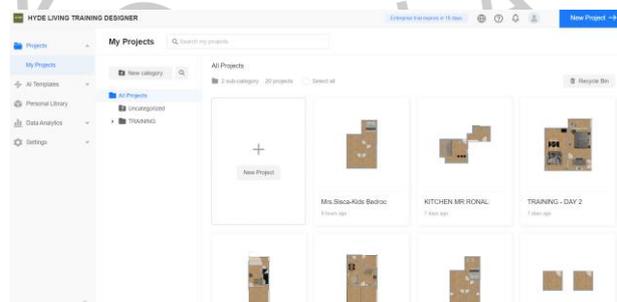


BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

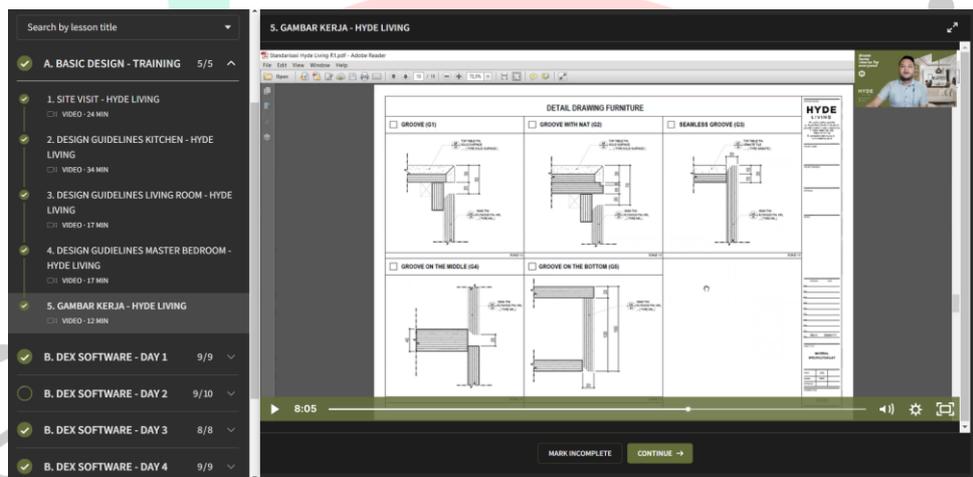
Dalam masa pelaksanaan kerja profesi, praktikan melaksanakannya sesuai dengan tata peraturan yang sudah ditetapkan dari perusahaan tersebut, yaitu kerja secara *offline* sesuai dengan dengan jadwal yang telah ditetapkan oleh perusahaan. Walaupun dalam kondisi adanya *New normal Pandemic COVID-19*, yang mengharuskan pada saat bulan ke 2 dalam masa Kerja Profesi para *intern* melakukan 2 Hari berkegiatan dirumah dan 3 hari berkegiatan di kntor. Pada saat melaksanakan kerja profesi praktikan berkerja dalam divisi *Traffic Design*, pada divisi *Traffic Design* ini praktikan difokuskan untuk mengerjakan desain dalam bentuk 3D dan membantu dalam menentukan material yang digunakan dalam *Deck* Standarisasi material yang digunakan HydeLiving.

Ketika pelaksanaan kerja profesi, secara garis besar praktikan diminta untuk membantu dalam pembuatan 3D pada proyek renovasi. Sebuah renovasi dapat terjadi apabila seorang klien menginginkan sebuah perubahan baik dari segi material, pembaharuan *layouting* sebuah ruangan, atau pun penambahan, pengurangan maupun penyatuan sebuah ruang. Namun sebelum melaksanakan tugas-tugas tersebut praktikan diberi pelatihan dalam penggunaan aplikasi BIM yang telah dirancang untuk memudahkan praktikan dalam melakukan tahapan design, membuat *construction drawing* serta *3D rendering* dalam satu aplikasi yang bernama *DEX* by HydeLiving



Gambar 2. 8 Aplikasi DEX by HydeLiving
Sumber: Pribadi, 2022

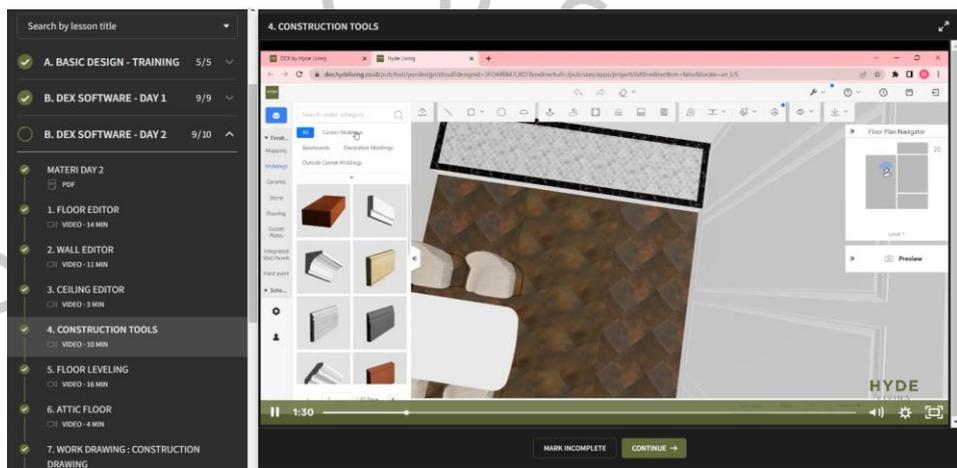
Ditahap pelaksanaan kerja, hal yang pertama kali dilakukan oleh praktikan adalah *briefing* bersama dengan pembimbing untuk diberikan arahan mengenai tugas yang akan dilaksanakan. Praktikan terlebih dahulu melakukan pelatihan selama kurun waktu lima hari dan terdapat tugas dan dikumpulkan di tiap hari nya, pada *training* tersebut praktikan diajarkan *basic design training* dimana terdapat penjelasan tentang *site visit*, *Guidelines Kitchen*, *Living Room*, *Master Bedroom* dan Gambar kerja. Pada hari pertama pelatihan dijelaskan mengenai basic peng oprasional aplikasi BIM dimana untuk msuk ke akun BIM dan membuat format *task* di tiap proyek.



Gambar 2. 9 Pelatihan online DEX by HydeLiving
Sumber: Pribadi, 2022

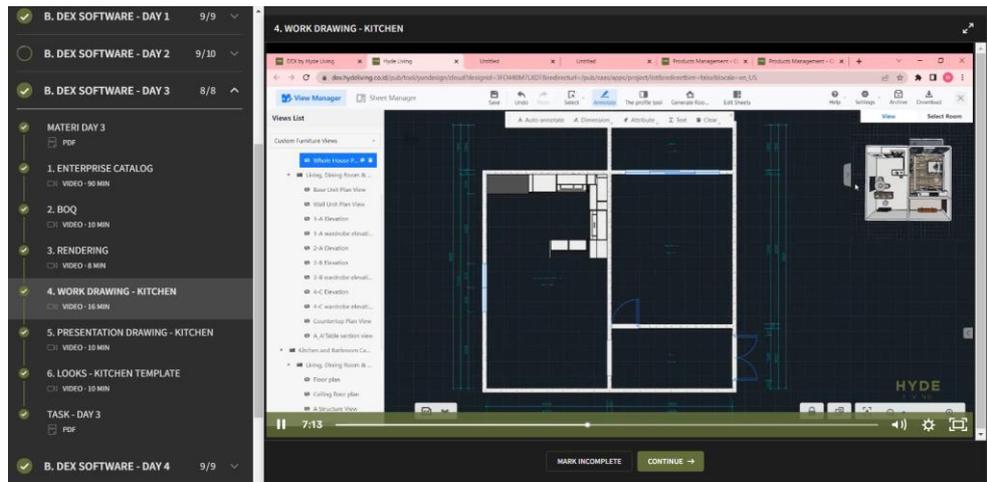
Pada hari kedua pelatihan praktikan dijelaskan mengenai *Floor editor*, *wall editor*, *ceiling editor*, *floor levelling*, *attic floor*, *Work Drawing*, *Construction Drawing* dan *coloring floor plan*. Pada hari ke tiga, praktikan dijelaskan mengenai *enterprice catalog* dimana pada DEX sudah terdapat beberapa furnitur dari merek yang telah bekerja sama dengan HydeLiving lalu di input oleh tim desain prodak untuk mengetahui rancangan sekaligus menentukan BOQ (*Bill of Quantity*) dari tiap desain selanjutnya dijelaskan

juga mengenai standarisasi yang digunakan untuk *layout* presentasi untuk ke klien, dan dijelaskan pula mengenai beberapa *Looks* atau *template* untuk mengklasifikasikan tipe desain mulai dari yang *basic*, *duluxe*, dan *premium*. Dari tiap tipe itu pula memiliki harga yang berbeda – beda sesuai dengan material yang digunakan.



Gambar 2. 10 Pelatihan online DEX by HydeLiving
Sumber: Pribadi, 2022

Pada hari ke empat praktikan dijelaskan mengenai cara men desain *wardrobe* dan cabinet pada TV. Pada hari ke lima praktikan mempresentasikan hasil dari desain praktikan dalam pelatihan selama empat hari kebelakang. Dengan kata lain praktikan diajak secara langsung mengenai hal-hal yang mendasar yang diperlukan untuk menuju satu tujuan agar tercapainya visi misi HydeLiving maka diperlukan adanya pelatihan untuk mengenalkan spesifikasi yg digunakan untuk menjalankan kerja tersebut.



Gambar 2. 11 Pelatihan online DEX by HydeLiving
Sumber: Pribadi, 2022

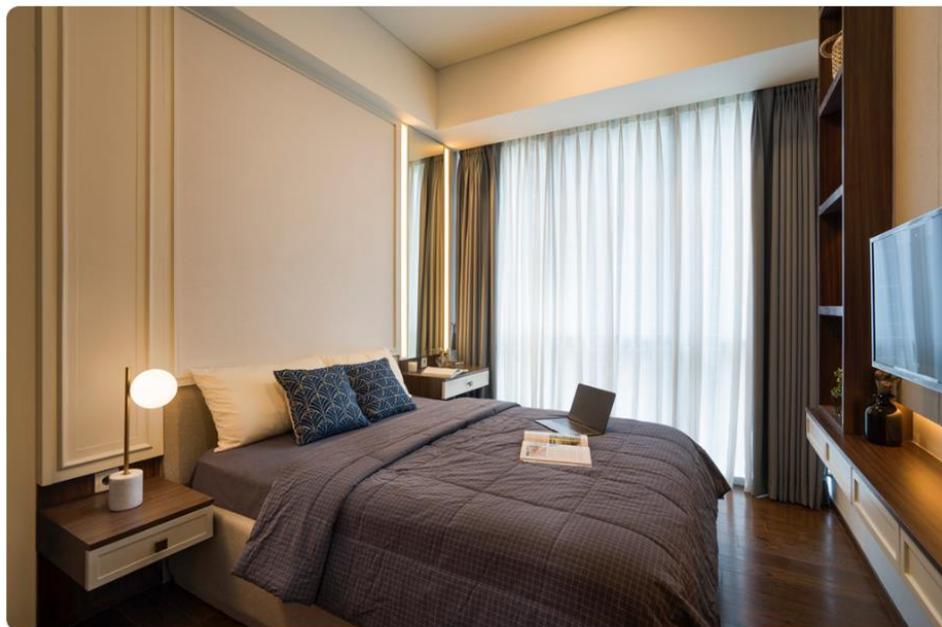
HydeLiving menggunakan *template* untuk menunjang kerja para IDP (*Interior Design Partner*). Dimana *template catalogue* tersebut terbagi menjadi tiga kategori untuk menentukan perkiraan harga dari perancangan yang akan digunakan nantinya yaitu, *Basic*, *Deluxe*, dan *Premium*. Pada masing-masing kategori tersebut terdapat tiga *design style* yang dipakai oleh HydeLiving yaitu *Modern Classic*, *Modern Contemporary*, *Modern Tropical*.

Praktikan akan membahas lebih lanjut mengenai ketiga tipe standarisasi yang digunakan perusahaan HydeLiving dalam mempresentasikan ide *design style* setelah membahas mengenai *budgeting* ke klien. Tipe yang pertama yaitu **Modern Classic**, menurut Intradi dalam jurnal Perancangan Suasana Hangat pada Interior Hunian Modern mengatakan bahwa Konsep tatanan hunian pada modern klasik akan menghasilkan sebuah langgam yang baru dan memiliki estetika yang indah. Gaya hunian modern klasik merupakan percampuran antara langgam yang modern yang menggunakan warna-warna *neutral* dengan perpaduan gaya klasik yang menerapkan perasaan ruang yang elegan dan mewah. Tampilannya yang menyejukkan mata membuat konsep ini dikenal sebagai tipe yang abadi dari masa ke masa dan selalu mendapatkan perhatian

khusus dari berbagai negara, sehingga adanya bentuk gaya hunian modern klasik.



Gambar 2. 12 Portofolio HydeLiving - Apartemen Anandamaya
Sumber: Hydelifiving.co.id



Gambar 2. 13 Portofolio HydeLiving - Apartemen Anandamaya
Sumber: Hydelifiving.co.id

Melalui gambar 2.13 penerapan gaya modern klasik dapat dilihat melalui penggunaan *wall panel* yang memberikan perasaan ruang terkesan elegan, yang dipadukan dengan penerapan warna-warna *neutral*. Selain itu penerapan elemen lantai menggunakan *vinyl* kayu. Jika dilihat secara keseluruhan pada gambar 2.13, ruangan tersebut menggunakan warna-warna *neutral* dimulai dari dinding, plafon dan lantai. Penggunaan lampu pada *bedside table* juga memberikan kesan elegan dan membuat suasana kamar tidur tersebut menjadi lebih nyaman.



Gambar 2. 14 Portofolio HydeLiving – Deplu Cipete House
Sumber: Hydelifiving.co.id

Selain furnitur, hal penting lainnya untuk menunjang penerapan rumah dengan gaya modern klasik yaitu penggunaan dekorasi seperti lampu. Pemilihan dekorasi pencahayaan buatan seperti *chandelier*, lampu gantung, lukisan, cermin dapat memberikan perasaan ruang yang lebih klasik. Namun, perlu diingat penggunaan dekorasi tersebut sebisa mungkin untuk tidak terlalu berlebihan, karena dapat menimbulkan gaya ruang yang hanya dominan menerapkan gaya klasik. Untuk menghadirkan gaya interior modern klasik, pilihlah warna-warna yang cenderung lebih netral. Contoh warna-warna netral tersebut yaitu, putih, *beige*, coklat, abu-abu. Namun,

penggunaan warna kontras seperti warna emas, hitam dan silver dapat diaplikasikan namun hanya sebagai aksen..



Gambar 2. 15 Portofolio HydeLiving – Beji Depok House
Sumber: Hydelifiving.co.id

Menurut Rino Yunantara (*Project Manager Architect HydeLiving*), apabila semua elemen pendukung yang tersedia dapat ditata dengan baik, rancangan ruang dalam dengan tipe klasik moderen akan semakin nyata. Beliau menyampaikan pula bahwa tipe klasik ini masih dianggap sangat mewakili selera rancangan yang digandrungi oleh masyarakat dan hal tersebut dikatakan bahwa rancangan hunian moderen klasik juga kadang memiliki nilai jual yang tinggi. Hunian klasik modern lebih bernilai eksklusif karena tipe ini juga sudah mulai berkembang dan cocok dimodifikasi dengan tipe lainnya. Perbaruan yang dimaksud yaitu dengan adanya penggunaan ornamen maupun tipe rancangan yang diterapkan pada desain klasik tersebut, seperti pemakaian aksen marmer hingga penggunaan pilar tinggi untuk menunjukkan kesan modern sekaligus mewah.

Selanjutnya merupakan tipe **Modern Contemporary**. Menurut Fakhri (2018) dalam penelitiannya yang berjudul Perancangan Desain Interior Perpustakaan Umum Daerah DKI Jakarta dengan Konsep Modern Kontemporer menyatakan bahwa penggunaan rancangan ruang dalam ini juga dapat diidentifikasi sebagai tipe interior yang menyesuaikan dengan waktu dan era pada saat ini. Tipe rancangan ruang dalam kontemporer menampilkan suasana ruang yang rapi dan bersih. Menurut Saragih dan Tanjung (2021) kerap lebih dominan menggunakan material-material alami pada ruang dalam (interior) seperti kayu, batu alam, kain wol dan beludru.



Gambar 2. 16 Portofolio HydeLiving – Sumarecon Serpong House
Sumber: Hydelifiving.co.id

Pengaplikasian material kayu ini kerap digunakan sebagai ornamen dinding. Melalui gambar 2.16, pengaplikasian material kayu tersebut terdapat pada kabinet dapur. Penggunaan material alami ini tentunya dapat dipadukan dengan warna-warna netral sebagai variasi dalam desain.



Gambar 2. 17 Portofolio HydeLiving – Sumarecon Serpong House
Sumber: Hydelifiving.co.id

Salah satu ciri khas yang diterapkan pada gaya kontemporer ini yaitu pada pencahayaan, hal ini juga faktor yang penting pada rancangan ruang dalam dengan gaya kontemporer. Pencahayaan digunakan untuk fokus pada elemen atau dinding aksen atau karya seni, contoh pencahayaan buatan yang diaplikasikan pada gaya kontemporer ini yaitu *Floor lamp* dan lampu track. Menurut Saragih dan Tanjung (2021) menjelaskan pada pencahayaan gaya modern kontemporer lebih difokuskan pada ornamen seperti *hanging lamp*, dinding contohnya wall lamp. Selain pencahayaan buatan, gaya modern kontemporer ini juga kerap membuat bukaan yang besar untuk memaksimalkan pencahayaan alami serta membuat ruangan memiliki kesan yang luas. Pada sisi lainnya, desain interior kontemporer juga tidak menampilkan kesan futuristik atau masa depan.

Selanjutnya merupakan tipe **Modern Tropical**. Dikarenakan memang Indonesia dikenal memiliki keadaan cuaca tropis dan dengan kekayaan alam yang melimpah, keadaan cuaca ini memberikan kesan yang terlihat hangat dan ceria, sehingga dengan penggunaan rancangan ruang dalam tipe tropis mulai diterapkan ke dalam berbagai gaya, termasuk dalam penerapan desain interior. Menurut Freddy Handoko dkk dalam jurnal

Perancangan Arsitektur Interior Restoran Malioboro dengan Mengadopsi Elemen Budaya Tradisional oleh Bina Rupa Studio mengemukakan bahwa dalam beberapa tahun terakhir penggemar rancangan ruang dalam sering menggunakan tipe tropikal semakin meningkat. Dari adanya beberapa elemen penggunaan gaya natural dari gaya tropis yang dapat dijadikan inspirasi



Gambar 2. 18 Portofolio HydeLiving – Lebak Bulus House
Sumber: Hydelifiving.co.id

Salah satu ciri khas pengaplikasian gaya modern tropikal kedalam interior yaitu pemilihan corak flora dan fauna yang dapat diaplikasikan pada furnitur seperti bantal, sofa dan *wallpaper*. Pola-pola tersebut dapat dikombinasikan dengan perpaduan warna-warna *neutral* agar memberikan kesan modern. Selain pola, penggunaan material kayu dapat memberikan perasaan ruang yang lebih terasa hangat dan menarik. Penggunaan material kayu ini dapat diterapkan pada ornamen-ornamen ruang dalam seperti lampu, kisi-kisi, meja dan sebagainya. Sebagai contoh penggunaan warna dasar yang dapat diterapkan kedalam gaya *tropical* yaitu warna kuning, biru, dan hijau. Dari warna tersebut dapat meningkatkan kesan semangat, cerah, dan hangat



Gambar 2. 19 Portofolio HydeLiving – Permata Hijau Suites
Sumber: Hydelifiving.co.id

Pengaplikasian warna tersebut tentunya dapat dipadukan dengan warna-warna *neutral* ataupun penggunaan warna yang dalam furnitur atau aksesoris ruang lain. Penggabungan warna ini akan menghidupkan ruangan menjadi tidak terlalu mencolok sehingga dapat membuat ruang tersebut tidak terlalu mencolok. Alternatif perpaduan ini dapat diaplikasikan apabila perancang yang menyukai desain monokrom dan tidak begitu menyukai warna-warna yang *vibrant*. Meski penggunaan rancangan *tropical* identik dengan percampuran warna-warna tropis yang cerah, perancang juga bisa menerapkan warna atau konsep monokrom ke dalam ruangan yang memiliki gaya *Tropical*.

Selain memerhatikan pemilihan warna dan material pada ruangan, hal yang tidak kalah penting adalah pencahayaan dan bukaan. Karena gaya *tropis* merupakan penerapan gaya yang diperuntukkan secara khusus untuk negara yang beriklim tropis, tentunya bukaan dan pencahayaan alami merupakan hal yang sangat diperhatikan untuk keberhasilan penerapan gaya tropis tersebut. Pencahayaan dan bukaan yang alami dapat

memberikan kesan ruang yang terang dan luas. Penerapan bukaan pada gaya modern tropis ini dapat menggunakan alternatif seperti menggunakan roster dan kisi-kisi.

3.1 Pelaksanaan Kerja Project Client Mr. A – Cibubur

Proyek ini merupakan renovasi rumah tinggal. Dengan spesifikasi kategori Duluxe dengan perkiraan harga pada walk in closet seharga Rp,94.000.000 secara total luasan 10m x 5m Praktikan diminta untuk membantu pengerjaan renovasi *Walk in Closet* yang berlokasi di Cibubur. Dalam proyek ini, praktikan memulai pengerjaan disaat proyek ini sudah berjalan, sehingga praktikan mengerjakan pada bagian 3D, menentukan SKU unit yg akan digunakan dalam renovasi dan melakukan pergantian *knob* yang di setujui oleh klien.

3.1.1 Bidang Kerja

Pada proyek ini, praktikan ditugaskan oleh pembimbing untuk membantu pada pembuatan 2D, 3D, Render hingga bahan untuk presentasi ke klien, karena pada tahap awal pelaksanaan perencanaan sudah dilakukan terlebih dahulu oleh PIC (*Person In Charge*) atau kepala proyek, sehingga praktikan tidak terlibat dalam tahap *survey site* dan juga pengukuran *site*.

3.1.2 Pelaksanaan Kerja

Hal pertama kali yang dilakukan oleh praktikan yaitu melakukan *briefing* bersama dengan pembimbing mengenai proyek ini. pembimbing menjelaskan bahwa pada kondisi eksisting denah ini memiliki berganti pakaian, *walk in closet* sebetulnya merupakan sebuah ruangan untuk

menyimpan sepatu, dasi, ikat pinggang, perhiasan, dan lainnya. Ruangan ini juga bisa menjadi tempat untuk berpakaian dan merias wajah. desain walk in closet juga harus mempertimbangkan fungsionalitas dan estetika.

Pada penentuan ide desain, tim pemasaran terlebih dahulu sudah berdiskusi dengan *client* untuk menentukan moodboard dan looks agar memudahkan designer untuk perancang. setelah ditentukan akan menggunakan *looks Tropical Bliss* dengan *budget basic* dan dengan menggunakan *colour schame* kategori *Chery pine* dengan dominan *project category basic & duluxe*, dengan *style design Moderen tropical dan modern temporary*. Material yang digunakan pada *colour schame cherry pine* lebih banyak menggunakan HPL TH 131 AA / X 0056 CM, Fabric (Quarry), Wallpaper (WSE 4915), Solid Surface (White Comb).

tingkat kesulitan yang ditinggi dimana dinding existing tidak lurus dan tidak membentuk sudut 90 derajat sehingga diperlukan ide untuk dapat dipasangkan kabinet membentuk huruf L. untuk gambar 2D belum di dibuat oleh tim *drafter*. Sehingga praktikan mengerjakan dari awal menggunakan Aplikasi BIM DEX by HydeLiving, namun karena dalam aplikasi tersebut dapat mengkordinir *construction drawing* sekaligus dengan 3D nya sehingga, praktikan diberi *detail existing* seperti ukuran dan penempatan pintu, jendela dan lain sebagainya.

Secara keseluruhan ruangan *walk in closet* ini memiliki luasan 4 m x 3 m Selain memiliki fungsi utama sebagai tempat

HYDE

LIVING



Krakatau



Toba

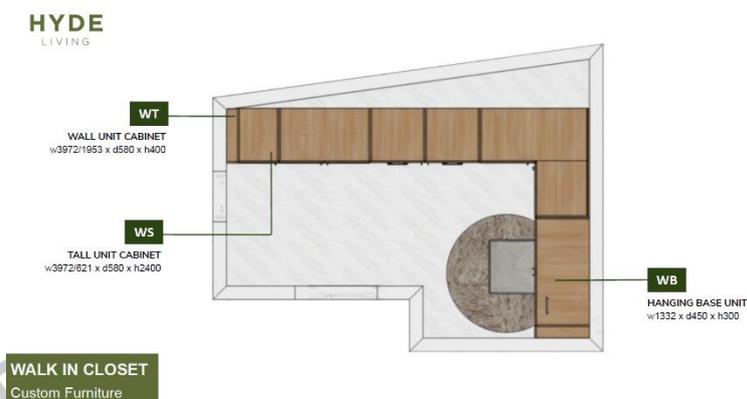
MOODBOARD

Gambar 3. 1 Tahap Penentuan Moodboard
Sumber: Pribadi, 2022



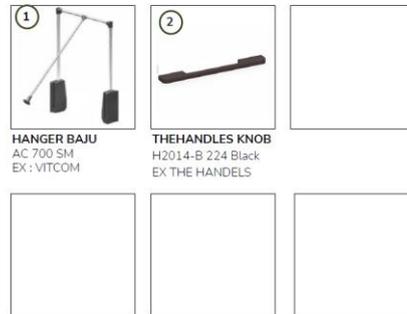
Gambar 3. 2 Tahap Penentuan Moodboard
Sumber: Pribadi, 2022

Setelah berdiskusi mengenai apa saja yang di haruskan ada dalam desain tersebut *client* menyetujui dan *designer* memulai untuk mendesign. Dikarenakan adanya perbedaan kemiringan yang terdapat pada existing sehingga diberikan keleluasan untuk tidak mengikuti dinding *existing* dan menggunakan desain sesuai kabinet yang diperlukan. Pada tahap penentuan *Costum Furniture* praktikan menggunakan *Wall Unit Cabinet* dengan ukuran w900/1800 x d580 x h400 menggunakan *Wardrobe swing* dengan ukuran w450/1800 x d580 x h2400 dan menggunakan *Hanging Base Unit* w600/1800 x d450 x h200 diperuntukan sebagai meja rias.



Gambar 3. 2 Tahap Penentuan cabinet custom furniture
Sumber: Pribadi, 2022

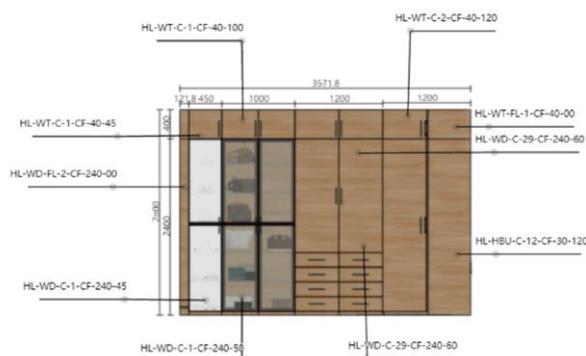
HYDE
LIVING



WALK IN CLOSET
Accessories

Gambar 3. 3 Tahap Penentuan Aksesoris
Sumber: Pribadi, 2022

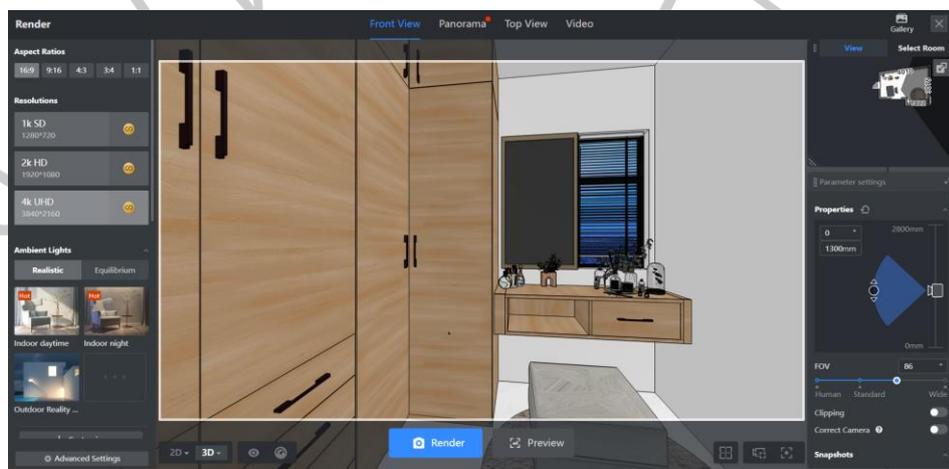
Dalam penentuan *accessories* yang digunakan dalam *Custom furniture* adalah penggunaan hanger baju dari *brand Vitcom* dan gagang pintu dengan menggunakan *brand the handels*. *Brand* tersebut merupakan *brand* yang tergolong menengah dikarenakan kan memang *moodboard* yang diminta oleh *client* adalah *budgeting* di kategori *basic*.



WALK IN CLOSET
Elevation A

Gambar 3. 4 Tahap Penentuan SKU
Sumber: Pribadi, 2022

Pada tahap ini merupakan penentuan SKU (*Stock Keeping Unit*), SKU adalah kode yang diberikan kepada setiap item barang dijual oleh suatu perusahaan. Pada tahap ini diperuntukan untuk *team project* agar memudahkan untuk dapat mengecek ketersediaan barang di gudang sudah sesuai atau belum dengan konstruksi yang sedang dikerjakan.



Gambar 3. 5 Tahap Rendering 3D Visual
Sumber: Pribadi, 2022

Langkah selanjutnya merupakan Rendering menggunakan aplikasi *Develop* yaitu aplikasi *DEX* by HydeLiving, dalam tahap rendering praktikan mengatur terlebih dahulu dalam hal abiance light, jarak kamera, *background* yang akan dipilih. Setelah itu praktikan dihadapkan dengan resolusi render yg ditawarkan oleh *DEX* yaitu 1kSD, 2kSD dan 4kSD. Dengan *aspect ratios* 16:9.



Gambar 3. 6 Hasil Rendering 3D Visual
Sumber: Pribadi, 2022

3.1.3 Kendala Yang Dihadapi

Kendala yang dihadapi oleh praktikan adalah kendala yang pertama yaitu proyek yang dibagi dengan teman satu tim sehingga harus mengikuti cara kerja tim, hal tersebut membuat mulur nya wajtu tenggat yang diberikan oleh pembimbing proyek. Kendala kedua yang dihadapi oleh praktikan yaitu, ukuran lahan yang telah di ukur oleh tim proyek masih berbeda dengan foto *existing*. Hal tersebut membuat praktikan bingung untuk memulai perancangan.

3.1.4 Cara Menghadapi Kendala

Cara menghadapi kendala yang pertama adalah dengan selalu berkoordinasi dengan tim untuk selalu *follow up* kerjaan agar tidak mengulur waktu hingga lewat dari tenggat waktu yg telah ditentukan. Untuk kendala yang ke dua adalah dengan cara menanyakan lebih lanjut mengenai ukuran yang sebenarnya dan berdiskusi mengenai hal - hal yang janggal

3.1.5 Pembelajaran Yang Diperoleh Dari Kerja Profesi

Melalui pengalaman praktikan dalam mengerjakan proyek rumah Cibubur ada beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran. Hal pertama yaitu apabila dikaitkan dengan aspek kerjasama tim, praktikan mendapat pembelajaran bahwa komunikasi merupakan hal yang penting dalam pengerjaan sebuah proyek yang dilakukan secara tim, dari komunikasi tersebut praktikan juga perlu inisiatif untuk *follow up*, agar tidak terjadi hal-hal terburuk. Selain itu juga praktikan mendapatkan pembelajaran mengenai proses *rendering* tentang kepekaan terhadap tekstur pada material, hal ini dapat diterapkan dalam pembelajaran pada matakuliah Perancangan Arsitektur dan Arsitektur Digital.

Pembelajaran yang didapatkan selama pelaksanaan kerja tidaklah dari segi pembelajaran *technical skills* seperti penggunaan *software*. Namun, pembelajaran pada pelaksanaan proyek ini juga dapat berupa pembelajaran dari *soft skills* seperti cara berkoordinasi dan berkomunikasi dalam melaksanakan sebuah proyek dalam sebuah tim.

3.2 Pelaksanaan Kerja Project Client Ms. B - Serpong

HYDE
LIVING



MOODBOARD

Gambar 3. 7 Moodboard client Ms. A
Sumber: Pribadi, 2022



Gambar 3. 8 Moodboard client Ms. A
Sumber: Pribadi, 2022

Proyek ini merupakan renovasi rumah tinggal. Praktikan diminta untuk membantu pengerjaan renovasi *Working Room* yang berlokasi di Serpong. Dalam proyek ini, praktikan memulai pengerjaan disaat proyek ini sudah berjalan, sehingga praktikan mengerjakan pada bagian 3D, menentukan SKU (*Stock Keeping Unit*) yang akan digunakan dalam renovasi.

Pada kategori yang telah disetujui oleh client dengan menggunakan kategori tipe Basic dengan kisaran harga Rp, 47.000.000 dengan luas 1,2 m x 0,8 m dalam mendesain proyek ini juga menggunakan *colour scheme* pada *material board* tipe *natural white*. Dengan menggunakan material seperti HPL (TH 850 J / X 0099 J), Fabric (143 / Cream / Neptune), Solid Surface (White Comb), Wallpaper (SP 2845), Duco (Pantone 417)

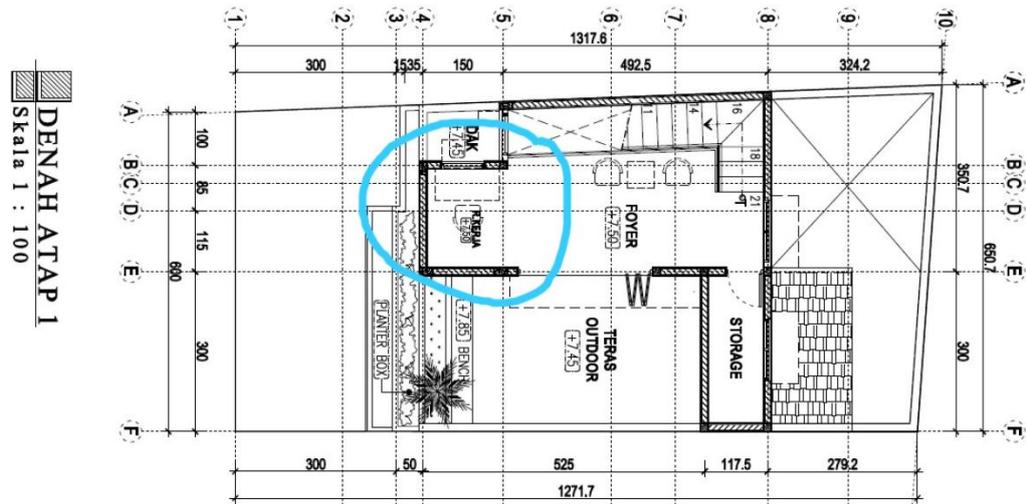
3.2.1 Bidang Kerja

Pada proyek ini, praktikan ditugaskan oleh pembimbing untuk membantu pada pembuatan 3D dan *rendering*, karena pada tahap awal pelaksanaan perencanaan sudah dilakukan terlebih dahulu oleh PIC (*Person In Charge*) atau kepala proyek. Sehingga praktikan tidak terlibat dalam tahap *survey site* dan juga pengukuran lahan. Praktikan ditugaskan untuk mendesain dan memperkirakan memakai kabinet apa saja yang akan dipakai pada *working room* tersebut sehingga dapat terorganisir. Dengan menggunakan aplikasi DEX by HydeLiving sangat memudahkan praktikan dalam membuat desain.

3.2.2 Pelaksanaan Kerja

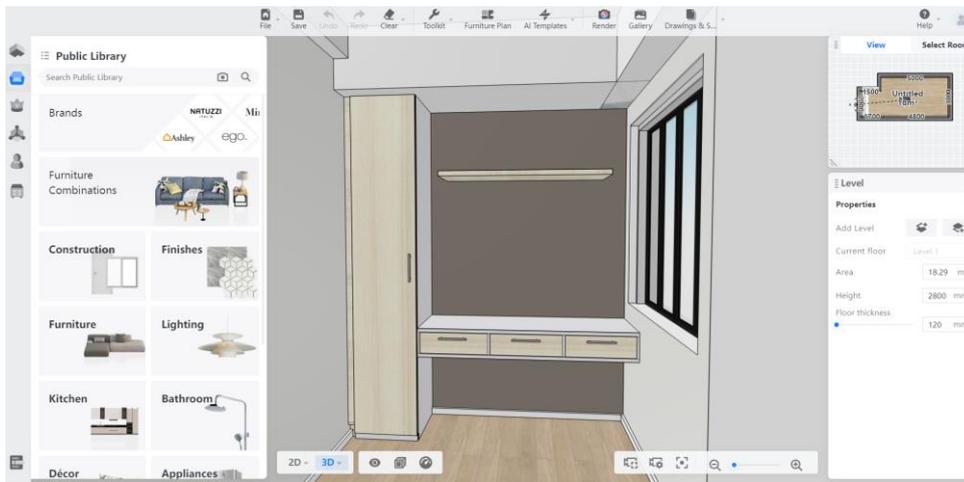
Hal pertama kali yang dilakukan oleh praktikan yaitu melakukan brief bersama dengan Pembimbing mengenai proyek ini. Pembimbing tidak banyak menjelaskan dan hanya

diberi *moodboard* dan *construction drawing* saja, tenggat waktu yang diberikan pun cukup singkat dikarenakan memang sudah cukup menjelaskan pada *moodboard* yang mengedepankan kategori modern kontemporer.



Gambar 3. 9 Denah Atap
Sumber: HydeLiving 2022

Dengan menggunakan ukuran dari denah atap, untuk secara keseluruhan *Working Room* memiliki ukuran 1,6 m x 0,6m. Selain memiliki fungsi sebagai *working space*, *client* meminta agar ruangan tersebut dapat terorganisir dengan rapih dikarenakan *client* memiliki barang yang lumayan banyak sehingga *designer* menempatan kabinet ukuran 450 mm x 450 mm x 2500 mm.



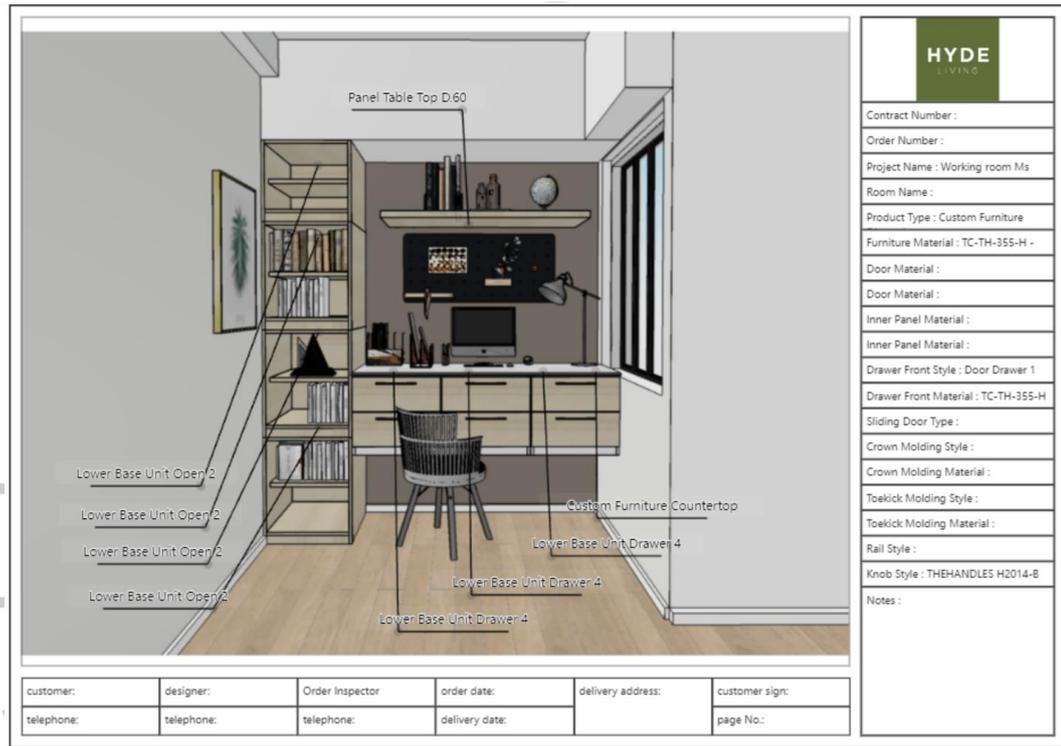
Gambar 3. 10 3D Working Room
 Sumber: Pribadi, 2022



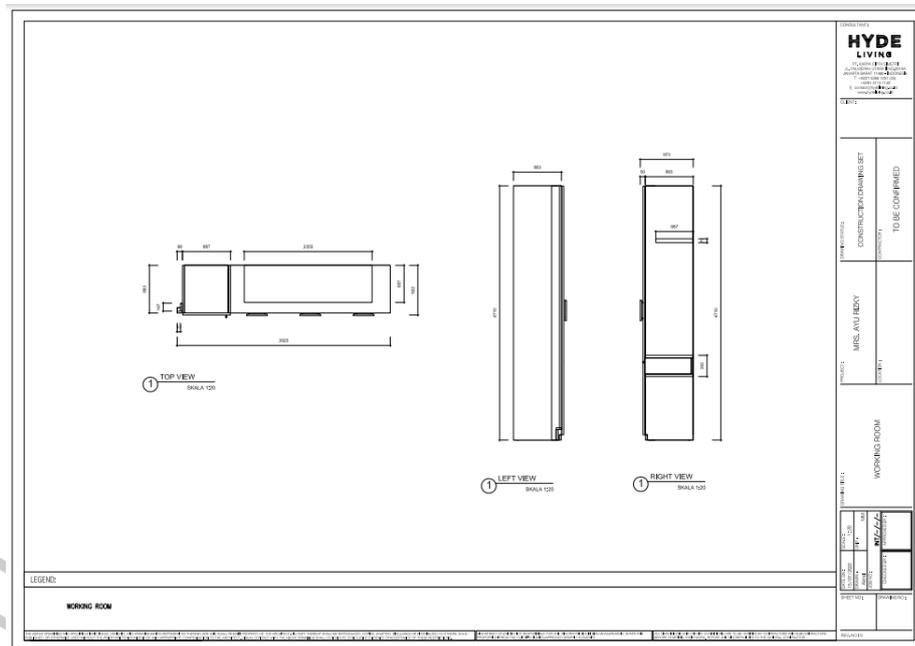
Gambar 3. 11 3D Working Room
 Sumber: Pribadi, 2022

Setelah melakukan revisi sehingga ditentukannya *finishing* untuk diberikan kepada *client* secara 3D *visual*. Dengan menggunakan warna-warna netral. Penggunaan warna tersebut juga dapat memberikan kesan ruangan lebih luas meskipun memiliki keterbatasan ukuran ruang. Pemanfaatan pencahayaan alami yang maksimal juga dapat

diaplikasikan dengan menggunakan jendela-jendela dengan ukuran yang besar agar suasana selalu terang dari pagi hingga sore. Selain membuat rumah terkesan lebih nyaman, ciri khas desain kontemporer ini juga efektif untuk menghemat penggunaan listrik.



Gambar 3. 12 3D Working Room
Sumber: Pribadi, 2022



Gambar 3. 15 CD Working Room
Sumber: Pribadi, 2022

Setelah menyelesaikan 3D rendering visual praktikan diharuskan membuat *construction drawing* yang nantinya akan diberikan kepada team project untuk digunakan sebagai pengawasan pada site.

3.2.3 Kendala Yang Dihadapi

Dalam melaksanakan proyek ini adapun beberapa kendala yang dihadapi oleh praktikan. Kendala pertama yaitu, kurangnya briefing yang diberikan oleh pembimbing proyek dikarenakan keterbatasan waktu pembimbing untuk menjelaskan secara detail mengenai project yang akan diberikan.

3.2.4 Cara Menghadapi Kendala

Cara menghadapi kendala yang pertama adalah dengan memahami moodboard yang telah diberikan dan

explorasi mengenai standarisasi yg telah diberikan pada awal training dan selalu berkoordinasi dengan team agar dapat arahan.

3.2.5 Pembelajaran Yang Diperoleh Dari Kerja Profesi

Pada pelaksanaan proyek ini dapat dikaitkan dengan mata kuliah Gambar Bentuk dan Teknik Komunikasi Arsitektur. Pembelajaran dari kedua mata kuliah ini dapat diterapkan dalam mengkomunikasikan penyajian sebuah gambar kerja dan juga gambar 3D. Dengan variasi teknik penyajian gambar arsitektur (gambar prarencana, gambar kerja, dan gambar detail) yang dilengkapi dengan notasi dan ukuran. Pembelajaran cara mengkomunikasikan sebuah gambar ini memiliki pengaruh yang sangat besar ketika ingin mempresentasikan hasil gambar ke klien dan juga pihak kontraktor.

3.3 Pelaksanaan Kerja Project Client Mr. C – BSD



Gambar 3. 16 Moodboard client Mr. M
Sumber: Pribadi, 2022

VERONA

MINIMALIST CONTEMPORARY - PREMIUM



Gambar 3. 17 Moodboard client Mr. M
Sumber: Pribadi, 2022

Proyek ini merupakan renovasi rumah tinggal. Praktikan diminta untuk membantu pengerjaan renovasi *Bedroom* yang berlokasi di BSD. Dalam proyek ini, praktikan memulai pengerjaan disaat proyek ini sudah berjalan, sehingga praktikan mengerjakan pada bagian 3D, menentukan *SKU* unit yg akan digunakan dalam renovasi.

Pada kategori yang telah disetujui oleh client dengan menggunakan kategori tipe Basic dengan kisaran harga Rp, 47.000.000 dengan luas 1,2 m x 0,8 m dalam mendesain proyek ini juga menggunakan *colour scheme* pada *material board* tipe *Toasty Brown*. Dengan menggunakan material seperti HPL (TH 993 J / AS 13019), Duco (NP 636 / Pantone 401), Fabric (Cobblestone / Brown Mustard), Solid Surface (Grey Matrix), Wallpaper (SP2862)

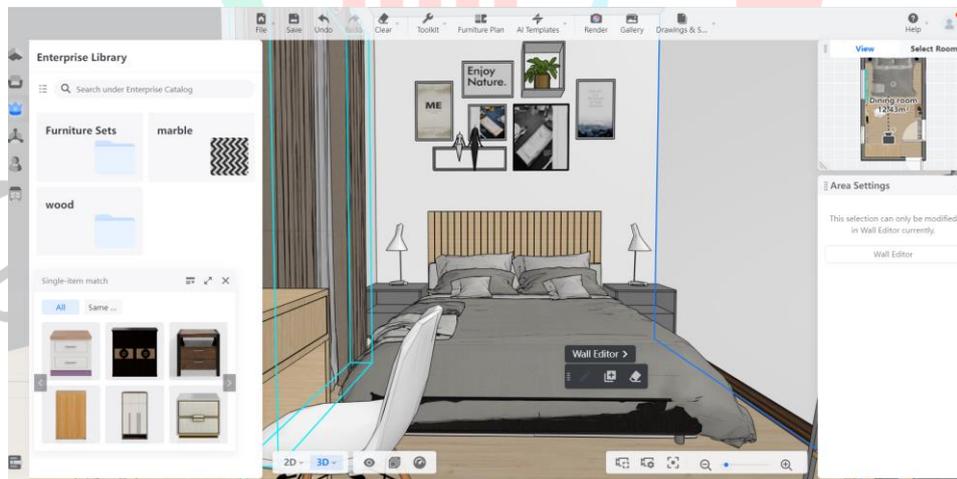
3.3.1. Bidang Kerja

Pada proyek ini, praktikan ditugaskan oleh pembimbing untuk membantu pada pembuatan 3D dan *rendering*, karena pada tahap awal pelaksanaan perencanaan sudah dilakukan terlebih dahulu oleh PIC (*Person In Charge*) atau kepala proyek, sehingga praktikan tidak terlibat dalam tahap *survey site* dan juga pengukuran lahan. Praktikan ditugaskan untuk

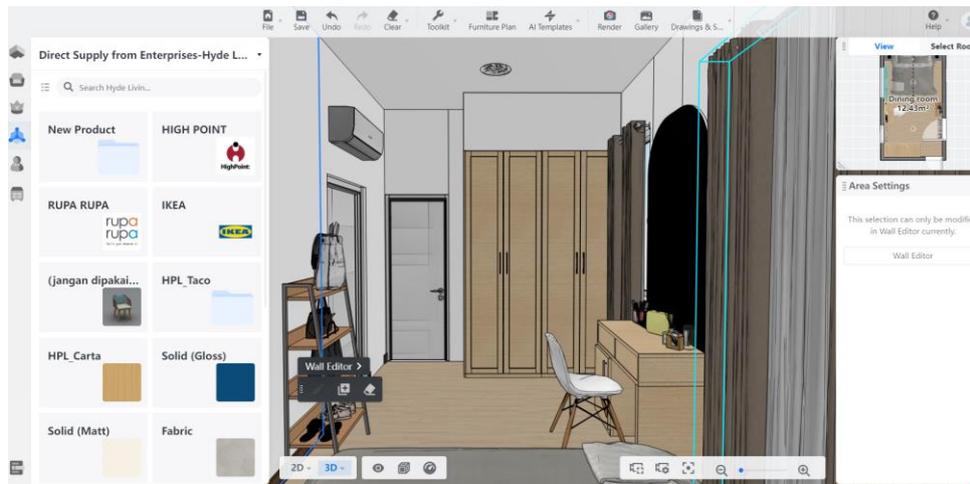
mendesain dan memperkirakan memakai kabinet apa saja yang akan dipakai pada Bedroom tersebut sehingga dapat terorganisir. Dengan menggunakan aplikasi DEX by HydeLiving sangat memudahkan praktikan dalam membuat desain.

3.3.2. Pelaksanaan Kerja

Hal pertama kali yang dilakukan oleh praktikan yaitu melakukan brief bersama dengan Pembimbing mengenai proyek ini. Pembimbing tidak banyak menjelaskan dan hanya diberi *moodboard* dan *construction drawing* saja, tenggat waktu yang diberikan pun cukup singkat dikarenakan memang sudah cukup menjelaskan pada *moodboard* yang mengedepankan kategori modern kontemporer.

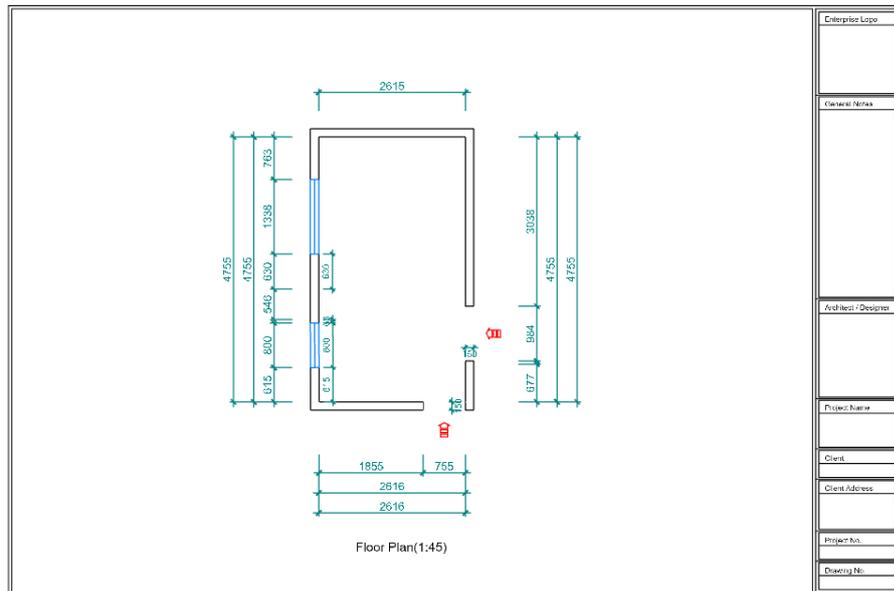


Gambar 3. 18 3D Bedroom
Sumber: Pribadi, 2022

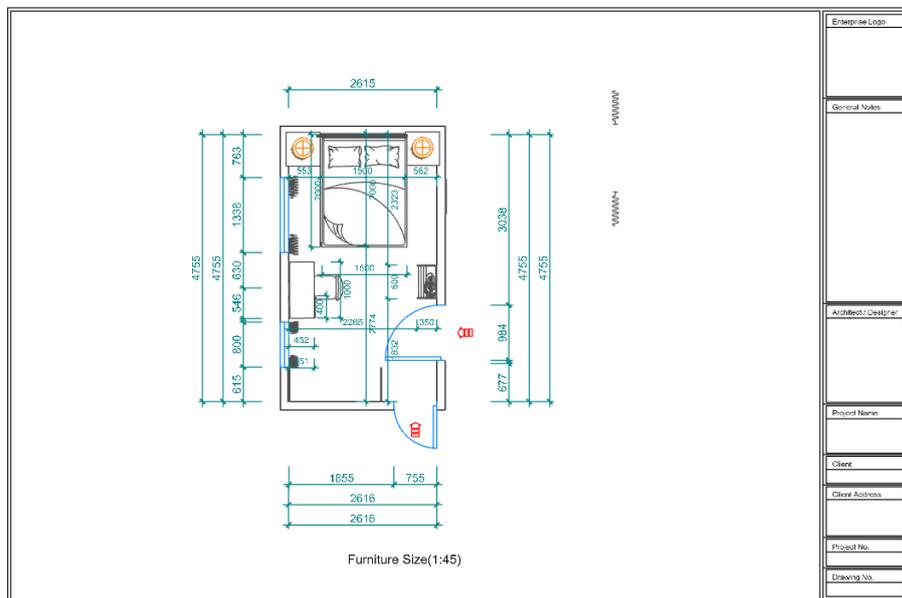


Gambar 3. 19 3D Bedroom
 Sumber: Pribadi, 2022

Pada pengerjaan praktikan telah diberikan arahan terkait apa saja yang harus ada pada desain karena pada desain tersebut dilihat lagi dari karakteristik pengguna nya. Jika dilihat pada desain briefing bahwa pemilik dari bedroom ini mempunyai sifat yang tenang dan memiliki intensitas lebih banyak menggunakan ruangan bedroom ini sehingga dibutuhkan ruangan yang nyaman untuk ditinggali berlama-lama di dalam nya. Untuk membuat pengguna ruangan tersebut merasa nyaman, praktikan menggunakan warna-warna *neutral* kedalam 3D.



Gambar 3. 20 CD Bedroom
Sumber: Pribadi, 2022



Gambar 3. 21 CD Bedroom
Sumber: Pribadi, 2022

Pada pengerjaan gambar kerja, praktikan telah mengenerate dari aplikasi DEX sehingga memudahkan

praktikan dalam pembuatan gambar kerja yang nantinya akan diserahkan kepada tim proyek untuk melihat kondisi eksisting.



Gambar 3. 22 Rendering 3D Bedroom
Sumber: Pribadi, 2022

Tahap selanjutnya adalah 3D Render visualisai untuk memudahkan gambaran kedepannya bahwa desain tersebut akan terbangun seperti 3D visual yang nantinya akan diserahkan kepada client.



Gambar 3. 23 Rendering 3D Bedroom
Sumber: Pribadi, 2022



Gambar 3. 24 Rendering 3D Bedroom
Sumber: Pribadi, 2022

3.3.3. Kendala Yang Dihadapi

Dalam melaksanakan proyek ini adapun beberapa kendala yang dihadapi oleh praktikan. Kendala pertama yaitu, kurangnya briefing yang diberikan oleh pembimbing proyek dikarenakan keterbatasan waktu pembimbing untuk menjelaskan secara detail mengenai project yang akan diberikan.

3.3.4. Cara Menghadapi Kendala

Cara menghadapi kendala yang pertama adalah dengan memahami *moodboard* yang telah diberikan dan eksplorasi mengenai standarisasi yg telah diberikan pada awal training. Dan selalu berkoordinasi dengan team agar dapat arahan.

3.3.5. Pembelajaran Yang Diperoleh Dari Kerja Profesi

Berdasarkan pengalaman praktikan dalam mengerjakan project Rumah BSD, ada beberapa hal yang

dapat dijadikan sebagai pembelajaran. Hal pertama yaitu apabila dikaitkan dengan aspek eksplorasi ide, praktikan dituntut untuk memiliki gagasan ide-ide yang menarik atau desain yang tidak terlalu monoton. Jika dikaitkan dengan matakuliah yang selaras dengan projek ini adalah matakuliah perancangan ruang dalam dan perancangan arsitektur. Pada mata kuliah tersebut mempelajari proses merencanakan dan merancang bangunan, lingkungan, dalam tahap proses perencanaan tersebut tentunya peran arsitek harus mempunyai dasar-dasar argumentasi yang logis, benar, dan tepat.

Kemudian jika dikaitkan dengan matakuliah Perancangan Ruang Dalam, menjelaskan dan mempelajari mengenai perancangan yang dimulai dari pemahaman ruang serta elemen pelingkupnya. Penekanan mata kuliah ini adalah perancangan suatu ruang dalam yang mencakup kepekaan fungsi, proporsi, dan bahasa ruang.