

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 J House Interior

J House adalah sebuah proyek rancangan rumah hunian keluarga. Konsep keseluruhan rumah hunian ini merupakan kontemporer dengan elemen alami seperti tekstur kayu dan batu. Hunian ini harus memenuhi kebutuhan berupa ruang parkir untuk dua mobil, dua kamar tidur anak, kamar tidur utama dengan kamar mandi didalam, kamar mandi anak, kamar asisten rumah tangga, ruang kerja atau kantor pribadi, dan *mini rooftop garden*. Klien juga memberikan referensi personal berupa nuansa ruang dalam yang hangat dan memiliki lemen natural, dengan tekstur kayu, dan warna cokelat kayu natural. Klien juga memberikan permintaan agar ruangan tidak memiliki banyak warna atau lebih dari lima *shade* warna pada fitur & perabot utamanya.

Secara keseluruhan proyek ini adalah proyek yang memiliki *scope* pekerjaan yang paling besar yang diberikan kepada praktikan. Praktikan diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan rancangan keseluruhan lantai dua dan juga merancang tangga. Pada proyek ini penentuan seperti konsep dan keseluruhan elemen rancangan diberikan kepada praktikan. Praktikan juga belajar banyak tentang komunikasi kepada desainer senior maupun klien, untuk memenuhi kriteria dan permintaan klien seperti yang sudah di-deskripsikan di atas.

3.1.1 Bidang Pekerjaan

Pekerjaan yang dilaksanakan melingkupi pekerjaan membuat konsep dan desain ruang interior yang memenuhi kebutuhan akan ruang seperti data yang ada kemudian dilanjutkan dengan membuat visualisasi berupa ruang 3 dimensi

yang akan di *render* dengan hasil luaran berupa gambar dan animasi. Yang kemudian dilanjutkan ke tahap *multimedia editing* untuk dipresentasikan ke klien dan dijadikan bahan promosi.

3.1.2 Pelaksanaan Kerja

Pekerjaan biasanya dimulai dari mentor memberikan pengarahan dan diskusi akan keseluruhan konsep proyek.

1. Referensi.

Mentor memberikan hasil diskusi bersama klien dan juga keinginan dari klien untuk dibahas dan menggabungkan referensi tersebut. Dalam tahap ini juga dilakukan diskusi dengan tim desain dan memberikan analisis kebutuhan secara fungsi dan visual dari klien untuk dijadikan konsep.

2. Modelling.

Setelah hasil diskusi mencapai kesimpulan praktikan diberikan tugas untuk membuat model tiga dimensi untuk dilanjutkan sebagai dasar untuk memvisualisasikan secara kasar hasil diskusi dari referensi yang telah tercapai. Tahap ini penting untuk memberikan kesan dan perasaan akan bentuk dan dimensi ruang secara tiga dimensi, agar dapat menentukan besaran perabot dan elemen yang dimasukkan kedalam ruang. Dalam tahap ini juga dilakukan pembuatan akan perabotan dekorasi yang sesuai dengan proporsi dari ruangan berdasarkan data yang sudah didapatkan dari hasil model tiga dimensi yang dibuat. Setelah itu akan dilakukan penempatan perabotan tersebut sesuai layout yang disepakati oleh tim desain. Dalam tahap ini akan terlihat berapa banyak ruang yang tersisa untuk pergerakan klien dan juga untuk melakukan kegiatan yang berhubungan dengan perabotan yang ada didalam ruang tersebut. Dalam tahap ini juga meliputi pencarian warna untuk menentukan *mood* akan

ruang tersebut, dikarenakan warna dapat menentukan kesan akan ruang tersebut.

3. Asistensi.

Setelah model 3 dimensi secara kasar telah dibuat, maka tahap selanjutnya adalah melakukan asistensi terhadap mentor yang menjadi pimpinan proyek desain ini. Dalam tahap ini mentor akan memberikan masukan terhadap praktikan akan desain dari sisi dimensi tata letak ruang, preferensi warna yang telah dicapai pada diskusi pertama. Di tahap ini juga dilakukan revisi terhadap desain tersebut yang bisa mencakup revisi secara detil dan dekoratif.

4. Rending.

Setelah tahap asistensi tersebut dilakukan dan disetujui oleh mentor, dilakukan proses persiapan berupa memasukkan tekstur dan material kepada model 3 dimensi tersebut untuk kemudian disiapkan untuk di-render. Dalam tahap rendering ini juga dilakukan penyesuaian *viewframe* untuk menghasilkan sudut pengambilan gambar yang optimal. Selain gambar juga dilakukan pengambilan sudut kamera gerak untuk kemudian di-render berupa output animasi.

5. Presentasi.

Setelah rendering gambar dan animasi dilakukan, tahap selanjutnya adalah mempresentasikan kepada tim desain yang kemudian akan dilanjutkan ke tahap presentasi kepada klien. Hasil render 3D tersebut selain menjadi standar dari presentasi arsitektural terhadap klien, juga dilakukan agar klien mendapatkan gambaran yang lebih nyata dan mudah dimengerti secara visual. Di tahap ini juga klien akan memberikan masukan saran dan revisi penyesuaian konsep desain yang diberikan oleh desainer dengan permintaan pribadi dari klien tersebut.

6. Revisi.

Revisi dilakukan untuk menyesuaikan keinginan klien, jika hasil yang ditunjukkan sebelumnya tidak sesuai dengan keinginan klien. Namun dalam beberapa patokan yang sudah diperhitungkan secara desain tidak bisa mengikuti keinginan pribadi klien, maka elemen tersebut tidak akan dirubah, terkecuali ubahan yang tidak mempengaruhi layout dan dimensi yang telah diperhitungkan.

7. Finishing.

Desain yang sudah direvisi dan disesuaikan tersebut akan di-*render* ulang dan dikirimkan ke klien untuk mendapatkan persetujuan. Lalu hasil yang telah disetujui tersebut akan disusun menjadi satu dengan format *video showreel*. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan hasil akhir dari proyek - proyek yang sudah dikerjakan oleh kantor kepada klien maupun calon klien. Hal ini menjadi tahap yang sangat penting pada sebuah perusahaan untuk keperluan pemasaran.

Disini praktikan menemukan bahwa tahap perancangan pada lapangan mempunyai perbedaan akan tahap langkah perancangan dan penuangan tahap rancangan tersebut yang diajarkan pada akademis. Dalam perancangan secara akademis memiliki metode perancangan dengan tahap berupa studi preseden analisis kegiatan, analisis kebutuhan dan analisis alur pergerakan.

Lalu setelah itu dilanjutkan ke pembuatan tata letak ruang, yang pada akhirnya merancang secara visual. Tahap ini dikomunikasikan kepada atasan atau dosen dengan guna dapat di asistensikan. Namun, yang ditemukan oleh praktikan pada lapangan merupakan perancangan secara visual terlebih dahulu lalu berlanjut kepada tata letak ruang lalu perancangan perabot yang sesuai dengan kebutuhan klien.

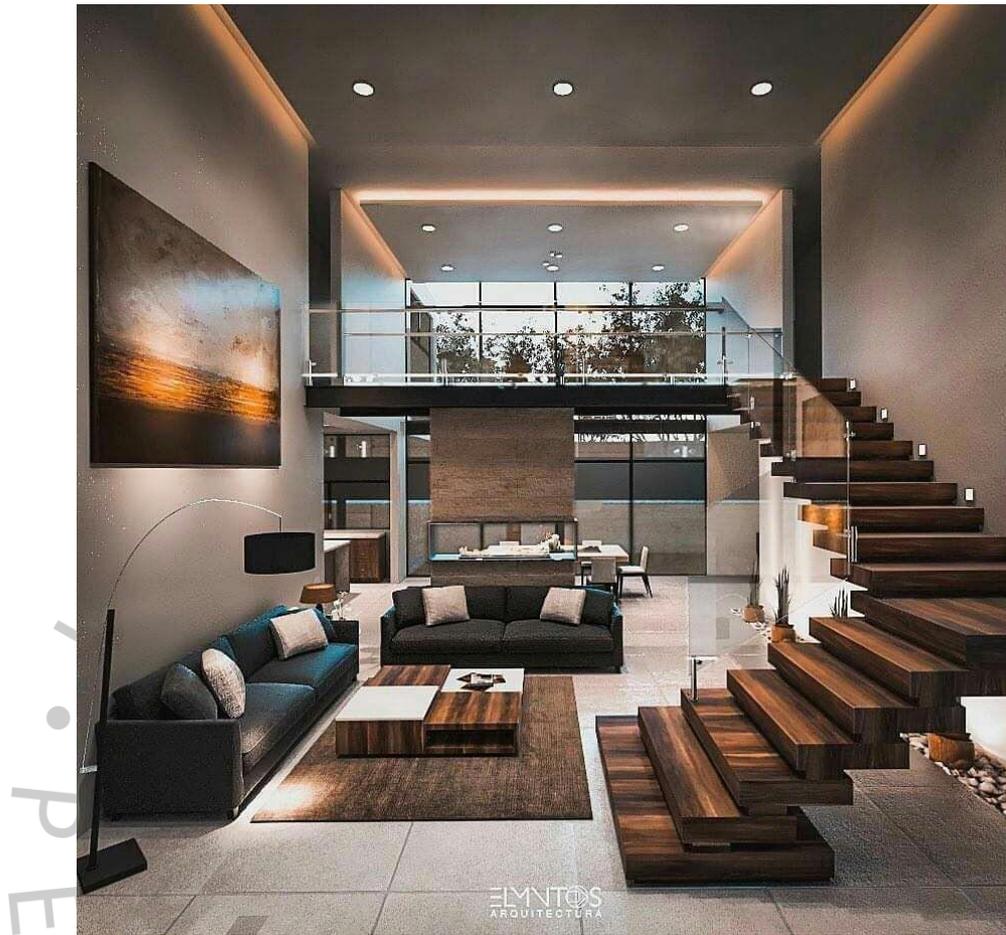
Ada beberapa tahap yang dikerjakan secara metodikal, namun dengan proses penjabaran yang dipersingkat atau bahkan dilakukan secara

pikiran dan tidak dituangkan dalam kertas untuk mengejar batas waktu yang tertera.

Hal ini juga dilakukan karena tidak semua metode desain dapat dijelaskan dan dipresentasikan kepada klien, maka dari itu hal - hal seperti pencarian bentuk, dimensi, serta *traffic flow* dilakukan secara refleksi dan dalam pikiran sesuai dengan apa yang sudah didapatkan praktikan pada pelajaran dan secara alam bawah sadar akan keluar sebagai refleksi. karena perusahaan harus menyesuaikan kepada permintaan klien dengan metode desain yang tidak selalu berkesinambungan.



Gambar 3.1. 1 Referensi Dari Klien, Sumber : Pinterest



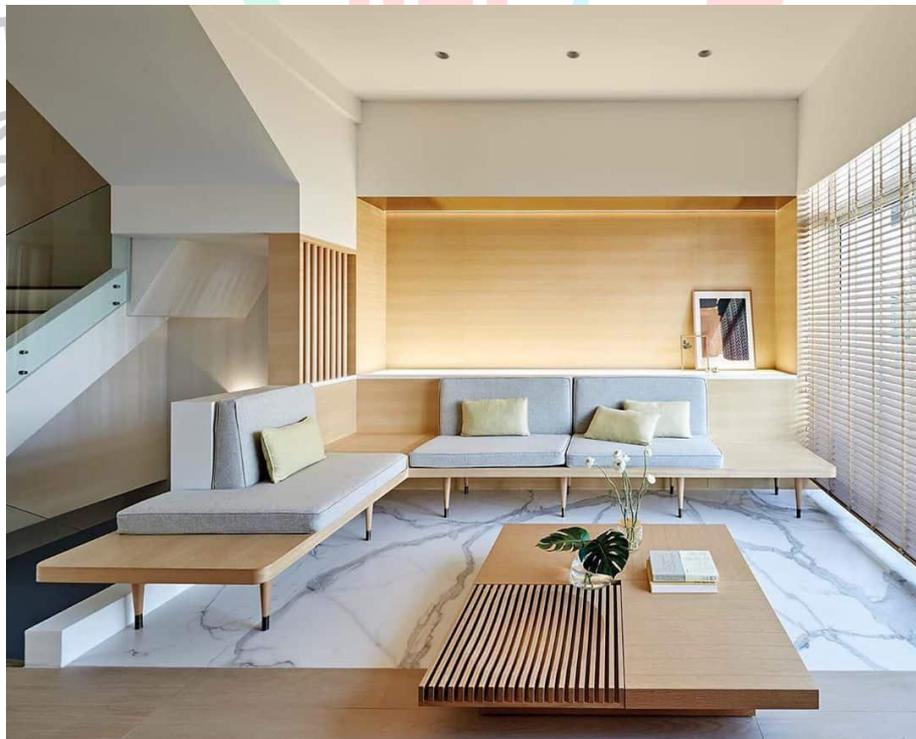
Gambar 3.1. 2 Gambar Referensi Dari Klien 2, Sumber : Pinterest

Gambar referensi pertama - tama dibahas dengan praktikan, untuk menjadi acuan dalam perancangan. Acuan yang dimaksud merupakan acuan secara visual yang didalamnya terdapat elemen seperti warna ruangan, perasaan atau *mood* yang diberikan oleh ruang tersebut untuk pengguna, tata letak perabot, gaya dan juga bentuk perabot maupun dekorasi. Setelah itu praktikan memberikan usul berdasarkan data kebutuhan dan ruang yang tersedia pada lapangan dalam mengolah ruang untuk disesuaikan dengan kebutuhan dan permintaan klien. Saat diskusi ini praktikan menyampaikan pendapat dan usulan yang bisa berupa penggantian *tone* warna, penyesuaian bentuk dengan dimensi ruangan secara kasar, serta mengadakan maupun mengeluarkan atau

menyatukan fungsi perabot demi tercapainya target kebutuhan yang diberikan oleh klien.

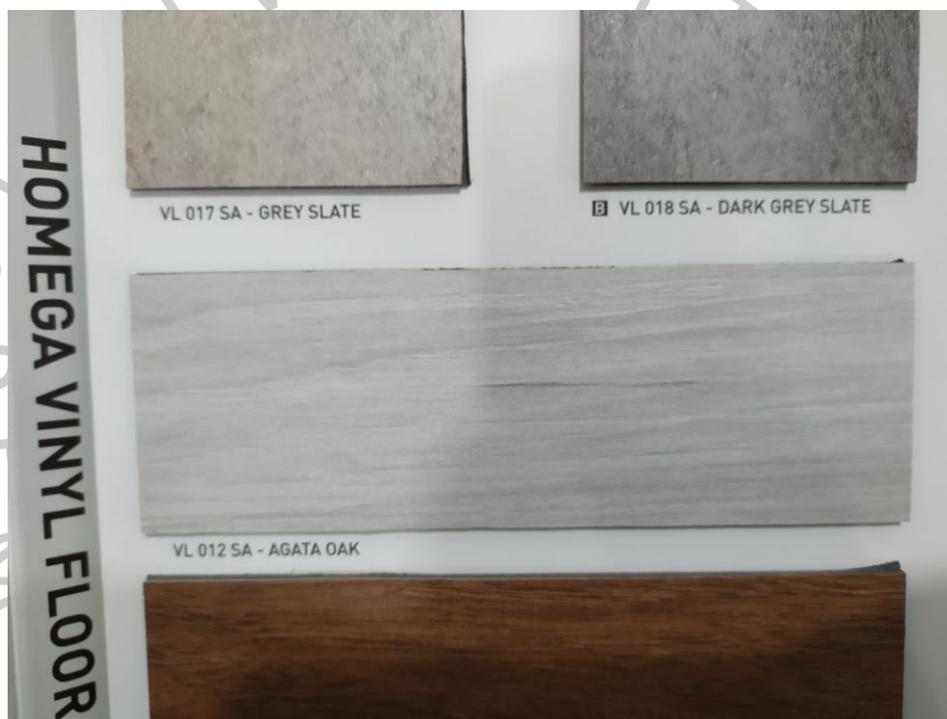


Gambar 3.1. 3 Gambar referensi tekstur kayu dan gaya desain, Sumber : Google Image



Gambar 3.1. 4 Gambar Referensi Nuansa dan Warna, Sumber : Pinterest

Lalu berikutnya merupakan referensi gaya yang diusulkan oleh praktikan, disini praktikan sudah melakukan pemilihan gaya pada sebelumnya dan pada akhirnya gaya yang praktikan pilih merupakan gaya Jepang kontemporer. Disini praktikan memberikan contoh gambar kepada desainer senior yang lalu diberikan saran dan juga arahan dalam memasukan elemen elemen desain tersebut dengan ketersediaan tekstur bahan yang ada di pasaran.



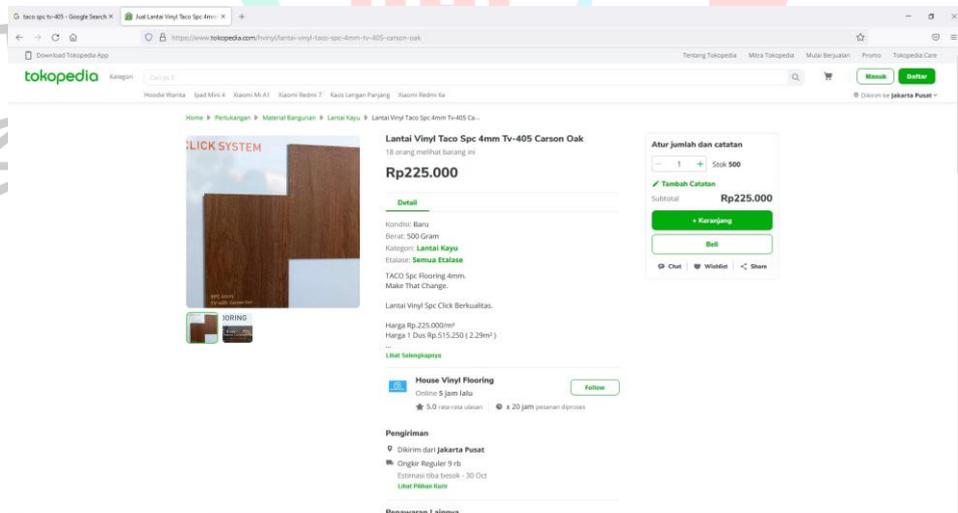
Gambar 3.1. 5 Foto Katalog SPC Taco, Sumber : Arsip Kantor

Pemilihan bahan yang tersedia di pasar juga berdasarkan katalog yang dipunyai kantor. Katalog *Stone Plastic Composite Panel* atau yang biasa disingkat menjadi SPC dan juga katalog *High pressure laminate* atau yang biasa disingkat menjadi HPL. Disini praktikan mencari warna dan tekstur bahan yang cocok untuk digunakan dalam desain, tahap ini untuk memudahkan pembelian bahan akhir dalam tahap pengerjaan nanti. Selain itu praktikan juga melihat harga yang ada pada pasar, serta

mengunduh tekstur bahan sesuai dengan kode untuk dijadikan tekstur pada rancangan tiga dimensi.



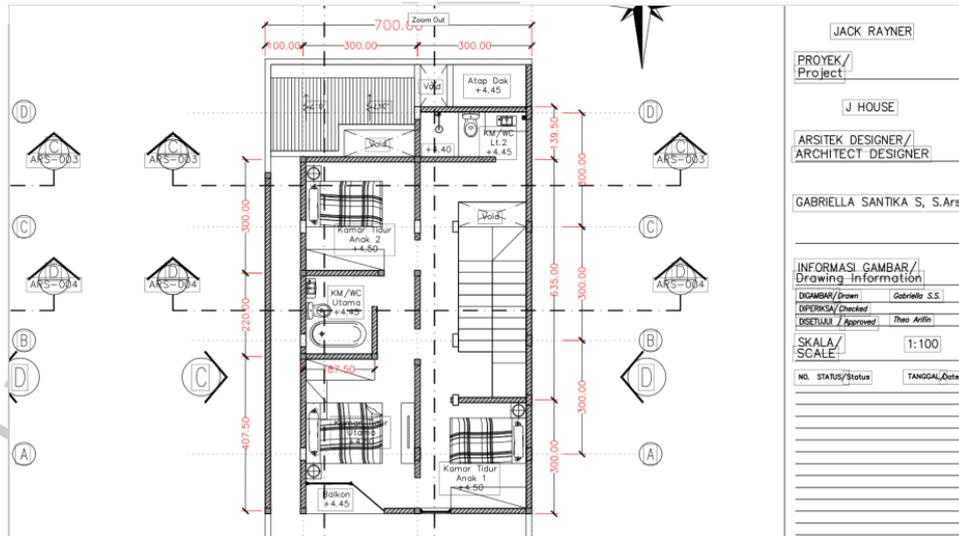
Gambar 3.1. 6 *Tekstur Kayu Taco SPC, Sumber : Google Image*



Gambar 3.1. 7 *Harga Pasar SPC, Sumber : Tokopedia, Dokumentasi Pribadi*

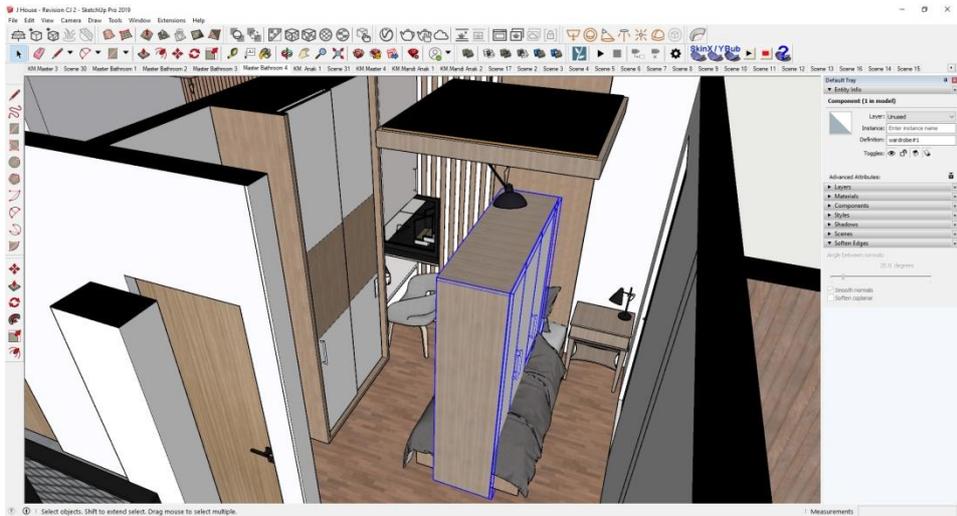
Praktikan juga ditugaskan untuk memilih harga bahan yang sesuai dengan estimasi anggaran biaya pada pembangunan, meskipun tidak secara spesifik menghitung. Namun disarankan untuk mencari bahan

dengan harga yang relatif terjangkau agar tidak membebankan pada anggaran biaya pembangunan akhir.

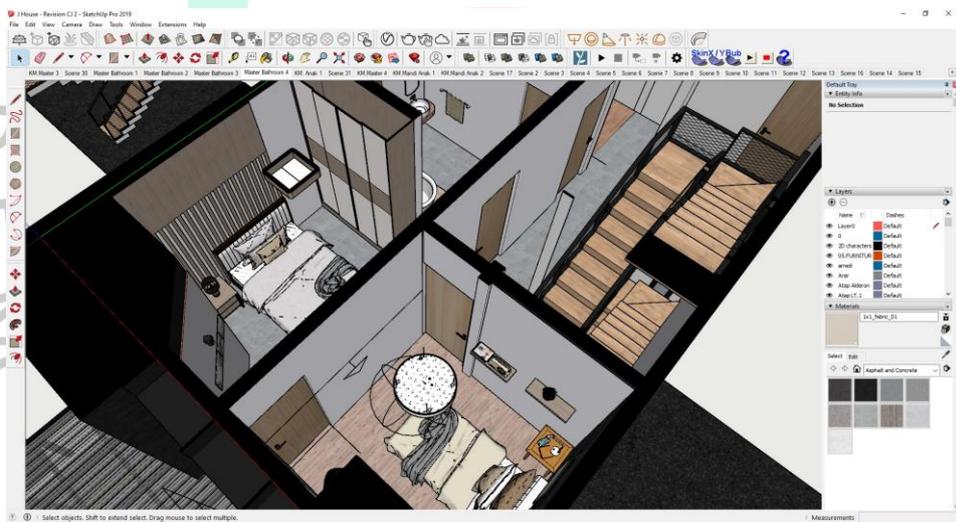


Gambar 3.1. 8 Denah Ruang Lantai Dua J House, Sumber : Arsip Kantor

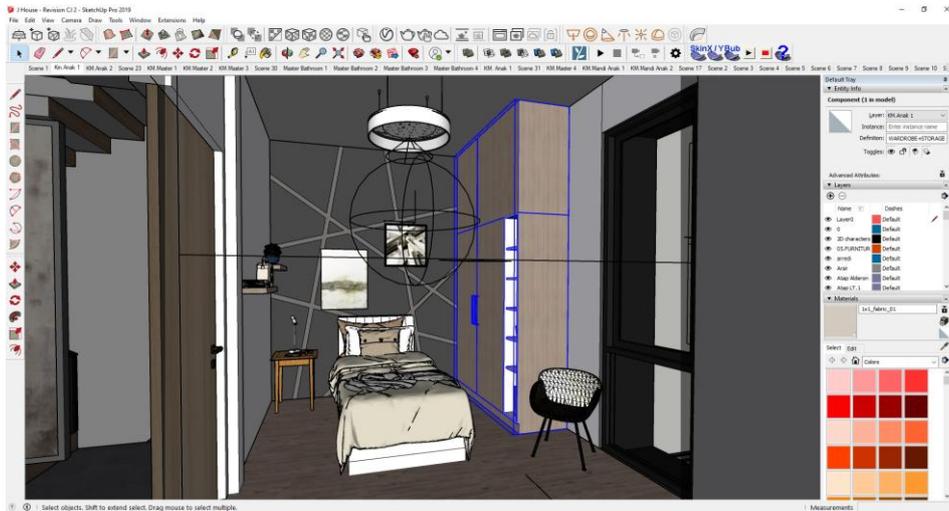
Setelah konsep dan perkiraan bahan disepakati, maka praktikan berlanjut diajak diskusi dengan desainer pembimbing untuk menghasilkan *layout* dari ruang yang ada dan menentukan dimensi. Diskusi ini dilakukan untuk mencari tata letak ruang berdasarkan kebutuhan akan perabotan untuk kegiatan yang akan dilakukan klien pada ruang tersebut.



Gambar 3.1. 9 Proses Pembuatan Model Perabot Tiga Dimensi, Sumber : Arsip Pribadi

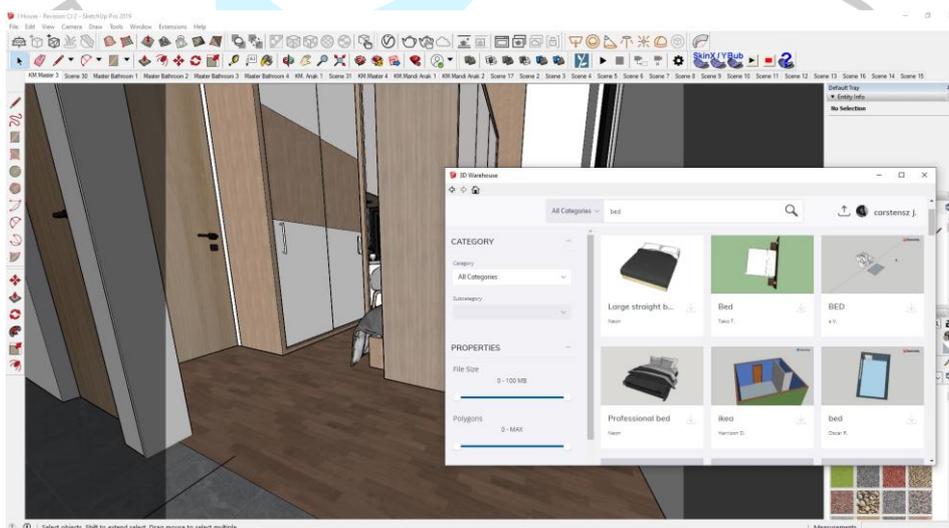


Gambar 3.1. 10 Tata Letak Perabot Tiga Dimensi, Sumber : Arsip Pribadi

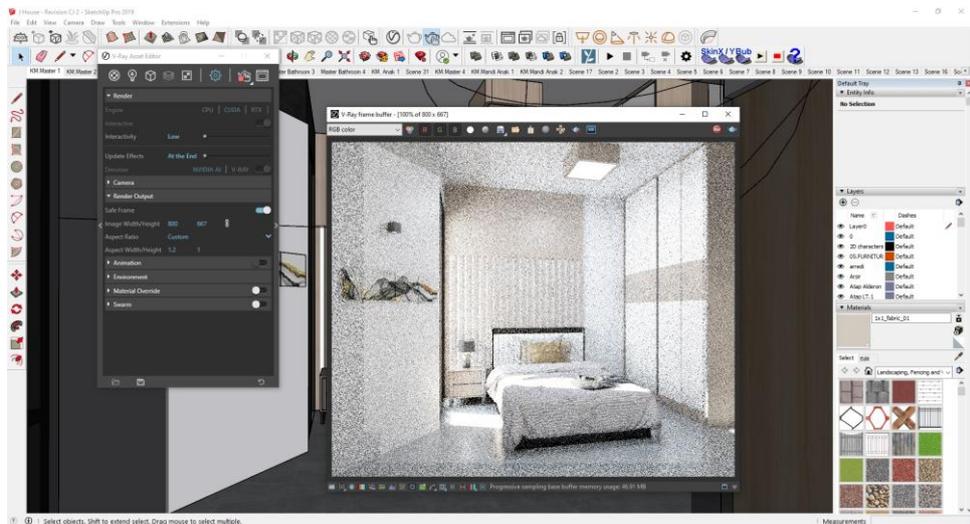


Gambar 3.1. 11 Model Tiga Dimensi Kamar Anak Satu, Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Setelah denah terwujud maka akan berlanjut ke proses pembuatan desain tiga dimensi. Proses ini selain untuk visualisasi gaya, juga berfungsi sebagai pembandingan skala *layout* yang sudah ditentukan. Dalam tahap ini dapat terlihat perbandingan antara satu perabot dan yang lainnya. Sehingga praktikan dalam penempatan elemen yang terdapat pada ruang masing - masing dapat mendiskusikan dengan atasan tentang ideal atau tidaknya rancangan yang dibuat oleh praktikan.

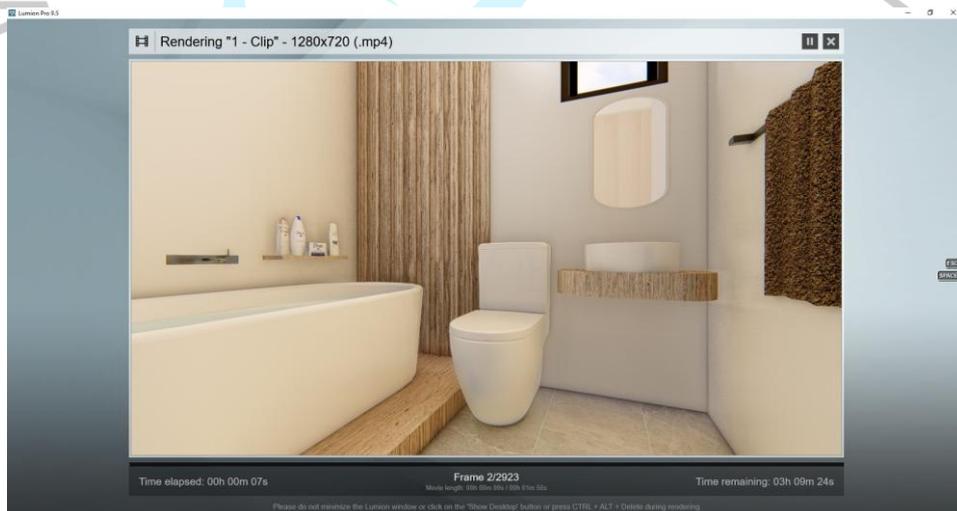


Gambar 3.1. 12 Pencarian Model Pada SketchUp Warehouse, Sumber : Arsip Pribadi



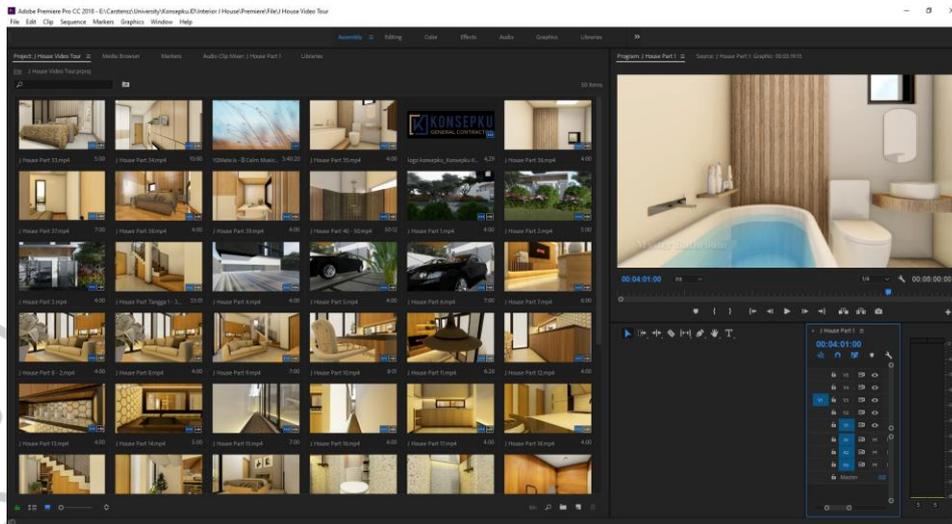
Gambar 3.1. 13 Proses Rendering Gambar V-Ray, Sumber Arsip Pribadi

Proses terakhir adalah *rendering* image untuk dipresentasikan kepada klien. Pada tahap ini proses *rendering* yang dilakukan merupakan *render* gambar, yang dibuat dengan program V-Ray. Program ini dapat membuat hasil gambar akhir yang mendekati realita serta menjadi patokan yang bagus untuk klien agar bisa memperkirakan seperti apa hasil akhir nanti yang akan didapatkan.



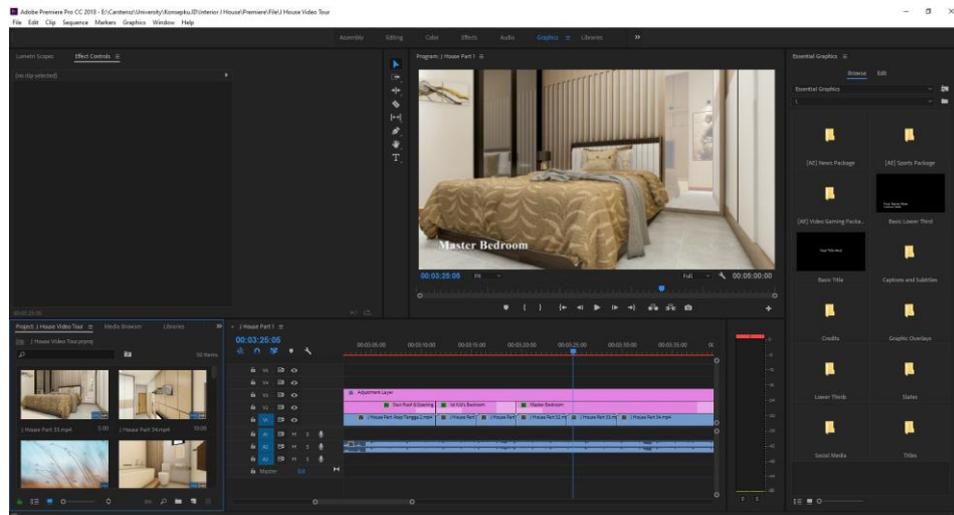
Gambar 3.1. 14 Proses Rendering Animasi Pada Lumion, Sumber : Arsip Pribadi

Dan jika semua sudah final termasuk pengerjaan revisi jika ada, maka akan berlanjut ke tahap *render* video animasi. Animasi ini dibuat agar klien dapat melihat hasil akhir dan juga merasakan pengalaman ruang secara virtual sebelum melanjutkan ke tahap pembangunan. gambar ini juga akan dipergunakan untuk keperluan pemasaran di media sosial.



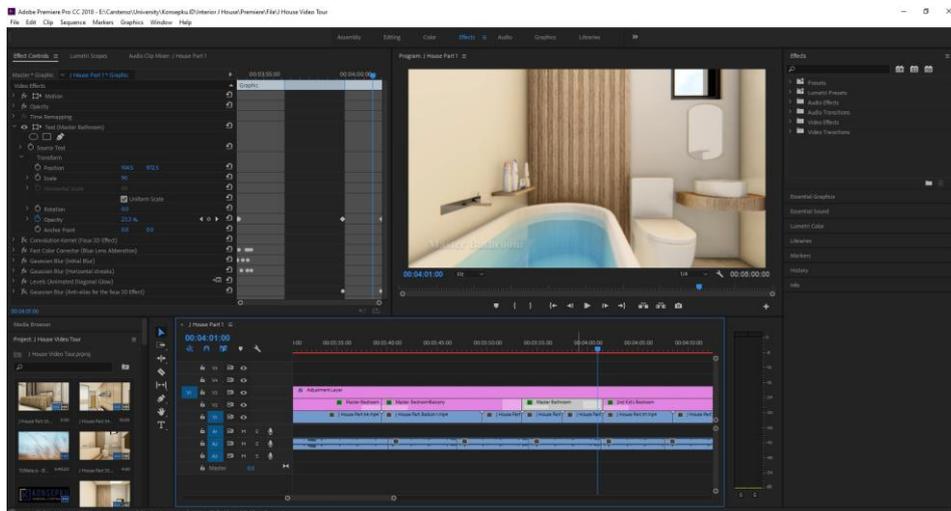
Gambar 3.1. 15 Pengumpulan Hasil Render Animasi Pada Premiere Pro, Sumber : Arsip Pribadi

Tahap ini adalah tahap penyatuan video untuk keperluan pemasaran media sosial. Pertama - tama praktikan mengumpulkan hasil render animasi yang sudah dikerjakan, lalu berlanjut memasukkannya kedalam program Adobe Premiere Pro. Setelah itu dilakukan *editing* dalam merangkai susunan *scene* video agar menjadi metodikal dan bercerita. Animasi ini dimulai dari menunjukkan bagian depan bangunan agar dapat memperlihatkan keseluruhan bangunan, serta perbandingan skala dengan jalan yang ada. Lalu dilanjutkan ke bagian ruang tamu, dapur, *pantry*, ruang makan, kamar - kamar yang berada di lantai dua, hingga terakhir adalah mini *rooftop garden*. Proses ini dibuat terlihat sinematik dengan transisi yang cepat, untuk mempengaruhi perasaan orang yang menontonnya dan menimbulkan rasa empati akan ruang tersebut seperti seolah - olah menonton film.



Gambar 3.1. 16 Proses Membuat Boks Tulisan Pada Premiere Pro, Sumber : Arsip Pribadi

Proses selanjutnya adalah membuat boks tulisan untuk menempatkan penamaan ruangan agar informasi menjadi jelas kepada klien dan semua yang menyaksikan. Proses ini dibuat dengan memasukan *template* yang sudah ada, dan mengganti *font* dan besaran tulisan. Hal yang harus diperhatikan pada tahap ini adalah ke media sosial mana saja hasil luaran akan diunggah. Dalam proyek ini luaran diunggah ke YouTube dan juga Instagram, maka dari itu penempatan boks tulisan tidak bisa terlalu berada di pojok kiri bawah agar tidak tertutup oleh fitur *reply* yang terdapat pada *story* Instagram.



Gambar 3.1. 17 Proses Edit Efek Transisi Animasi, Sumber : Arsip Pribadi

Pada proses ini praktikan mengerjakan secara detil efek transisi animasi termasuk boks tulisan. Pada program ini akan terlihat efek apa saja yang digunakan dan praktikan mengatur durasi dan pergerakan keluar - masuknya teks yang ada. Proses ini berguna agar klien tetap mendapatkan informasinya dan bisa membaca keseluruhan teks sebelum menghilang, namun tidak terlalu lama sampai teks tersebut mengganggu animasi tersebut secara visual dengan menutupi beberapa bagian gambar.

3.1.3 Kendala di Lapangan

Kendala yang terdapat di lapangan berupa, bagaimana kita menjelaskan proses dan alasan kita merancang kepada klien. Klien seringkali memaksakan untuk memasukkan furnitur yang besar dan tidak sesuai dengan proporsi untuk kenyamanan dan fungsi.



Gambar 3.1. 18 Kendala Yang Terdapat Pada Lapangan, Sumber : Arsip Pribadi

Pada gambar ini terlihat bahwa terdapat jendela pada sudut ruangan, namun secara kebutuhan ruang anak ini diharuskan memiliki meja untuk belajar. Klien tidak menginginkan adanya meja belajar yang terpisah, dikarenakan anak dari klien memiliki banyak pakaian, sehingga *wardrobe* harus memiliki ukuran yang besar.

3.1.4 Cara Mengatasi Kendala

Cara mengatasi kendala yang praktikan berikan untuk kendala teknis ini setelah berdiskusi merupakan, memotong bagian dari *wardrobe* untuk menyediakan ruang untuk belajar dan membuka buku. Dengan cara ini total luasan *wardrobe* tidak berkurang banyak dan juga tidak mengorbankan fungsi terlalu banyak. Pada tahap ini juga praktikum harus dapat menyampaikan pendapat kepada atasan dan klien agar alasan perubahan dalam desain tersebut dapat diterima oleh atasan, yang juga akan membantu meyakinkan klien.

3.2 NW House Kid's Bedroom

Proyek ini merupakan sebuah proyek desain renovasi ruang dalam dan pengalihan fungsi untuk revitalisasi guna ruangan. Pada ruang *existing* yang terdapat di lantai satu setelah pintu masuk terdapat *bar & pantry* untuk kebutuhan akses minuman saat rekreasi ke taman. Namun sekarang *bar* tersebut sudah tidak berfungsi dan ingin dialihkan sebagai dapur. Pada lantai dua terdapat dua ruangan yang akan di renovasi menjadi kamar anak dan juga kamar utama. Klien merupakan sebuah keluarga yang memiliki dua anak yang bersekolah.

Pada proyek ini praktikan diberikan tugas untuk merancang ruang yang akan dijadikan kamar anak dari klien. Praktikan diberikan tanggung jawab penuh akan konsep rancangan serta kebebasan untuk memberikan *layout* serta dimensi akan perabot dan ruang yang akan dirancang.

3.2.1 Bidang Pekerjaan

Bidang pekerjaan yang praktikan lakukan berupa proses tahap awal hingga tahap *rendering* akhir dari ruang yang dirancang. Pekerjaan yang praktikan lakukan meliputi :

1. Pengukuran dimensi ruang *existing*
2. Pembuatan ruang secara tiga dimensi untuk kami tim desainer kantor
3. Pembuatan dan perancangan konsep
4. Membuat rancangan perabotan
5. Memberikan warna serta *mood* ruangan
6. Membuat *render* gambar tiga dimensi

Semua pengerjaan tersebut merupakan pekerjaan untuk rancangan ruang anak yang terdapat pada lantai dua, terkecuali pembuatan model tiga dimensi ruang - ruang yang akan dirancang. Untuk ruangan yang lain akan dibagi tugas dengan

para desainer di kantor, yang nantinya praktikan akan *submit* hasil akhir berupa *file* tiga dimensi secara mentah, serta *file* gambar hasil render akhir yang akan digunakan oleh atasan untuk dijadikan bahan presentasi.

3.2.2 Pelaksanaan Kerja

Pekerjaan pada tahap awal dimulai dengan melakukan survey ke lokasi. Hal ini dilakukan untuk melihat relasi ruang yang akan dirancang dengan ruang lainnya. Setelah itu dilakukan pengukuran dimensi ruang dan juga dimensi elemen ruang seperti lebar dan panjang bukaan pintu dan dimensi panjang serta lebar jendela yang terdapat pada lapangan.

Terakhir setelah semua pengukuran dilakukan, maka tim melakukan tahap mengambil gambar lokasi sebelum dirancang guna untuk mencocokkan suasana yang ada di lapangan, serta mengambil gambar video untuk mensimulasikan dan mengingat perasaan dan tata letak ruang sebagai pengguna saat masuk dan berada dalam ruang tersebut.

Proses merancang yang dilakukan pada kantor dapat dijabarkan sebagai tahap - tahap berikut :

1. Pencarian konsep

Tahap ini dilakukan setelah selesai tahap survey lapangan, dalam pencarian konsep kami sebagai tim melakukan diskusi secara verbal dan melakukan *brainstorming*. Dengan ini maka saya sebagai praktikan dan juga tim dapat mengeluarkan ide - ide dan juga memahami bagaimana keinginan klien dengan konsep yang ada di kepala kami masing - masing.

2. Referensi

Setelah dilakukan pencarian konsep dan diskusi secara verbal, kami melihat rancangan - rancangan lain dengan menelaah proyek yang sudah pernah dibuat, maupun referensi dari internet. Dengan ini seluruh tim

membahas ulang antara kecocokan ide dan usulan yang telah dibahas pada diskusi, dan bagaimana implementasinya terhadap kondisi lapangan.

3. Pembuatan model tiga dimensi

Setelah konsep ditentukan, maka praktikan ditugaskan untuk membuat model tiga dimensi keseluruhan ruang yang akan dirancang. Setelah itu maka model tiga dimensi tersebut dibagi ke tiga orang, dengan praktikan ditugaskan untuk merancang kamar anak.

4. Perencanaan perabotan warna dan *finishing* tembok

Selanjutnya pada tahap awal praktikan diminta untuk mencari *colour tone* yang tepat untuk ruangan tersebut, dikarenakan pengguna ruang tersebut adalah anak laki - laki, maka praktikan mencari warna yang cerah namun masih tetap maskulin untuk stimulasi semangat belajar dan menciptakan suasana ruang yang aktif. Perabotan juga dirancang memiliki bentuk yang tegas dengan paduan garis linear dan lekukan untuk mencerminkan kesan dinamis tersebut.

5. Pembuatan tiga dimensi perabotan

Pembuatan perabotan secara tiga dimensi sudah memakai ukuran yang akan digunakan, dengan praktikan diberikan kebebasan akan pengaturan *layout* pada ruangan tersebut.

6. Asistensi

Setelah model tiga dimensi tersebut selesai, praktikan melakukan asistensi terhadap atasan, dimana pada tahap ini atasan akan memberikan saran dan juga masukan akan kecocokan antara rancangan yang dikerjakan praktikan dan juga hasil diskusi dengan tim desain.

7. Revisi

Setelah diberikan masukan dan juga saran, maka praktikan mengubah dan menambahkan elemen pada model tiga dimensi tersebut sesuai dengan arahan atasan pada kantor. Masukan yang diterima meliputi

fungsi perabot ruang yang akan diisi oleh kedua anak dan menambahkan kesan futuristik pada ruang tersebut.

8. Asistensi

Setelah proses revisi selesai, dilakukan asistensi terakhir oleh praktikan kepada atasan. Dalam proses ini praktikan akan diberikan persetujuan apakah hasil rancangan yang diperbaiki sudah sesuai dengan arahan dan saran yang diberikan oleh atasan.

9. *Rendering*

Proses *rendering* dilakukan sebagai tahap terakhir untuk melampirkan hasil rancangan untuk dipresentasikan kepada klien. Hasil gambar ini dibuat semirip mungkin dengan hasil akhir yang akan dibuat.



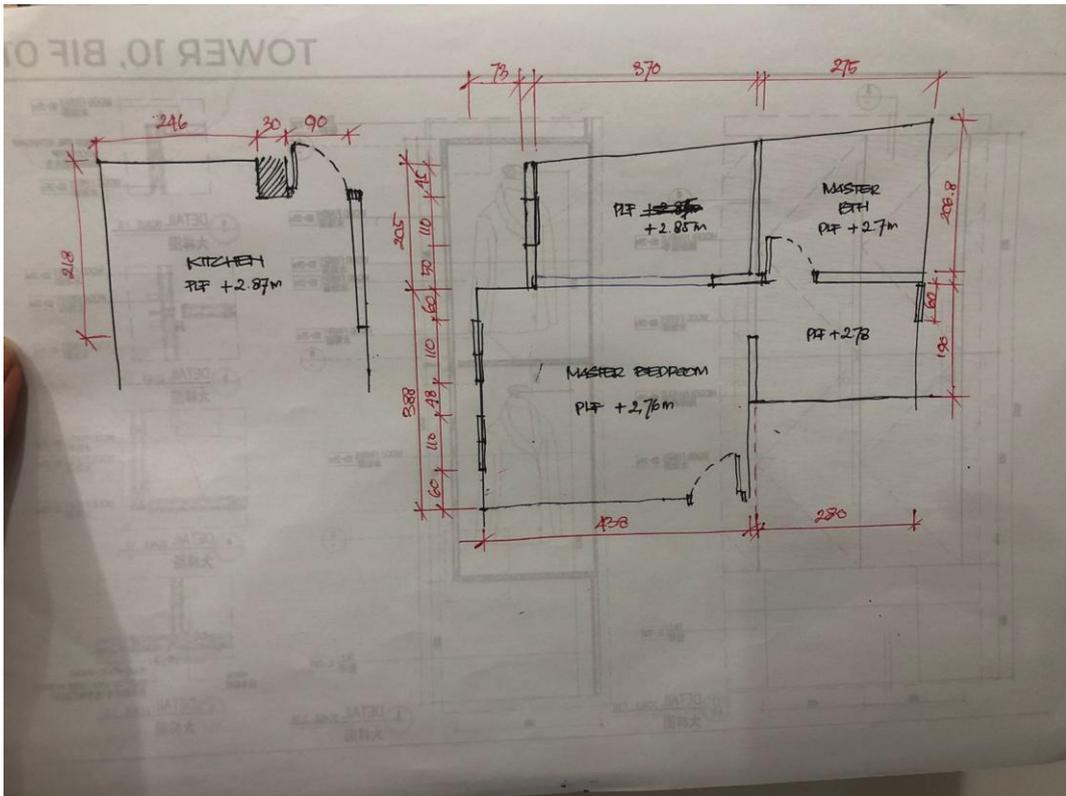
Gambar 3.2. 1 Lorong Menuju Pantry & Bar, Sumber : Arsip Pribadi

Kondisi di lapangan terlihat bahwa ruang *pantry existing* terletak jauh diujung lorong. Ruang ini terbuka dan memiliki koneksi ruang langsung dengan taman dalam rumah yang terletak pada bagian tengah rumah.



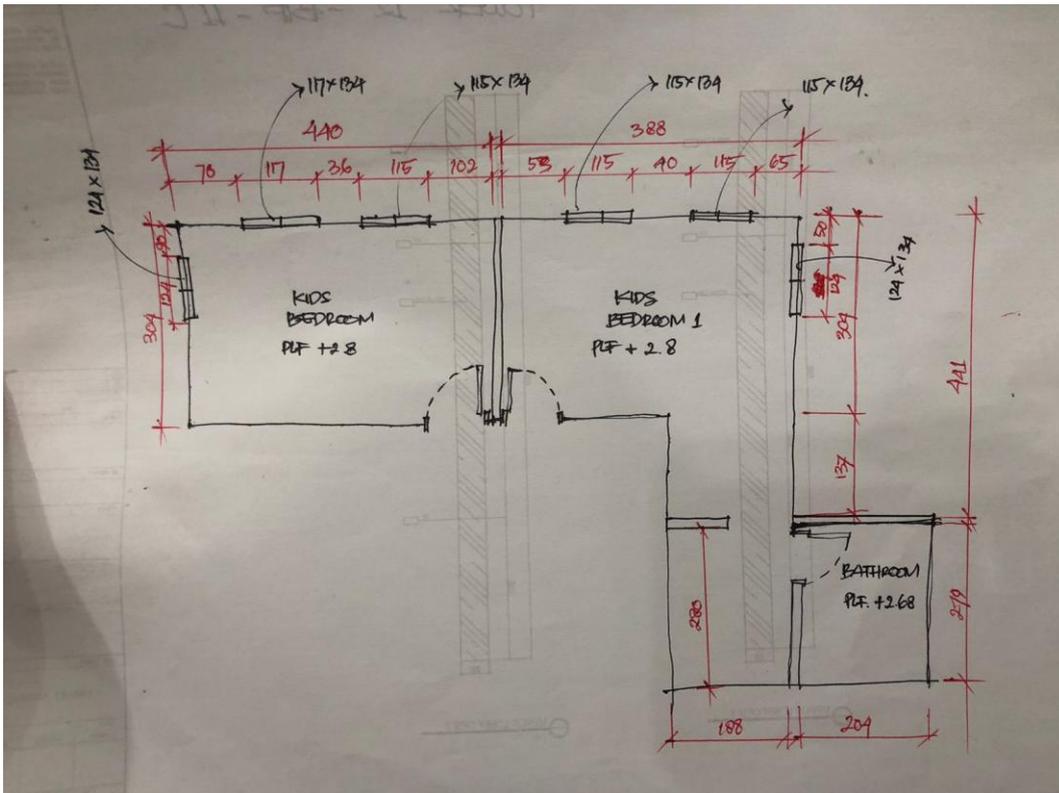
Gambar 3.2. 2 Bar & Pantry Lantai Satu, Sumber : Arsip Pribadi

Bar & pantry yang terdapat pada lapangan sudah lama tidak di fungsikan, disampingnya terdapat pintu ke area servis yang terhubung ke lantai dua rumah dengan tangga. Terdapat elevasi lantai yang membedakan antara zona *bar* dan juga akses ke taman. Suasana ruang yang terdapat pada area ini terasa sejuk dan juga lembab, sirkulasi udara yang bagus, dan juga sinar matahari yang cukup banyak didapat, namun tidak menimbulkan panas yang berlebih.

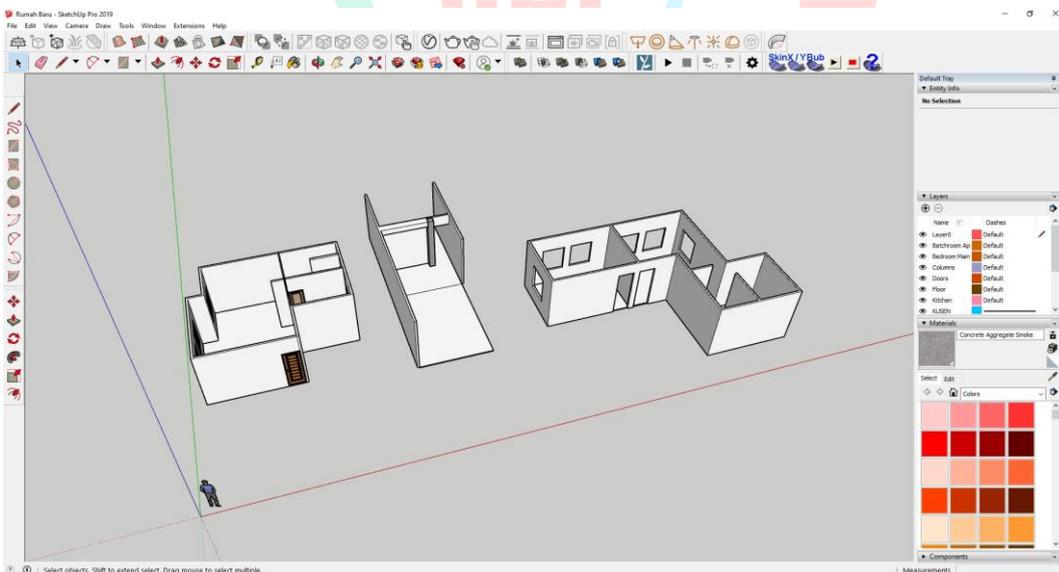


Gambar 3.2. 3 Denah Lantai Satu Yang Dirancang, Sumber : Arsip Pribadi





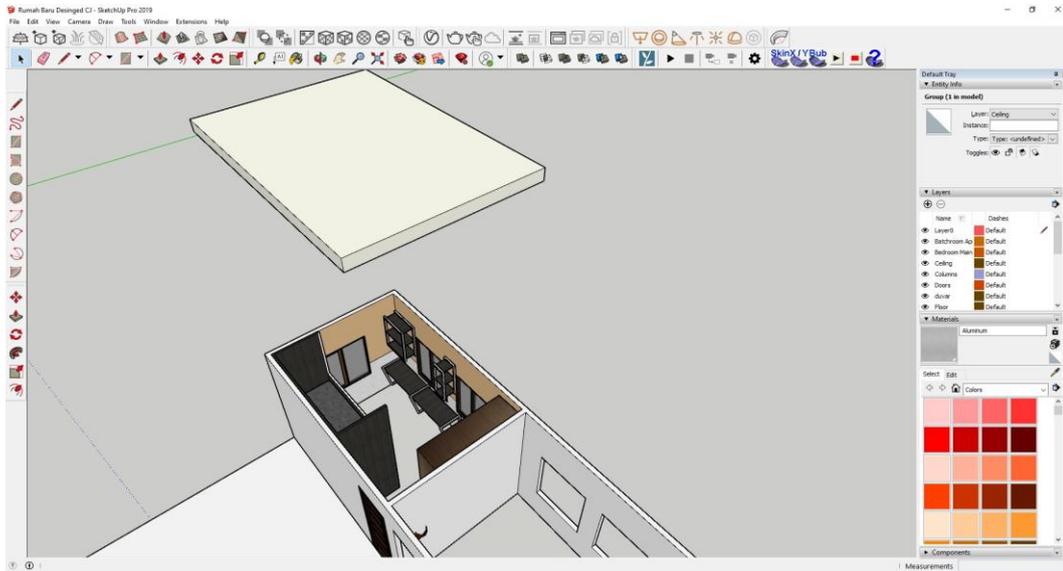
Gambar 3.2. 4 Denah Lantai Dua Yang Dirancang, Sumber : Arsip Pribadi



Gambar 3.2. 5 Model Tiga Dimensi Keseluruhan Ruang Yang Dirancang, Sumber : Arsip Pribadi

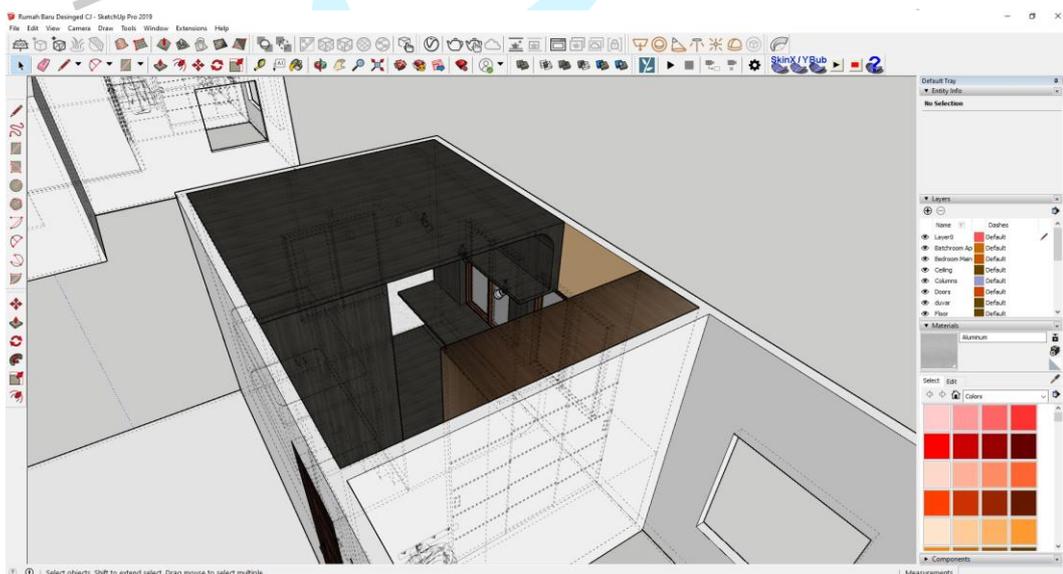
Proses pembuatan model tiga dimensi pada keseluruhan ruang yang dirancang. Pada sebelah kiri adalah ruang kamar tidur yang terdapat pada lantai satu,

gambar yang tengah adalah ruang lurung hingga *bar & pantry* samping taman, dan yang terakhir adalah kamar anak, dan kamar utama.



Gambar 3.2. 6 Model Tiga Dimensi Kamar Anak 1, Sumber : Arsip Pribadi

Proses pembuatan model tiga dimensi kamar anak, proses ini adalah awal rancangan sebelum melakukan asistensi terhadap atasan dan dirubah atau di revisi.



Gambar 3.2. 7 Model Tiga Dimensi Kamar Anak 2, Sumber : Arsip Pribadi

Setelah melakukan asistensi, hasil revisi tersebut di buat secara tiga dimensi namun tidak merubah tata letak maupun fungsi perabot yang ada. Perubahan banyak terdapat pada perubahan visual untuk lebih menstimulasi kesan maskulin dan futuristik rancangan pada ruang ini.



Gambar 3.2. 8 Hasil Render Kamar Anak 1, Sumber : Arsip Pribadi

Tata letak ruang terbagi menjadi tiga zona, yaitu zona tidur dan istirahat, zona belajar, dan zona berganti pakaian. Hal ini memungkinkan pergerakan maksimal didalam ruang yang terbatas untuk memenuhi kebutuhan istirahat dan belajar.



Gambar 3.2. 9 Hasil Render Kamar Anak 2, Sumber : Arsip Pribadi

Pada kamar anak ini pilihan warna tembok menggunakan warna *blue slate* untuk menambah kesan cerah pada ruangan dan juga merupakan warna maskulin, dan menggunakan aksesoris lampu *LED* untuk *highlight* garis - garis linear yang ada. Lampu ini berfungsi sebagai penerangan pada anak tangga ranjang tingkat dan juga sebagai penambah kesan futuristik dari rancangan tersebut.



Gambar 3.2. 10 Hasil Render Kamar Anak 3, Sumber : Arsip Pribadi

Meja belajar dibuat menempel pada dinding namun tidak menutup bukaan jendela yang ada, meskipun praktikan diberikan kebebasan untuk menutup jendela, tapi disini praktikan tetap membiarkan jendela sebagai sarana pencahayaan alami yang baik untuk mata saat sedang membaca buku dan juga belajar, serta memaksimalkan sinar *ultra violet* yang baik untuk membunuh bakteri pada ruangan.



Gambar 3.2. 11 Hasil Render Kamar Anak 1, Sumber : Arsip Pribadi

Terakhir adalah zona berganti pakaian yang terdapat pada area masuk kamar. Lemari pakaian dibuat besar guna menghemat tempat karena pakaian pengguna yaitu kedua anak dari klien, dapat menyatukan penyimpanan pakaian menjadi satu. Hal ini membuka ruang untuk fungsi lainnya seperti ruang pergerakan yang lebih luas, maupun ruang untuk zona lainnya menjadi lebih efisien dan luas seperti dimensi meja belajar yang lebih.

3.2.3 Kendala Pekerjaan

Kendala yang praktikan temukan saat mengerjakan proyek ini adalah, bagaimana mengatasi kekurangan tempat dan juga tata letak ruangan. Pada sebelum asistensi praktikan menemukan bahwa ruang tidak akan cukup untuk meletakkan dua lemari pakaian dan juga meja belajar untuk dua orang.

3.2.4 Cara Mengatasi Kendala

Kendala dapat teratasi saat praktikan melakukan asistensi kepada atasan dan menginformasikan bahwa ruang yang tersedia tidak cukup. Lalu atasan berkoordinasi dengan klien dan menemukan bahwa anak dari klien tidak keberatan untuk menyimpan baju - baju mereka pada lemari yang sama. Dengan ini maka praktikan dapat mengirit tempat agar bisa meletakkan meja belajar dan tempat tidur yang lebih luas

3.3 MR.Y House

Pekerjaan ini merupakan pembangunan rumah tapak, praktikan tidak mengetahui banyak secara detil akan proyek ini dikarenakan praktikan diberikan pekerjaan berupa visualisasi rancangan akhir.

3.3.1 Bidang Pekerjaan

Pada proyek ini praktikan diberikan tugas untuk membuat visualisasi yang memiliki hasil akhir berupa *render* animasi untuk keperluan presentasi dan pemasaran.

3.3.2 Pelaksanaan Kerja

Pada pekerjaan ini tugas praktikan dapat dijabarkan menjadi beberapa tahap berupa :

1. Pemeriksaan model tiga dimensi *file* Sketchup

Pemeriksaan model dilakukan untuk mengurangi dan menghilangkan geometri yang tidak terpakai, hal ini dilakukan karena setelah mengekspor model tiga dimensi ke program Lumion, geometri ini hanya akan menjadi garis yang membuat hasil menjadi berantakan dan tidak akan di *render*. Proses ini juga dilakukan untuk memilah aset pepohonan yang bisa digantikan pada program Lumion, dikarenakan model pepohonan pada program Lumion lebih bagus dibanding yang ada pada program Sketchup.

2. Pengaturan dan pemilihan tekstur pada program Lumion

Pada tahap ini material bawaan dari program sketchup tidak sepenuhnya memiliki detail tinggi, maka dari itu banyak tekstur material dari model tiga dimensi digantikan dengan tekstur yang mempunyai resolusi tinggi pada program Lumion.

3. Pembuatan *scene* kamera pada program Lumion

Scenes pada animasi program Lumion berguna seperti pengambilan bagian gambar film pada dunia nyata, disini kita bisa mengatur akan bagaimana gambar tersebut akan berjalan. Hal ini dimaksimalkan dalam proyek ini karena termasuk pada proyek yang mempunyai kelas menengah keatas. Karena itu proses presentasi dan animasi harus terlihat bagus dan realistis.

4. Penambahan elemen seperti pohon pada program Lumion

Model pepohonan yang datang didalam program Lumion memiliki tingkat detil yang tinggi, sehingga dalam proyek ini akan lebih bagus untuk mengganti model pepohonan dengan yang ada pada Lumion. Serta pohon dalam Lumion dapat diberikan efek seperti tiupan angin, sehingga terlihat lebih realistis.

5. Asistensi

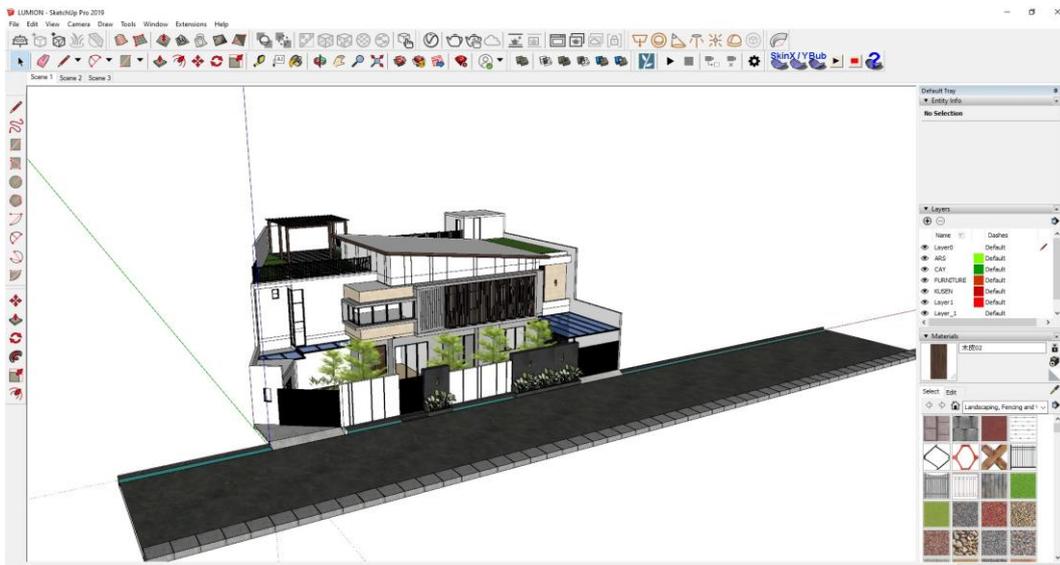
Setelah tahap tersebut selesai praktikan melakukan asistensi terhadap kepala proyek yaitu Direktur Divisi Desain pada kantor. Dengan asistensi ini beliau memberikan arahan bagaimana setiap *scene* dan *mood* animasi tersebut dapat dimaksimalkan.

6. Revisi

Revisi yang dikerjakan oleh praktikan mengikuti arahan dari kepala divisi, yaitu untuk mengeluarkan dan memperlihatkan *ambience* dari penataan lampu atau pencahayaan pada malam hari yang memberikan kesan mewah dan memberikan *highlight* kepada garis - garis bentuk dari desain rumah ini.

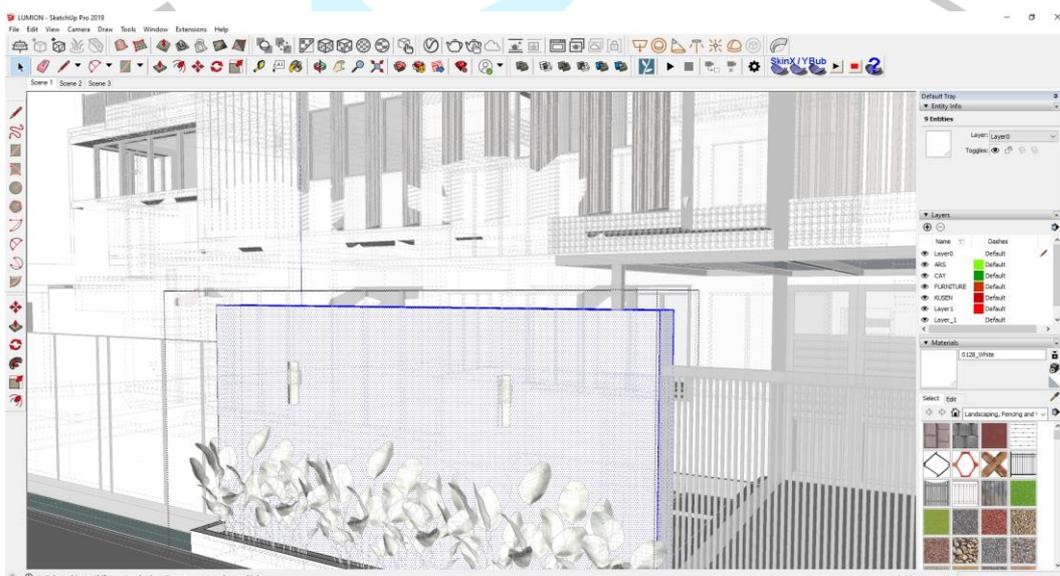
7. *Render*

Setelah semua itu selesai ditambahkan pada program Lumion praktikan menyatukan dan menyamakan pengaturan dari *scenes* yang telah dibuat, lalu selanjutnya praktikan melakukan proses *rendering* pada hasil rancangan rumah tapak ini.



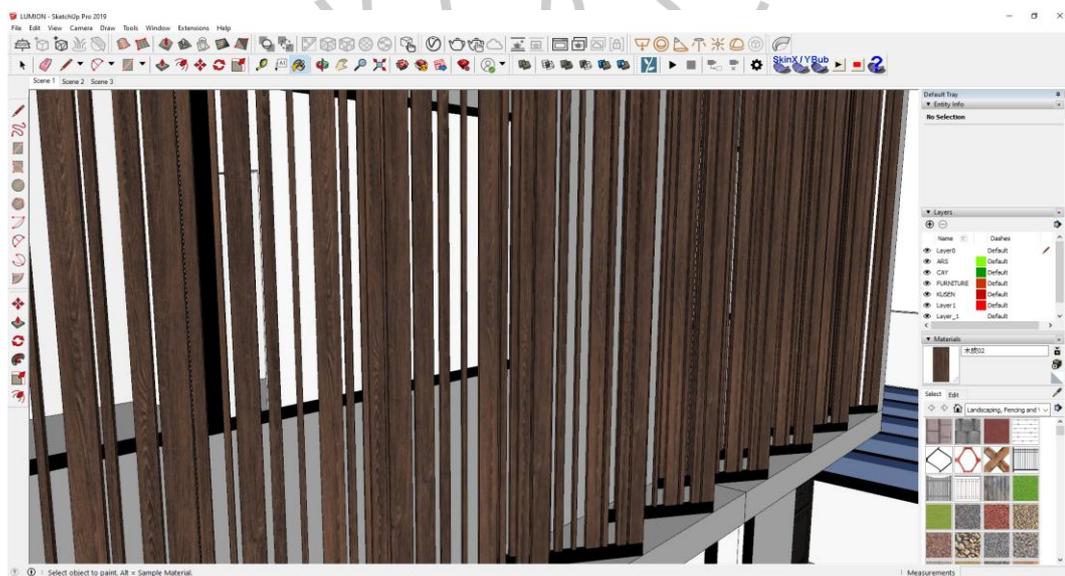
3.3. 1 Model Tiga Dimensi Keseluruhan, Sumber : Arsip Pribadi

Proses pemeriksaan model tiga dimensi *file* rumah, pemeriksaan dilakukan secara mendekati dan melihat satu - satu garis dan *vector* dari model tiga dimensi tersebut. Setelah itu dilakukan pemeriksaan *layer* satu persatu dengan cara mematikan dan menghidupkan satu - persatu. Dengan ini akan terlihat objek apa saja yang terdapat dalam *layer* tersebut.



3.3. 2 Model Tiga Dimensi Tanpa Tekstur, Sumber : Arsip Pribadi

Proses selanjutnya adalah pemeriksaan model tanpa tekstur, hal ini dilakukan untuk menerawang keseluruhan model, sehingga praktikan bisa melihat geometri yang tersembunyi. Hal ini penting karena jika sudah masuk ke dalam program Lumion hal ini bisa membuat permukaan atau *face* dari model tersebut terbalik dan menimbulkan kecacatan pada saat *render*.



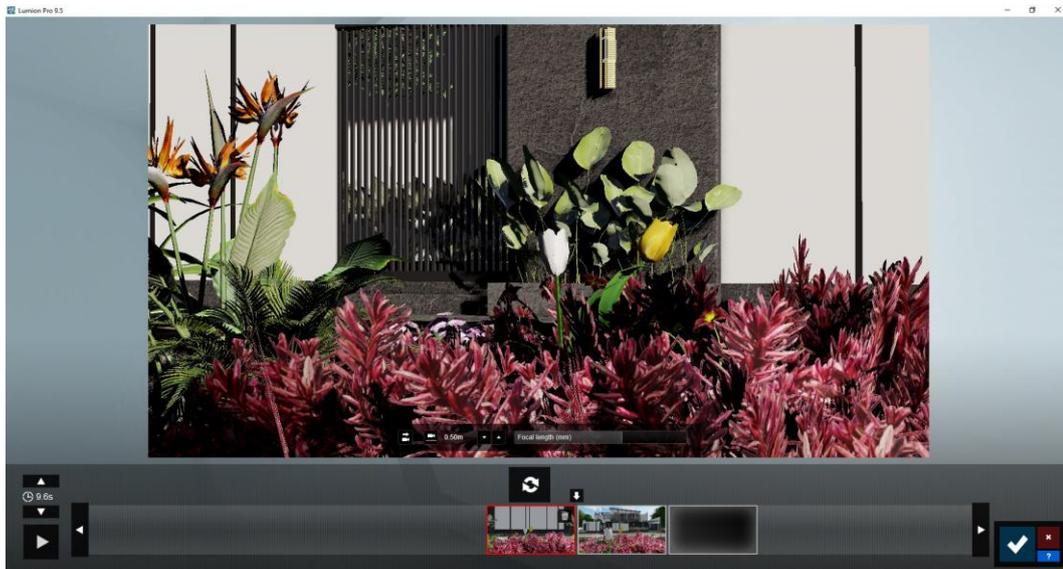
3.3.3 Detail Material Kisi - Kisi Model Tiga Dimensi, Sumber : Arsip Pribadi

Tahap selanjutnya adalah pemeriksaan terakhir model tiga dimensi menggunakan tekstur warna dan material. Tahap ini berfungsi sebagai *quality control* terakhir akan model tersebut.



3.3. 4 Pengaturan Tekstur dan Material Pada Lumion, Sumber : Arsip Pribadi

Setelah semua tahap pemeriksaan terhadap model tiga dimensi selesai, maka model tersebut akan di ekspor ke program Lumion. *File* yang di ekspor bisa merupakan model Sketchup yang mempunyai ekstensi .SKP atau bisa di ekspor untuk dijadikan *file* model tiga dimensi *universal* yang mempunyai ekstensi .FBX. Setelah itu praktikan mengganti dan mengatur tekstur dan material yang ada pada program Lumion. Hal ini dilakukan untuk mengganti tekstur material yang mirip namun menggantinya dengan tekstur dengan resolusi yang lebih tinggi pada Lumion sehingga hasil akhir *render* akan menjadi jauh lebih realistis.



3.3. 5 Pengaturan Scenes Pada Lumion, Sumber : Arsip Pribadi

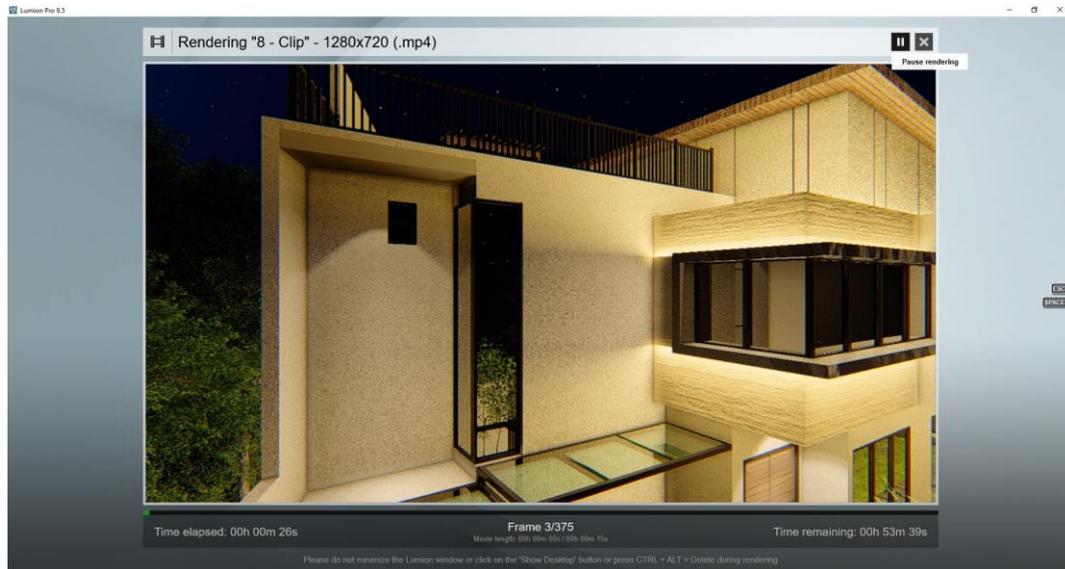
Setelah semua pengaturan material dan tekstur selesai, maka bisa langsung mengatur dan mengambil *scenes* animasi pada Lumion. Tahap ini dilakukan di akhir sehingga sudah tidak harus mengatur dan dapat melihat hasil luaran akhir dengan tekstur yang sudah ditentukan. Pada tahap ini setelah pengaturan selesai, belum dilakukan tahap *rendering* dikarenakan harus di asistensikan terlebih dahulu kepada kepala proyek, dengan cara memainkan video animasi tersebut dengan *viewpoint* lumion yang sudah tersedia. Hal ini akan mengirit waktu sebelum tahap *render* dikarenakan tahap *rendering* dapat memakan waktu hingga belasan jam keseluruhannya. Jika terdapat kesalahan setelah tahap *render* maka diharuskan mengulang tahap tersebut yang akan membuang - buang waktu.



3.3. 6 Penyatuan Keseluruhan Scenes Dalam Lumion, Sumber : Arsip Pribadi

Tahap akhir dari proses pembuatan animasi ini adalah *rendering*. Rendering berguna untuk membuat gambar terlihat lebih realistis dari sebelumnya, tahap ini juga memakan waktu paling lama, sehingga bagusnya dilakukan pemeriksaan keseluruhan terakhir sebelum melanjutkan ke tahap ini, agar tidak membuang waktu dalam revisi.

3.3.3 Kendala Pada Pekerjaan



3.3. 7 Render Scene Malam Pada Lumion, Sumber : Arsip Pribadi

Kendala yang terjadi merupakan kesulitan dalam mengatur perpindahan antara *scene* siang dan malam pada program Lumion. Penempatan dan pengaturan otomatis lampu - lampu yang menyala pada malam hari tidak bekerja sesuai *timestamp* yang di masukan dalam *scene* Lumion.

3.3.4 Cara Mengatasi Kendala

Cara yang dilakukan praktikan dalam mengatasi masalah ini bisa di urutkan menjadi beberapa tahap, yaitu :

1. Melakukan *save* pada *file* kerja Lumion
2. Menutup membuka kembali program Lumion
3. Melakukan *Load* pada *file* kerja tersebut
4. Menghapus efek "*sun & sky*" pada *scene* Lumion
5. Memasukan kembali efek tersebut

6. Mengulang peletakan *timestamp* terbit dan terbenamnya matahari pada efek tersebut

3.4 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Dengan pengalaman yang diperoleh, praktikan mendapatkan banyak pengetahuan berupa sistematika dan problema dalam menghadapi klien pada proyek desain. Elemen - elemen seperti minimnya pengetahuan akan proses merancang pada klien sangatlah nyata, dan praktikum menemukan bahwa sebagai calon desainer, kita tidak hanya membutuhkan kemampuan akan merancang secara teknis, namun juga harus memiliki kemampuan berkomunikasi dengan klien serta negosiasi untuk mencari jalan tengah. Karena pada dunia kerja, kembali lagi klien adalah orang yang membayar sebuah studio desain untuk mewujudkan rancangan yang sesuai dengan keinginan dan juga kebutuhan mereka. Karena itu mereka mempercayakan kepada studio desain untuk mengerjakan pekerjaan, dikarenakan desainer diharapkan bisa mewujudkan keinginan dan lebih mengetahui tentang fungsi dan kebutuhan klien, sehingga klien mendapatkan hasil rancangan yang memuaskan.



