrialis pada proyek ini, praktikan merevisi lis profil pintu dan jendela menggunakan baja hitam berukuran 40x40 cm kemudian railing dan pagar menggunakan *expanded metal* hitam.



Gambar 3.3 Desain alternatif 2 Y House
Sumber : Praktikan, 2021

Setelah itu praktikan melanjutkan gambar untuk desain alternatif ketiga. Untuk alternatif ketiga ini sedikit berbeda dari desain yang lainnya, yang mana pada alternatif pertama dan kedua desain cenderung *plain* kurang dapat mempertegas bentuk dari massa bangunannya. Maka atas

dasar diskusi bersama pembimbing kerja, praktikan memberikan sedikit campuran material yang bernuansa tropis, seperti penggunaan material ramah lingkungan: kayu, tanah liat, rotan, *expose brick*, dsb (Gambar 3.5). Roster ini digunakan sebagai *buffer* radiasi matahari sekaligus sirkulasi udara.



Gambar 3.4 Desain alternatif 3 Y House
Sumber : Praktikan, 2021



Gambar 3.5 Desain final fasad Y House
Sumber : Praktikan, 2021

Karena klien ingin membuka usaha, maka *principal architect* menyarankan lokasi yang strategis yang dapat memberikan daya jual klien.

Halaman samping rumah klien yang berhadapan dengan Sekolah Dasar menjadi pilihan yang tepat untuk dibuatkan sebuah kios kecil. Maka praktikan mengambil referensi desain kios dari klien serta padanan yang cocok dengan fasad rumah sehingga masih satu tema dengan konsep keseluruhan proyek ini, penggunaan *hanging* lamp berbahan material ringan serta warnanya yang senada dengan pagar tetap menegaskan industrialis si rumah. Pada jam-jam tertentu jalanan yang terdapat di samping kios sangat ramai, sehingga kios di desain sejajar dengan fasad agar dapat memberikan lahan kosong bagi ruang parkir pengunjung yang membawa kendaraan bermotor (Gambar 3.7).

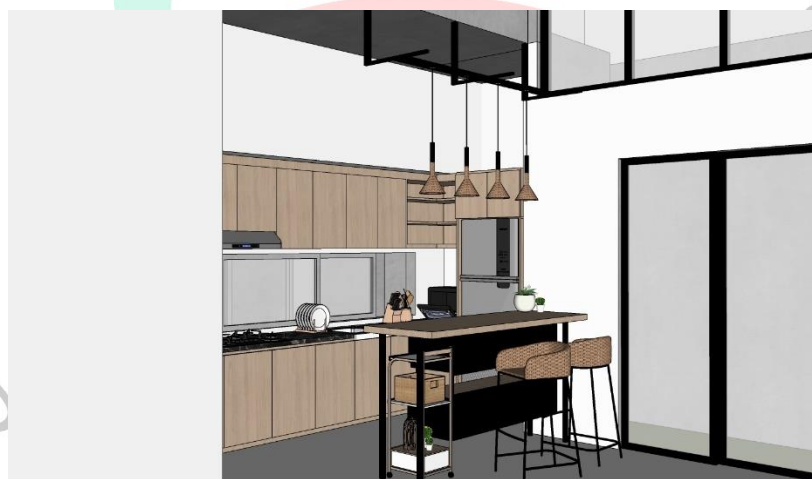


Gambar 3.6 Desain final fasad Y House
Sumber : Praktikan, 2021



Gambar 3.7 Desain final kios Y House
Sumber : Praktikan, 2021

Selanjutnya perluasan pada area ruang dapur yang diperluas ke arah taman samping, hal ini ditujukan agar klien dapat memiliki sirkulasi yang luas ketika sedang beraktivitas selain itu jumlah kepala yang menghuni tempat ini juga banyak. *Principal architect* menyarankan praktikan untuk menambah *Island Table* yang berguna untuk mempertegas batas ruangan antara ruang keluarga sekaligus untuk *preparation table*. Masih sama dengan rencana desain yang praktikan ajukan, yaitu konsep dan tema yang masih senada dengan sebelumnya. Pada saat pemilihan material yang akan diaplikasikan ke proyek sesungguhnya praktikan juga mencari tahu kisaran harga material tersebut seperti dapat beli dimana atau harus *custom* atau tidak, praktikan memilih bahan rotan pada kursi bar yang tidak memiliki *arm chair* serta *cone* lampu *custom*, agar menyesuaikan dengan material fasad rumah yang menggunakan material ramah lingkungan (Gambar 3.8).



Gambar 3.8 Desain final dapur Y House
Sumber : Praktikan, 2021

Bukaan yang terdapat di area dapur ini menyatu dengan area *living room* hingga ke lantai dua (*mezanine*), karena klien menginginkan ruangan utama terkena cahaya matahari pagi secara maksimal. Dengan hal ini, sirkulasi ruangan dapat memenuhi kenyamanan fisik penghuninya sekaligus mampu meningkatkan aktivitas di pagi hingga siang hari. Di sisi lain fasad bangunan terlihat seolah-olah punya peran tersendiri dalam membagi ruangan di dalamnya, karena dipertegas oleh bata merah.

3.1.3 Kendala Yang Dihadapi

Kendala yang dihadapi oleh praktikan selama pengerjaan proyek *Y House* adalah terdapatnya banyak revisi dan perubahan, beberapa kali praktikan mengajukan gambar dan asistensi ke pembimbing kerja, hingga akhirnya klien dan pembimbing kerja menyetujui desain tersebut dan akan dibangun. Namun revisi yang dijelaskan kepada praktikan tidak dijelaskan secara keseluruhan sehingga semakin sedikit waktu pengerjaan untuk mengejar *deadline*. Hal ini membuat praktikan sempat lembur hingga pukul 23.00 WIB.

3.1.4 Cara Mengatasi Kendala

Selama praktikan mengalami kendala, praktikan mencari cara agar kendala tersebut dapat teratasi dengan baik. Cara praktikan mengatasi kendala yang sudah dijelaskan pada poin 3.1.3 adalah dengan praktikan aktif bertanya, mengajukan dan menjalin komunikasi mengenai perubahan-perubahan maupun saran yang praktikan sudah buat dan sesuaikan kepada pembimbing kerja agar tidak membuang waktu. Selain itu praktikan juga berkomunikasi dengan tim desain yang lain agar pekerjaan lebih cepat. Dalam pemilihan material, praktikan mengandalkan informasi melalui *Google* setelah itu di asistensikan kepada pembimbing kerja sebelum kemudian diolah ke dalam desain.

3.1.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Dari pengerjaan proyek ini praktikan belajar untuk lebih tanggap dalam berkomunikasi dan menghasilkan solusi dari suatu permasalahan, terlebih ketika menangani klien yang menginginkan perubahan pada menit-menit terakhir. Komunikasi yang baik adalah kunci dari segalanya ketika kita dihadapkan dengan sebuah pemilihan desain. Praktikan jadi lebih menguasai jenis-jenis material dan bahan yang umum digunakan dalam pengerjaan suatu proyek, karena ketika mendesain dan dihadapkan dengan *budget* klien kita sebagai seorang perancang tidak hanya memikirkan segi estetika,

melainkan segi ekonomi juga patut diperhitungkan. Praktikan juga belajar bagaimana bekerjasama dalam tim di bidang profesional serta bagaimana bekerja di bawah tekanan waktu. Tidak semua desain bisa kita kerjakan sendiri bahkan ketika kita sangat menguasai bidang *software* sekalipun, harus aktif mendengarkan saran yang lain untuk dapat saling melengkapi satu sama lain. Di sisi lain praktikan juga mendapat pemahaman baru mengenai bagaimana seorang perancang harus mampu melihat potensi yang ada pada *site*, karena hal itu akan sangat mempengaruhi kepuasan klien serta mempengaruhi aktivitas penghuni yang ada di dalamnya.

3.2 Interior BM Office

Proyek ini terletak di daerah Tebet, Jakarta Selatan. Klien merupakan seorang produser dunia *entertainer* sekaligus direktur dari Bentuk Management. Beliau meminta pihak Scala Design untuk membuat beberapa desain pada saat itu, diantaranya yang praktikan pegang adalah kantor serta rumah tinggal pribadi klien, yang akan praktikan bahas pada poin 3.2 adalah ruang kantor berlantai dua, yang nantinya akan digunakan sebagai kantor *management* pribadi klien. Klien sangat mengerti desain, membuat klien sangat teliti mengenai pemilihan desain yang akan di terapkan di kantornya. Dalam mengerjakan proyek ini, praktikan dibagi dengan beberapa tim desain yang lainnya setelah itu mendesain ruang kosong hingga menjadi ruang yang memiliki tema, karena ruangan yang terdapat disini sangat banyak disesuaikan dengan kegunaannya. Seperti terdapat ruang konsultasi, ruang *meeting*, ruang tunggu, ruang *pantry* dan sebagaimana ruang kantor pada umumnya.

3.2.1 Bidang Kerja

Pada pengerjaan *BM Office* ini, praktikan masih diberi kesempatan untuk melakukan pengembangan desain yang berfokus pada ruang *meeting* lantai satu hingga ruang kerja di lantai dua. Klien menginginkan desain interior *BM Office* ini di desain dengan tema yang *instagramable*, sehingga ketika pengguna ruang ataupun karyawannya yang sedang bekerja disana

memiliki sensasi dan titik ternyamanya yang seakan-akan membawa mereka berada di tempat yang berbeda. Dari sini sudah jelas bahwa klien menginginkan desain di satu bangunan tersebut mampu memenuhi kebutuhan *visual* penggunanya untuk membantu meningkatkan produktivitas kerja serta mengurangi tingkat stres.

Dikutip dari publikasi *Occupational and Environmental Medicine, University of Arizona* menyebutkan bahwa pekerja yang berada di lingkungan terbuka (*open space*) memiliki tingkat stres lebih rendah dan aktivitas cenderung lebih baik dibandingkan dengan pekerja yang menghuni gaya ruangan kubikel, karena kantor adalah faktor peningkatan kesehatan yang penting (News, 2018).

Sentuhan warna pastel yang *soft* dan desainnya yang fleksibel mengikuti perkembangan *hype* generasi saat ini, sangat melambungkan jiwa muda yang bebas dan selalu ceria. Dari beberapa kali pertemuan yang diadakan oleh *principal architect* dengan klien, tim desain sepakat menyesuaikan keinginan yang klien minta. Praktikan diminta untuk mencari referensi desain yang mendekati, kemudian di asistensikan ke pembimbing kerja, lalu kemudian praktikan mulai mengembangkan beberapa desain yang telah dipilih sebagai acuan tersebut menjadi desain yang baru.

3.2.2 Pelaksanaan Kerja

Pada tahap awal pengerjaan proyek ini, pembimbing kerja telah membagi bagian-bagian ruang kepada setiap mahasiswa *internship*. Praktikan mendapat tugas untuk mendesain ruang *meeting* lantai satu, ruang tunggu, toilet, *pantry*, lorong dan garasi kemudian pada lantai dua terdapat ruang direksi dan ruang tunggu. Praktikan mulai mencari referensi desain interior bertema pastel yang cocok untuk tema *instagramable*. Praktikan mulai mengerjakan secara mandiri, praktikan mengambil perubahan pertamanya pada bidang dinding ruangan direksi yang mana ruang tersebut berada di lantai dua. Pada pengerjaan proyek ini, mahasiswa *internship* bebas mengeluarkan desain individunya sekreatif mungkin sebelum diasistensikan kepada pembimbing kerja.

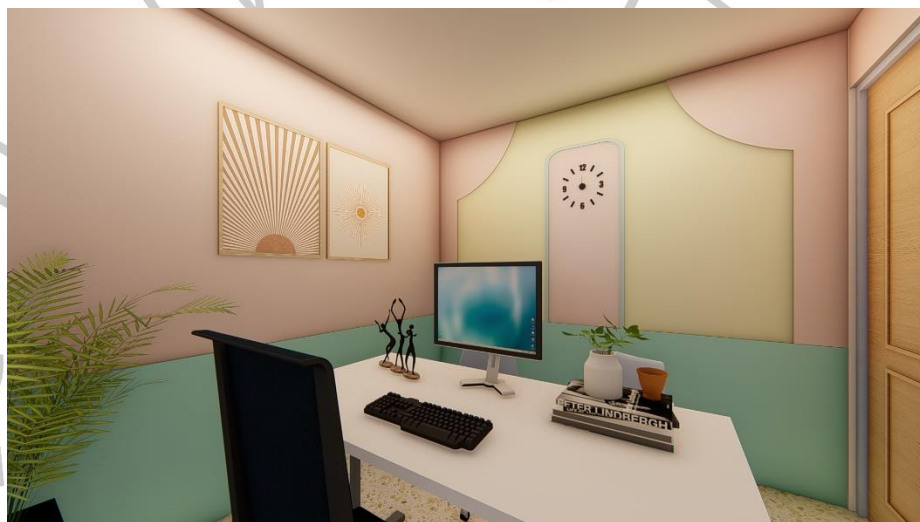
Praktikan memilih untuk mengambil ruangan yang kecil terlebih dahulu, yaitu ruang-ruang yang berada di lantai dua. Karena menurut praktikan pada saat itu, ruangan kecil lebih membutuhkan detail yang teliti karena harus memperhitungkan besaran ruang tetapi konsepnya juga harus terealisasi. Kunci utama dari desain interior adalah mampu menyeimbangkan kebutuhan *visual* serta kenyamanan penggunaannya, maka dari itu ruangan sempit memiliki tantangan tersendiri. Menyesuaikan dengan keinginan klien yang lebih menekankan pada pewarnaan, maka praktikan memiliki gagasan tersendiri dalam merancang bahwasanya, ruangan dengan tema pastel tidak seperti mendesain konsep-konsep lainnya karena kita perlu mengetahui apa yang mau kita tekankan pada ruangan tersebut. Hampir mirip dengan sebuah konsep, sehingga desain yang dihasilkan pada tiap ruangan berbeda dan memiliki ciri khas namun masih berpegang pada prinsip warna-warna pastel. Pasalnya sebagai perancang maupun desainer mencampurkan penggunaan warna saja tidak cukup.

Untuk ruang direksi pertama, praktikan mengambil konsep warnanya dari buah semangka (Gambar 3.9 dan 3.10). Penggunaan *tone* merah dan hijau lebih ditekankan disini. Satu hal yang perlu diperhatikan jika sedang mengerjakan proyek yang sama tetapi *file* dipegang lebih dari dua orang adalah seperti yang praktikan dan tim desain lainnya lakukan, yaitu sepakat untuk menggunakan *setting tone* Sketchup yang RGB. Tentunya permasalahan kesepakatan ini bisa disesuaikan tergantung jenis proyek.



Gambar 3.9 Desain ruang direksi pertama lantai 2
Sumber : Praktikan, 2021

Sehingga walaupun proyek dikerjakan oleh banyak orang, *tone* warna tetap sama tidak ada yang berbeda. Terlebih jika kita sedang bekerja di dalam perusahaan biro yang cukup memiliki nama. Praktikan selalu memasukkan sentuhan alami dari alam untuk membantu menyejukkan sebuah ruangan dan menjauhkan dari kesan kaku. Karena seperti yang kita ketahui telah banyak perumahan maupun kompleks perkantoran yang terkesan *rigid* sehingga ruangan yang kaku tadi dapat membuat penggunanya merasa cepat lelah.



Gambar 3.10 Desain ruang direksi pertama lantai 2
Sumber : Praktikan, 2021

Praktikan mendesain ornamen pada dindingnya dengan lengkungan, baik lukisan, kaca, bahkan tempat dudukpun tidak ada yang berbentuk kotak maupun *sharp*. Praktikan sangat menyesuaikan desain yang akan praktikan ajukan kepada pembimbing kerja, sekaligus tetap mengikuti masukan dari tim yang lainnya. Selanjutnya pada ruang direksi kedua praktikan membawa warna dari buah peach atau buah persik (Gambar 3.11 dan 3.12). Penekanan warna oranye dan warna turunannya seperti hijau lemon serta kuning yang *soft* tetap memberikan sentuhan pastel yang setema dengan ruang yang sebelumnya yaitu terdapat warna biru *soft*. Praktikan mengambil tema ruang kedua ini dengan warna yang menenangkan karena setiap pagi dan sore hari ruangan ini terpapar oleh cahaya matahari yang cukup. Tata letak meja konsultasi antara ruang pertama dan keduanya dibuat berbeda,

karena praktikan melihat dan menyesuaikan dengan kebiasaan pengguna ketika membuka arah pintu. Pada gambar 4.3 adalah ruang tunggu yang dikhususkan pada lantai ini, dengan tema yang masih sama dengan sebelumnya, praktikan menghindari desain yang kotak-kotak, penggunaan kaca di dinding untuk membantu memberikan kesan yang luas.



Gambar 3.11 Desain ruang direksi kedua lantai 2
Sumber : Praktikan, 2021



Gambar 3.12 Desain ruang direksi kedua lantai 2
Sumber : Praktikan, 2021

Pada sisi pojok ruang tunggu sebelah tangga, terdapat toilet yang juga praktikan desain. Pada ruang toilet ini praktikan mengambil tema *tropical* yang ditekankan melalui penggunaan *wallpaper* dekoratif, selain itu juga terdapat aksesoris lampu neon di dinding (Gambar 3.14 dan 3.15). Karena toilet ini berukuran sangat kecil, praktikan mengurangi desain yang berlebihan dengan cara pemilihan material keramik polos berwarna putih untuk dinding satu meter ke atas dari lantai.



Gambar 3.13 Desain ruang tunggu lantai 2
Sumber : Praktikan, 2021

Keserasian dalam menempatkan *furniture* patut di perhatikan dengan seksama, karena kunci dari desain interior salah satunya adalah keserasian bentuk, warna, proporsi, dan sebagainya dengan objek yang lainnya. Dengan begitu suasana yang mau kita tekankan sampai kepada penggunaannya, bahwa sensasi ini yang mau kita kenalkan kepada mereka. Setelah lantai dua mendapat persetujuan dari pembimbing kerja, praktikan lanjut ke lantai satu, dimana ruangan yang praktikan pegang disini adalah yang paling luas diantara yang lain, ruang ini digunakan sebagai area *meeting* sekaligus menjamu para tamu. Praktikan melihat dari kesesuaian eksisting ruang dan juga fungsinya untuk dapat dicocokkan dengan pengguna, maka jangkauan konsep yang akan praktikan terapkan disini tidak lagi berasal dari buah-buahan semata. Praktikan mengambil konsep

backyard atau taman belakang, yang mana biasanya taman belakang selalu dijadikan alternatif pilihan untuk berkumpul di dalam sebuah rumah tinggal.

Pada kesempatan kali ini praktikan ingin mewujudkan sensasi ruang yang *cozy* namun juga ramah. Pada gambar 3.16 merupakan desain final yang praktikan ajukan ke pembimbing kerja, dan ternyata mendapat respon positif dari klien langsung ketika sedang *meeting* dengan seluruh tim desain beserta direksi. Klien sangat menyukai desain praktikan pada ruang meeting ini, beliau sangat terkesan dengan penyajian desain yang mampu memberikan *pop out* tersendiri di antara ruang lainnya.



Gambar 3.14 Desain ruang toilet lantai 2
Sumber : Praktikan, 2021



Gambar 3.15 Desain ruang toilet lantai 2
Sumber : Praktikan, 2021

Pada awal proses merealisasikan konsep yang akan diterapkan ke dalam ruangan ini ke dalam bentuk 3D, praktikan sempat memikirkan kolom-kolom yang berada di tengah ruangan. Pada saat itu praktikan sempat ingin membaginya menjadi dua ruangan berbeda yang di beri partisi, kemudian praktikan sempat merubah kembali menjadi ruang kerja dengan ruang meeting yang bersebelahan, hingga akhirnya praktikan memutuskan untuk tetap membiarkan kolom tersebut apa adanya sebagai pemisah natural.



Gambar 3.16 Desain ruang meeting lantai 1
Sumber : Praktikan, 2021

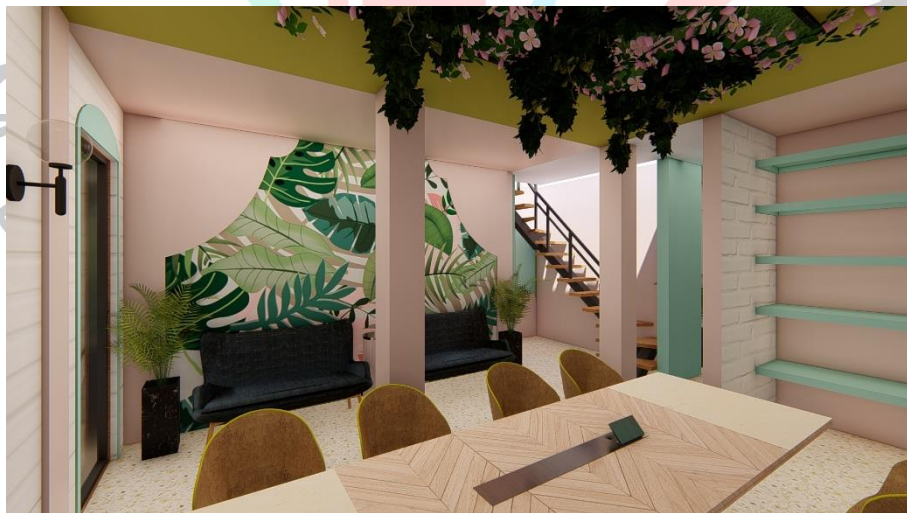
Pada langit-langit ruangan ini praktikan ingin mempertegas suasana ketika sedang berada di dalam sebuah *gazebo*. Material dinding yang dipilih juga masih bertekstur kayu dengan warnanya yang putih mampu memberikan kesan ruang jadi lebih *wide* dan bersih. Tak hanya sampai disitu, *cushion* yang praktikan pilihpun disesuaikan dengan bentuk ruangnya, praktikan memilih jenis kaki-kaki kursi yang modelnya ringan. Di samping kanan ruang meeting ini merupakan lorong dari pintu masuk belakang, sehingga tamu yang datang bisa langsung menunggu pada area yang disediakan *cushion* panjang tersebut (Gambar 3.17).

Ruang meeting ini juga terdapat fasilitas ke *pantry* langsung serta toilet, sehingga penggunaanya bisa lebih merasa bebas, terlebih lagi area ini terbuka sehingga mudah diakses oleh siapapun dan letaknya berada di ujung bangunan (Gambar 3.19). Toilet yang terdapat di lantai satu di desain mirip dengan yang ada di lantai dua, karena balik lagi ketika mendesain

sebuah interior keserasian antar ruangnya harus diperhatikan, besaran ruang yang berbeda tidak menutup kemungkinan untuk merubah desain yang telah ada sebelumnya justru disitulah praktikan dapat belajar lebih banyak lagi terhadap pengolahan kreativitas dengan kebutuhan penggunaanya.



Gambar 3.17 Desain lorong pintu masuk belakang
Sumber : Praktikan, 2021



Gambar 3.18 Desain ruang meeting lantai 1
Sumber : Praktikan, 2021

Terakhir, praktikan mendapati tambahan *jobdesk* untuk mendesain garasi serta pintu masuk belakang. Untuk desain ruang luar ini, praktikan menggunakan tema yang sudah di desain terlebih dahulu oleh tim yang lainnya, praktikan berkoordinasi dengan tim desain lainnya agar keserasian

tidak jauh berbeda. Pada elemen-elemen pintu masuk belakang sebagian praktikan sesuaikan dengan yang ada di pintu masuk utama, pagarnya menggunakan *expanded metal* sama seperti material yang digunakan pada railing tangga sedangkan lantai yang praktikan gunakan disini adalah batu koral (Gambar 3.20). Pada bagian pintu belakang ini bisa dijadikan alternatif pilihan ketika pintu utama sedang terdapat acara ataupun hal yang lainnya. Setelah desain dari keseluruhan tim sudah selesai, *file* kemudian digabungkan menjadi satu oleh pembimbing kerja dan di *export* agar dapat di visualisasikan kepada klien dengan mudah.



Gambar 3.19 Desain ruang pantry lantai 1
Sumber : Praktikan, 2021



Gambar 3.20 Desain pintu masuk belakang
Sumber : Praktikan, 2021

3.1.1 Kendala Yang Dihadapi

Kendala yang praktikan hadapi ketika sedang mengerjakan proyek BM *Office* adalah waktu yang sangat singkat karena klien tidak ingin menunggu terlalu lama, selain itu proyek ini merupakan kali pertama praktikan diminta untuk berkreaitivitas pada hampir seluruh ruangnya, sehingga praktikan harus bisa menyesuaikan jam terbang, ciri khas dan *background* klien serta pemahaman cara menggambar interior secara profesional terkhususnya dalam bidang praktisi Arsitek.

3.1.2 Cara Mengatasi Kendala

Cara praktikan menghadapi kendala yang terjadi selama pengerjaan proyek BM *Office* adalah praktikan harus bekerja lebih cepat dan tidak berlama-lama dalam menentukan konsep desainnya. Dalam proses penentuan konsep desain per-ruangan praktikan tidak melepas referensi dari klien sehingga pendekatannya jadi lebih mudah walaupun tidak sepenuhnya referensi yang kita cari sedikit jauh berbeda. Dari situlah ide dan kreativitas praktikan muncul dimana praktikan harus bisa *brainstorming* antara keinginan si klien dengan logika pemahaman di lapangan. Praktikan mencari cara dengan melihat bangunan yang sudah ada ataupun interior-interior yang bertemakan *instagramable* dari beberapa tempat yang praktikan pernah datangi, sehingga logika dalam mendesain lebih terasa.

3.1.3 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Pembelajaran yang dapat praktikan ambil ketika sedang mengerjakan proyek BM *Office* adalah praktikan mengetahui bagaimana caranya *brainstorming* dengan tidak memakan banyak waktu namun bisa *relate* terhadap pribadi si klien. Selain itu juga pentingnya untuk berkomunikasi dalam segala hal mengenai kecocokan desain beserta tim yang lainnya, karena mendesain interior diperlukan yang namanya sebuah keserasian. Praktikan juga belajar banyak bagaimana meng-*handle* gambar kerja secara profesional, karena suatu saat *file* yang praktikan pegang bisa dipegang

dengan tim yang lainnya di kemudian hari sehingga pentingnya mengetahui teknis penggambaran adalah untuk mempermudah pekerjaan menjadi lebih efisien.

3.2 Interior Megantara

Proyek ini merupakan rumah tinggal tiga lantai tanpa tangga, sehingga sirkulasi dari lantai bawah hingga menuju ke atas menggunakan ramp. Klien merupakan salah satu aktor pemain film layar lebar yang cukup ternama di Indonesia. Beliau meminta pihak Scala Design untuk mendesain rumah tinggal pribadinya, namun praktikan hanya ditugaskan untuk mengerjakan beberapa pekerjaan *finishing*, yang mana sebelumnya proyek ini sudah lebih dulu dikerjakan oleh tim desain yang lain. Sama seperti desain-desain sebelumnya, kali ini praktikan hanya fokus pada bagian pekerjaan *finishing*, tahapan detail yang membutuhkan ketelitian ini sering kali terlewat. Praktikan mengerjakan *finishing* lantai, dinding, pintu dan jendela. Di samping itu, praktikan juga diberikan pemahaman mengenai cara-cara mempersiapkan gambar serta hitungan untuk dapat Izin Mendirikan Bangunan, namun pembahasan yang terakhir ini akan praktikan bahas di lain waktu.

3.2.1 Bidang Kerja

Pada pengerjaan proyek Megantara ini, desain yang diinginkan oleh klien adalah *split house*, praktikan mencoba mencocokkan jenis material yang akan digunakan di dalam proyek ini, tentunya dengan beberapa penyesuaian ciri khas desain dari Scala. Praktikan tidak hanya ditugaskan untuk mencari material melainkan juga perlu mengetahui ukuran material yang berada di pasaran. Karena massa bangunan ini terbagi menjadi dua bagian, maka bagian tengah *site* benar-benar dimaksimalkan untuk sirkulasi cahaya sekaligus udara bagi ruang di sekitarnya, konsep massa bangunan inilah yang memberikan dasar pemikiran bagi praktikan dalam mencari jenis material di setiap ruangnya agar kebutuhan pengguna dapat terpenuhi secara efektif.

3.2.3 Pelaksanaan Kerja

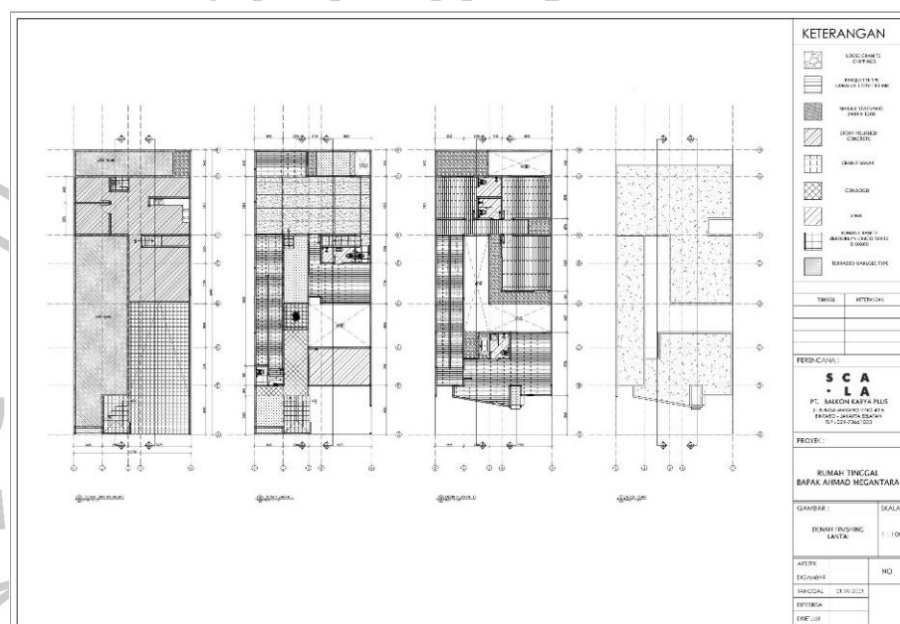
Pada tahap awal pengerjaan proyek ini praktikan ditugaskan untuk mengerjakan *finishing* lantai. Praktikan berdiskusi mengenai pemilihan material yang digunakan dan mengapa memilih bahan tersebut untuk mendapatkan informasi kepada pembimbing kerja pada saat itu, pada saat proses ini berlangsung praktikan selalu berkoordinasi dan melakukan asistensi kepada pembimbing kerja yang kemudian pembimbing kerja berkoordinasi langsung dengan klien guna mengurangi kesalahan dan dapat mempercepat waktu pengerjaan. Adapun jenis-jenis material yang dipilih berdasarkan hasil diskusi yang akan dijabarkan dalam tabel 3.2, diantaranya:

Tabel 3.2 Daftar Jenis Material Proyek Megantara

No.	Jenis	Kategori
1.	<i>Loose granite chippings</i>	Lantai
2.	<i>Parquette SPC</i>	Lantai
3.	<i>Marble statuario</i>	Lantai
4.	<i>Epoxy polished concrete</i>	Lantai
5.	Granit Bakar	Lantai
6.	Conwood	Lantai
7.	Vinyl	Lantai
8.	Terrazzo marloes	Lantai
9.	<i>Homogeneous tile 30x30 dan 60x60</i>	Lantai
10.	Cat tekstur eksterior: kayu	Dinding
11.	Cat interior <i>warm white</i>	Dinding

- | | | |
|-----|----------------------------|---------|
| 12. | Cat kamprot halus | Dinding |
| 13. | Rumput gajah mini | Dinding |
| 14. | Tanaman rambut dolar kecil | Dinding |

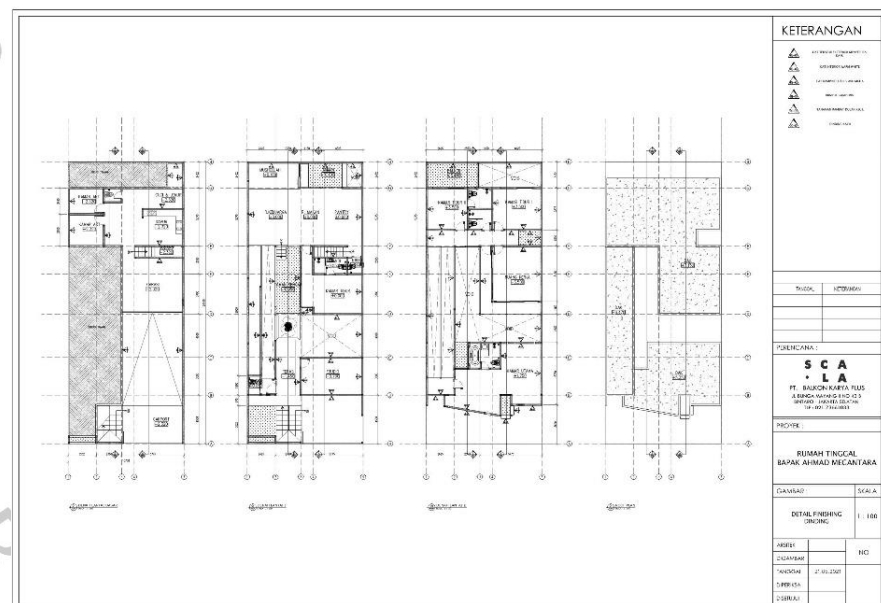
Sumber : Praktikan, 2021



Gambar 3.21 Denah Finishing Lantai
Sumber : Praktikan, 2021

Selanjutnya praktikan membantu proses penggambaran gambar kerja 2D Autocad proyek Rumah Tinggal Achmad Megantara yaitu denah rencana lantai, pada proses ini praktikan lebih berfokus terhadap pola pemasangan dan mencari ukuran asli yang terdapat di pasaran (Gambar 3.21). Pada proses ini praktikan menyelesaikan dalam waktu satu hari. Selanjutnya, praktikan menuju ke tahap penggambaran rencana pintu dan jendela. Sebelumnya proyek 3D telah dikerjakan oleh tim desain yang lain, sehingga praktikan melanjutkan gambar 2D yang belum sempat diselesaikan pada waktu itu. Sehingga acuan pintu dan jendela ini praktikan melihat ke gambar 3D Sketchup yang sudah ada tersebut. Detail pintu dan jendela bisa dilihat pada gambar 3.22.

Setelah revisi penggambaran denah pola lantai selesai dan telah di *approve* oleh pembimbing kerja, praktikan melanjutkan ke penggambaran selanjutnya yaitu mengklasifikasikan material untuk dinding ke dalam gambar 2D. Pada saat proses penggambaran material untuk dinding praktikan dituntun oleh pembimbing kerja, dengan melihat referensi dari proyek-proyek perusahaan yang sebelumnya sudah dikerjakan, dari situ praktikan memikirkan material apa yang cocok untuk diterapkan pada jenis proyek ini (Gambar 3.23).



Gambar 3.23 Denah Finishing Dinding
Sumber : Praktikan, 2021

Praktikan melihat dari massa bangunan dan suasana yang ingin ditonjolkan pada rumah ini, setelah praktikan mendapat jenis material yang akan digunakan, selanjutnya di asistensikan kepada pembimbing kerja jika dirasa sudah cukup praktikan bisa melanjutkan proses ke penggambaran yang lainnya. Berikut gambar 3D Sketchup yang telah praktikan revisi sesuai perubahan yang disarankan oleh pembimbing kerja (Gambar 3.24). Pada area lantai satu memang bersifat semi publik, sehingga area ini tidak terlalu

banyak ruang. Terdapat ruang studio terpisah yang berhadapan dengan pintu masuk utama (Gambar 3.25). Untuk ruang studio, material lantai yang digunakan adalah vinyl, mengingat sifat ruangnya bukan untuk kegiatan utama sehingga penggunaan vinyl sudah cukup. Karena lantai satu merupakan area semi publik, sehingga material lantai yang dipilih juga tidak sembarangan. Untuk area *living room* lantai yang digunakan adalah marmer statuario untuk memberikan kesan mewah.



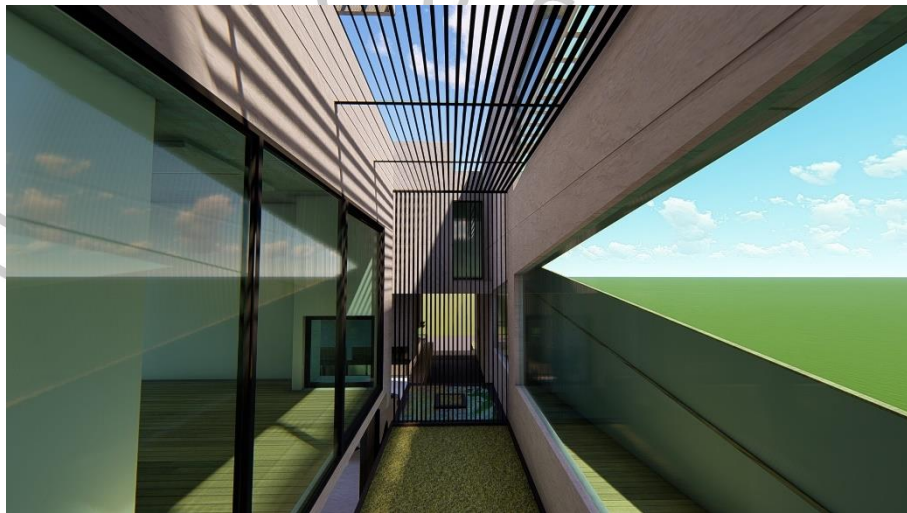
Gambar 3.24 Gambar Finalisasi 3D Megantara
Sumber : Praktikan, 2021



Gambar 3.25 Desain Foyer Pintu Masuk dan Ruang Studio
Sumber : Praktikan, 2021

Selain itu foyer yang berada pada pintu masuk ini menjadi pembatas antara bangunan yang lebih *private* dengan yang semi *private*. Konsep *split*

house ini bukan hanya sebagai pembatas zona ruang untuk berkegiatan melainkan juga sebagai penghawaan alami, mengingat lahan terbatas saat ini sudah sangat sulit untuk dapat merespon ruang terbuka hijau sehingga *principal architect* mengalihfungsikan lahan yang berada di tengah massa bangunan ini dijadikan sebagai ruang terbuka tanpa atap (Gambar 3.26).



Gambar 3.26 Desain Taman Tengah
Sumber : Praktikan, 2021

Seperti yang sudah praktikan jelaskan di awal, rumah ini menggunakan ramp sebagai alternatif menuju ke ruang yang ada di atasnya. Mengingat ramp ini sangat krusial dalam menunjang kegiatan sehari-hari, maka material lantai yang dipilih pada bagian ramp adalah SPC (Gambar 3.27). Tidak hanya bagian ramp saja, material SPC ini digunakan hingga ke ruang-ruang yang sifatnya *private* tadi serta koridor yang berada di lantai atas serta ruang kamar klien. Material ini dipilih karena durabilitasnya yang lebih unggul dibandingkan dengan lantai parket ataupun vinyl, sehingga lebih awet untuk jangka panjang dan tahan terhadap segala jenis benturan, dalam artian lebih kuat, material ini juga berpotensi memberikan kehangatan di dalam ruang karena SPC merupakan campuran antara batu dan juga kayu, berbeda dengan lantai parket yang hanya menggunakan kayu. Penggunaan *tone color* dinding-dindingnya adalah warna yang netral,

seperti krem, coklat, dan abu-abu sehingga *looks* yang di dapat pada rumah ini lebih *clean* serta luas.



Gambar 3.27 Akses Tangga Ramp
Sumber : Praktikan, 2021

3.1.1 Kendala Yang Dihadapi

Pada awal pengerjaan proyek ini, praktikan diminta untuk membuat desain 2D Autocad oleh pembimbing kerja dan ketika praktikan telah menyelesaikan gambar kerja 2D, praktikan diminta untuk menanyakan revisi oleh pembimbing kerja yang lain, hal ini menyebabkan informasi jadi *missed* karena pada saat itu yang memberikan arahan kepada praktikan tidak hanya satu orang. Akibatnya hal ini berdampak pada pengulangan keseluruhan gambar. Perbedaan antara opini satu pembimbing dengan pembimbing kerja lainnya ini yang membuat praktikan harus mengulang pembuatan gambar.

3.1.2 Cara Mengatasi Kendala

Cara praktikan mengatasi kendala pertama dan yang selanjutnya mengenai *missed* komunikasi adalah dengan cara mengkomunikasikan kembali terhadap arahan yang dijelaskan oleh pembimbing kerja dan memberi tahu arahan yang sebelumnya sudah di berikan kepada praktikan. Sehingga mempertanyakan kembali mana yang harus didahulukan, mana

yang lebih bagus durabilitasnya, dan sebagainya. Sehingga timbul diskusi baru, karena sebagai tim seharusnya dapat mempermudah pekerjaan tim lainnya dan tidak menimbulkan kesalahpahaman dengan banyak pihak.

3.1.3 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Selama melaksanakan proyek Megantara ini, praktikan mendapat banyak pemahaman mengenai jenis-jenis material dengan mengenali jenis kegiatan yang berada di dalam ruangan tersebut. Selain itu nilai kesabaran dalam mengerjakan tanggung jawab membuat praktikan belajar untuk mengolah masukan dari pembimbing kerja dan mengetahui cara menanganinya, sehingga praktikan dapat membuat suatu desain yang lebih baik dari sebelumnya. Meskipun proyek ini tidak ada presentasi akhir mengenai apa yang sudah dikerjakan oleh praktikan, namun hasil yang diterima oleh praktikan membuahakan hasil berupa ilmu-ilmu material secara lebih mendalam selama masa pengerjaan berlangsung.