

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

Pelaksanaan program Kerja Profesi (KP) di D'Huis dilakukan oleh praktikan selama kurang lebih 3 bulan dengan menerapkan sistem *Work from Home* (WFH). Selama pelaksanaan KP, D'huis menerapkan sistem WFH dengan berkomunikasi menggunakan *software* layanan komunikasi video yaitu "*Google Meet*". Pada pelaksanaan KP, praktikan diberi tugas atau proyek utama untuk melakukan *design and furnish* pada proyek-proyek utama untuk *intern*, yaitu proyek Studio-Apartemen dimana praktikan mengerjakan desain ulang untuk ruangan-ruangan yang diinginkan oleh klien untuk dijadikan ruangan idaman mereka.

3.1 Proyek Apartemen Studio "TOKYO RIVERSIDE PIK 2" Alam Sutera

Pada proyek awal program kerja di instansi D'Huis adalah melakukan *design dan furnish* ruangan unit apartemen yang berjenis studio, yaitu pada Apartemen Tokyo Riverside PIK 2. Tokyo Riverside Apartemen tersebut terletak di lokasi dalam Kawasan kota mandiri PIK 2 dengan total lahan sebesar 3000Ha dan juga disediakan akses yang prima serta sarana transportasi yang terintegrasi dengan fasilitas publik.

3.1.1 Bidang Kerja

Bidang Kerja yang dilakukan selama melaksanakan kerja profesi di D'huis adalah melakukan bidang desain interior pada posisi junior desainer di D'huis. Pada bidang kerja tersebut melakukan tugas-tugas yang berkaitan dengan mendesain sebuah ruangan, seperti survei lapangan, mengerjakan gambar kerja, melakukan visualisasi *3D Modelling software*, mempresentasikan desain, dan pengecekan dalam pengerjaan pembuatan perabotan. Pada studio-apartemen tersebut, junior interior

desainer atau *intern* diberi tugas atau proyek kecil untuk mendesain ulang dan melakukan *furnish* pada ruangan studio-apartemen tersebut.

3.1.2 Pelaksanaan Kerja

Pada pelaksanaan dalam proses kerja tersebut dimana yang pertama dilakukan adalah mengenali dan melakukan konsep kasar dari hasil survei lapangan yang dilakukan, dan juga mengenali dari sebuah user atau klien dengan berdiskusi untuk mengetahui lebih dalam mengenai desain yang sesuai dengan klien dan apa yang diinginkan.

Klien untuk project tersebut adalah seorang lelaki yang berumur 30-an, ingin mengubah segi ruang interiornya yang lebih nyaman dan sesuai untuk dia gunakan. Untuk user atau klien tersebut ingin ruangan tersebut digunakan sebagai tempat menetap untuk "*staycation*", yaitu suatu yang beraktifitas tenang atau dilakukan luar rumah untuk bertenang seperti kegiatan menonton, berkumpul, dll. Ruangan tersebut berukuran sebesar 2x3. Perubahan yang diinginkan oleh klien pada ruangan tersebut hanya sederhana, yaitu klien tersebut ingin mengoptimalkan ruangan tersebut agar setiap sisi memiliki fungsi atau tidak hanya ruangan yang terbuang atau tidak terguna, dan permintaan satu lagi adalah mengganti bagian area dapur agar lebih terlihat baik dari kondisi ruangan pada masa itu.

Pada tahap pertama adalah melaksanakan site survei. Pada tahap tersebut adalah melakukan pengukuran antara ruangan dan mengambil foto-foto untuk pembayangan pada tahap desain. Untuk pihak terlibat dalam tahap tersebut adalah para klien, konsultan, dan desainer. Tanggung jawab klien pada tahap ini adalah memastikan dan menjelaskan kondisi ruangan kepada pihak D'huis agar dapat gambaran dan data untuk *design and furnish*. Untuk konsultan dan desainer akan bertanya atau berdiskusi bersama klien mengenai hal-hal pada lokasi tersebut yang akan berkaitan dengan desain yang akan dirancang. Dari pihak D'huis akan juga mengukur

setiap sudut ruangan untuk mendapati gambaran penuh dan juga mendapati data-data pada lokasi tersebut.



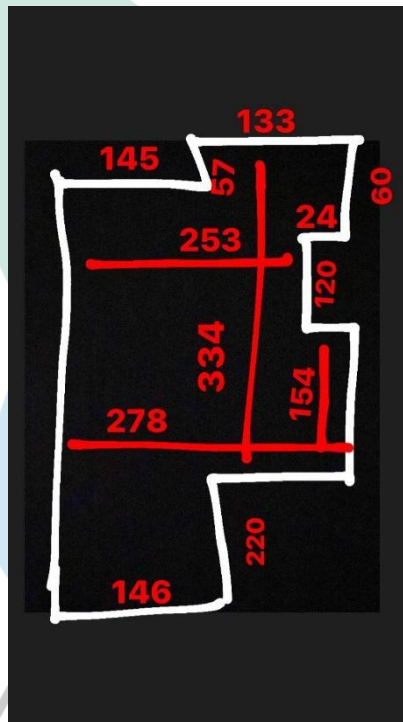
Gambar 3.1, 3.2, 3.3, dan 3.4 Hasil dokumentasi Pengumpulan Data pada ruangan Studio-Apartemen "TOKYO PIK2"

Sumber: Praktikan, 2022



Gambar 3.5 Hasil Pengumpulan Data pada bagian cuci tangan atau wastafel serta ukuran pada ruangan Studio-Apartemen "TOKYO PIK2"

Sumber: Praktikan, 2022



Gambar 3.6 Hasil Pengumpulan Data dimensi ruangan pada ruangan Studio-Apartemen "TOKYO PIK2"

Sumber: Praktikan, 2022

Setelah mendapati semua data yang dibutuhkan dari hasil survei, kemudian mencari referensi langgam desain interior dan perabotan yang sesuai dengan ruang yang akan desain. Pada proyek tersebut, klien memiliki beberapa permintaan pada proyek tersebut. Yang pertama adalah

klien tersebut ingin memiliki gaya interior yang “*Contemporary-Modern*” desain dengan tambahan pencampuran warna selain dari putih. Ini dikarenakan klien tersebut ingin ruangan tersebut terlihat lebih bersih dan *simple*, tetapi juga tidak ingin ruangan tersebut terlihat polos. Setelah menemukan referensi atau langgam desain yang sesuai, kemudian langsung masuk ke tahap desain. Untuk tahap tersebut akan dipegang oleh desainer. Dan karena ingin berkesan “*staycation*” dan sementara, klien tersebut juga ingin memiliki desain khusus pada area dapur, yaitu dilengkapi dengan *mini-fridge* dan juga *microwave* untuk efisien penyimpanan dan penyediaan makanan pada ruangan studio-apartemen tersebut. Pada site survei tidak ada kendala melainkan memikirkan tata letak atau “*layout*” dari ruangan tersebut dan penyimpanan furnitur-furnitur, untuk ruangan yang sekecil ini terdapat tantangan yang cukup sulit. Seperti klien ingin memiliki tempat ranjang jika ingin bermalam pada studio tersebut, tetapi tidak selalu bermalam pada ruangan tersebut. Maka dari itu konsultan memberi saran agar jadikan ranjang tersebut ditukar jadi sofa-bed. Ini dapat menghemat ruangan jauh lebih baik dari sebelumnya. Pada tahap tersebut termasuk dalam sebuah tahap proses desain dalam proses interior desain, dimana tahap site survei tersebut termasuk dalam tahap *Programming*, dimana tahap tersebut adalah mencari masalah, mengetahui dokumen program, melakukan riset, dan peninjauan klien. Tahap tersebut berkaitan dengan mata kuliah yang dipelajari oleh Praktikan, yaitu mata kuliah Perancangan Ruang Dalam (PRD).

Setelah melakukan tahap site survei, praktikan kemudian mulai pengerjaan tahap desain, dimana praktikan akan berperan sebagai junior desainer, dimana praktikan akan mengerjakan sketsa, gambar kerja, seperti DTP (denah, tampak, potongan), dan gambar detail untuk ruangan dengan menggunakan *software* arsitektur, yaitu AutoCAD dan juga mengerjakan visualisasi rendering *3D Modelling* serta lengkap dengan desain dan perabotannya dengan menggunakan *software* lain, yaitu

Autodesk Sketchup untuk melakukan visualisasi *rendering 3D Modelling* tersebut, dan menggunakan *software* Enscape untuk melakukan *render* hasil proyek desain visualisasi *3D Modelling*. Tahap tersebut menyesuaikan dengan mata kuliah yang dipelajari oleh praktikan semasa menjalani kuliah, yaitu *Digital Architecture 1*. Dengan wujudnya mata kuliah Arsitektur Digital ini agar membantu dalam penyajian gambar kepada klien, dan membantu arsitek untuk mempermudah dalam pekerjaannya dan mempengaruhi dalam gambaran spasial (Purwanto, 2021) Pada tahap tersebut juga mencocok ulang dengan hasil referensi yang didapati untuk melihat hasil desain jika sesuai atau tidak. Pada tahap awal desain tersebut juga termasuk dalam proses interior desain, dimana pada tahap tersebut adalah pada tahap *Concept Development*, atau tahap pengembangan konsep, dimana praktikan mempresentasikan tahap ide dan pernyataan konsep. Tahap tersebut berkaitan dengan mata kuliah yang dipelajari oleh Praktikan, yaitu mata kuliah PRD. Setelah selesainya tahap desain, maka berikutnya masuk tahap revisi.

Pada awal tahap desain ruangan tersebut adalah menyediakan gambaran hasil desain, pada hari pertama adalah menyediakan gambaran tata ruang dan perspektif untuk ruangan tersebut. Untuk ruangan tersebut diisi dengan *sofa-bed*, meja tv, meja baca atau kerja yang ditanam pada tembok agar sudut dari ruangan tersebut tidak terbuang dengan tidak diisi apa-apa, dan ditambah ambalan pada area tembok agar ruangan terlihat lebih ramai. Pada area lantai ditukar motif dari jenis tile dan diubah menjadi tekstur motif kayu. Ini agar lebih terlihat kesan langgam "*Contemporary-Modern*". Pada ruangan tersebut tidak menggunakan meja tamu atau *coffee table* dikarenakan akan mengganggu aliran sirkulasi pada ruangan tersebut, maka dari itu tidak ditambah pada ruangan dan juga diganti dengan laci kecil yang bisa dijadikan untuk meja kecil. Untuk warna tembok pada awalnya menggunakan warna putih karena akan lebih terkesan netral dan lebih memberi dampak luas pada ruangan yang cukup kecil ini.



Gambar 3.7 Hasil visualisasi untuk gambaran ruangan pada ruang tengah pada perspektif 1

Sumber: Praktikan, 2022



Gambar 3.8 Hasil visualisasi untuk gambaran ruangan pada ruang tengah pada perspektif 2

Sumber: Praktikan, 2022

Pada area dapur, set dapur tersebut dirancang secara langsung dan menyesuaikan dengan keinginan klien, yaitu mampu menyimpan banyak *storage* atau ruang penyimpanan dan juga menyimpan alat penyedia makanan atau minuman, seperti *mini fridge* dan *microwave*. Untuk peletakkan sink adalah sesuai dengan kondisi area tempat cuci tangan yang ada pada masa itu dan untuk penyimpanan *microwave* dan *mini fridge* dijadikan satu area atau pada satu laci agar lebih efisien dalam segi tempat dan sirkulasi.



Gambar 3.9 Hasil visualisasi untuk gambaran ruangan pada area dapur dan TV perspektif 1

Sumber: Praktikan, 2022



Gambar 3.10 Hasil visualisasi untuk gambaran ruangan pada area dapur dan TV perspektif 2

Sumber: Praktikan, 2022

Setiap pekerjaan desainer dilakukan pengecekan ulang atau direview oleh *Head Designer* dan *Konsultan* sebelum dipresentasikan kepada klien. Untuk tahap presentasi dilakukan secara *online* melalui *Google Meet*. Pada tahap presentasi tersebut juga termasuk sebagai proses *interior* desain dimana tahap presentasi tersebut adalah melakukan presentasi kepada klien untuk ditinjau, memberi *feedback*, dan untuk disetujui. Tahap tersebut berkaitan dengan mata kuliah yang dipelajari oleh Praktikan, yaitu mata kuliah PRD. Untuk hasil keseluruhan dari desain tersebut, klien sudah menyukainya kecuali pada meja tembok yang pada bagian pojok ruangan diganti menjadi *window-seat* atau area tempat duduk

pada bagian kaca. Untuk area tempat duduk tersebut dapat digunakan untuk tempat penyimpanan pada bagian bawahnya, ini agar ruangan lebih efisien dan tidak harus pakai menggunakan kardus atau tempat penyimpanan lainnya lagi. Setelah itu klien juga ingin menambahkan partisi kayu pada bagian belakang *sofa-bed* tersebut agar terlihat lebih kesan “*Contemporary-Modern*” tersebut pada ruangan studio-apartemen tersebut. Untuk bagian tembok klien juga ingin mencoba berbagai warna agar ruangan terlihat lebih berbeda dari sebelumnya. Pada ruangan dicoba dengan warna berjenis *Sage-Green*, ini disesuaikan dengan jenis warna yang tidak terlalu menyolok dan juga tidak terlalu polos juga.

Pada bagian dapur, klien juga ingin beberapa perubahan untuk set dapur tersebut, seperti menambah ruangan untuk laci yang terbuka atau ambalan pada bagian atas set dapur agar mudah mengambil barang-barang, dan juga menambahkan laci pada bagian bawah set dapur. Klien juga ingin adanya area penyimpanan sandal atau sepatu dan untuk area *microwave* diganti menjadi area penyimpanan koper pada laci area entrance yang bersamaan dengan area dapur, ini agar mudahnya aksesibilitas dan penyimpanan barang yang hanya digunakan sementara pada ruangan tersebut. Maka dari itu ditambah penyimpanan sandal atau sepatu pada bagian set dapur, dan untuk pada area cuci tangan, agar tidak terlihat polos pada area tersebut, ditambah sebuah *backsplash*, yang berjenis keramik, pada area tembok di tempat cuci tangan. *Backsplash* tersebut memiliki fungsi yang melindungi dinding dapur dari berbagai kotoran. Pada pemilihan ubin ditentukan akan menggunakan berjenis Subway Tiles. Untuk pemilihan *backsplash* yang berjenis keramik adalah dikarenakan memiliki tampilan yang sederhana, harganya sangat terjangkau, dan mudah untuk dibersihkan dari debu-debu.

Setelah mendapati masukan dari kedua klien dan konsultan, maka mulai ke tahap desain berikutnya, yaitu mendesain *rendering*. Ini agar terlihat lebih realitis dibanding dengan tampilan visualisasi *3D Modelling*

yang menggunakan *software* Autodesk Sketchup. Untuk *software* yang akan digunakan agar terlihat lebih realistis adalah menggunakan *software* Enscape.



Gambar 3.11 Hasil visualisasi 3D Rending untuk gambaran ruangan pada ruang tengah

Sumber: Praktikan, 2022

Hasil tugas desain pun diserahkan kepada *Head Designer* dan *Konsultan*, untuk tahap selanjutnya adalah melakukan presentasi di hadapan klien, terdapat permintaan yang baru lagi dari klien. Klien tersebut senang dengan hasil design dan hasil tata ruangan tersebut, Tetapi terdapat permintaan yang untuk dirubah pada hasil design. Pada area *sofa-bed*, untuk bingkai gambar yang berdekatan dengan partisi kayu ingin diganti dengan ambalan, dan ambalan pada sisi kiri dari dijadikan tempat penyimpanan bingkai gambar. Untuk permintaan hanya berbentuk skala kecil dan dapat dirubah pada tahap *design and furnish*, dan tahap produksi



Gambar 3.12 Hasil visualisasi 3D Rendering untuk gambaran ruangan pada area dapur dan TV

Sumber: Praktikan, 2022



Gambar 3.13 Hasil visualisasi 3D Rendering untuk gambaran ruangan pada area dapur dan TV

Sumber: Praktikan, 2022

Setelah hasil pekerjaan sudah diterima oleh kedua klien dan konsultan, maka mulai pengerjaan gambar kerja dari furnitur-furnitur yang akan melengkapi ruangan interior proyek, dan juga pemilihan dalam jenis HPL atau dikenal sebagai *High Pressure Laminated*, yaitu suatu produk penutup luar alias penutup dengan bahan plastik sintesis berupa lembaran laminasi bertekanan tinggi. HPL yang digunakan adalah saran

dan kesepakatan dari konsultan kepada klien agar ruangan sesuai dengan furnitur yang wujud di ruangan tersebut. Pada HPL yang ditentukan adalah jenis "Oak Wood". Pihak klien dan D'huis (konsultan, desainer, dan divisi produksi) adalah yang terlibat dengan tahap tersebut. Pada divisi produksi akan melakukan ukur ulang pada site untuk memastikan dengan desain furnitur dan ukuran pada sekali lagi. Setelah mendapati data-data *finishing*, maka mulai tahap produksi. Tahap tersebut juga termasuk dalam tahap proses interior desain dalam tahap pengembangan dan dokumentasi desain akhir, dimana di tahap tersebut praktikan menyajikan gambar kerja yang akan diproduksi dan juga hasil gambar perspektif, detail, dan data-data yang akan digunakan untuk tahap pengerjaan. Tahap tersebut berkaitan dengan mata kuliah yang dipelajari oleh Praktikan, yaitu mata kuliah PRD.

Pada tahap produksi adalah pembuatan atau produksi furnitur yang akan disimpan untuk ruangan atau tempat proyek tersebut. Desainer yang bertanggungjawab akan mengirim gambar kerja kepada tim produksi agar bisa segera melakukan pembuatan produksi perabotan yang akan dipakai untuk ruangan proyek tersebut. Pada tahap produksi mengambil selama 3-5 minggu (dilihat dari lot produksi hari, jika terdapat pengerjaan furnitur untuk proyek lain, maka akan mengambil waktu lebih dari seharusnya). Setelah hasil produksi furnitur sudah selsai, maka pindah ke tahap *furnish*.

Untuk tahap selanjutnya adalah tahap *furnish* dan eksekusi, dimana tahap tersebut merealisasikan hasil visualisasi desain pada ruangan tersebut dengan merakit perabotan yang sudah dibuat oleh tim produksi, dan juga menambahkan pengaplikasian cat warna pada ruangan dan pengaplikasian MEP seperti pada area dapur, pencahayaan ruangan, dan juga saluran listrik. Berikut adalah hasil dokumentasi dari tahap *furnish* pada ruangan tersebut.



Gambar 3.14 dan 3.15 Tahap pengerjaan pengecatan warna pada tembok ruangan Studio Apartemen “TOKYO PIK2”

Sumber: Praktikan, 2022



Gambar 3.16 Tahap pengerjaan pada ruangan Studio Apartemen “TOKYO PIK2”

Sumber: Praktikan, 2022

Setelah melakukan tahap *furnish* dan *finishing*, Hasil dari desain untuk ruangan unit yang berfungsi Studio-Apartemen untuk Apartemen Tokyo PIK 2 pun terealisasi. Berikut adalah hasil dokumentasi yang mempresentasikan hasil akhir dari tahap *design and furnish* pada ruangan tersebut.



Gambar 3.17 dan 3.18 Hasil akhir set dapur pada ruangan Studio Apartemen "TOKYO PIK2"

Sumber: Praktikan, 2022



Gambar 3.19 dan 3.20 Hasil akhir set dapur pada ruangan Studio Apartemen "TOKYO PIK2"

Sumber: Praktikan, 2022

3.1.3 Kendala Yang Dihadapi

Pada setiap kerja profesi tentunya memiliki kendala-kendala yang berkaitan dengan pelaksanaan kerja. Untuk kendala pada proyek tersebut tidak memiliki kendala banyak, melainkan harus memikirkan tata letak atau "layout" dari ruangan tersebut dan penyimpanan furnitur-furnitur, untuk ruangan yang sekecil ini terdapat tantangan yang cukup sulit. Pada tahap desain praktikan masih kurang memahami dan belum sempurna dalam mengambil gambar perspektif untuk pengambilan gambar *rendering* visualisasi *3D Modelling*. Untuk kendala pribadi yaitu selama menjalani program kerja tersebut, yaitu dengan mengerjakan pekerjaan dengan sistem "WFH" atau "*Work From Home*" sehingga terkadang kendala dalam komunikasi atau kurangnya sosialisasi.

3.1.4 Cara Menghadapi Masalah

Untuk mengatasi kendala dari tahap desain yaitu untuk mencari referensi-referensi yang lebih banyak maupun dari katalog atau dari internet, dan mengatasi kendala juga dengan melakukan sosialisasi lebih dari sebelumnya dan melakukan kegiatan luar lebih pada sebelumnya untuk kalangan para junior desainer atau magang agar lebih mendapati pengalaman yang meluas. Untuk kendala individu dapat diatasi dengan melatih diri sendiri dengan membiasakan mengerjakan tugas dan mengambil tanggung jawab pada lingkungan di rumah yang tidak selalunya sesuai dengan kantor.

3.1.5 Pembelajaran

Dari proyek tersebut, praktikan mendapati pembelajaran melalui kendala yaitu untuk praktikan melatih diri mengenai cara mengambil gambar visualisasi *3D modelling* yang betul dengan menonton video tutorial-tutorial mengenai penggunaan *software 3D Modelling* untuk mempelajari lebih dalam lagi mengenai yang tidak diketahui oleh praktikan. Selain itu, praktikan juga mempelajari bahwa untuk melatih mengeksplor mandiri mengenai referensi-referensi dalam desain sebuah interior proyek lebih banyak agar mengurangi tahap revisi dalam sebuah proyek. Praktikan juga patut meningkatkan sosialisasi dan memahami lebih diskusi antara pembimbing/pekerja perusahaan dimanapun situasinya, maupun *online* atau *offline*.

3.2 Proyek Apartemen Studio “Pacific Garden” Alam Sutera

Proyek selanjutnya tidak jauh dari proyek pertama, yaitu melakukan *design and furnish* pada ruangan interior, jenis studio-apartemen, yang bernama Pacific Garden yang juga terletak di daerah Alam Sutera. Daerah sekeliling Pacific Garden Alam Sutera memiliki lingkungan yang bergaya hidup kaum *urban* yang *modern*. Apartemen ini juga selain menyediakan beberapa unit, terdapat fasilitas lengkap sebagai kenyamanan kenyamanan pada penghuninya. Apartemen alam sutera dibangun di atas lahan dengan luas 1,4 HA, dengan total tiga menara utama, yakni menara A, B, dan C. Pada setiap menara memiliki tinggi 37 lantai dan 30 unit di setiap lantainya. Untuk proyek tersebut terletak pada lantai 11.

3.2.1 Bidang Kerja

Bidang Kerja yang dilakukan selama melaksanakan kerja profesi di D’huis adalah melakukan bidang desain interior pada posisi junior desainer di D’huis. Pada bidang kerja tersebut melakukan tugas-tugas yang berkaitan dengan mendesain sebuah ruangan, seperti survei lapangan, mengerjakan gambar kerja, melakukan visualisasi *3D Modelling software*, mempresentasikan desain, dan pengecekan dalam pengerjaan pembuatan perabotan. Pada studio apartemen tersebut, *junior interior desainer* atau *intern* diberi tugas atau proyek kecil untuk mendesain ulang dan melakukan *furnish* pada ruangan studio-apartemen tersebut. Tetapi yang berbeda dari proyek sebelumnya adalah segi skalanya yang lebih besar dibandingkan proyek studio-apartemen sebelumnya, yaitu memiliki ukuran 5x4.

Pada tugas tersebut, junior desainer atau *intern* lebih fokus untuk membuat visualisasi *3D Modelling* dan membuat *rendering* visualisasi desain yang menarik, dan realistis, untuk diberikan kepada pembimbing atau konsultan lalu dipresentasikan kepada klien.

3.2.2 Pelaksanaan Kerja

Pada pelaksanaan kerja tersebut dimana yang pertama dilakukan adalah mengenali dan melakukan konsep kasar dari hasil survei lapangan yang dilakukan, dan juga mengenali dari sebuah user atau klien dengan berdiskusi untuk mengetahui lebih dalam mengenai desain yang sesuai dengan klien dan apa yang diinginkan. Klien tersebut adalah pasangan yang berumur 30an, ingin mengubah segi ruang interiornya yang lebih nyaman dan sesuai untuk dia gunakan sebagai gaya hidup. Untuk user atau klien tersebut ingin ruangan tersebut digunakan sebagai tempat tinggal alternatif jika pasangan ingin tinggal dari luar rumah atau sedang berada di kawasan Alam Sutera sehingga butuh tempat penampungan sementara. Ruangan tersebut ingin berfungsi "*comfort*" yang beraktifitas tenang. Ruangan tersebut berukuran lebih besar dari proyek sebelumnya, yaitu sebesar 5x4. Klien meminta keiinginan yang sederhana, yaitu klien tersebut ingin ruang tersebut terlihat lebih bersih, menarik, dan mengoptimalkan ruangan tersebut agar setiap sisi memiliki fungsi atau tidak hanya ruangan yang terbuang atau tidak terguna, dan permintaan satu lagi dari klien adalah mengganti bagian area dapur agar lebih terlihat baik dari kondisi ruang pada masa itu.

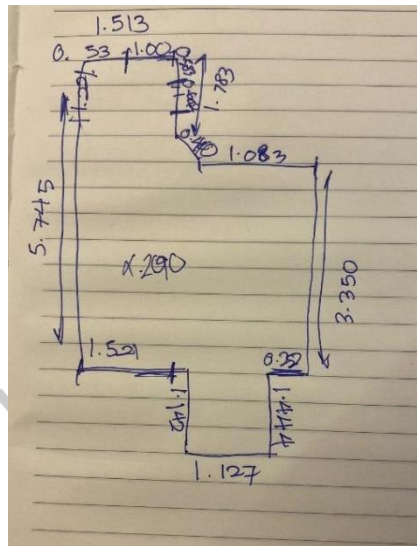
Pada tahap pertama adalah melaksanakan site survei. Pada tahap tersebut adalah melakukan pengukuran antara ruangan dan mengambil foto-foto untuk hasil pembayangan pada tahap desain. Untuk pihak terlibat dalam tahap tersebut adalah para klien, konsultan, dan desainer. Tanggung jawab klien pada tahap ini adalah memastikan dan menjelaskan kondisi ruangan pada masa itu kepada pihak D'huis agar dapat gambaran dan data untuk tahap *design and furnish*. Untuk konsultan dan desainer akan bertanya atau berdiskusi bersama klien mengenai hal-hal pada lokasi yang akan berkaitan dengan desain yang akan dirancang. Dari pihak D'huis akan juga mengukur setiap sudut ruangan untuk mendapati gambaran penuh dan

juga mendapati data-data pada lokasi tersebut.



Gambar 3.21, 3.22, 3.23, dan 3.24 Hasil Pengumpulan Dokumentasi Data pada ruangan Studio-Apartemen "Pacific Garden"

Sumber: Praktikan, 2022



Gambar 3.25 Hasil Pengumpulan Data Dimensi pada ruangan Studio-Apartemen "Pacific Garden"

Sumber: Praktikan, 2022

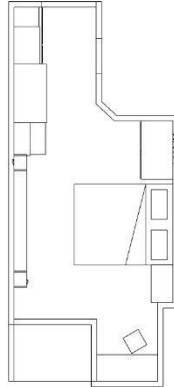
Pada tahap tersebut termasuk dalam sebuah tahap proses desain dalam proses interior desain, dimana tahap site survei tersebut termasuk dalam tahap *Programming*, dimana tahap tersebut adalah mencari masalah, mengetahui dokumen program, melakukan riset, dan peninjauan klien. Tahap tersebut berkaitan dengan mata kuliah yang dipelajari oleh Praktikan, yaitu mata kuliah Perancangan Ruang Dalam (PRD). Setelah mendapati semua data yang dibutuhkan dari hasil survei, kemudian mencari referensi langgam desain interior dan perabotan yang sesuai dengan ruang yang akan desain. Setelah menemukan referensi atau langgam desain yang sesuai, kemudian langsung masuk ke tahap desain. Terdapat beberapa permintaan dari klien yang diharapkan pada *furnish* interior baru, yaitu pertama yang diinginkan oleh klien adalah ruangan berkonsep "Minimalis". Desain "Minimalis" tersebut adalah desain yang memprioritaskan yang esensial pada ruangan tersebut, diwujudkan dengan menggunakan bahan terbatas, warna yang netral, berbentuk sederhana, dan menghindari ornamen berlebihan untuk mencapai bentuk keanggunan yang murni. Klien ingin ruangan terlihat lebih bersih dan tidak banyak décor

agar juga terlihat simple. Pada ruangan tersebut klien ingin ditambahkan beberapa perabotan, seperti lemari, TV Set, dan meja kerja atau belajar.

Pada tahap desain, kita mengerjakan gambar kerja (seperti denah, tampak, potongan) untuk ruangan dengan menggunakan *software* arsitektur, yaitu AutoCAD dan juga mengerjakan visualisasi *3D Modelling* serta lengkap dengan desain dan perabotannya dengan menggunakan *software* lain, yaitu Autodesk Sketchup untuk melakukan visualisasi *3D Modelling* tersebut, dan menggunakan *software* Enscape untuk melakukan *render* hasil proyek desain visualisasi *3D Modelling*. Tahap tersebut menyesuaikan dengan mata kuliah yang dipelajari oleh praktikan semasa menjalani kuliah, yaitu *Digital Architecture 1*. Pada tahap tersebut juga mencocok ulang dengan hasil referensi yang didapati untuk melihat hasil desain jika sesuai atau tidak. Pada tahap awal desain tersebut juga termasuk dalam proses interior desain, dimana pada tahap tersebut adalah pada tahap *Concept Development*, atau tahap pengembangan konsep, dimana praktikan mempresentasikan tahap ide dan pernyataan konsep. Tahap tersebut berkaitan dengan mata kuliah yang dipelajari oleh Praktikan, yaitu mata kuliah PRD. Setelah selesainya tahap desain, maka berikutnya masuk tahap revisi.

Pada awal tahap desain ruangan tersebut adalah menyediakan gambaran hasil desain, pada awal proyek adalah menyediakan gambaran tata ruang dan perspektif untuk ruangan tersebut. Untuk ruangan tersebut diisi dengan bed berukuran queen, tv set, meja baca atau kerja, set dapur, dan ditambah ambalan pada area tembok agar ruangan terlihat lebih ramai. Pada ruangan tersebut tidak disediakan sofa, meja tamu atau *coffee table* dikarenakan akan mengganggu aliran sirkulasi pada ruangan. Untuk warna tembok menggunakan warna putih karena akan lebih terkesan netral dan lebih memberi dampak luas pada ruangan tersebut. Pada set dapur klien juga meminta untuk ditambahkan ruangan untuk dispenser air elektronik dan juga kulkas. Pada berikut adalah konsep tata ruang yang bisa dilihat

pada gambar 3.26



Gambar 3.26 Rancangan Tata ruang Studio Apartemen "Pacific Garden"

Sumber: Praktikan, 2022

Pada tahap desain awal adalah menentukan layout pada ruangan agar ruangan dapat digunakan semaksimal mungkin dan senyaman mungkin. Selain itu juga menambahkan beberapa alternatif untuk hasil desain dan tata ruang tersebut kepada *Head Designer* dan *Konsultan* agar bisa mendapati design yang sesuai. Untuk hasil desain praktikan memberi 5 desain untuk TV Set sesuai dengan gambar 3.27 hingga gambar 3.31.



Gambar 3.27 Rancangan alternatif Interior TV Set yang menambah wall panel pada sisi kanan dari TV set

Sumber: Praktikan, 2022



Gambar 3.28 Rancangan alternatif Interior TV Set yang menggunakan wall panel berbahan kayu pada belakang TV agar memberi kesan fokus kepada TV

Sumber: Praktikan, 2022



Gambar 3.29 Rancangan alternatif Interior TV Set yang menggunakan cat warna untuk memberi kesan fokus kepada TV

Sumber: Praktikan, 2022



Gambar 3.30 Rancangan alternatif Interior TV Set yang memiliki ambalan pada bagian samping TV

Sumber: Praktikan, 2022



Gambar 3.31 Rancangan alternatif Interior TV Set yang memiliki rak tambahan untuk penyimpanan barang

Sumber: Praktikan, 2022

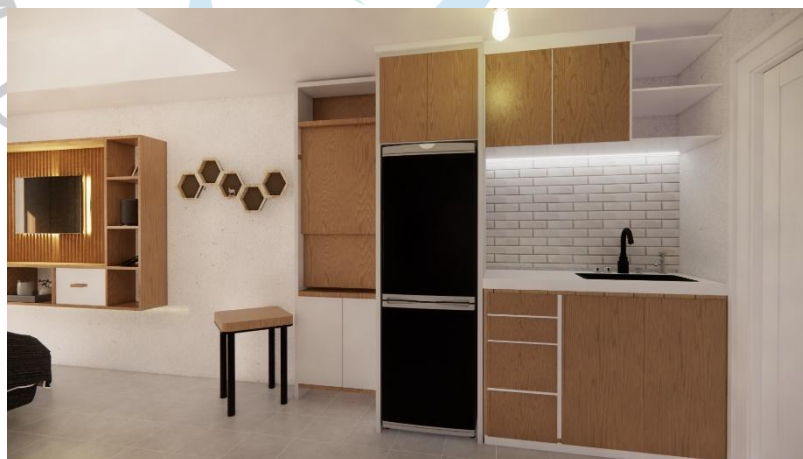
Praktikan memberi hasil desain tersebut kepada *Head Designer* dan *Konsultan/Head Sales* yang bertema minimalis pada area utama yaitu TV Set. Untuk bahan yang digunakan sebagian besar terdiri dari menggunakan tekstur kayu, ini dikarenakan bahan tersebut berkesan netral dan tidak terlalu mencolok. Setelah memberi hasil desain TV Set, maka praktikan akan segera melakukan perancangan untuk set dapur. Untuk set dapur klien ingin memiliki permintaan untuk menukar sebagian dikit dari set dapur,

yaitu dihilangkan area dispenser air elektronik dan ditambahnya area untuk penyimpanan barang, seperti meja *mini bar*. Praktikan memberi hasil desain dengan opsi alternatif dimana set dapur ditambahkan sebuah area meja *mini bar* dan juga meja lipat, atau dikenal sebagai *drop-down table*. Meja ini berfungsi agar ruangan lebih efisien dalam peletakkan meja. Untuk hasil perancangan alternatif praktikan memberi 2 alternatif yang bisa dilihat dari gambar 3.32, dan gambar 3.33 dan 3.34.



Gambar 3.32 Rancangan alternatif set dapur menggunakan Mini Bar

Sumber: Praktikan, 2022



Gambar 3.33 Rancangan alternatif Interior set dapur menggunakan Drop-Down Table.

Sumber: Praktikan, 2022



Gambar 3.34 Rancangan alternatif Interior set dapur menggunakan Drop-Down Table.

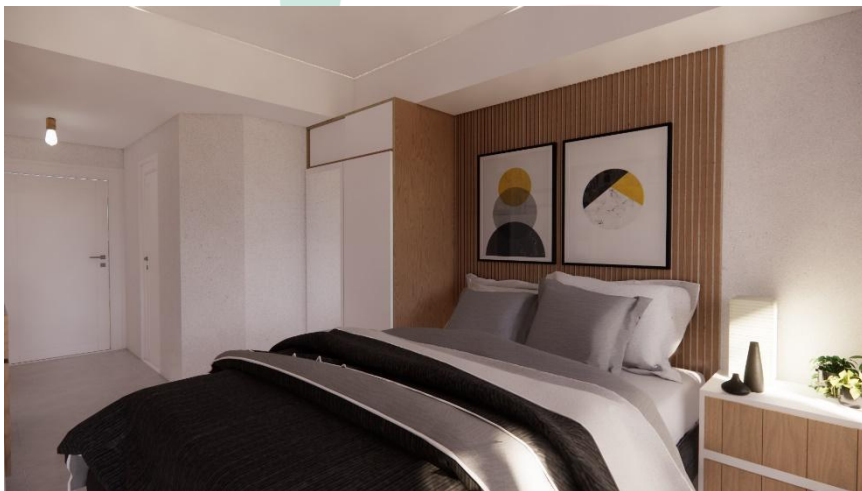
Sumber: Praktikan, 2022

Setelah merancang pada bagian set dapur, lalu praktikan mulai mengerjakan visualisasi 3D untuk pada bagian kasur. Praktikan memberi beberapa alternatif untuk hasil desain agar bisa mendapati hasil desain yang sesuai. Praktikan juga melakukan percobaan agar setiap sudut dari bagian tersebut mengoptimalkan ruangan tersebut. Pada bagian ruang tidur terdapat pada sudut ruangan yang berdekatan dengan area set dapur, dimana sudut tepi ruangan tersebut yang berbentuk datar, berbeda dengan ruangan pada umumnya dimana setiap sudut tepi ruangan adalah berbentuk sudut yang tajam. Ini memberikan area tembok tambahan untuk ruangan. Praktikan merancang pada sudut tersebut untuk dijadikan sesuatu melainkan hanya tembok datar, yaitu dijadikan sebuah area rak multifungsi, atau dijadikan bagian kaca. Berikut adalah hasil desain rancangan yang ditampilkan pada gambar 3.35 hingga gambar 3.38



Gambar 3.35 Rancangan alternatif Bed Area dengan tembok yang polos, lemari menghadap kasur, dan rak alternatif menyambung dengan tembok dan lemari

Sumber: Praktikan, 2022



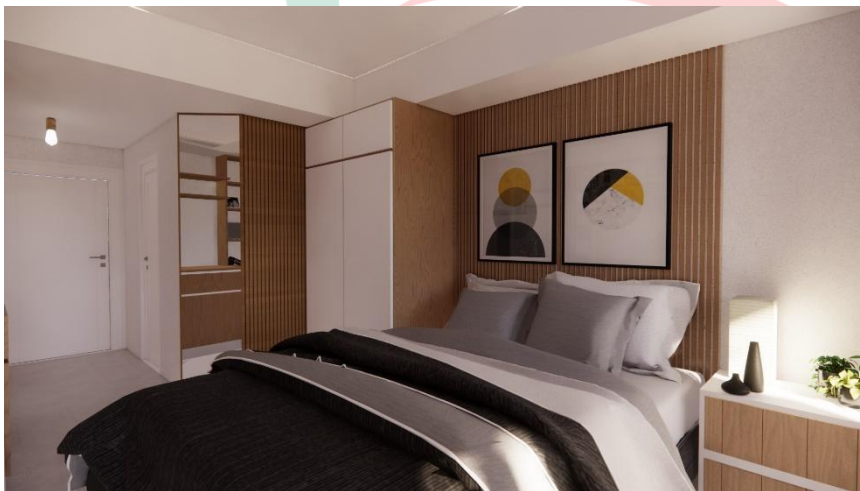
Gambar 3.36 Rancangan alternatif Bed Area dengan tembok yang menggunakan wall panel, dan lemari menghadap arah dengan kasur

Sumber: Praktikan, 2022



Gambar 3.37 Rancangan alternatif Bed Area dengan tembok yang menggunakan wall panel, lemari menghadap arah dengan kasur, dan menyimpan full-body mirror pada sudut bagian tembok

Sumber: Praktikan, 2022

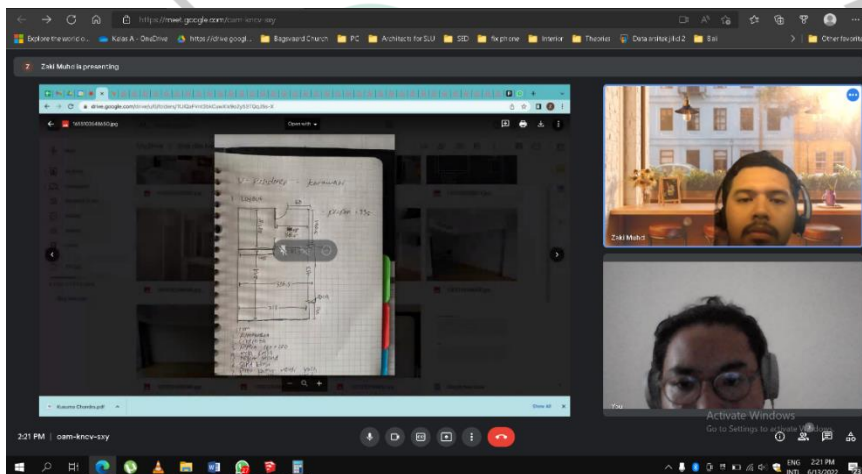


Gambar 3.38 Rancangan alternatif Bed Area dengan tembok yang menggunakan wall panel pada tembok belakang kasur dan berdekatan dengan lemari dan kaca, lemari menghadap arah dengan kasur, dan menyimpan kaca full-body mirror pada sudut bagian tembok

Sumber: Praktikan, 2022

Untuk setiap pekerjaan dilakukan pengecekan ulang atau direview oleh *Head Designer* sebelum dipresentasikan kepada klien. Hasil rancangan alternatif praktikan lalu diberi kepada *Head Designer* dan *Konsultan/Kepala Sale*. Setelah hasil pekerjaan sudah direview ulang oleh

Head Designer dan *Konsultan/Kepala Sale*, maka tahap berikutnya adalah melakukan presentasi pada klien. Sistem presentasi pada biro D'huis dilakukan secara *online* dengan menggunakan layanan komunikasi video, yaitu dengan aplikasi *Google Meet*. Pada tahap presentasi tersebut juga termasuk sebagai proses interior desain dimana tahap presentasi tersebut adalah melakukan presentasi kepada klien untuk ditinjau, memberi *feedback*, dan untuk disetujui. Tahap tersebut berkaitan dengan mata kuliah yang dipelajari oleh Praktikan, yaitu mata kuliah PRD.



Gambar 3.39 Memberi presentasi melalui layanan komunikasi, Google Meet

Sumber: Praktikan, 2022

Setelah melakukan presentasi, klien senang dengan hasil alternatif desain karena memberi pilihan desain. Klien menentukan hasil desain untuk 3 bagian ruangan, yaitu bagian set dapur, bagian TV Set, dan bagian tempat tidur. Klien memiliki permintaan sedikit pada bagian set dapur, yaitu dihilangkan bagian meja untuk set dapur. Ini dikarenakan klien tersebut tidak ingin ruangan terlihat padat. Berikut adalah hasil desain dari beberapa hasil desain alternatif yang dipilih seperti gambar 3.40 hingga 3.43



Gambar 3.40 Hasil desain bed area visualisasi 3D Modelling yang sesuai dengan keinginan klien



Gambar 3.41 Hasil desain set dapur visualisasi 3D Modelling yang sesuai dengan keinginan klien

Sumber: Praktikan, 2022



Gambar 3.42 Hasil desain bed area visualisasi 3D Modelling yang sesuai dengan keinginan klien

Sumber: Praktikan, 2022



Gambar 3.43 Hasil desain bed area visualisasi 3D Modelling yang sesuai dengan keinginan klien

Sumber: Praktikan, 2022

Setelah melakukan tahap presentasi dan diterima oleh kedua klien dan head desainer, praktikan mulai pengerjaan gambar kerja dari furnitur-furnitur yang akan melengkapi ruangan interior proyek. Tahap tersebut juga termasuk dalam tahap proses interior desain dalam tahap pengembangan dan dokumentasi desain akhir, dimana di tahap tersebut praktikan menyajikan gambar kerja yang akan diproduksi dan juga hasil

gambar perspektif, detail, dan data-data yang akan digunakan untuk tahap pengerjaan. Tahap tersebut berkaitan dengan mata kuliah yang dipelajari oleh Praktikan, yaitu mata kuliah PRD.

Setelah hasil pekerjaan sudah diterima oleh kedua klien dan konsultan, maka mulai pengerjaan gambar kerja dari furnitur-furnitur yang akan melengkapi ruangan interior proyek, dan juga pemilihan dalam jenis HPL atau dikenal sebagai High Pressure Laminated, yaitu suatu produk penutup luar alias penutup dengan bahan plastik sintesis berupa lembaran laminasi bertekanan tinggi. HPL yang digunakan adalah saran dan kesepakatan dari konsultan kepada klien agar ruangan sesuai dengan furnitur yang wujud di ruangan tersebut. Pada HPL yang ditentukan adalah jenis "Wood Grain". Pihak klien dan D'huis (konsultan, desainer, dan divisi produksi) adalah yang terlibat dengan tahap tersebut. Pada divisi produksi akan melakukan ukur ulang pada site untuk memastikan dengan desain furnitur dan ukuran sesuai. Setelah mendapati data-data *finishing*, maka mulai tahap produksi.

Pada proyek tersebut, klien tidak menggunakan salah satu jasa yang disediakan oleh D'Huis, yaitu jasa pembuatan furnitur atau tahap produksi. Ini dikarenakan klien memiliki jasa kontraktor diluar D'Huis. Maka dari itu jasa yang disajikan kepada klien adalah hanya hasil desain perancangan ruangan. Berikut adalah dokumentasi hasil desain perancangan yang direalisasikan dari tahap *furnish* pada ruangan.



Gambar 3.44 dan 3.45 Tahap furnishing wall panel dan lemari pada ruangan Studio-Apartemen "Pacific Garden"

Sumber: Praktikan, 2022



Gambar 3.46 Tahap furnishing bagian set dapur pada ruangan Studio-Apartemen “Pacific Garden”

Sumber: Praktikan, 2022

3.2.3 Kendala Yang Dihadapi

Pada setiap kerja profesi tentunya memiliki kendala-kendala yang berkaitan dengan pelaksanaan kerja. Pada kendala proeyek tersebut adalah klien memiliki beberapa pilihan untuk desain ruangan studio-apartemen setelah tahap visualisasi *3D modelling* sehingga mengambil banyak waktu untuk melakukan tahap *rendering*. Pada kendala individu yang dihadapi selama melaksanakan program kerja profesi adalah tidak mengerjakan pada sebuah kantor, yaitu dengan mengerjakan pekerjaan dengan sistem “WFH” atau “*Work From Home*”. Untuk sistem tersebut tidak menjadi garis besar dari kendala, tetapi pada *Work From Home* tersebut menjadi kurangnya interaksi antara anggota-anggota kantor dan juga situasi lingkungan kantor sehingga kurang lebih mengetahui mengenai

instansi/perusahaan. Tetapi meskipun melaksanakan sistem WFH, tetapnya masih ada pelaksanaan program kerja di luar, seperti melaksanakan survei lapangan, berdiskusi dengan klien jika klien ingin berdiskusi secara tatap muka, kunjungan ke tempat perabotan dan pengecekan perabotan dan furnitur.

3.2.4 Cara Menghadapi Masalah

Untuk mengatasi kendala tersebut dari tugas program kerja profesi tersebut, yaitu dengan menentukan hasil desain yang diinginkan atau yang dibayangkan agar waktu lebih efisien untuk pengerjaan *3D modelling* melakukan sosialisasi lebih dari sebelumnya dan melakukan kegiatan luar lebih pada sebelumnya untuk kalangan para junior desainer atau magang agar lebih mendapati pengalaman yang meluas. Untuk kendala individu dapat diatasi dengan melatih diri sendiri dengan membiasakan mengerjakan tugas dan mengambil tanggung jawab pada lingkungan di rumah yang tidak selalunya sesuai.

3.2.5 Pembelajaran

Dari proyek tersebut, praktikan mendapati pembelajaran melalui kendala yaitu untuk praktikan melatih diri mengenai cara mengambil gambar visualisasi *3D modelling* yang betul dengan menonton video tutorial-tutorial mengenai penggunaan *software 3D Modelling* untuk mempelajari lebih dalam lagi mengenai yang tidak diketahui oleh praktikan. Selain itu, praktikan juga mempelajari bahwa untuk melatih mengeksplor mandiri mengenai referensi-referensi dalam desain sebuah interior proyek lebih banyak agar mengurangi tahap revisi dalam sebuah proyek. Praktikan juga patut meningkatkan sosialisasi dan memahami lebih diskusi antara pembimbing/pekerja perusahaan dimanapun situasinya, maupun *online* atau *offline*.

3.3 Proyek Apartemen Studio “Bassura City” Jakarta Timur

Apartemen Bassura City yang merupakan tempat hunian yang memiliki fasilitas-fasilitas lengkap dengan harga yang terjangkau. Lokasi Bassura City terdiri dari kawasan “superblock” yang memiliki konsep “mixed use”, yaitu konsep perpaduan antara 2 fungsi, untuk lokasi tersebut bangunan tersebut memadukan antara fungsi hunian dan area komersial. Apartemen tersebut berlokasi di Jl. Basuki Rahmat, No. 1A, Cipinang, Jakarta Timur.

3.3.1 Bidang Kerja

Bidang Kerja yang dilakukan selama melaksanakan kerja profesi di D’huis adalah melakukan bidang desain interior pada posisi junior desainer di D’huis. Pada bidang kerja tersebut melakukan tugas-tugas yang berkaitan dengan mendesain sebuah ruangan, seperti survei lapangan, mengerjakan gambar kerja, melakukan visualisasi *3D Modelling software*, mempresentasikan desain, dan pengecekan dalam pengerjaan pembuatan perabotan. Pada bidang kerja untuk studio apartemen tersebut, proyek tersebut diserahkan kepada junior interior desainer atau *intern* untuk mendesain ulang dan melakukan *furnish* pada ruangan studio-apartemen tersebut. Pada proyek tersebut praktikan akan mengerjakan proyek tersebut bersama dengan *Junior Designer* pada biro D’Huis.

Pada tugas tersebut, praktikan akan lebih fokus untuk membuat visualisasi *3D Modelling* dan membuat *rendering* visualisasi desain yang menarik, dan realistis, untuk diberikan kepada pembimbing atau konsultan lalu dipresentasikan kepada klien. Dan untuk tugas *Junior Designer* adalah melakukan review yang dikerjakan oleh praktikan.

3.3.2 Pelaksanaan Kerja

Pada pelaksanaan kerja tersebut dimana yang pertama dilakukan adalah mengenali dan melakukan konsep kasar dari hasil survei lapangan

yang dilakukan, dan juga mengenali dari sebuah user atau klien dengan berdiskusi untuk mengetahui lebih dalam mengenai desain yang sesuai dengan klien dan apa yang diinginkan. Klien tersebut adalah seorang wanita yang berumur 20an, ingin mengubah segi ruang interiornya yang lebih nyaman dan sesuai untuk dia gunakan sebagai gaya hidup. Untuk user atau klien tersebut ingin ruangan tersebut digunakan sebagai tempat tinggal alternatif jika klien ingin tinggal dari luar rumah sehingga butuh tempat penampungan sementara. Ruangan tersebut ingin berfungsi "comfort" yang beraktifitas tenang, tetapi juga berfungsi sebagai tempat berkumpul. Yang diinginkan oleh klien adalah merancang pada bagian ruang tengah atau ruang tamu. Ruangan tersebut berukuran lebih besar dari proyek sebelumnya, yaitu sebesar 4x3. Yang diinginkan oleh klien hanya sederhana, yaitu klien tersebut ingin ruang tersebut terlihat lebih bersih, menarik, dan mengoptimalkan ruangan tersebut agar setiap sisi memiliki fungsi atau tidak hanya ruangan yang terbuang atau tidak terguna, dan permintaan satu lagi adalah mengganti bagian area dapur agar lebih terlihat baik dari kondisi ruang lokasi pada masa itu.

Pada tahap pertama adalah melaksanakan site survei. Pada tahap tersebut adalah melakukan pengukuran antara ruangan dan mengambil foto-foto untuk hasil pembayangan pada tahap desain. Untuk pihak terlibat dalam tahap tersebut adalah para klien, konsultan, dan desainer. Tanggung jawab klien pada tahap ini adalah memastikan dan menjelaskan kondisi ruangan kepada pihak D'huis agar dapat gambaran dan data untuk tahap design and furnish. Untuk konsultan dan desainer akan bertanya atau berdiskusi bersama klien mengenai hal-hal pada lokasi yang akan berkaitan dengan desain yang akan dirancang. Dari pihak D'huis akan juga mengukur setiap sudut ruangan untuk mendapati gambaran penuh dan juga mendapati data-data pada lokasi tersebut. Pada tahap tersebut termasuk dalam sebuah tahap proses desain dalam proses interior desain, dimana tahap site survei tersebut termasuk dalam tahap *Programming*, dimana

tahap tersebut adalah mencari masalah, mengetahui dokumen program, melakukan riset, dan peninjauan klien. Tahap tersebut berkaitan dengan mata kuliah yang dipelajari oleh Praktikan, yaitu mata kuliah Perancangan Ruang Dalam (PRD).



Gambar 3.47, 3.48, 3.49, dan 3.50 Hasil Pengumpulan Dokumentasi Data pada ruangan Studio-Apartemen Bassura City

Setelah mendapati semua data yang dibutuhkan dari hasil survei,

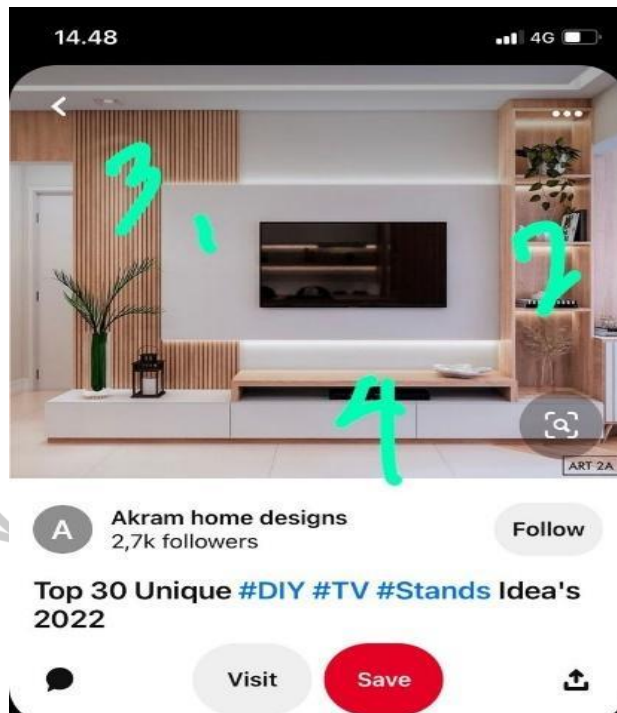
kemudian mencari referensi langgam desain interior dan perabotan yang sesuai dengan ruang yang akan desain. Setelah menemukan referensi atau langgam desain yang sesuai, kemudian langsung masuk ke tahap desain. Pada tahap awal desain tersebut juga termasuk dalam proses interior desain, dimana pada tahap tersebut adalah pada tahap *Concept Development*, atau tahap pengembangan konsep, dimana praktikan mempresentasikan tahap ide dan pernyataan konsep. Tahap tersebut berkaitan dengan mata kuliah yang dipelajari oleh Praktikan, yaitu mata kuliah PRD. Terdapat beberapa permintaan dari klien yang diharapkan pada *furnish* interior baru, yaitu pertama yang diinginkan oleh klien adalah ruangan berkonsep "*Modern-Classic*". Yang dimaksud klien dengan "*Modern-Classic*" adalah jenis ruangan dengan desain yang bersih, pilihan warna yang sederhana, penggunaan material termasuk logam, kaca, dan baja, dan biasanya disertai dengan garis yang bersih, tetapi ditambah dengan ornamen-ornamen pada perancangan ruangan, salah satu unsur yang sering digunakan pada jenis desain "*Classic*". Klien juga memiliki beberapa permintaan khusus untuk ruangan tersebut, klien juga sudah mempersiapkan gambar referensi agar mudah penjelasan yang diinginkan oleh klien. Klien memiliki permintaan khusus seperti ingin memiliki wallpaper pada ruangan dengan jenis ornamen yang bermotif seperti marmer. Penentuan background tersebut dikarenakan agar ruangan terlihat tidak terlalu ramai dan tetap terlihat bersih.



Gambar 3.51 Referensi yang diinginkan oleh klien untuk perancangan ruangan

Sumber: Praktikan, 2022

Selain itu, pada bagian TV Set, terdapat beberapa permintaan dari klien, yaitu klien ingin TV lebih terlihat menonjol (seperti ditambahkan backlight pada belakang TV dengan *LED Strip* agar terlihat lebih nonjol), setelah itu klien juga ingin menambahkan tempat penyimpanan barang atau storage yang berdekatan dengan bagian TV Set dengan warna yang menyesuaikan dengan warna dan tema ruangan, yaitu “bersih” dan “modern”. Dan untuk permintaan terakhir, klien juga ingin adanya kaca full-body yang berdekatan dengan TV Set. Kaca tersebut ingin berbentuk melengkung pada bagian atas, sesuai keinginan klien.



Gambar 3.52 Referensi yang diinginkan oleh klien untuk perancangan bagian TV set

Sumber: Praktikan, 2022

Klien juga memiliki beberapa barang dan furnitur yang ingin disimpan pada ruangan tersebut. Barang-barang yang dimiliki oleh klien adalah sofa, meja makan, dispenser air elektronik, dan rak sepatu. Klien memiliki permintaan agar barang-barang tersebut agar bisa menyatu dengan tampilan desain dan dapat bermuatan pada ruangan tersebut. Setelah mendapat gambaran untuk ruangan tersebut, praktikan segera mengerjakan tahap desain. Memiliki permintaan seperti bagian TV set, klien juga ingin memiliki kaca horizontal yang dilapisi pada dinding pada bagian dibelakang sofa. Kaca horizontal pada umumnya memiliki ukuran maksimal 215x75cm.

Tidak seperti dengan *TV Set*, pada *set dapur* klien serahkan untuk hasil desain dari praktikan yang menyesuaikan dengan tema warna ruangan tersebut agar dan tidak memiliki warna yang bertabrakan atau mencolok pada ruangan tersebut. Pada *set dapur* sekarang, terdapatnya

tempat cuci tangan dan juga memiliki kompor tanam, kedua barang dari *set dapur* tersebut ingin ditetapkan dan hanya desain dari *set dapur* yang ingin dirubah.

Pada awal tahap desain ruangan tersebut adalah menyediakan gambaran hasil desain, pada awal proyek adalah menyediakan gambaran tata ruang dan perspektif untuk ruangan tersebut. Untuk ruangan tersebut diisi *sofa*, *TV set*, *set dapur*, area tempat makan, rak penyimpanan barang. Pada ruangan tersebut, praktikan coba melakukan penataan ruang agar barang-barang yang diinginkan oleh klien untuk muat pada ruangan tersebut. Praktikan juga mencoba dengan bereksperimen dengan warna ruangan dan tidak menggunakan *background* putih agar tidak terlihat polos, yaitu dengan mencoba warna kuning. Praktikan juga mencoba dengan menambahkan dan menukar barang yang tersedia pada ruangan tersebut agar ruangan memiliki sirkulasi yang nyaman untuk klien, yaitu dengan mengganti meja makan dengan meja kopi atau *coffee table*. Ini agar ruangan terasa lebih luas dan area living room memiliki kesan ruang tamu lebih. Pada berikut adalah konsep tata ruang dengan bentuk visualisasi *3D Modelling* yang bisa dilihat pada gambar 3.53 hingga gambar 3.55. Tahap tersebut menyesuaikan dengan mata kuliah yang dipelajari oleh praktikan semasa menjalani kuliah, yaitu *Digital Architecture 1*, dimana praktikan menggunakan *software* Autocad, Autodesk Sketchup, dan Enscape.



Gambar 3.53 Perspektif 1 dari Konsep Tata Ruang dengan bentuk visualisasi 3D modelling

Sumber: Praktikan, 2022



Gambar 3.54 Perspektif 2 dari Konsep Tata Ruang dengan bentuk visualisasi 3D modelling

Sumber: Praktikan, 2022



Gambar 3.55 Perspektif 3 dari Konsep Tata Ruang dengan bentuk visualisasi 3D modelling

Sumber: Praktikan, 2022

Untuk setiap pekerjaan dilakukan pengecekan ulang atau direview oleh *Head Designer* sebelum dipresentasikan kepada klien. Hasil rancangan alternatif praktikan lalu diberi kepada *Head Designer* dan Konsultan/Kepala Sale. Setelah hasil pekerjaan sudah direview ulang oleh *Head Designer* dan *Konsultan/Kepala Sale*, maka tahap berikutnya adalah melakukan presentasi pada klien. Sistem presentasi pada biro D'huis dilakukan secara *online* dengan menggunakan layanan komunikasi video, yaitu dengan aplikasi *Google Meet*.

Pada tahap presentasi tersebut juga termasuk sebagai proses interior desain dimana tahap presentasi tersebut adalah melakukan presentasi kepada klien untuk ditinjau, memberi *feedback*, dan untuk disetujui. Tahap tersebut berkaitan dengan mata kuliah yang dipelajari oleh Praktikan, yaitu mata kuliah PRD. Setelah melaksanakan tahap presentasi kepada klien, klien memiliki ketidakpastian pada perubahan yang disarankan oleh konsultan dan desainer dan memiliki beberapa permintaan untuk diganti pada desain. Klien masih tegas ingin menyimpan meja makan tersebut dan tidak ingin menggunakan *coffee-table*. Klien tersebut juga berubah pikiran pada *TV Set*, dimana desain *TV Set* tidak ingin seperti referensi yang dikirim oleh klien dan diganti dengan desain baru. Selain dari *TV Set*, klien juga ingin merubah area penyimpanan barang di bagian

tembok atau rak yang berdekatan dengan entrance dan kaca horizontal. Klien juga ingin ditambahkan drop ceiling untuk ruangan tersebut. Klien mengirim beberapa referensi furnitur yang dapat diimplementasikan pada desain. Setelah melakukan presentasi, masih terdapatnya masukan-masukan dan perubahan dari klien. Praktikan segera mengerjakan tugas revisi tersebut.



Gambar 3.56 Perspektif 1 dari Hasil visualisasi 3D ruangan Living Room Studio-Apartemen "Bassura City"

Sumber: Praktikan, 2022



Gambar 3.57 Perspektif 2 dari Hasil visualisasi 3D ruangan Living Room Studio-Apartemen "Bassura City"

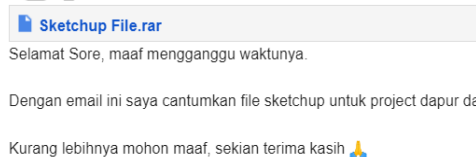
Sumber: Praktikan, 2022



Gambar 3.58 Perspektif 3 dari Hasil visualisasi 3D ruangan Living Room Studio-Apartemen “Bassura City”

Sumber: Praktikan, 2022

Setelah mengerjakan proyek tersebut, praktikan memberi hasil desain sesuai yang diinginkan oleh klien tersebut. Namun setelah melaksanakan tahap presentasi pada sekali lagi, klien memiliki ketidakpastian sekali lagi. Praktikan atau *intern* harus melaksanakan pengerjaan revisi pada sekali lagi, namun proyek tersebut bertepatan berdekatan dengan waktu mulai kuliah sehingga untuk sementara *Head Designer* menyuruh praktikan untuk menyerahkan tugas tersebut kepada salah satu *Junior Designer*.



Gambar 3.59 Pengiriman file berkaitan dengan proyek Studio-Apartemen Basura kepada anggota *Junior Designer* D’Huis

Sumber: Praktikan, 2022

3.3.3 Kendala Yang Dihadapi

Pada setiap kerja profesi tentunya memiliki kendala-kendala yang berkaitan dengan pelaksanaan kerja. Pada kendala yang dihadapi selama melaksanakan proyek kerja tersebut tidak terlalu perkara yang besar melainkan tidak mengerjakan pada sebuah kantor, yaitu dengan mengerjakan pekerjaan dengan sistem “WFH” atau “*Work From Home*”. Untuk sistem tersebut tidak menjadi garis besar dari kendala, tetapi pada *Work From Home* tersebut menjadi kurangnya interaksi antara anggota-anggota kantor dan juga situasi lingkungan kantor sehingga kurang lebih mengetahui mengenai instansi/perusahaan. Tetapi meskipun melaksanakan sistem WFH, tetapnya masih ada pelaksanaan program kerja di luar, seperti melaksanakan survei lapangan, berdiskusi dengan klien jika klien ingin berdiskusi secara tatap muka, per kunjungan ke tempat perabotan dan pengecekan perabotan dan furnitur. Selain dari kendala tersebut, salah satu kendala yang dihadapi adalah pengerjaan tugas proyek tersebut, dimana praktikan tidak sempat melanjutkan proyek dikarenakan keterbatasan waktu, dan juga dikarenakan klien yang memiliki perubahan referensi sehingga perubahan desain dari awal.

3.3.4 Cara Menghadapi Masalah

Untuk mengatasi kendala tersebut dari tugas proyek tersebut, yaitu dengan melaksanakan tugas dengan melakukan diskusi dan perbincangan klien yang tentu dan lebih tepat mengenai desain tersebut agar tidak adanya perubahan mendadak dari awal. Untuk kendala individu dapat diatasi dengan melatih diri sendiri dengan membiasakan mengerjakan tugas dan mengambil tanggung jawab pada lingkungan di rumah yang tidak selalunya sesuai

3.3.5 Pembelajaran

Dari proyek tersebut, praktikan mendapati pembelajaran melalui kendala dari proyek tersebut yaitu jika sesi konsultasi, butuh adanya pembahasan atau diskusi lebih dalam mengenai desain agar mudah pengerjaan untuk desainer dan klien pun senang, pada proyek tersebut, praktikan juga butuh melatih diri mengenai cara mengambil gambar visualisasi *3D modelling* yang betul dengan menonton video *tutorial-tutorial* mengenai penggunaan *software 3D Modelling* untuk mempelajari lebih dalam lagi mengenai yang tidak diketahui oleh praktikan. Selain itu, praktikan juga mempelajari bahwa untuk melatih mengeksplor mandiri mengenai referensi-referensi dalam desain sebuah interior proyek lebih banyak agar mengurangi tahap revisi dalam sebuah proyek. Praktikan juga patut meningkatkan sosialisasi dan memahami lebih diskusi antara pembimbing/pekerja perusahaan dimanapun situasinya, maupun *online* atau *offline*.