

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

Pelaksanaan Kerja Profesi (KP) dilakukan oleh praktikan selama kurang lebih tiga bulan dengan penerapan sistem *Work from Office* (WFO) juga *Work from Home* (WFO) pada hari-hari tertentu di Hyde Living, dikarenakan adanya penyesuaian jadwal kerja karyawan kantor, secara penuh dari awal hingga akhir masa program Kuliah Profesi.

Selama pelaksanaan KP, Hyde Living menerapkan pemakaian *website* Trello dan COHOOM untuk memaksimalkan efektivitas bekerja antara satu dengan yang lain. Trello merupakan *platform* yang digunakan oleh Hyde Living agar tiap karyawan atau *intern* dapat melihat *job desc* dan *to do list* tiap individu per harinya, hal ini mempermudah pembimbing kerja—yang juga menduduki posisi Kepala *Tim Design Traffic*—untuk menyortir dan memonitor pekerjaan praktikan sebagai *intern*. Sedangkan COHOOM merupakan aplikasi berbasis *Building Information Modeling* (BIM) yang digunakan untuk merancang desain interior di Hyde Living, aplikasi COHOOM yang diakses melalui *website* ini memudahkan penanganan *file* proyek tanpa harus memindahkan *file* dari satu individu ke individu lainnya secara manual, dalam artian proyek dapat diakses oleh tiap karyawan secara bergantian.

Proyek utama yang dilaksanakan oleh praktikan antara lain adalah Proyek W: Interior Dapur Rumah Tapak, Proyek A: Interior Dapur Rumah Tapak, Proyek D: Interior *Walk-in-Closet* Rumah Tapak. Ketiga proyek tersebut dapat dinyatakan proyek utama karena rentang waktu pengerjaan proyek yang lebih tinggi dibandingkan proyek-proyek lainnya. Sedangkan untuk proyek-proyek lainnya akan disampaikan pula pada bab ini setelah uraian pembahasan proyek utama.

3.1 Proyek W: Interior Dapur Rumah Tapak

Proyek Interior Dapur Rumah Tapak Klien W merupakan proyek yang dilaksanakan pada hunian privat yang berlokasi di Cilangkap, Cipayung, Jakarta Timur, DKI Jakarta. Proyek ini merupakan proyek renovasi yang dimulai sejak 23 Mei 2022 dan terfokus pada renovasi total bagian dapur, spesifiknya *kitchen set*, yang tertera pada lantai dasar rumah tapak dengan estimasi *budget* di bawah dari seratus (100) juta. Proyek ini merupakan proyek yang tengah berjalan pada tahapan pencocokan desain kepada klien, dalam kata lain belum memasuki tahap penginstalan.

Proyek Interior Dapur Rumah Tapak Klien W dikategorikan sebagai proyek utama pertama yang dilaksanakan oleh praktikan dalam program KP. Pengerjaan proyek yang ditugaskan kepada praktikan memakan waktu kurang lebih tujuh minggu, terhitung dari awal pemberian tugas di tanggal 22 Juni 2022 hingga 2 Agustus 2022. Dalam pengerjaan ini, praktikan bertanggung jawab, menerima arahan, dan melaksanakan tugas di bawah naungan salah satu anggota Divisi *Design Traffic* yang bertanggung jawab atas proyek ini, yaitu Rizky Natasha. Pengawasan dan pemantauan progres kerja praktikan dilakukan oleh penanggung jawab proyek dan pembimbing kerja melalui *platform* Trello.

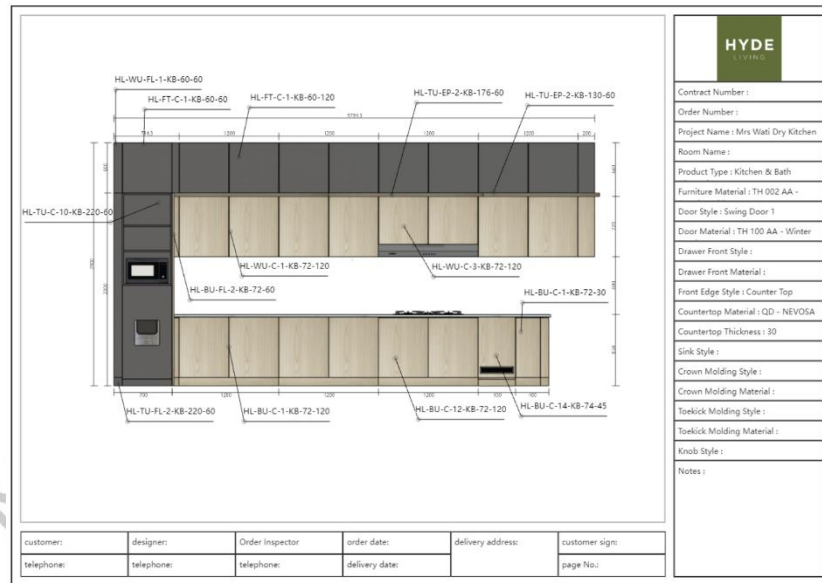
3.1.1 Bidang Kerja

Dalam Proyek Interior Dapur Rumah Tapak Klien W, praktikan ditugaskan dalam penyesuaian desain interior dapur berdasarkan arahan penanggung jawab dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu, contohnya keinginan klien. Tugas praktikan dalam Proyek Interior Dapur Rumah Tapak Klien W antara lain adalah:

- a. Penyesuaian atau revisi desain.
- b. Penyesuaian dimensi furnitur.
- c. Gambar kerja, mencakup denah, denah mekanikal dan elektrik (ME), tampak, potongan, dan detail furnitur.
- d. Pengolahan visualisasi berupa tahap *rendering*.
- e. Penyusunan *moodboard presentation*.
- f. *Collect material sample*.
- g. *Kick-off-meeting* dengan klien bersama penanggung jawab proyek.

3.1.2 Pelaksanaan Kerja

Pada tahap awal pemberian tugas, yaitu 22 Juni 2022, praktikan diberikan akses COHOOM Proyek Interior Dapur Rumah Tapak Klien W dan ditugaskan untuk mengolah *detail drawing* (DD) desain sebelumnya. Sebutan DD pada Hyde Living dipahami sebagai gambar produk yang dilengkapi dengan spesifikasinya, mencakup kode *stock keeping unit* (SKU) atau produk standar yang disediakan oleh Hyde Living, material furnitur, dan dekorasinya. DD diolah dalam aplikasi COHOOM dan akan diserahkan kepada Tim Estimator untuk mengestimasi biaya proyek—biaya diestimasi berdasarkan kuantitas SKU dan jenis material yang dipakai (Gambar 3.1)



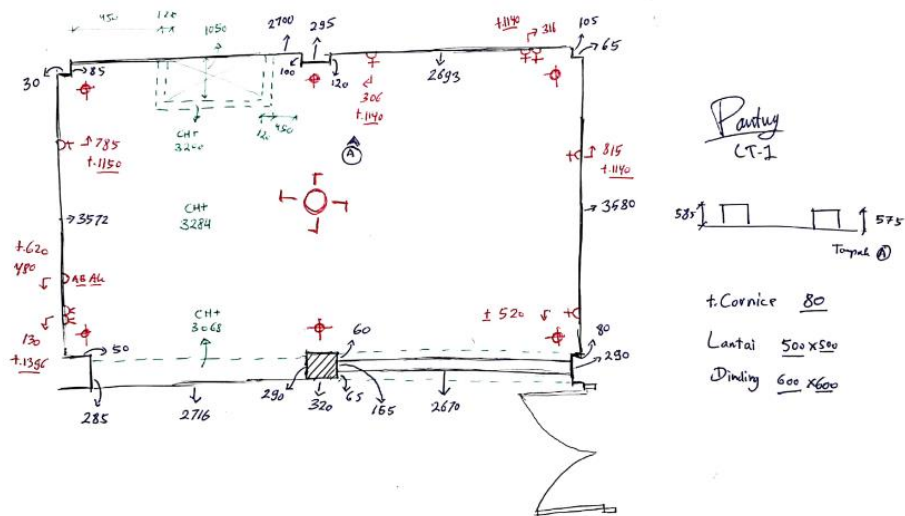
Gambar 3.1 Detail Drawing Kitchen Set
Dokumentasi Pribadi (2022)

Pada pertemuan berikutnya, terdapat revisi pada peletakan dan dimensi furnitur. Revisi pada peletakan furnitur tertera pada bagian kabinet kompor dan kabinet gas karena penempatan kompor dan kabinet gas yang sebelumnya berinteraksi langsung dengan stop kontak yang berada pada dinding (peletakan stop kontak dapat dilihat pada sisi utara Gambar 3.2) sehingga dibutuhkan pengaturan ulang karena hal tersebut memiliki posibilitas untuk terjadinya kebakaran. Sedangkan revisi dimensi furnitur dilakukan karena dimensi sebelumnya belum sesuai dengan dimensi furnitur standar Hyde Living. Oleh karena itu, dalam mengerjakan revisi mengacu terhadap pertimbangan-pertimbangan yang telah disebutkan sebelumnya, standarisasi dimensi furnitur Hyde Living, *design brief* (Tabel 3.1), dan hasil pengukuran *site survei* (Gambar 3.2) dari penanggung jawab proyek.

Tabel 3.1 Proyek B: Design Brief

Spec	: <i>Deluxe (41 Juta – 60 Juta)</i>
Referensi Katalog	: Kerinci atau Oslo
Appliances List	: Kompor tanam, <i>sink</i> , kulkas, <i>microwave</i> , <i>juicer</i> , <i>mixer</i>
Color Scheme	<i>Toasty Brown</i>
Kebutuhan Khusus	Tidak ada
Ukuran Kasur	Tidak ada
Ukuran TV	Tidak ada
Catatan Khusus Lainnya	Diselaraskan dengan item eksisting

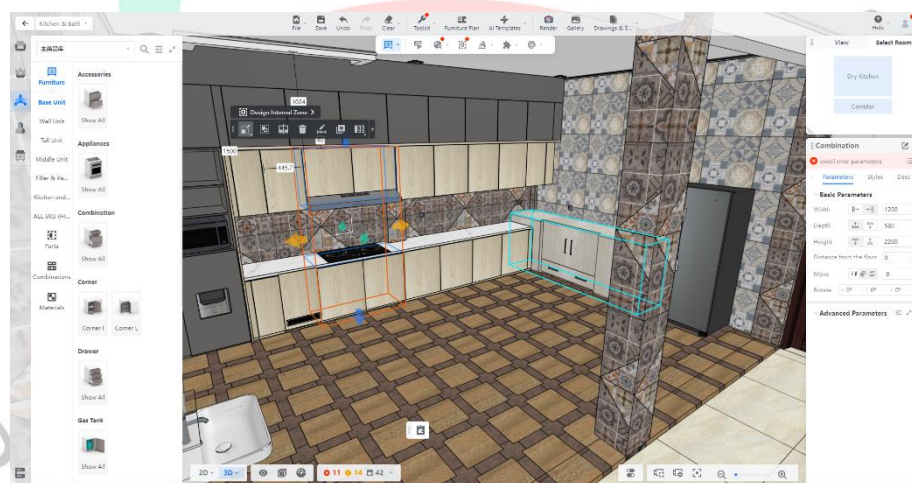
Sumber: Hyde Living (2022)



Gambar 3.2 Hasil pengukuran site survei
Hyde Living (2022)

Untuk mengerjakan revisi tersebut, praktikan mengakses COHOOM Proyek Interior Dapur Rumah Tapak Klien W yang berisikan desain sebelumnya, praktikan kemudian menyesuaikan desain berdasarkan acuan yang telah disebutkan

sebelumnya. Penyesuaian yang dilakukan antara lain: a) Penyesuaian komposisi kabinet (kompur dan gas), kedua komponen ini dipindahkan sejauh ukuran tiga kabinet menuju arah kiri dari posisi awal guna untuk menghindari kontak langsung dengan stop kontak yang dapat mengakibatkan kebakaran, b) Penyesuaian dimensi furnitur *kitchen set*, penyesuaian ini dilakukan dengan mengikuti standarisasi dimensi furnitur yang berada pada Hyde Living, yaitu **350, 400, 500, 600, 700, 800, 1000, 1200** (dimensi standar yang digunakan pada perancangan ini adalah yang ditebalkan). Setelah menerima arahan, praktikan kemudian mengeksekusi penyesuaian desain interior dapur (Gambar 3.3)



Gambar 3.3 Revisi Desain Interior Dapur
Dokumentasi Pribadi (2022)

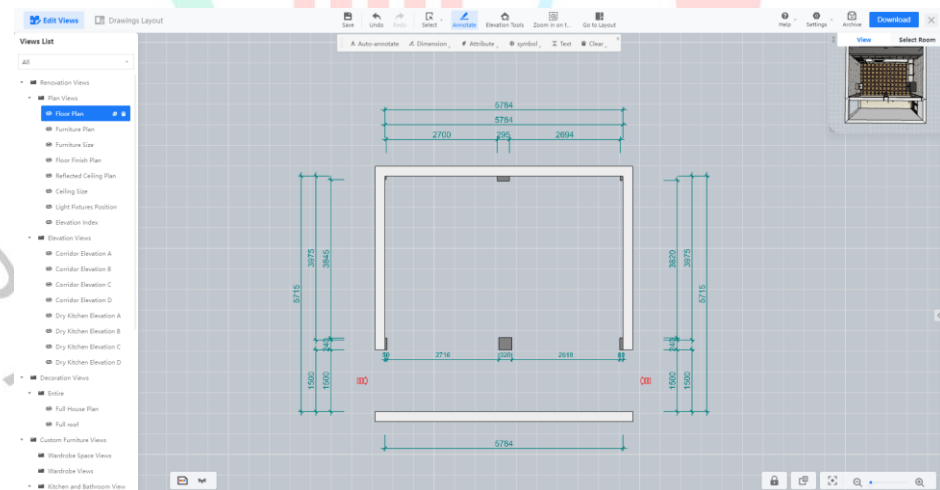
Kemudian praktikan menuliskan progres pada Trello juga mengabari penanggung jawab bahwa revisi desain telah dieksekusi. Setelah revisi disetujui, penanggung jawab menugaskan praktikan untuk mengolah DD kembali (Gambar 3.4). Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, DD terdiri dari kode furnitur, dimensi furnitur, material, dan aksesoris furnitur. Kode furnitur yang tertera pada DD berguna dalam penyusunan

BoQ (*bill of quantity*) furnitur oleh Tim Estimator karena tiap-tiap kode ini mengandung nilai atau harga furnitur standar Hyde Living, harga tersebut bervariasi berdasarkan material yang digunakan (i.e. material standar, material premium), aksesoris yang terdapat di dalamnya (i.e. jenis kenop, dekorasi lainnya), dan ukuran (dimensi) furnitur.



Gambar 3.4 Revisi Detail Drawing Kitchen Set
Dokumentasi Pribadi (2022)

Setelah DD diberikan kepada Tim Estimator untuk mengestimasi biaya, praktikan kemudian melanjutkan pengolahan *construction drawing* (CD). CD diolah pada COHOOM terlebih dahulu sebelum dilakukan penyesuaian pada AutoCAD (Gambar 3.5). Pengolahan CD pada COHOOM yang berbasis BIM terhubung langsung dengan tiap-tiap perubahan yang dieksekusi pada bagian 3D-nya, akan tetapi masih diperlukan beberapa penyesuaian seperti kop standar, simbol-simbol gambar kerja, arah bukaan furnitur, detail furnitur, dan peletakan ME. CD yang diolah oleh praktikan kemudian akan diberikan kepada tim konstruksi atau biasa dikenal dengan sebutan Mitra *Partner* (MP) sebagai acuan dalam pemasangan furnitur di lapangan. CD yang praktikan olah mencakup denah, denah ME, denah furnitur, tampak furnitur, potongan furnitur, dan detail furnitur (Gambar 3.6)

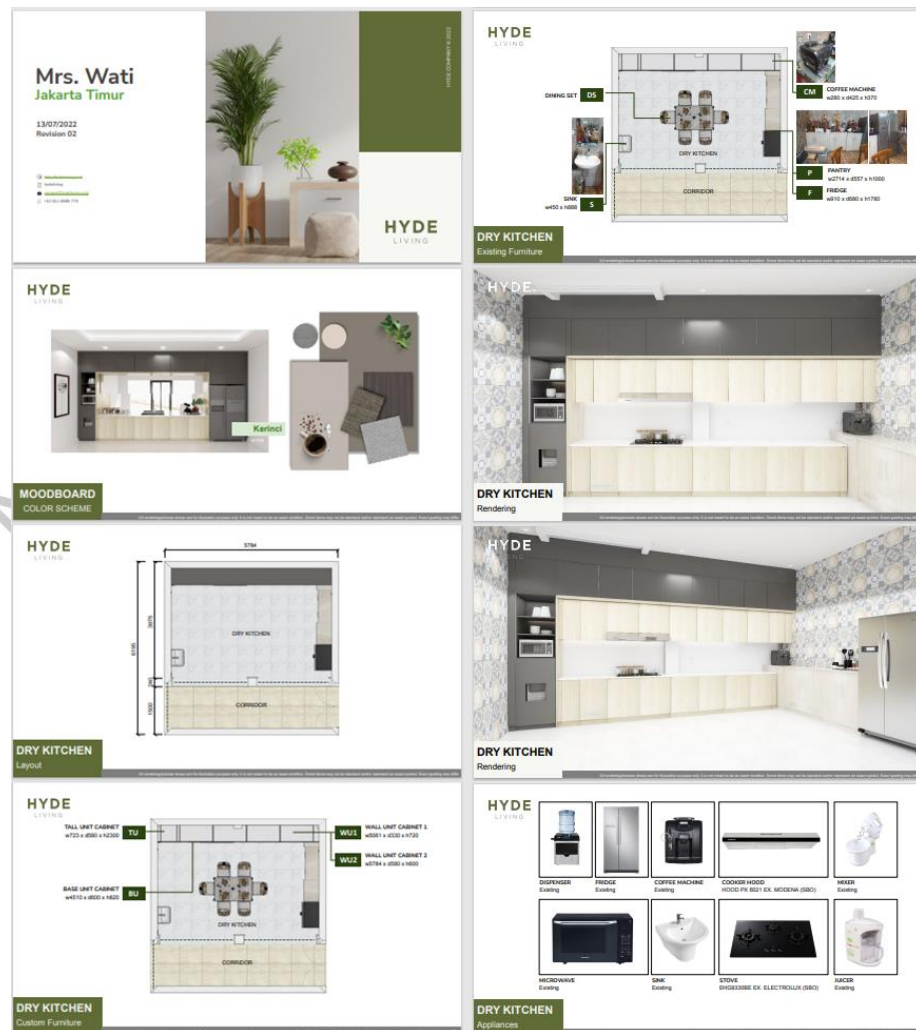


Gambar 3.5 COHOOM Pre-Construction Drawing
Dokumentasi Pribadi (2022)



Gambar 3.6 Construction Drawing Kitchen Set
Dokumentasi Pribadi (2022)

Tahap selanjutnya setelah mengolah CD adalah penyusunan *moodboard presentation* yang nantinya akan dipresentasikan kepada klien sebelum penandatanganan atau persetujuan pelaksanaan renovasi. *Moodboard presentation* mencakup referensi katalog, *color scheme*, luas ruangan, furnitur, kebutuhan ruang, dan visualisasi berupa *rendering* (Gambar 3.7). Sederhananya, *moodboard presentation* disusun untuk merangkum desain interior, mulai dari kebutuhan ruang klien, tema warna yang telah dipilih dan disetujui klien, total furnitur dan luasan yang akan diinstal, peletakan furnitur terhadap denah eksisting, dan visualisasi desain *final*. Hal ini bertujuan untuk memudahkan klien untuk memahami desain interior secara keseluruhan. Tiap-tiap elemen penyusun *moodboard presentation* adalah gambar yang diolah melalui COHOOM—gambar kerja, gambar presentasi, dan *render*—yang kemudian disusun pada *powerpoint*.



Gambar 3.7 Moodboard Presentation
Dokumentasi Pribadi (2022)

Hal berikutnya yang dilakukan adalah *collect material sample* atau mengumpulkan material. Material yang dikumpulkan mengacu kembali kepada DD yang telah dibuat, karena pada gambar tersebut tertera material-material yang dibutuhkan untuk pemasangan tiap furnitur. Material yang dipilih pada perancangan dapur ini mengacu kepada *color scheme* yang sebelumnya telah diterima oleh klien dan tertera pada *design brief*, yakni *Toasty Brown*.

Setelah melewati tahap tersebut, kemudian praktikan bersama penanggung jawab mengunjungi *site* untuk *kick-off-meeting*, yang bertujuan untuk konfirmasi dengan klien juga penandatanganan persetujuan di atas kertas sebelum pelaksanaan proyek atau pemasangan furnitur. Tahap ini berjalan tanpa kendala karena klien sudah menyetujui desain final dapur, akan tetapi terdapat sedikit penyesuaian di luar rancangan *kitchen set*, yaitu peletakan lampu plafon. Penyesuaian tersebut mempertimbangkan jarak aman antara kabinet dinding dengan lampu, agar lampu tidak bertabrakan dengan kabinet dinding maka lampu dimajukan sejauh 300 mm dari posisi awal.

Tahap selanjutnya setelah pengonfirmasian dan penandatanganan persetujuan klien adalah produksi dan penginstalan furnitur (Gambar 3.9)



Gambar 3.8 Pemasangan Furnitur
Penanggung jawab proyek, Rizky Natasha (2022)

3.1.3 Kendala yang Dihadapi

Kendala yang dihadapi praktikan dalam pelaksanaan Proyek Interior Dapur Rumah Tapak Klien W adalah terhambatnya pengoperasian aplikasi COHOOM oleh praktikan, hal ini disebabkan oleh keberadaan beberapa fitur-fitur yang tidak dijelaskan secara mendalam selama masa *training* sehingga praktikan dituntut untuk mempelajari fitur-fitur tersebut sembari proyek berjalan. Kendala lain yang praktikan hadapi ketika berlangsungnya proyek ini adalah pembacaan beberapa simbol pada denah pengukuran site survei, karena terdapat simbol yang praktikan kurang familiar dan belum pelajari sebelumnya pada masa pembelajaran di kuliah. Di samping itu, terdapat kendala teknis, yaitu koneksi internet yang tidak cukup kencang menghambat berjalannya progress, karena COHOOM merupakan *platform* perancangan berbasis *website* yang cukup berat, maka diperlukan koneksi yang cepat agar ia dapat beroperasi dengan lancar.

3.1.4 Cara Menghadapi Masalah

Dalam menghadapi masalah yang terjadi pada Proyek Interior Dapur Rumah Tapak Klien W, praktikan kembali membuka COHOOM di rumah dan mengeksplor kembali fitur-fitur yang sebelumnya tidak diajarkan pada masa *training* secara otodidak. Selain itu, praktikan juga bertanya kepada rekan *intern* dan/atau Tim Desain Produk Hyde Living mengenai fitur-fitur yang kurang familiar tersebut. Sedangkan untuk kendala pembacaan simbol pada denah pengukuran site survei, praktikan kemudian mempelajari *legends* denah ME yang tersedia, baik di *internet* maupun di pembelajaran yang telah praktikan lalui, sebagai referensi dan mengonfirmasi kepada pihak-pihak terkait untuk

memastikan kebenaran akan arti simbol-simbol tersebut. Terkait koneksi internet yang lambat, praktikan kemudian mencoba menyelesaikan pekerjaan yang tidak membutuhkan internet terlebih dahulu, contohnya gambar kerja di AutoCAD. Selain itu, praktikan juga mencoba menggunakan kabel jaringan yang disediakan oleh kantor untuk memperlancar progress proyek, sedangkan saat praktikan mengerjakan di rumah, praktikan mengusahakan mengerjakan di tengah malam dengan kondisi internet yang jauh lebih stabil dibandingkan pada jam-jam awal malam (i.e. 19.00 – 22.00 WIB).

3.1.5 Pembelajaran

Pembelajaran yang didapat selama menggunakan aplikasi COHOOM berbasis BIM pada Proyek Interior Dapur Rumah Tapak Klien W adalah bahwa pada bidang interior, terdapat standarisasi dimensi furnitur; mencakup lebar, tinggi, bahkan jarak antara *adjuster*. Selain itu, praktikan juga memahami detail pemasangan furnitur interior usai mengerjakan *construction drawing* (CD) yang diolah melalui aplikasi COHOOM. Dalam pengerjaan proyek ini, praktikan juga berhasil mengimplementasikan ilmu dari masa pembelajaran di kuliah, antara lain adalah Struktur dan Utilitas dalam membaca simbol *legends* yang kurang familiar dan menghindari penyusunan furnitur yang berpotensi menyebabkan kecelakaan, seperti letak kompor dan gas yang berdekatan dengan jalur listrik (stop kontak) yang dapat memicu kebakaran.

Di samping itu, pembelajaran yang praktikan dapat dari kendala yang dihadapi adalah praktikan menjadi terlatih untuk mengeksplor atau belajar secara otodidak mengenai aplikasi COHOOM yang kurang familiar. Dengan menyadari bahwa

aplikasi yang digunakan merupakan aplikasi yang cukup jarang dipakai, untuk ke depannya praktikan harus lebih inisiatif dan cepat beradaptasi dengan cara menyimak tutorial-tutorial di internet juga aktif bertanya kepada rekan *intern* dan karyawan lainnya. Selain itu dengan terjadinya kendala internet, praktikan berlatih untuk beralih dari tugas satu ke yang lainnya tanpa kewalahan dan kembali menjaga progress *on-track* ketika internet sudah baik kembali.

3.2 Proyek A: Interior Dapur Rumah Tapak

Proyek Interior Dapur Rumah Tapak Klien A merupakan proyek yang dilaksanakan pada hunian privat yang berlokasi di Cibubur, Jakarta Timur, DKI Jakarta. Proyek ini merupakan proyek interior yang mencakup desain interior *master bedroom* dan dapur.

Proyek Interior Dapur Rumah Tapak Klien A dikategorikan sebagai proyek utama kedua yang dilaksanakan oleh praktikan dalam program KP. Pengerjaan proyek yang ditugaskan kepada praktikan mencakup bagian atau area dapur saja, sedangkan area *master bedroom* ditugaskan kepada rekan praktikan. Proyek ini memakan waktu kurang lebih lima minggu, terhitung dari awal pemberian tugas di tanggal 6 Juli 2022 hingga 4 Agustus 2022. Dalam pengerjaan ini, praktikan bertanggung jawab, menerima arahan, dan melaksanakan tugas di bawah naungan penanggung jawab yang sama dengan proyek utama pertama, yaitu Rizky Natasha. Pengawasan dan pemantauan progres kerja praktikan dilakukan oleh penanggung jawab proyek dan pembimbing kerja melalui *platform* Trello.

3.2.1 Bidang Kerja

Dalam Proyek Interior Dapur Rumah Tapak Klien A, praktikan ditugaskan dalam merancang interior dapur yang dikembangkan berdasarkan *brief client*. Tugas praktikan dalam Proyek Interior Dapur Rumah Tapak Klien W antara lain adalah:

- a. *Pre-eliminary design*.
- b. Penyusunan *moodboard presentation*.
- c. *Collect material sample*.
- d. Revisi desain.

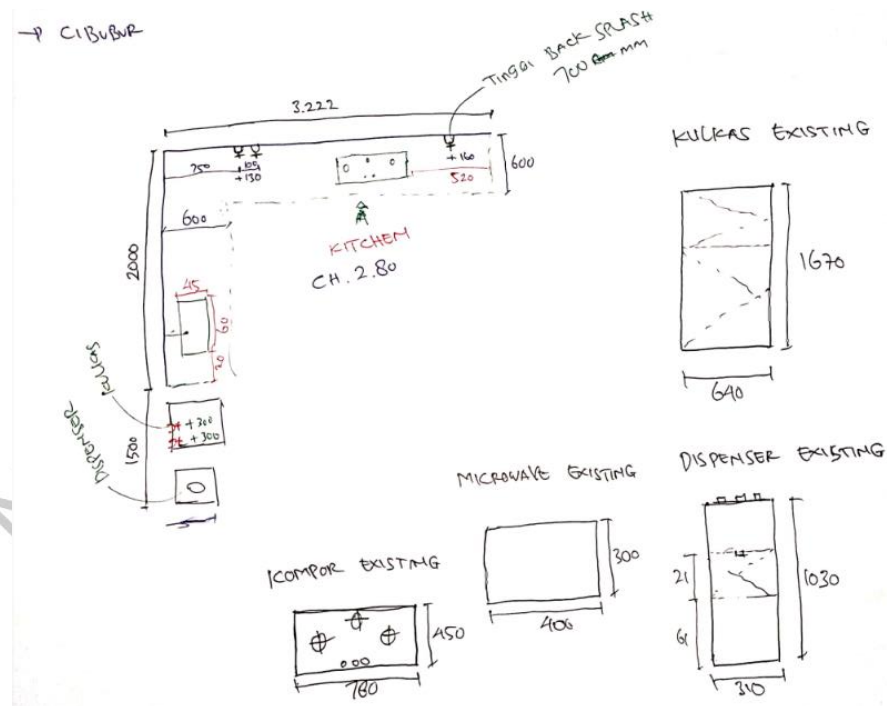
3.2.2 Pelaksanaan Kerja

Pada tahap awal pemberian tugas, yaitu 6 Juli 2022, praktikan diberikan *brief client* (Tabel 3.2) dan hasil pengukuran *site survei* (Gambar 3.9). Kemudian praktikan ditugaskan untuk mengembangkan desain interior berdasarkan dua hal tersebut.

Tabel 3.2 Proyek A: Design Brief

Referensi Katalog	: Krakatau
Color Scheme	<i>Royal Blue</i>
Kebutuhan Khusus	Tidak ada
Ukuran Kasur	Tidak ada
Ukuran TV	Tidak ada
Catatan Khusus Lainnya	Diselaraskan dengan item eksisting

Sumber: Hyde Living (2022)



Gambar 3.9 Hasil pengukuran *site survei* Hyde Living (2022)

Praktikan mengajukan desain *kitchen set* berbentuk L dengan warna kayu muda (Gambar 3.10). Pengusulan bentuk L tidak hanya untuk menyesuaikan dengan furnitur dapur eksisting, tetapi juga untuk memaksimalkan kesan luas pada *space* yang terbatas. Bentuk L dengan furnitur yang melekat pada dinding menggagaskan rasa luas pada ruang karena minimnya elemen yang memblokir sirkulasi pengguna. Bentuk L pada perancangan *kitchen set* terdiri dari panel dispenser, panel kulkas, *sink*, *base cabinet*, dan *wall cabinet*. Panel dispenser dan panel kulkas disusun berdampingan bersama *microwave* untuk memudahkan pengguna dalam mengonsumsi hal-hal yang lebih bersifat instan (sereal, air minum, makanan instan, dsb.) maka dari itu panel-panel tersebut diletakkan tepat di samping meja makan. Sedangkan kompor diletakkan pada kabinet yang

berseberangan dengan meja makan yang diapit oleh dua kabinet pada sisi kanan dan kirinya, hal ini diusulkan mempertimbangkan *space* yang dibutuhkan klien dalam aktivitas memasak yang membutuhkan ruang persiapan yang luas berdasarkan keseharian pengguna, salah satunya adalah membuat kue, yang pada dasarnya membutuhkan banyak ruang, bahkan untuk peralatannya pengolahan kue itu sendiri. *Wall cabinet* disusun sesuai dengan kebutuhan peralatan dapur klien dengan kabinet *corner* yang terbuka, guna untuk memudahkan dan meringkas waktu penyimpanan peralatan dapur yang dipakai sehari-hari. Terkait warna kayu muda yang dipilih sebagai material *kitchen set*, selain mengacu terhadap standarisasi warna Hyde Living yang telah dipilih dan disetujui oleh klien, juga mempertimbangkan perpaduan dengan cat dinding eksisting yang berwarna putih untuk menciptakan kesan minimalis yang bersih dan apik.



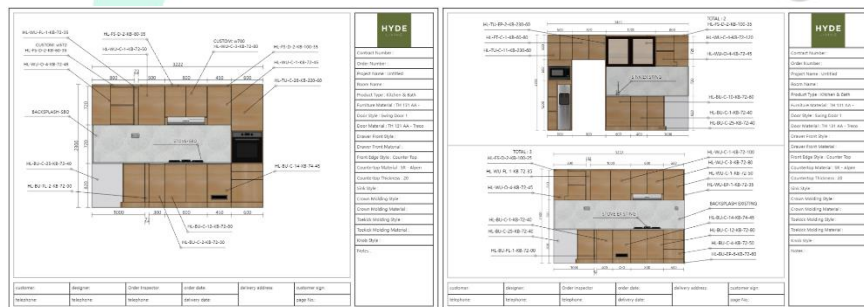
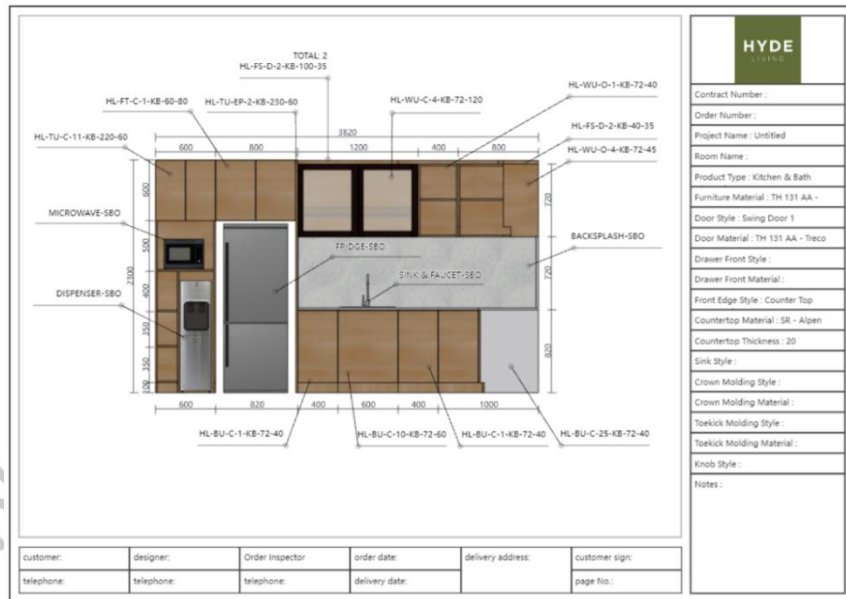
Gambar 3.10 Pre-eliminary design
Dokumentasi Pribadi (2022)

Setelah menyelesaikan *pre-eliminary design* di COHOOM, praktikan kemudian menyusun *moodboard presentation* (Gambar 3.11). *Moodboard presentation* pada tahap ini diajukan terlebih dahulu kepada penanggung jawab, bukan kepada klien, karena masih berupa *pre-eliminary design*.



Gambar 3.11 Moodboard Presentation
Dokumentasi Pribadi (2022)

Selain menyusun *moodboard presentation*, praktikan juga menghasilkan DD di COHOOM (Gambar 3.12) untuk dikirimkan kepada bagian estimator sebagai bentuk estimasi biaya proyek. Dalam DD yang diolah oleh praktikan, terdapat kode SKU furnitur, material yang sebelumnya telah dipilih, dan dimensi tiap-tiap furnitur.



Gambar 3.12 Detail Drawing Kitchen Set
Dokumentasi Pribadi (2022)

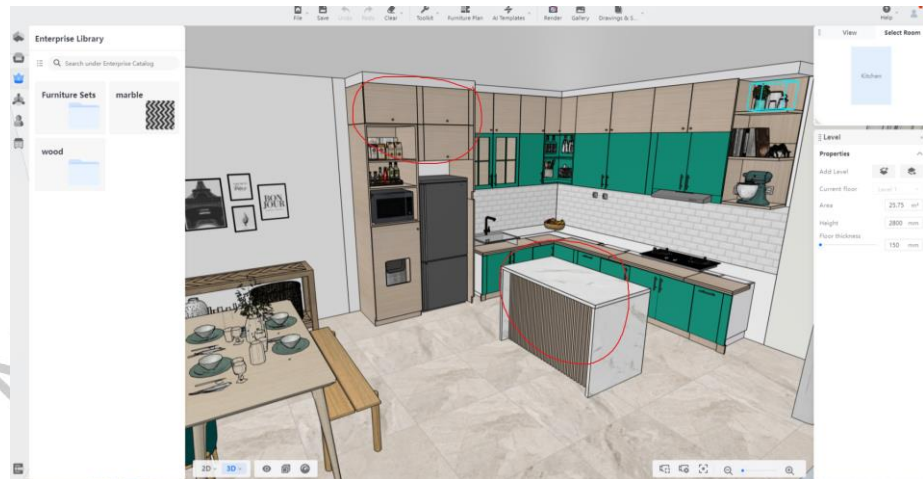
Setelah *pre-eliminary design* diserahkan dan diterima oleh penanggung jawab proyek. Akses COHOOM Proyek Interior Dapur Rumah Tapak Klien A dialihkan kepada anggota *Tim Design Traffic* lain. Kemudian, tiga minggu kemudian praktikan ditugaskan untuk mengumpulkan material (*collect sample material*) untuk Proyek Interior Dapur Rumah Tapak Klien A yang sebelumnya telah ditentukan pada *pre-eliminary design* (Gambar 3.13)



Gambar 3.13 Collect Sample Material
Dokumentasi Pribadi (2022)

Setelah mengumpulkan material, praktikan kemudian diberikan tugas untuk merevisi desain. Desain pada *timeline* ini bukan lagi desain *pre-eliminary design* milik praktikan, melainkan desain yang telah dikembangkan lagi oleh anggota *Design Traffic Team*. Pada kali ini praktikan ditugaskan untuk menyesuaikan dimensi furnitur berdasarkan dimensi standarisasi Hyde Living, menghapus *kitchen island*, dan menentukan material hijau yang lebih *soft* (Gambar 3.14). Penyesuaian dimensi dilakukan karena terdapat beberapa dimensi furnitur (yang telah dikembangkan oleh anggota Tim *Design Traffic*) yang tidak sesuai dengan standarisasi Hyde Living. Sedangkan penghapusan *kitchen island* dilakukan untuk mengembalikan keleluasaan ruang yang sebelumnya telah diusulkan oleh praktikan pada *pre-eliminary design*. Di samping itu, material hijau yang sebelumnya tidak terdapat pada *pre-eliminary design* merupakan permintaan dari klien, akan tetapi warna hijau yang dipilih sebelumnya terlalu mencolok dan tidak sesuai dengan nuansa “*natura*” yang diinginkan oleh klien, sehingga praktikan mengusulkan warna hijau *muted* dengan

kayu yang lebih tua untuk menghasilkan nuansa “*natural*” yang dikembangkan dari warna hutan.



Gambar 3.14 Revisi Desain Kitchen Set
Dokumentasi Pribadi (2022)

Setelah revisi desain, Proyek Interior Dapur Rumah Tapak Klien A kemudian dialihkan kembali kepada anggota *Tim Design Traffic* lainnya, sehingga praktikan tidak lagi memegang proyek tersebut hingga akhir masa Kerja Profesi.

3.2.3 Kendala yang Dihadapi

Kendala yang praktikan hadapi saat mengerjakan Proyek Interior Dapur Rumah Tapak Klien A merupakan kendala teknis, yaitu dimensi *fridge top* pada COHOOM yang *error* dan tidak sesuai dengan standarisasi, juga material *base cabinet* tabung gas yang tidak dapat terganti materialnya. Kendala yang dihadapi pada pengerjaan Proyek Interior Dapur Rumah Tapak Klien A berupa kendala minor yang dapat diatasi dengan cepat.

3.2.4 Cara Menghadapi Masalah

Untuk menghadapi kendala teknis tersebut, praktikan berkomunikasi dengan penanggung jawab proyek dan penanggung jawab proyek meneruskan kendala terkait COHOOM kepada Tim Desain Produk untuk diatasi. Kendala teknis tersebut dapat diatasi setelah beberapa hari berkat penyesuaian dimensi yang dilaksanakan oleh Tim Desain Produk.

3.2.5 Pembelajaran

Pada Proyek Interior Dapur Rumah Tapak Klien A, praktikan berhasil mengimplementasi pengetahuan dari mata kuliah Perancangan Ruang Dalam untuk mengembangkan desain *kitchen set* berdasarkan *brief client* dan hasil survei. Praktikan berhasil mengolah penyusunan furnitur berdasarkan kebutuhan pengguna yang didasari dari kegiatan sehari-harinya di area dapur. Selain berhasil mengimplementasi pengetahuan tersebut, praktikan juga mempelajari beberapa hal seperti jarak standar antara kabinet dasar dengan kabinet dinding didasari oleh

beberapa pertimbangan, seperti pemasangan *backsplash*. Pembelajaran baru yang praktikan dapat selama penggunaan aplikasi COHOOM pada pelaksanaan Proyek Interior Dapur Rumah Tapak Klien A adalah krusialnya pemasangan gagang pintu pada kabinet, contoh gagang kabinet dasar diletakkan pada sisi atas dan gagang kabinet dinding diletakkan pada sisi bawah, hal ini berguna untuk mempermudah pengguna dalam menjangkau furnitur. Praktikan mempelajari hal ini karena pada aplikasi COHOOM terdapat beberapa opsi peletakan gagang pintu kabinet (atas, tengah, bawah – kiri, tengah, kanan)

3.3 Proyek D: Interior *Walk-in-Closet* Rumah Tapak

Proyek Interior *Walk-in-Closet* Rumah Tapak Klien D merupakan proyek yang dilaksanakan pada hunian privat yang berlokasi di Cilandak, Jakarta Selatan, DKI Jakarta. Proyek ini merupakan proyek renovasi yang dimulai sejak 29 Maret 2022 dan terfokus pada renovasi *master bedroom*, spesifiknya pada area *walk-in-closet*, yang tertera pada lantai dasar rumah tapak dengan estimasi *budget* kurang lebih empat puluh (40) juta. Proyek ini tidak jauh berbeda dengan proyek utama pertama, yakni merupakan proyek yang tengah berjalan pada tahapan pencocokan desain kepada klien.

Proyek Interior *Walk-in-Closet* Rumah Tapak Klien D dikategorikan sebagai proyek utama ketiga yang dilaksanakan oleh praktikan dalam program KP. Pengerjaan proyek yang ditugaskan kepada praktikan memakan waktu kurang lebih lima minggu namun sempat terjadi perpindahan alih di tengah pelaksanaan sehingga proyek ini ditempatkan pada proyek utama ketiga, terhitung dari awal pemberian tugas di tanggal 21 Juni 2022 hingga 5 Agustus 2022. Dalam pengerjaan ini, praktikan bertanggung jawab, menerima arahan, dan

melaksanakan tugas di bawah naungan penanggung jawab yang sama, yaitu Kak Kiky. Pengawasan dan pemantauan progres kerja praktikan dilakukan oleh penanggung jawab proyek dan pembimbing kerja melalui *platform* Trello.

3.3.1 Bidang Kerja

Dalam Proyek Interior *Walk-in-Closet* Rumah Tapak Klien D, praktikan ditugaskan dalam penyesuaian desain interior *walk-in-closet* yang antara lain adalah:

- a. Penyesuaian atau revisi desain.
- b. Penyesuaian dimensi furnitur.
- c. Revisi gambar kerja furnitur.
- d. Pengolahan DD.
- e. Pengolahan visualisasi berupa tahap *rendering*.
- f. Penyusunan *moodboard presentation*.

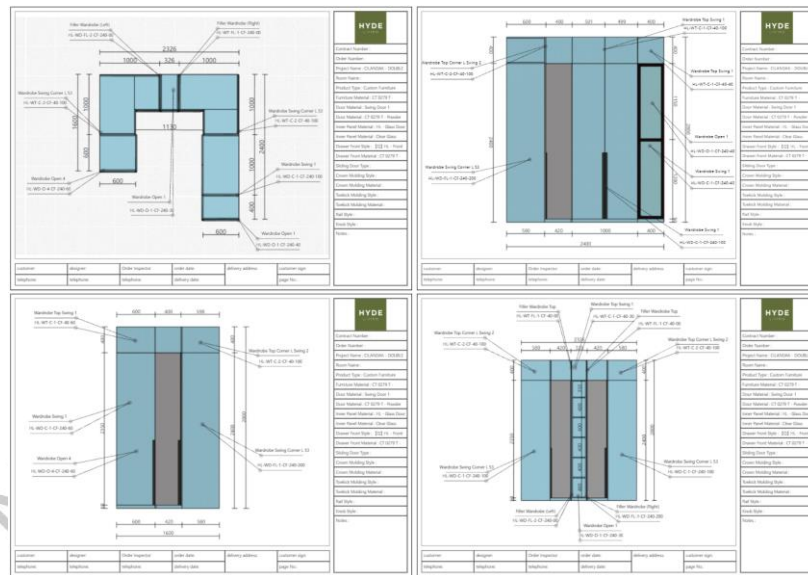
3.3.2 Pelaksanaan Kerja

Pada tahap awal pemberian tugas, yaitu 21 Juni 2022, praktikan diberikan akses COHOOM Proyek Interior *Walk-in-Closet* Rumah Tapak Klien D dan ditugaskan untuk menyesuaikan dimensi dan letak furnitur terhadap luas ruangan (Gambar 3.15)



Gambar 3.15 Penyesuaian Furnitur
Dokumentasi Pribadi (2022)

Setelah penyesuaian furnitur dilaksanakan, Proyek Interior *Walk-in-Closet* Rumah Tapak Klien D dialihkan dan akses COHOOM proyek dilanjutkan kepada salah satu rekan *intern* saya. Rekan *intern* saya kemudian mengerjakan DD furnitur *walk-in-closet* tersebut (Gambar 3.16).



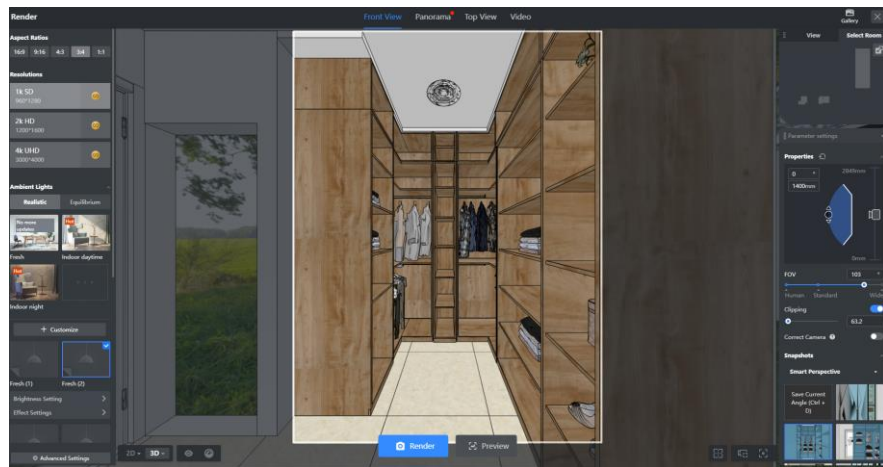
Gambar 3.16 Detail Drawing WIC
Farras Asiyah (2022)

Kemudian pada tanggal 21 Juli 2022, akses COHOOM kembali diberikan kepada praktikan diminta untuk revisi desain, terutama pada bagian material. Revisi pada bagian material merupakan bentuk *request* dari klien yang menginginkan warna yang lebih *natural* dibandingkan warna biru terang sebelumnya. Oleh karena itu praktikan memilih material kayu yang dapat mencapai kesain “*natural*” yang diinginkan oleh klien, akan tetapi praktikan juga mempertimbangkan kesan *lux* yang sebelumnya dicapai oleh warna biru terang, sehingga material kayu yang dipilih merupakan kayu dengan corak serat yang nyata sehingga *wardrobe* masih terlihat mewah. Setelah usai pemilihan material, praktikan kemudian merevisi dan mengolah DD *walk-in-closet* yang terbaru (Gambar 3.17).



Gambar 3.17 Revisi Detail Drawing WIC
 Dokumentasi Pribadi (2022)

Setelah pengolahan DD, praktikan ditugaskan untuk mengolah visualisasi berupa tahap *rendering* yang dilakukan pada aplikasi COHOOM (Gambar 3.18). Tahap *rendering* diperlukan untuk menunjukkan detail material yang sebelumnya telah diaplikasikan pada furnitur, dengan tahap ini klien dapat menggambarkan hasil akhir furnitur yang akan dipasang pada tahap produksi dan instalasi di kemudian hari.



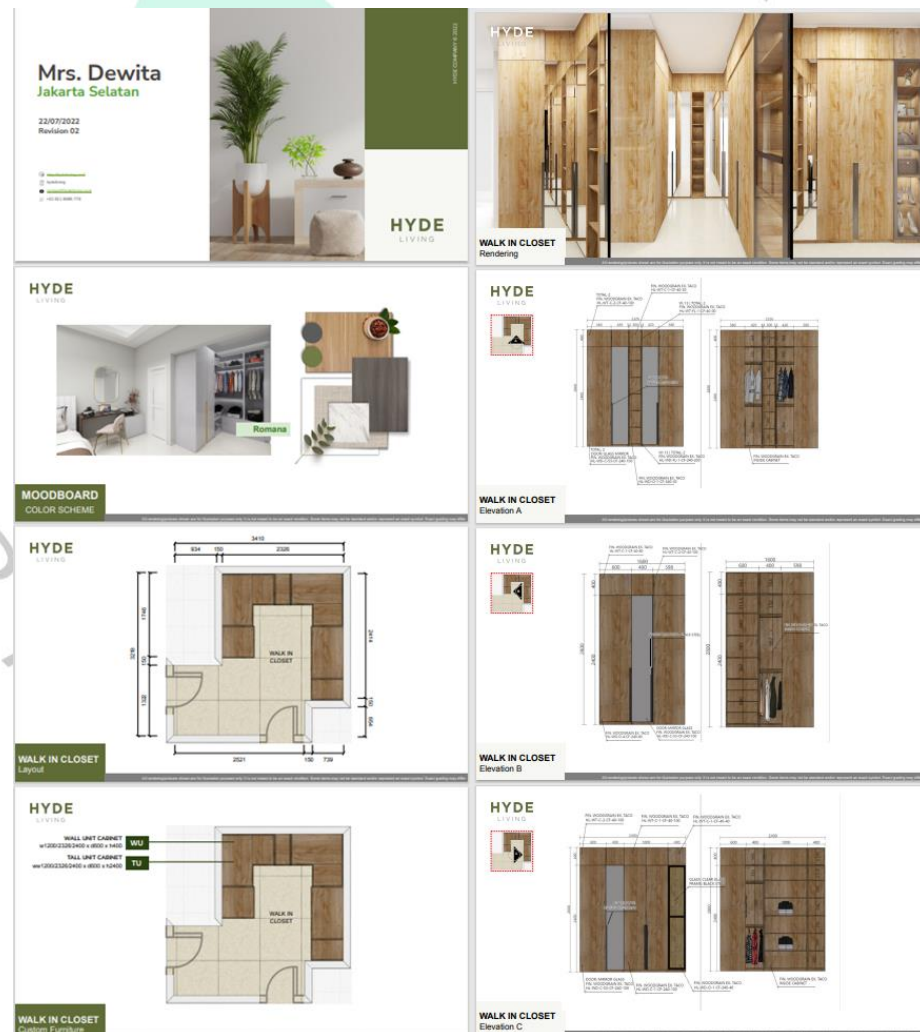
Gambar 3.18 Tahap *Rendering* Visualisasi
Dokumentasi Pribadi (2022)

Tahap selanjutnya setelah mengolah DD dan visualisasi adalah penyusunan *moodboard presentation* berdasarkan *design brief* (Tabel 3.3) dan revisi desain. *Moodboard presentation* disusun berdasarkan gambar-gambar yang diolah melalui COHOOM sebagai visualisasi untuk klien (Gambar 3.19).

Tabel 3.3 Design Brief

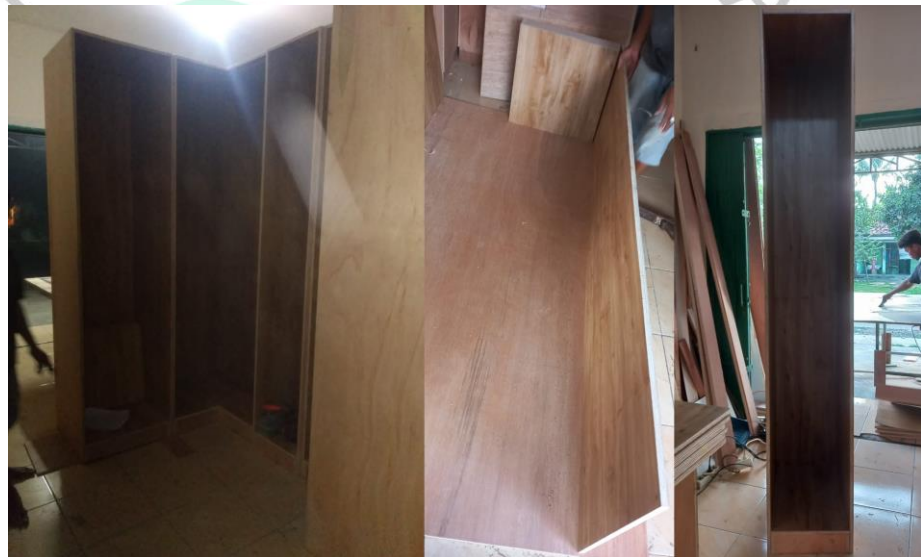
Referensi Katalog	: Romana
Color Scheme	<i>Natural White</i>
Kebutuhan Khusus	Tidak ada
Ukuran Kasur	Tidak ada
Ukuran TV	Tidak ada
Catatan Khusus Lainnya	Tidak ada

Sumber: Hyde Living (2022)



Gambar 3.19 Moodboard Presentation
Dokumentasi Pribadi (2022)

Moodboard presentation yang diolah berisikan oleh material furnitur, dimensi furnitur, pemasangan *adjuster* pada bagian dalam furnitur, dan peletakan furnitur pada denah. *Moodboard presentation* ini memudahkan praktikan untuk menjelaskan dan memberi gambaran terhadap klien terkait *final look* dari ruang *walk-in-closet*. Kemudian, tahap selanjutnya adalah pengonfirmasian dan persetujuan klien, setelah itu pihak Hyde Living akan memproduksi furnitur dan melaksanakan pemasangan instalasi pada *site* (Gambar 3.20)



Gambar 3.20 Tahap Produksi Furnitur
Penanggung jawab proyek, Rizky Natasha (2022)

3.3.3 Kendala yang Dihadapi

Kendala yang praktikan hadapi saat mengerjakan Proyek Interior *Walk-in-Closet* Rumah Tapak Klien D adalah ketika terjadi peralihan tugas secara *back-to-back*, hal ini menyebabkan praktikan kurang memahami desain yang ingin dicapai karena ada kekosongan peran praktikan dalam pelaksanaan proyek, yaitu kurang lebih satu bulan. Kendala lain yang praktikan hadapi ketika berlangsungnya proyek ini adalah

terjadinya *bug* atau *error* pada aplikasi COHOOM saat praktikan hendak mengganti material pada salah satu elemen furnitur.

3.3.4 Cara Menghadapi Masalah

Dalam menghadapi masalah yang terjadi pada Proyek Interior *Walk-in-Closet* Rumah Tapak Klien D, praktikan terus berkomunikasi dengan rekan *intern* yang sempat memegang proyek ini agar tidak terjadi kesalahan atau kekeliruan dalam tahap merevisi rancangan. Praktikan selalu men-*double-check* dan memastikan kepada pemegang tugas sebelumnya, terutama terkait ukuran dan jenis furnitur yang dipakai. Sedangkan saat terjadi *bug* atau *error* pada penggantian material di COHOOM, praktikan menanyakan terlebih dahulu kepada penanggung jawab proyek dan kemudian menyampaikan kendala kepada Tim Desain Produk yang bertanggung jawab untuk mengatasi kendala-kendala yang terjadi di aplikasi.

3.3.5 Pembelajaran

Pembelajaran yang praktikan dapat dari kendala tersebut adalah untuk saling berkomunikasi antara rekan kerja, terutama karena COHOOM merupakan aplikasi berlandaskan BIM, mengartikan semua karyawan dapat mengakses maka diperlukan kerja sama yang baik antar rekan kerja untuk mempermudah kelancaran progres proyek. Hal ini merupakan hal yang krusial bagi *intern* apabila tidak diterapkan, karena tugas *intern* tidak berfokus pada satu proyek saja, namun membantu karyawan yang ada; sehingga peralihan individu yang bertugas dalam satu proyek menuju proyek lainnya sangat sering terjadi. Selain pembelajaran, praktikan juga mampu

menerapkan hasil pembelajaran mata kuliah Digital I & II pada Proyek Interior *Walk-in-Closet* Rumah Tapak Klien D, karena dalam pelaksanaan proyek ini praktikan dominan dalam pengoperasian aplikasi COHOOM yang berbasis BIM untuk mengolah *detail drawing* (DD) dan pengoperasian aplikasi AutoCAD dalam mengolah *construction drawing* (CD) lebih lanjut.



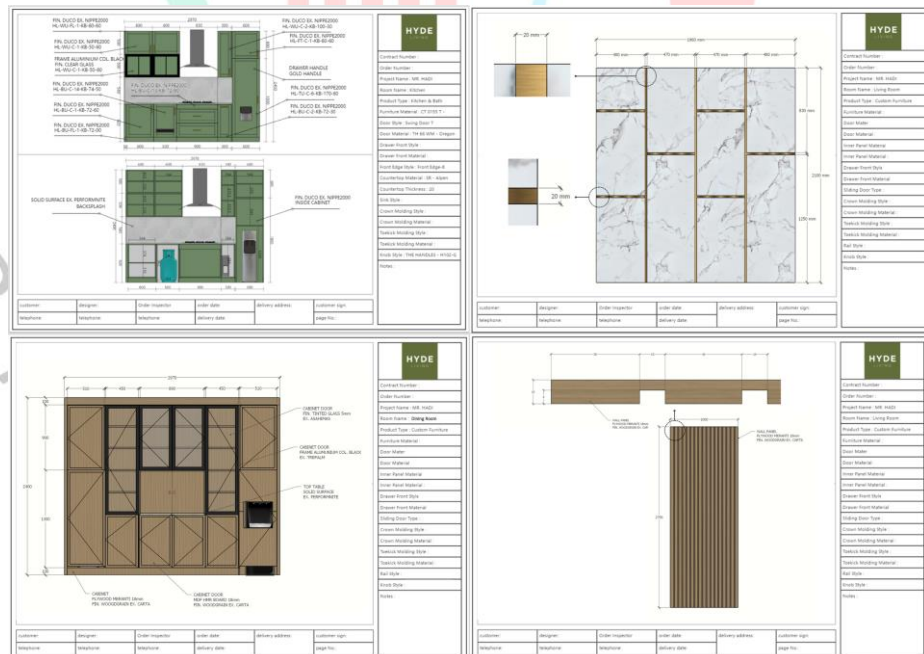
3.4 Proyek Lainnya

Proyek-proyek yang tertera pada sub-bab ini merupakan proyek praktikan yang menghasilkan *detail drawing* (DD), yang berguna untuk kepentingan estimasi biaya maupun sebagai elemen *moodboard presentation*, dan *construction drawing* (CD), yang digunakan sebagai acuan dalam pemasangan instalasi atau furnitur pada tahap pelaksanaan proyek interior.

3.4.1 Detail Drawing (DD)

a. Proyek H

Proyek H merupakan proyek renovasi interior rumah tapak. Renovasi rumah tapak ini mencakup dapur, ruang makan, ruang tamu, ruang penyimpanan, dan area wastafel. DD yang praktikan hasilkan mencakup furnitur dapur, ruang makan, dan ruang tamu.



Gambar 3.21 *Detail Drawing* Proyek H
Dokumentasi Pribadi (2022)

b. Proyek K

Proyek K merupakan proyek renovasi *master bedroom*. DD yang praktikan hasilkan mencakup *wall panel* dan *vanity table*.



Gambar 3.22 *Detail Drawing* Proyek K
Dokumentasi Pribadi (2022)

c. **Proyek J**

Proyek J merupakan proyek renovasi interior rumah tapak. DD yang praktikan hasilkan mencakup furnitur ruang tamu, ruang makan, dapur, dan area wastafel.



Gambar 3.23 *Detail Drawing* **Proyek J**
Dokumentasi Pribadi (2022)

3.4.2 Construction Drawing (CD)

a. **Proyek E**

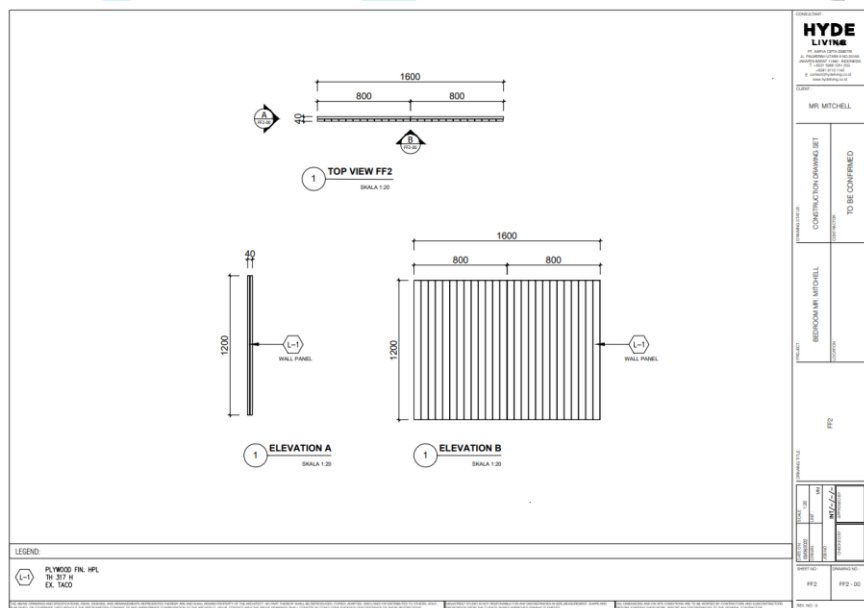
Proyek E merupakan proyek renovasi interior rumah tapak. Renovasi rumah tapak ini mencakup dapur basah, dapur kering, dan ruang tamu. CD yang praktikan tampilkan pada sub-bab ini adalah dapur kering dan dapur basah.

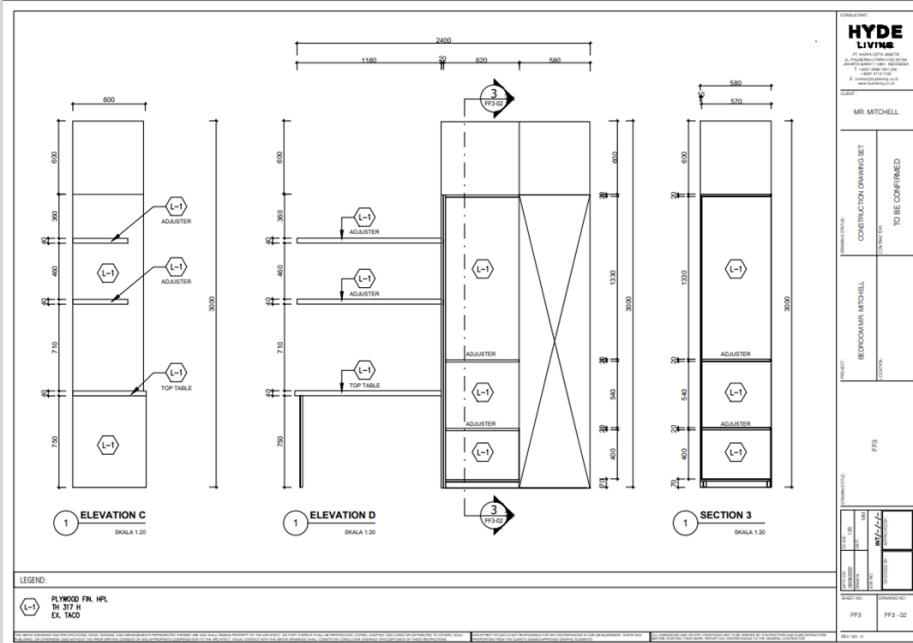
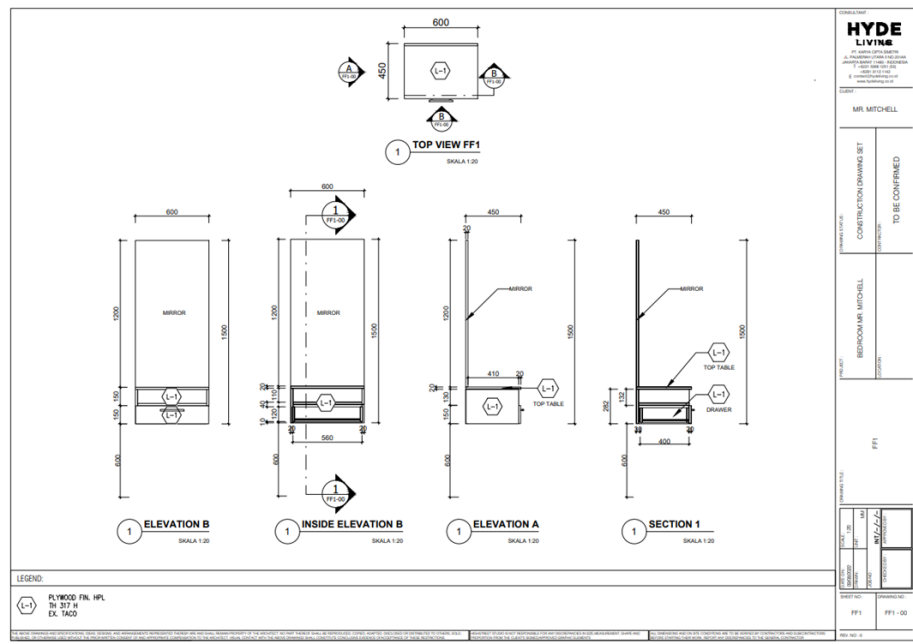


Gambar 3.24 Construction Drawing Proyek E
Dokumentasi Pribadi (2022)

b. Proyek M

Proyek M merupakan proyek renovasi *master bedroom*. CD yang praktikan hasilkan antara lain adalah *wall panel*, *wall cabinet* dan *wardrobe*.

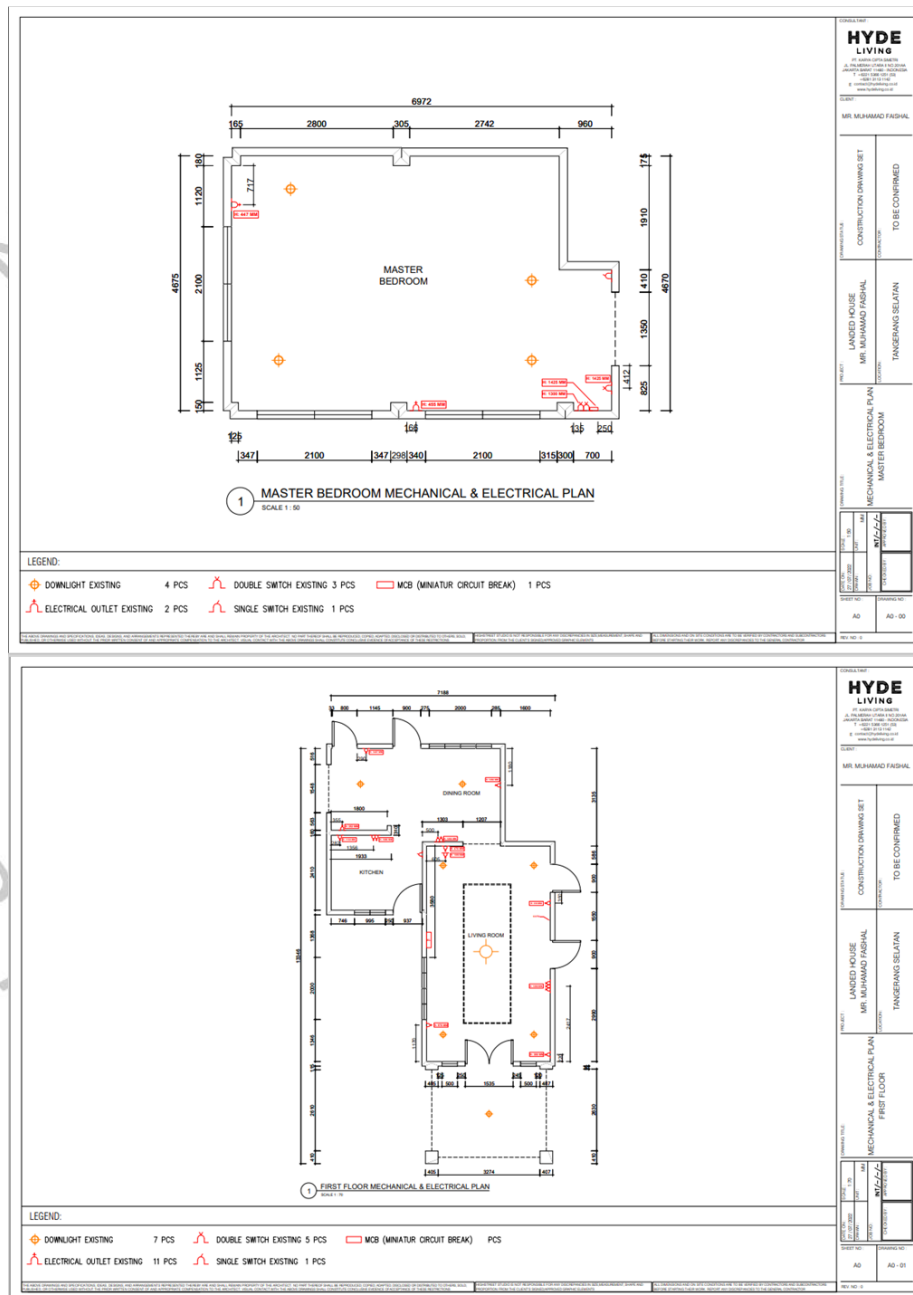




Gambar 3.25 Construction Drawing Proyek M Dokumentasi Pribadi (2022)

c. Proyek F

Proyek F merupakan proyek renovasi rumah tapak CD yang praktikan hasilkan adalah gambar kerja mekanikal dak elektrik (ME).



Gambar 3.26 Construction Drawing Proyek F
Dokumentasi Pribadi (2022)