

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

Pada pelaksanaan kerja profesi kali ini, praktikan ingin mengangkat tentang komposisi elemen arsitektur pada proses desain yang memang menjadi hal yang sangat dititik beratkan oleh *principal* dari Shiraz Design dalam menerapkan tiap rancangannya.

Wong (1991) dalam buku yang ia tulis berjudul *the principle of two dimension design*, menyatakan bahwa komposisi desain pada dasarnya terbentuk dari elemen dua dimensi (garis). Sedangkan teori yang ditulis oleh Ching (1974) dalam bukunya, *Architecture, Form, Space and Order*, menjelaskan bahwa banyak sekali elemen pembentuk desain dengan dasar elemen dua dimensi (garis). Teori teori tersebut praktikan gunakan dalam tahap perancangan selama pelaksanaan kerja profesi di Shiraz Design

Hari pertama melaksanakan kerja profesi di Shiraz Design, praktikan disambut dengan hangat oleh kepala desain dari perusahaan tersebut, sekaligus pembimbing kerja praktikan. Setelah mengenalkan lingkungan kerja kepada praktikan, kami diminta untuk duduk dan membahas tentang SOP dan beberapa hal penting terkait instansi tersebut. Selanjutnya praktikan diminta untuk mengerjakan *finishing* dari salah satu proyek. Setiap orang dari kami yang melaksanakan kerja profesi diminta mengerjakan *finishing* dari sebuah proyek dengan tugas yang berbeda beda tergantung keahlian kami yang sudah dipahami dan ditelaah oleh pembimbing kerja melalui portofolio kami. Bisa dikatakan pada proses ini adalah tahapan pengujian yang diberikan oleh pembimbing kerja yang nantinya akan mempengaruhi *jobdesk* kami masing-masing.

Setelah pengujian pada masing-masing individu dari kami selesai menuntaskan pekerjaan tersebut, praktikan melaksanakan *briefing workflow* dari Shiraz Design yang dipandu oleh pembimbing kerja. Praktikan diberi arahan tahapan merancang, yaitu mengumpulkan data atau informasi dari klien, lalu masuk ke tahap pencarian referensi, pembuatan konsep, desain, pembuatan gambar kerja, *finishing render*, dan proses terakhir yaitu proses produksi. Selama proses perancangan berlangsung, praktikan diminta untuk selalu melaporkan

progres dengan target atau acuan yang sudah ditentukan terlebih dahulu, agar proses revisi dapat dikerjakan dengan sesegera mungkin.

Proses pembelajaran dan pengerjaan kebanyakan dilakukan di kantor, namun praktikan juga berkesempatan untuk melakukan site survei, dan *quality control*, serta melakukan dokumentasi yang dibimbing langsung atau diawasi langsung oleh pembimbing kerja, namun selama proses pelaksanaan kerja profesi berlangsung, praktikan lebih banyak dibimbing oleh principal architect yaitu bapak Francis Tanoto.

Berikut beberapa proyek yang dikerjakan oleh praktikan selama masa pelaksanaan kerja profesi mulai tanggal 6 Juni 2022 sampai 19 Agustus 2022.

3.1 Project Andre Taulany

Proyek Interior Pertama yang praktikan ambil andil mulai dari mendesain hingga pada tahap *quality control*. Proyek yang sedang berjalan dan yang akan berjalan, dari mulai tahap perancangan hingga ke tahap produksi bahkan sampai ke tahap *quality control*.

Pada tahap perancangan, praktikan diminta untuk mencari referensi dan membuat sebuah *moodboard* yang tujuannya sebagai salah satu acuan untuk membuat konsep sebuah desain yang dibuat dengan sesuai permintaan dari klien. Selanjutnya praktikan juga diminta untuk membuat gambar kerja beserta gambar rendering yang memang bertujuan untuk presentasi kepada klien dan melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap produksi.

3.1.2 Bidang Kerja

Pada proyek ini, praktikan diberi tugas oleh Pembimbing kerja untuk mendesain, 3D modeling, rendering, membuat gambar kerja, dan melakukan *quality control*. Pada saat praktikan melaksanakan kerja profesi, pengerjaan interior sudah memasuki tahap pemasangan, dan yang praktikan terima merupakan permintaan interior tambahan.

3.1.3 Pelaksanaan Kerja

Sembari mengerjakan *finishing* pada tahapan pengujian, praktikan Bersama 2 rekan, pembimbing kerja, dan *principal architect* melaksanakan *site visit* ke kantor dari seorang artis, Entertainment, dan pelawak tersohor di Indonesia yaitu Andre Taulany, yang kebetulan sudah terjadi proses instalasi pembuatan interior kantornya. Praktikan diajarkan untuk pertama kalinya melakukan *quality control*, dan mengawasi langsung tahapan pemasangan instalasi dari Interior yang sedang dikerjakan. Pada saat *site visit*, praktikan mulai menjalin hubungan yang lebih intens terhadap pembimbing kerja dan *principal architect* dengan melakukan sebuah perbincangan. Di sela-sela perbincangan yang sedang terjadi tidak jarang pembimbing kerja dan *principal architect* mengajarkan kepada kami pentingnya mengasah *soft skill* yang memang dinilai praktikan cukup krusial untuk kelanjutan prosesi desain dan negosiasi harga.

Kemudian praktikan melanjutkan pengerjaan *finishing* pada tahap pengujian lalu praktikan mendapat kabar dari pembimbing kerja untuk membuat sebuah meja bar, dan juga meja untuk *accounting room*. Lalu kami melakukan *site visit* untuk yang kedua kalinya dan langsung melaksanakan pengukuran pada site. Pada tahap ini sang klien yaitu manajer dari Andre Taulany turun langsung untuk menjelaskan permintaannya.



Gambar 3.1. 1 Proses Pengukuran Accounting Room
Sumber: Praktikan (2022)

Pengukuran dilakukan dengan cara mencatat ukuran yang sudah diukur dengan sebuah meteran, ditambah dengan mencatat material apa saja yang sudah digunakan di dalam ruangan tersebut.

Setelah pengukuran dan mencatat permintaan dari client, kami berpamitan untuk pulang ke rumah masing masing karena hari sudah mulai gelap.



Gambar 3.1. 2 Referensi Meja Bar
Sumber: Praktikan (2022)

Proses mendesain meja bar dan meja *accounting* dilaksanakan di kantor keesokan harinya. Klien meminta untuk dibuat kan desain yang mirip dengan desain meja yang sudah terpasang dengan tujuan menyelaraskan interior dari kantor Andre Taulany tersebut.

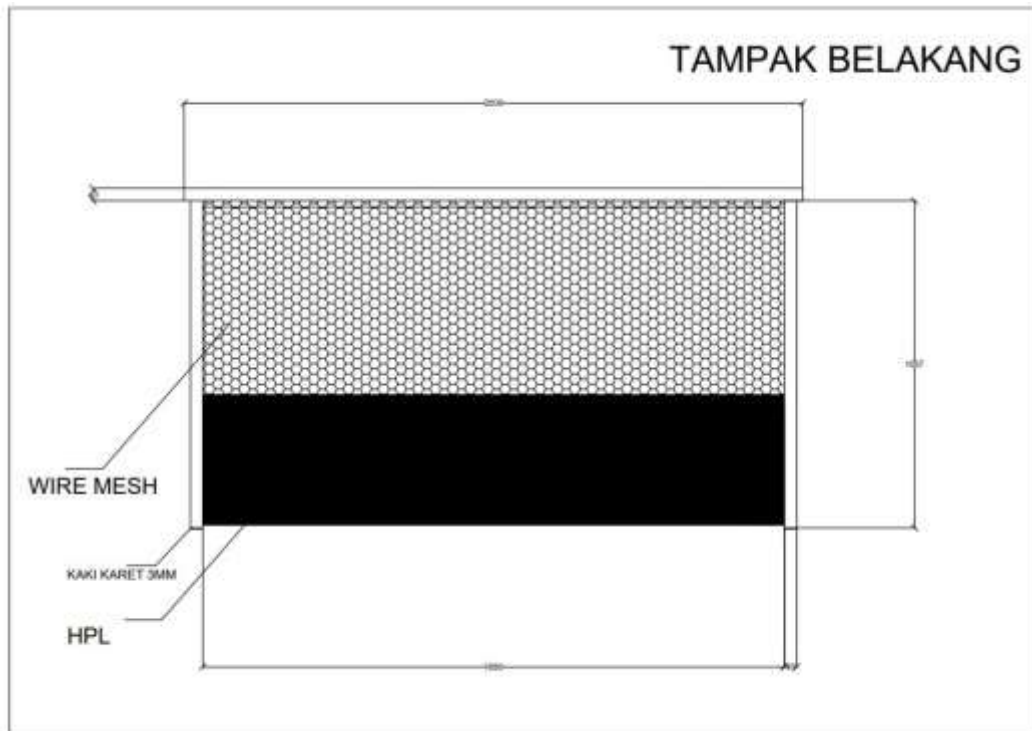
Dengan tema industrialnya, praktikan memulai desain dari meja bar menggunakan elemen besi dengan *wiremesh* dan juga menggunakan akses kayu. Untuk struktur kayu tersebut terdiri dari *multiplex* yang dilapisi oleh HPL dari Taco untuk memotong biaya, karena jika menggunakan kayu asli tentu saja harganya akan naik berkali kali lipat hanya untuk sebuah kayu yang memang bisa menggunakan alternatif kombinasi dari *multiplex* dan HPL.



Gambar 3.1. 3 Meja Bar Tampak Depan
Sumber: Praktikan (2022)

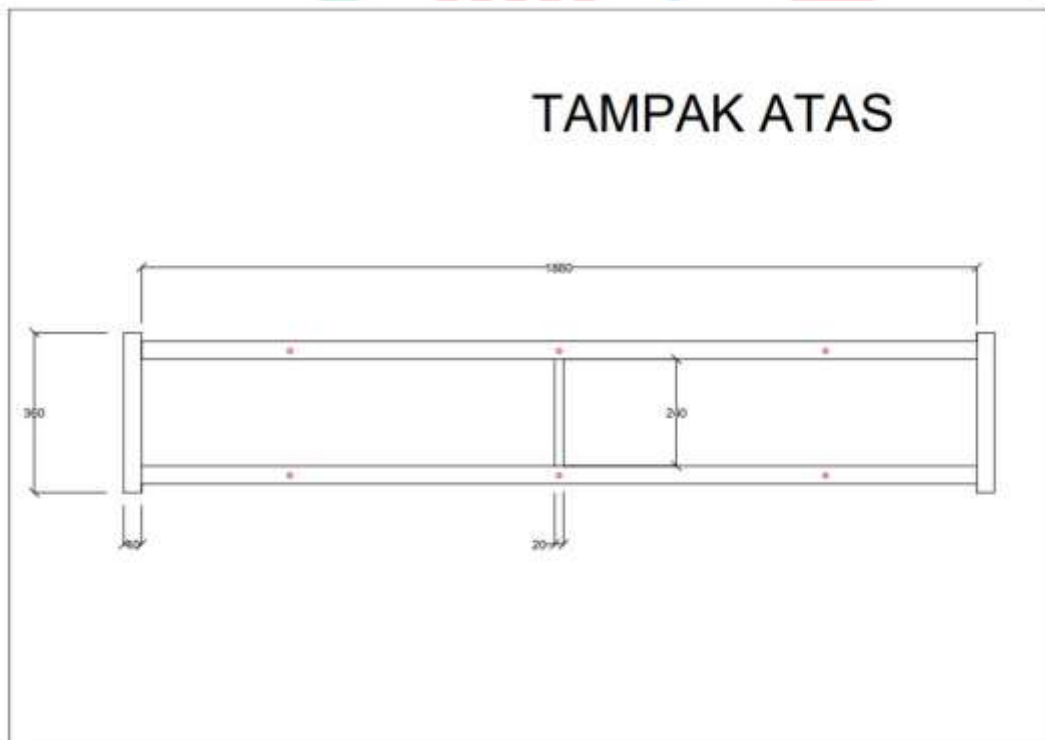
Pada desain meja bar ini, praktikan menggunakan material *wiremesh* untuk mendapatkan kesan industrial yang kokoh. Penggunaan material besi dengan bentuk geometri sederhana, ditambah penggunaan bidang kayu dengan bentuk yang sederhana juga menambahkan kesan kokoh dan *unfinished*.

Pada gambar kerja yang praktikan kerjakan pertama kali pada masa kerja profesi di Shiraz Design terlihat masih kurang baik, karena memang pada perkuliahan sebelum kerja profesi dilakukan, praktikan menghindari pembuatan gambar kerja yang harus dibuat dengan detail.



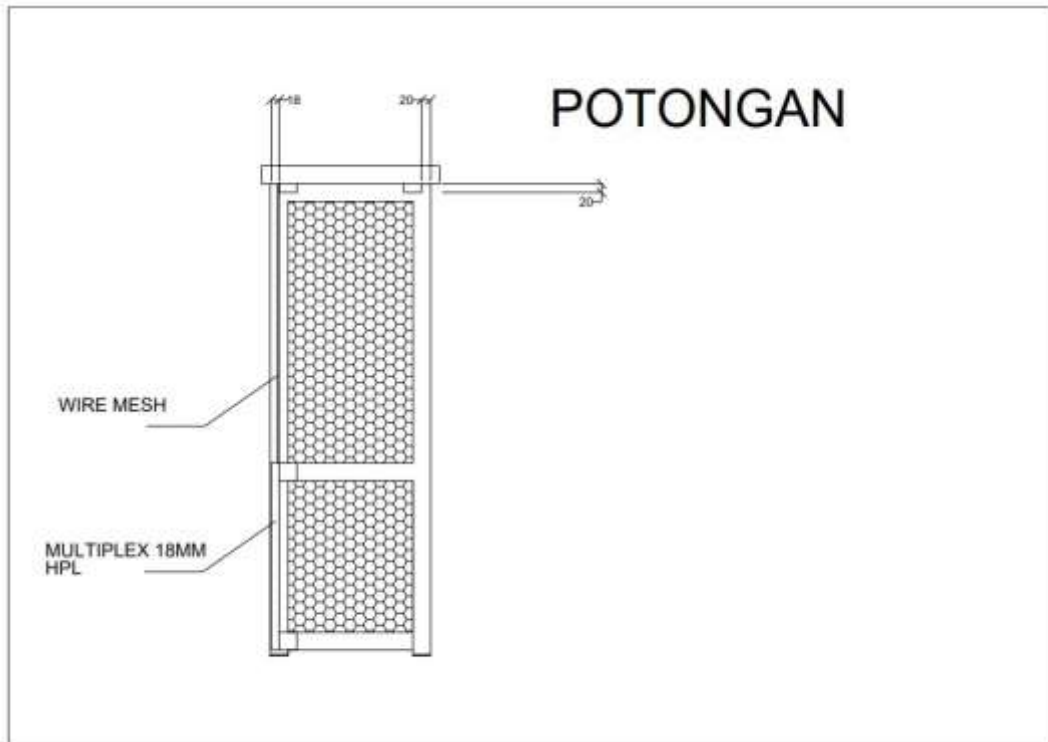
Gambar 3.1. 4 Gambar Kerja Meja Bar Tampak Belakang

Sumber: Praktikan (2022)

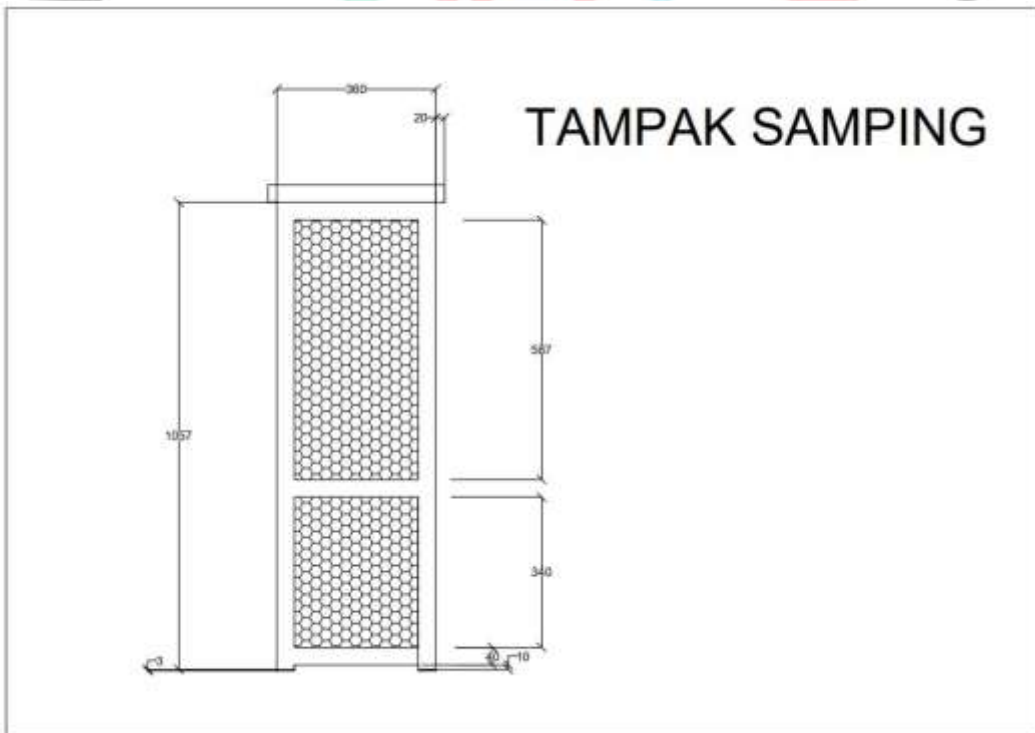


Gambar 3.1. 5 Gambar Kerja Meja Bar Tampak Atas

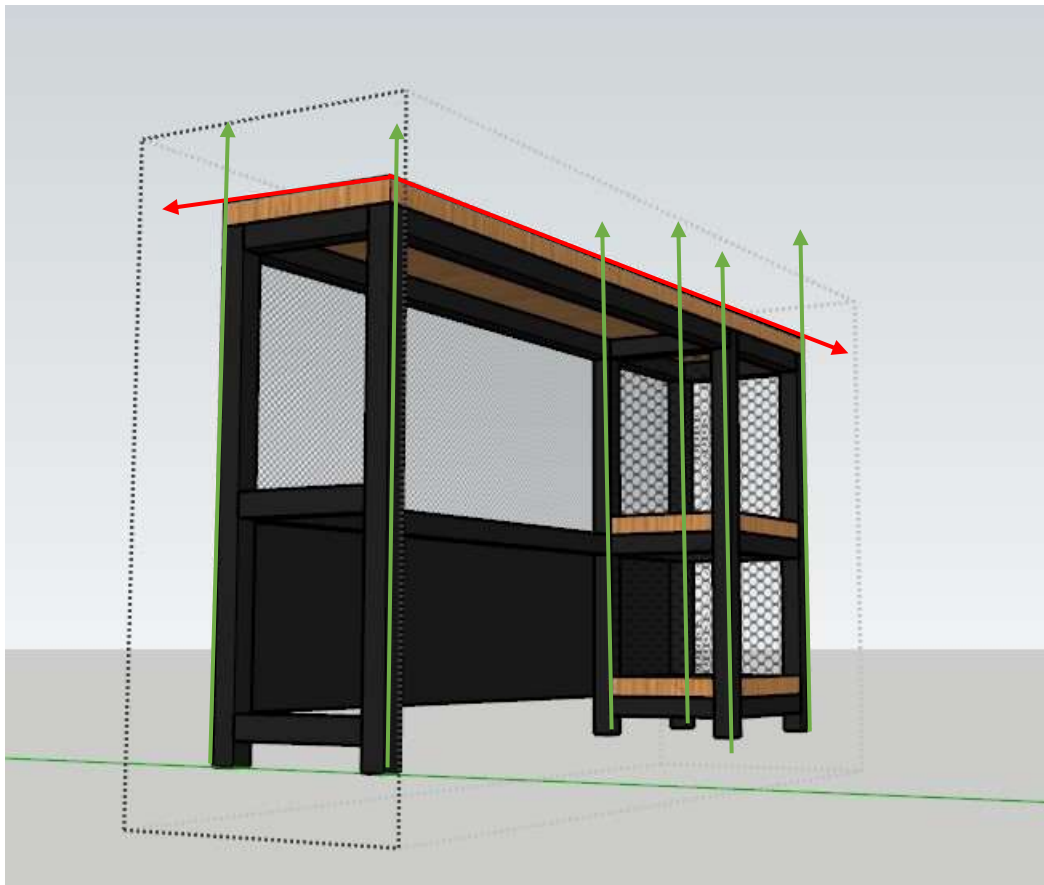
Sumber: Praktikan (2022)



Gambar 3.1. 6 Gambar Kerja Meja Bar Potongan
 Sumber: Praktikan (2022)



Gambar 3.1. 7 Gambar Kerja Meja Bar Tampak Samping
 Sumber: Praktikan (2022)



Gambar 3.1. 8 Perspektif Meja Bar
Sumber: Praktikan (2022)

Elemen yang digunakan pada desain meja bar adalah penggunaan elemen horizontal yang ditunjukkan pada panah berwarna merah terhadap elemen vertikal yang ditunjukkan dengan panah berwarna hijau. Penggunaan elemen garis tersebut terhadap gaya industrial sering digunakan untuk menegaskan bahwa desain tersebut terkesan kokoh dengan material yang mentah sesuai dengan karakteristik gaya industrial.

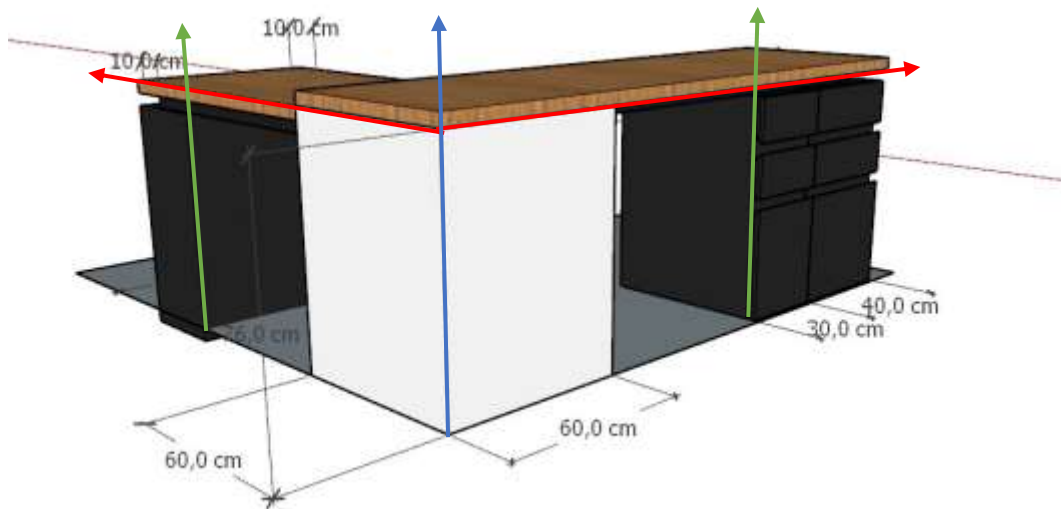
Setelah menyelesaikan 3d dan gambar kerja sekaligus mengerjakan revisinya, praktikan membuat *finishing render* dari desain meja bar tersebut. Selanjutnya praktikan diminta untuk mendesain sebuah meja ruang akuntan untuk 2 orang, selain kebutuhan untuk menulis, menggunakan laptop, dan lain hal yang selayaknya meja kantor perlukan,

meja ini juga membutuhkan sebuah tempat untuk menaruh atau menyimpan brankas.

Sama seperti desain sebelumnya, desain dari meja akuntan ini memiliki desain yang sama pada meja-meja yang ada di kantor dari Andre Taulany tersebut. Di sini praktikan memainkan warna hitam yang dominan dan kayu sebagai aksen. Material yang digunakan juga merupakan kombinasi dari *multiplex* dan HPL.

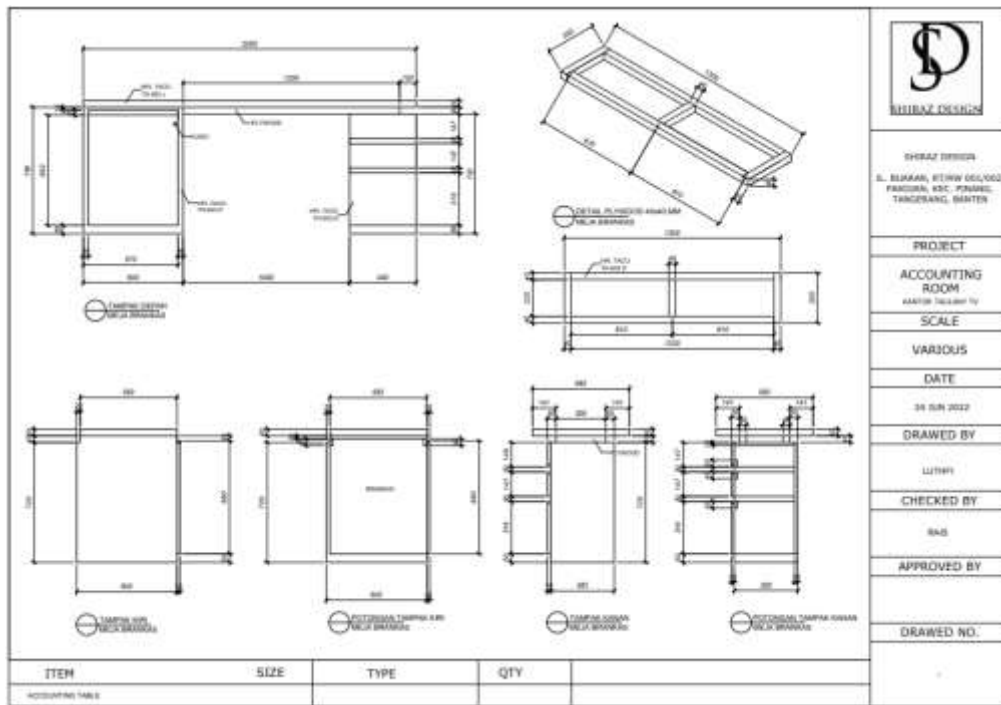


Gambar 3.1. 9 Rendering Meja Bar
Sumber: Praktikan (2022)

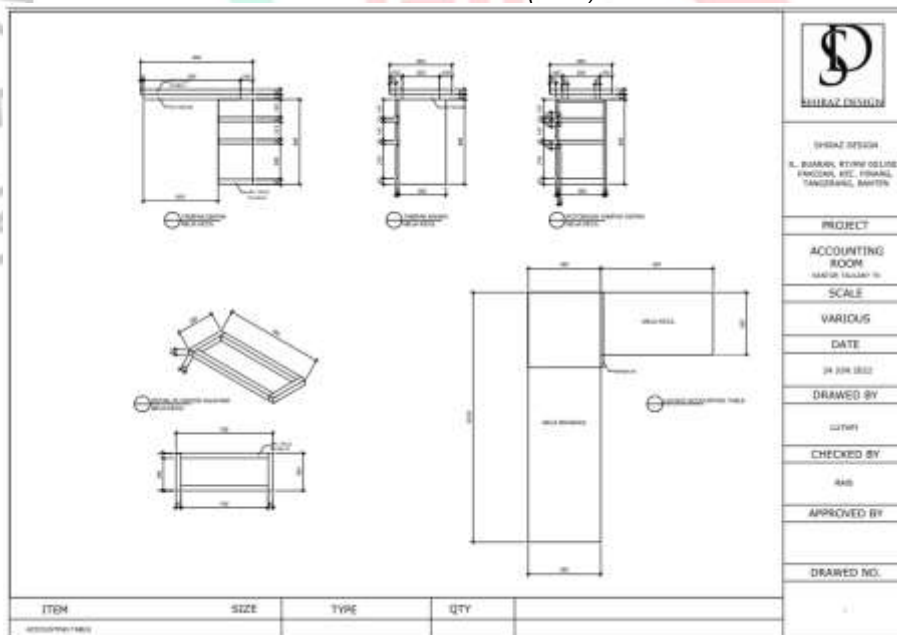


Gambar 3.1. 10 3D Meja Akuntan
Sumber: Praktikan (2022)

Untuk elemen yang digunakan pada desain meja akuntan ini menggunakan elemen vertikal, dan berpola huruf L. Elemen horizontal yang ditunjukkan dengan panah berwarna merah pada gambar 3.1.10, berpusat pada orbit yang ditunjukkan pada panah berwarna biru, sedangkan panah berwarna hijau yang merupakan elemen vertikal yang ditambahkan untuk menegaskan elemen horizontal yang dominan. Pembuatan meja tersebut menggunakan pola huruf L, untuk memaksimalkan penggunaan meja untuk dua orang dalam satu ruangan yang terbilang cukup kecil seperti yang ada pada gambar 3.1.1.



Gambar 3.1. 11 Gambar Kerja Meja Akuntan
Sumber: Praktikan (2022)



Gambar 3.1. 12 Gambar Kerja Meja Akuntan 2
Sumber: Praktikan (2022)

3.1.1. Kendala Yang Dihadapi

Kendala yang dihadapi oleh praktikan adalah pengerjaan gambar kerja interior yang terbilang cukup rumit sehingga revisi gambar kerja terus dilakukan. Pada perkuliahan, praktikan memang tidak menggunakan secara maksimal pembuatan gambar kerja, sehingga pada saat pelaksanaan kerja profesi khususnya pada proyek ini, praktikan cukup mengalami kesulitan.

3.1.2. Cara Menghadapi Kendala

Praktikan meminta izin kepada pembimbing kerja untuk menggunakan *template* pembuatan gambar kerja beserta kop perusahaan. Praktikan juga meminta rekan pelaksana kerja profesi untuk membimbing praktikan secara langsung. Selama revisi terjadi berulang kali, praktikan sudah mulai beradaptasi dengan pembuatan gambar kerja.

3.1.3. Pembelajaran Yang Diperoleh Dari Kerja Profesi

Pengalaman yang praktikan peroleh pada proyek kali ini adalah pengerjaan gambar kerja sangat mempengaruhi sebuah proyek. Kecepatan dan ketepatan menggunakan piranti lunak untuk mengerjakan gambar kerja akan meningkat seiring intensnya melakukan penggambaran gambar kerja.

Dalam merancang sebuah interior dengan referensi yang sudah sangat jelas mempermudah praktikan dalam mendesain interior yang serupa. Permainan dari gaya Industrial melibatkan permainan material ekspos dan penggunaan besi.

3.2 Rumah Pak Edith

Merancang sebuah rumah 6x15 dengan kebutuhan untuk akses masuk dari luar (tangga) menuju lantai 2. Pada awal merancang, praktikan membuat rumah dengan konsep yang diminta oleh klien, yaitu modern kontemporer atau modern minimalis. Proses mendesain rumah ini memakan waktu yang paling lama dibandingkan dengan proyek lainnya yang telah praktikan kerjakan selama masa kerja profesi.

3.2.2 Bidang Kerja

Pada proyek ini, praktikan diberi tugas oleh Pembimbing kerja untuk mendesain, 3D modeling, rendering, dan membuat gambar kerja mulai dari struktur, detail pintu dan jendela, elektrik, plumbing, dan denah.

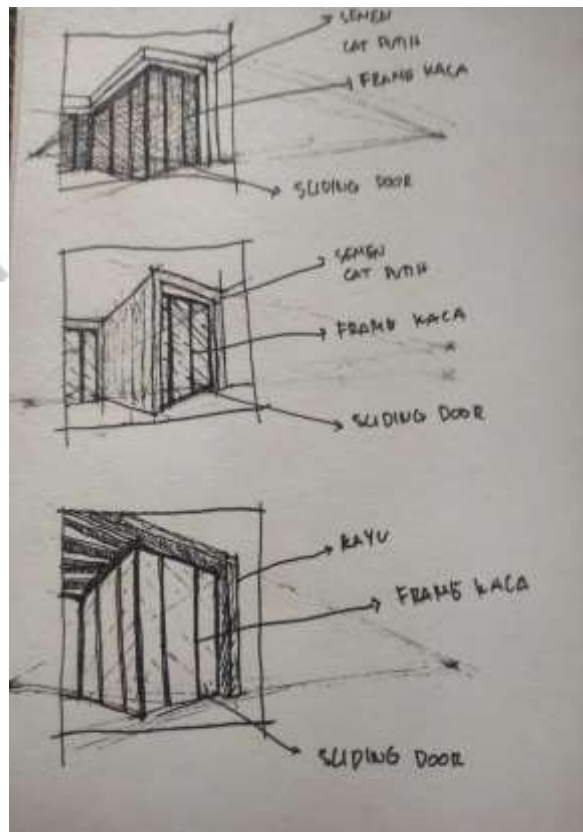
3.2.3 Pelaksanaan Kerja

Merancang sebuah rumah 6x15 dengan kebutuhan untuk akses masuk dari luar (tangga) menuju lantai 2. Pada awal merancang, praktikan membuat rumah dengan konsep yang diminta oleh klien, yaitu modern kontemporer. Proses mendesain rumah ini memakan waktu yang paling lama dibandingkan dengan proyek lainnya yang telah praktikan kerjakan selama masa kerja profesi. Praktikan membuat sketsa beberapa opsi fasad berdasarkan dengan referensi.

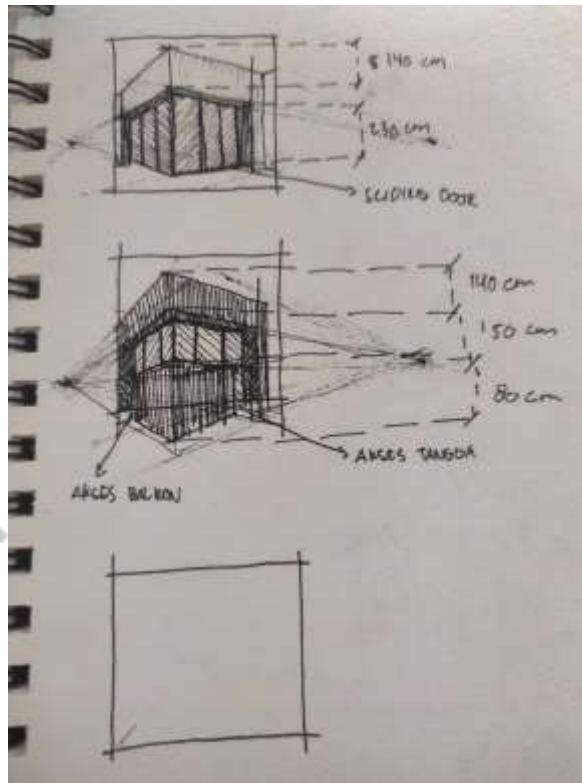


Gambar 3.2. 1 Salah Satu Preseden
Sumber: Pinterest (2022)

Pada preseden tersebut terdapat sebuah akses langsung dari halaman depan menuju sebuah ruangan dilantai dua yang berupa sebuah tangga yang ditunjukkan dengan warna merah pada gambar diatas. Disini praktikan mencoba untuk membuat sebuah tangga tersebut membaaur dengan baik pada fasad.



Gambar 3.2. 2 Sketsa Opsi Fasad 1
Sumber: Praktikan (2022)



Gambar 3.2. 3 Sketsa Opsi Fasad 2
Sumber: Praktikan (2022)

Mendesain rumah dengan akses tangga diluar merupakan pengalaman yang cukup sulit bagi praktikan, masalahnya adalah bagaimana untuk menyembunyikan atau menyelaraskan sebuah desain tangga outdoor yang memang selaras dengan fasad. Pada proses mendesain ini, praktikan dibantu langsung oleh principal dari Shiraz Design secara eksklusif, sehingga praktikan merasa percaya diri dan nyaman untuk mengerjakannya meskipun memakan waktu yang cukup lama.

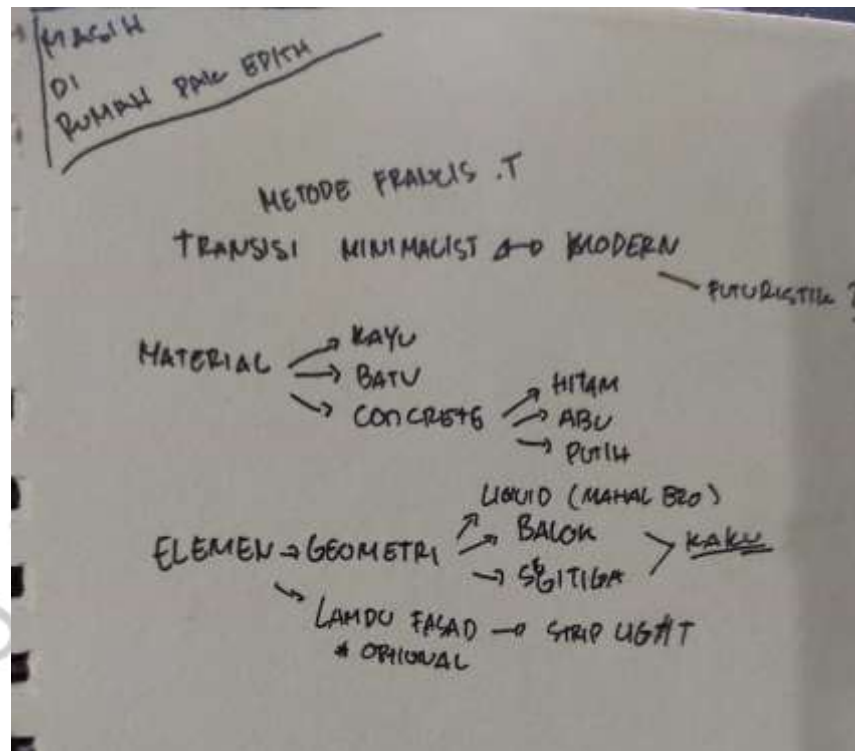


Gambar 3.2. 4 Opsi Fasad 1
Sumber: Praktikan (2022)

Terciptalah fasad awal dari rumah pak Edith dengan konsep modern minimalis. Dengan material utama batu, tone warna kayu dan putih membuat desain dari fasad ini terlihat modern. Sebelum diberi kepada client, praktikan membuat opsi desain yang kedua. Dalam merancang proyek rumah ini, praktikan dibimbing secara intens oleh principal architect dari shiraz design langsung. Dalam tahapan tahapannya praktikan diajarkan cara membuat opsi dari keinginan client dengan cara membuat transisi gaya yang klien inginkan.

Pada opsi 1 tersebut elemen yang digunakan adalah elemen subtraksi yang ditunjukkan pada gambar di atas dengan warna merah. Penciptaan fasad pada opsi tersebut terjadi dengan dasar elemen substraksi yang dibentuk sedemikian rupa sehingga terjadilah sebuah pembatas yang jelas berupa elemen garis horizontal dan vertikal yang ditunjukkan pada gambar dengan panah berwarna hijau.

Material yang digunakan pada opsi pertama ini dominan penggunaan material batu dengan warna yang monokrom dan netral. Pembuatan desain dengan gaya modern yang praktikan tangkap selama masa kerja profesi, cenderung menggunakan warna yang monokrom dengan bentuk geometri sederhana.



Gambar 3.2. 5 Metode Mendesain
Sumber: Praktikan (2022)

Dalam merancang rumah ini metode-metode perancangan yang sudah praktikan pelajari selama kuliah mulai diterapkan, seperti pembuatan program ruang, Analisa pengguna, mengikuti kerangka acuan kerja, hingga logika struktur. Metode pada gambar 3.2.5 tersebut praktikan dapatkan pada saat *brainstorming* dengan *principal architect*.

Rumah yang akan dihuni oleh 1 keluarga dengan kebutuhan tambahan home office, membuat rumah ini terbilang cukup unik untuk praktikan sendiri. Penentuan sirkulasi menjadi poin utama yang cukup memakan waktu karena kurangnya data yang praktikan terima. Analisa userpun menjadi terbatas karena praktikan tidak tahu apakah rumah yang memiliki kantor ini digunakan oleh pihak keluarga, atau tidak karena data yang praktikan terima ini hanya sebatas informasi singkat dari *principal architect*. Praktikan hanya bisa menyimpulkan bahwa yang akan menggunakan rumah ini tidak hanya pihak keluarga saja, melainkan dari pihak luar. Hal tersebut dapat praktikan tentukan dari keinginan client yang

ingin memiliki akses langsung dari halaman ke kantor dengan kapasitas halaman dapat menampung 2 mobil dan 3 motor, dan tidak menginginkan akses dari dalam rumah ke kantor.

Setelah mengajukan desain rumah ini kepada principal architect, beliau meminta untuk membuat 1 opsi lainnya dengan nada yang mirip atau serupa. Praktikan membuat desain opsi fasad kedua tetap dengan posisi dan desain tangga yang tidak berubah.



Gambar 3.2. 6 Opsi Fasad 2
Sumber: Praktikan (2022)

Dari opsi kedua yang praktikan buat, terlihat lebih kompleks dari desain pertama, dengan memainkan elemen cahaya dari LED strip light dengan warna kuning atau warm white. permainan sekat sekat kecil terhadap fasad rumah ini dibuat dengan rentang jarak yang bervariasi sehingga terciptalah sebuah rumah dengan desain yang lebih hidup.

Setelah diserahkan kepada principal architect, praktikan diminta untuk mengubah desainnya karena setelah dipertimbangkan kembali, desain fasad yang terlalu masif dinilai tidak cocok oleh usernya yang sudah berumur tua. Untuk membuat desain yang cocok untuk orang tua, praktikan memikirkan untuk menggunakan warna putih dengan vocal point batu.

Untuk desainnya praktikan mencoba untuk menuangkannya kedalam buku sketsa.



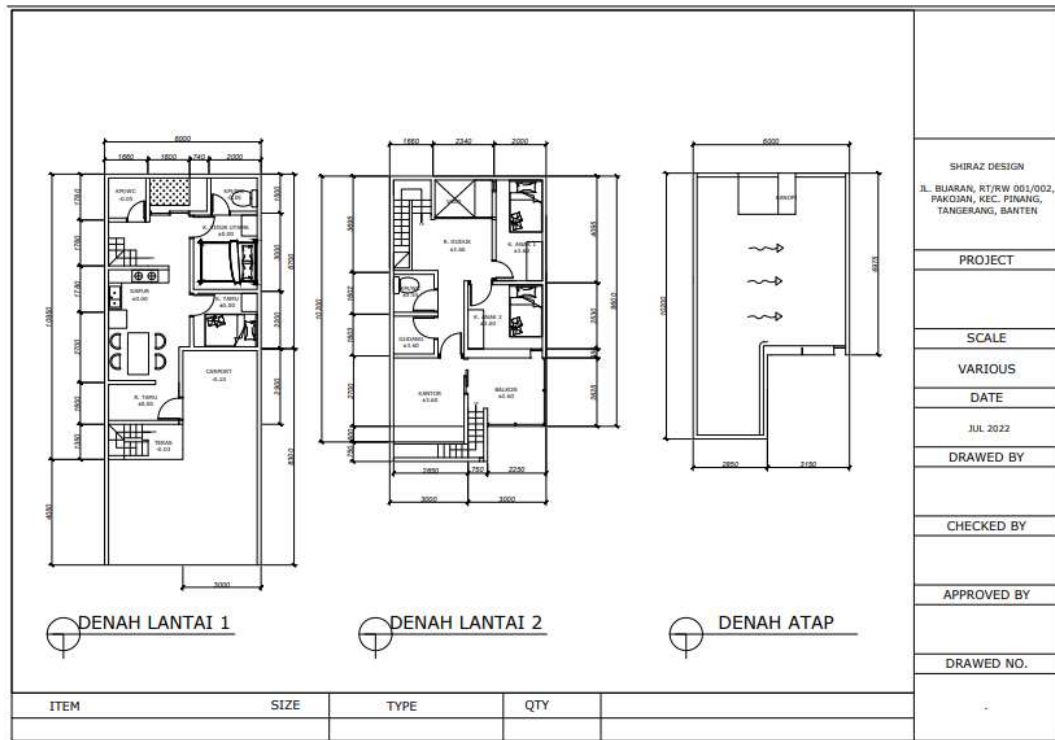
Gambar 3.2. 7 Sketsa Fasad Opsi 3
Sumber: Praktikan (2022)

Disini praktikan ingin mencoba untuk menggunakan desain tangga yang berbeda. Praktikan mencoba untuk membuat tangga ini menjadi *vocal point* dari rumah ini. Diperlihatkan bentuknya yang masif dengan warna yang kontras dengan sekitarnya membuat mata semua orang akan tertuju ke tangga ini apabila melihat fasad dari rumah ini. Bangunan dibagi menjadi 2 bagian, untuk bagian bangunan dengan tangga akan dibuat maju untuk lebih menonjolkan *vocal point* dari bangunan tersebut. Untuk jendelanya, praktikan membuat bentuk jendela mengikuti pola tangga yang membentuk diagonal. Kesan modern dan minimalis lebih terlihat pada desain ini.



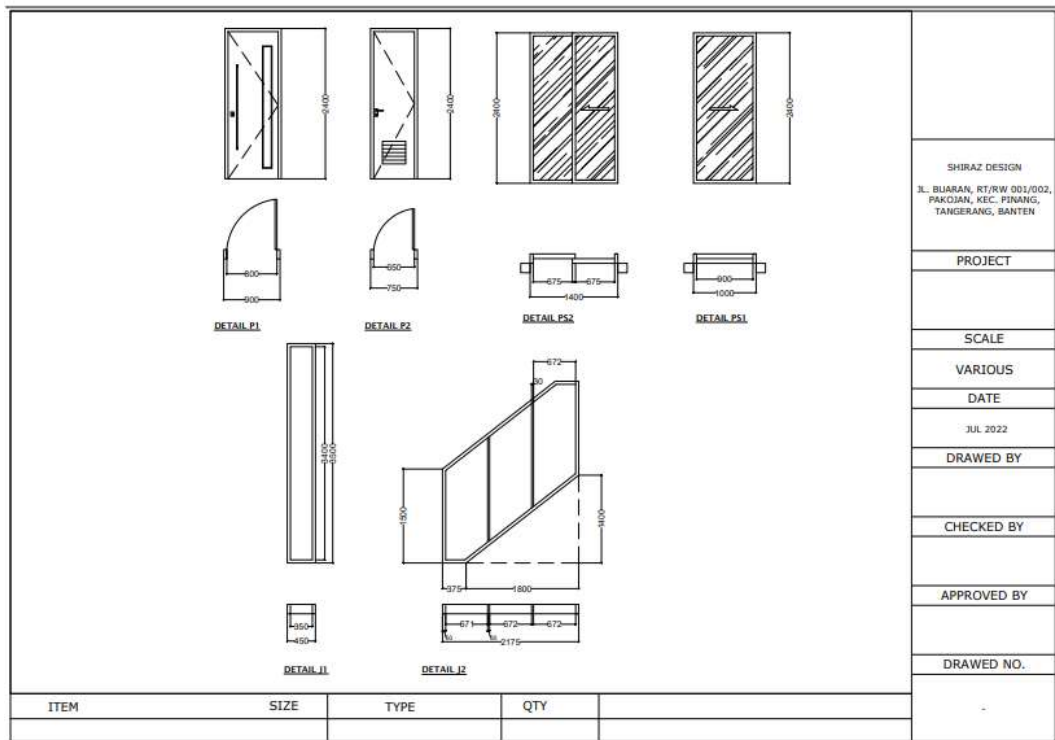
Gambar 3.2. 8 Opsi Fasad 3
Sumber: Praktikan (2022)

Diperlihatkan permainan warna yang kontras ditunjukkan pada gambar diatas dengan garis warna merah di bangunan tersebut. Penggunaan warna yang kontras akan menciptakan sebuah *point of interest* ditambah permainan ukuran tangga yang terbilang cukup besar. Perubahan denah juga ikut terjadi untuk menyesuaikan dengan perubahan fasad rumah ini. Denah revisi terakhir ditunjukkan pada gambar 3.2.9.



Gambar 3.2. 9 Gambar Kerja Rumah Pak Edith

Sumber: Praktikan (2022)



Gambar 3.2. 10 Detail Pintu dan Jendela

Sumber: Praktikan (2022)

Desain sudah diterima dengan baik oleh principal architect, mulai dari bentuk, komposisi warna, dan permainan *vocal point*, namun ada satu pertimbangan yang membuat desain kembali lagi berubah meskipun perubahannya hanya sedikit. Pada bagian bangunan sebelah kanan, dinilai tidak dapat mengimbangi desain bangunan sebelah kiri, sehingga bentuknya diubah sedikit. Penggunaan tali air menjadi permainan pada fasad bagian kiri ini ditambah dengan jendela yang bentuknya memanjang ke atas dan ramping semakin menambah kesan modern dan dapat mengimbangi desain fasad sebelah kirinya. Perubahan yang terjadi ditunjukkan pada gambar 3.2.11 dengan area berwarna biru.



Gambar 3.2. 11 Revisi Fasad Opsi 3
Sumber: Praktikan (2022)

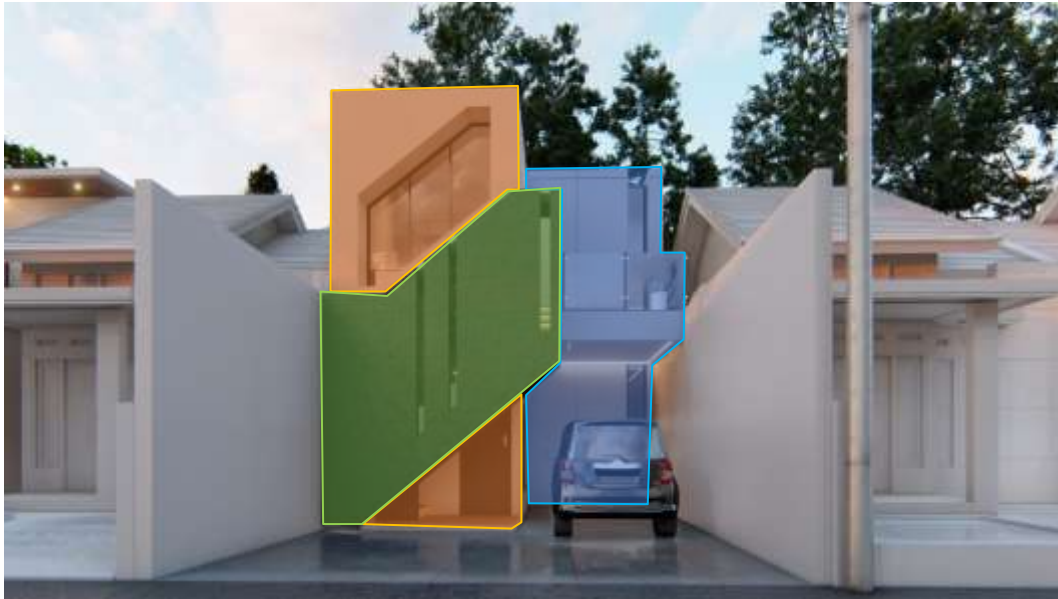
Komposisi yang dirancang pada bangunan ini menunjukkan adanya *vocal point* atau *point of interest* yang ditunjukkan dalam desain tangga yang menggunakan warna kontras dalam bentuk masif, namun proporsi dari warna kontras hanya sepertiga dari penggunaannya dibandingkan dengan warna putih. Dalam elemen seperti jendela pada bagian kanan ditunjukkan dalam penggunaan bidang vertikal dengan komposisi yang minim. Hal tersebut menunjukkan bahwa langgam dari rumah tersebut minimalis. Untuk penggunaan tali air pada bagian kanan rumah ini

menyeimbangkan bentuk dari jendela yang Panjang dan juga berfungsi sebagai *grid*.



Gambar 3.2. 12 Permainan Ukuran pada Fasad
Sumber: Praktikan (2022)

Permainan ukuran juga praktikan terapkan dalam merancang sebuah komposisi fasad pada bangunan ini. Diperlihatkan dalam permainan elemen vertikal, sedangkan tali air dan jendela yang merupakan komponen vertikal. Perbandingan besaran dapat dibedakan berkat tali air ini yang ditunjukkan pada gambar tersebut dengan warna hijau. Fasad pada bagian kanan dapat terlihat sebagai 3 bidang persegi Panjang, dengan jendela yang memiliki ukuran yang lebih ramping dibandingkan dengan tembok disampingnya.



Gambar 3.2. 13 Komposisi Massa
Sumber: Praktikan (2022)

Dapat dilihat pada gambar bahwa fasad dari bangunan ini terdiri dari 2 massa utama yang ditunjukkan dengan warna oranye dan biru, dan 1 massa sebagai *vocal point* yang ditunjukkan dengan warna hijau. Pada dasarnya, bentuk yang praktikan ambil adalah sebuah persegi, lalu praktikan memainkan elemen substraksi sedemikian rupa sehingga terciptalah 3 massa. Untuk *vocal point* itu sendiri, praktikan menggunakan *irregular form* dari bentuk persegi, yaitu bentuk diagonal. Bentuk diagonal ini seakan akan memberontak dari elemen dengan komposisi yang tersusun dengan sejajar. Digunakannya elemen diagonal dan menarik massa ke depan, ditambah penggunaan warna yang kontras membuat *vocal point* dari bangunan ini lebih terasa.

3.2.2 Kendala Yang Dihadapi

Dalam proses penentuan desain rumah dengan akses tangga di luar merupakan tantangan yang cukup sulit untuk praktikan alami. Terlebih desain dengan tangga di luar harus diselaraskan dengan desain fasad itu sendiri. Yang menjadi permasalahannya adalah proses menyelaraskan antara desain tangga dan fasad merupakan hal yang rumit ditambah lagi

permintaan ruang yang diminta oleh klien dinilai cukup banyak dan tidak sebanding dengan luas lahan.

3.2.3 Cara Menghadapi Kendala

Praktikan menghadapi kendala tersebut dengan cara *breakdown* desain tangga dan fasad dengan menghadirkan berbagai opsi didasari dengan referensi yang telah ditentukan sebelumnya oleh hasil diskusi praktikan dan *principal architect*. Disamping itu juga, proses desain didampingi secara langsung oleh *principal architect*, sehingga praktikan tidak hilang arah.

3.2.4 Pembelajaran Yang Diperoleh Dari Kerja Profesi

Pelajaran yang dapat praktikan ambil adalah pencarian referensi yang tepat dapat mempermudah proses desain. Proses desain memang cukup rumit dan memakan waktu yang lama, terlebih mendesain membutuhkan emosi yang baik dan stabil.

Menyelaraskan sebuah bentuk yang masif akan lebih efektif dengan membuat hal tersebut menjadi *vocal point* dengan permainan ukuran, warna, dan geometri.

3.3 Rumah Pak Hengky

Proyek renovasi rumah dengan luasan 16 x 6 meter dengan mengubah taman belakang seluas setengah bangunan menjadi sebuah area makan, Gudang, dapur, taman, ruang mencuci di lantai 2, dan kamar tidur juga di lantai 2. Clint meminta desain rumahnya dengan gaya Industrial modern. Dari proyek sebelumnya, praktikan sudah pernah merancang sebuah meja dengan gaya Industrial.

3.3.1 Bidang Kerja

Pada proyek ini, praktikan diberi tugas oleh Pembimbing kerja untuk mendesain, 3D modeling, rendering, dan membuat gambar kerja mulai dari struktur, detail pintu dan jendela, elektrikal, plumbing, dan denah.

3.3.2 Pelaksanaan Kerja

Pada proyek renovasi rumah kali ini, praktikan juga menerapkan gaya Industrial dengan tambahan atau akulturasi gaya modern. Seperti biasa perancangan melibatkan program ruang, pencarian referensi, hingga Analisa pengguna ruang. Hasil Analisa pengguna ruang pun terbilang sangat minim dikarenakan kurangnya informasi. Info yang praktikan terima hanyalah usia pengguna dan jumlah keluarganya saja.

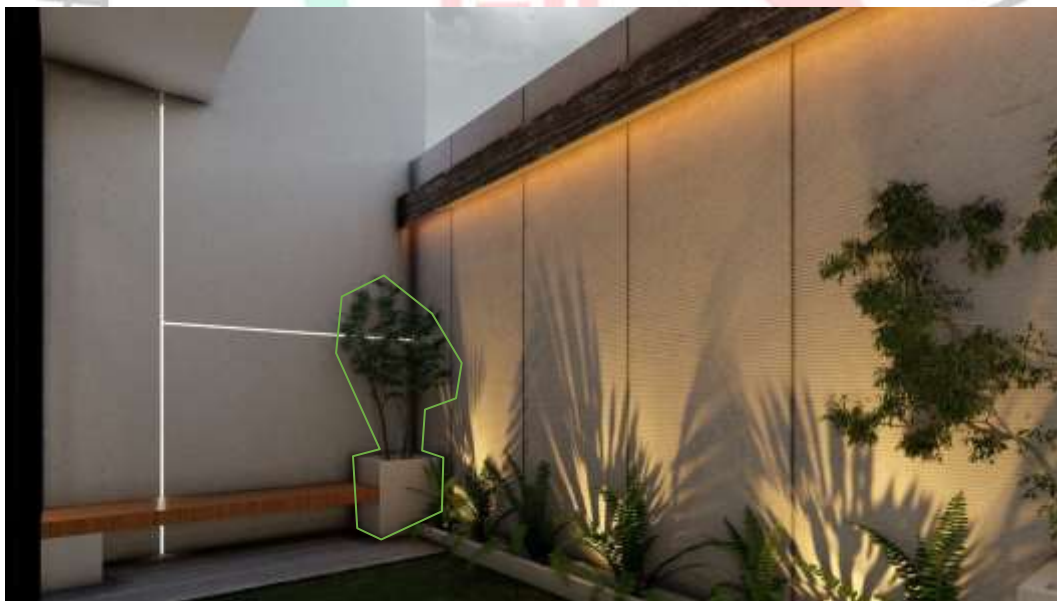
Desain pertama yang perancang buat lebih menekankan gaya Industrial pada bagian dalamnya. Diperlihatkan penggunaan material besi dengan warna hitam, material kayu, hingga penggunaan bata yang berwarna putih. Penggunaan bata di sini tidak menggunakan bata ekspose yang berwarna merah karena praktikan merasa akan mengganggu komposisi dari dapur tersebut. Aksen yang dimainkan adalah kayu, sehingga jika ditambahkan bata merah ditakutkan akan merusak aksen atau *vocal point* tersebut.



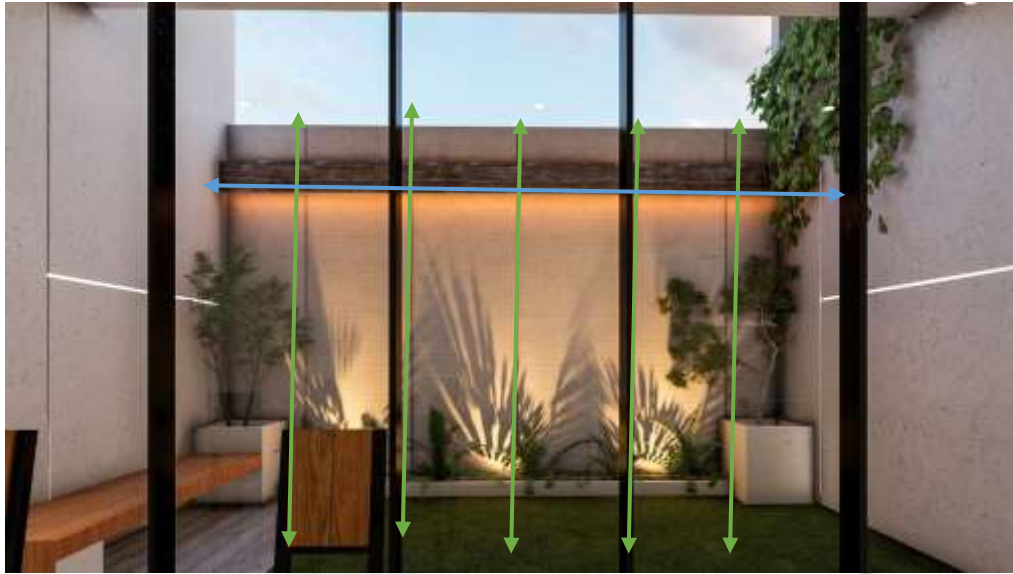
Gambar 3.3. 1 Interior Opsi 1
Sumber: Praktikan (2022)

Pada bagian taman diperlihatkan permainan warna abu yang merupakan semen ekspos ditambah lagi permainan pembagian bentuk bidang persegi Panjang dengan cara menambahkan tali air. Di letakkannya kursi pada bagian taman berfungsi sebagai area merokok setelah makan, dan juga area *refreshing*. Pemilihan vegetasinya pun tidak terlalu banyak menggunakan pohon besar, di sini hanya menggunakan 2 pohon kecil dan tanaman berjenis *fern*.

Terlihat permainan komposisi pada bagian pemilihan ukuran tanaman dengan 2 pohon sebagai border atau batas dan juga sebagai aksent yang ditunjukkan pada Gambar 3.3.2 dengan garis berwarna hijau. Permainan ukuran praktikan gunakan pada saat merancang taman. Untuk pembagian bidang dengan tali air, praktikan membuat pembagian dengan sama rata secara vertikal. Praktikan menambah aksent horizontal pada area dinding taman yang berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan lampu LED dan juga sebagai *grid*.



Gambar 3.3. 2 Taman Opsi 1
Sumber: Praktikan (2022)



Gambar 3.3. 3 Penggunaan Elemen Vertikal
Sumber: Praktikan (2022)

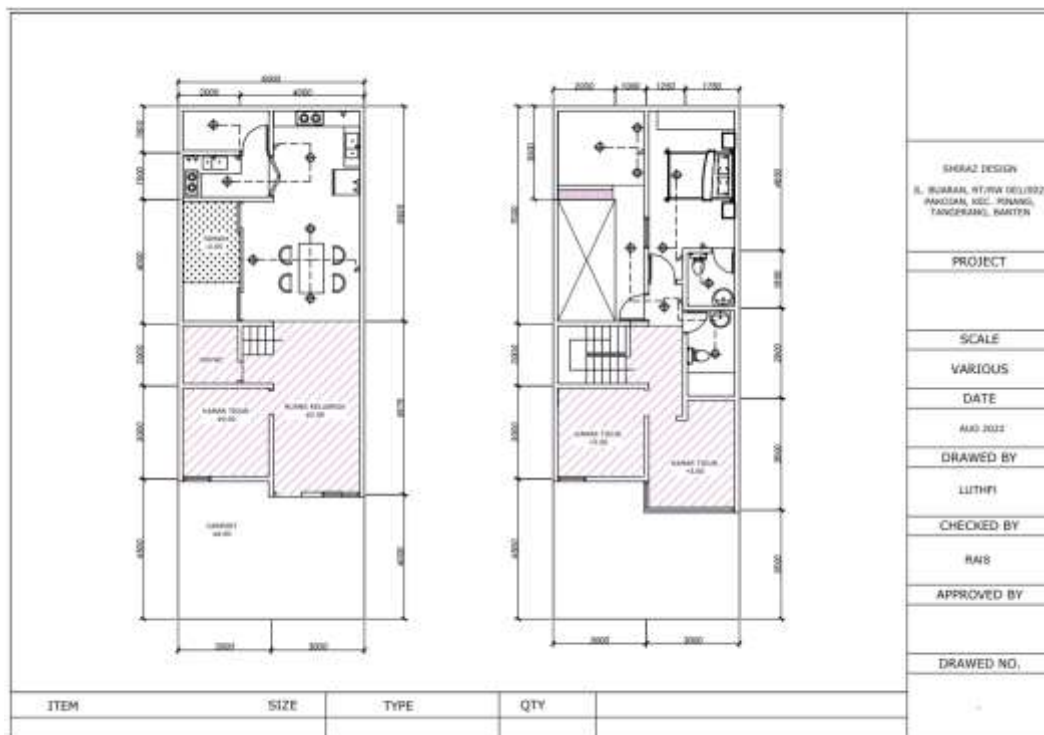
Disini penggunaan elemen horizontal terhadap elemen vertikal yang dominan kembali praktikan gunakan untuk menciptakan sebuah permainan irama pada dinding taman. Irama pada dinding tersebut tercipta karena praktikan menggunakan elemen garis berupa tali air yang ditunjukkan pada gambar diatas dengan garis berwarna hijau. Pembuatan irama pada dinding ditujukan agar dinding tidak terkesan sepi. Untuk elemen penegas yang praktikan gunakan pada dinding tersebut berupa sebuah pot dengan warna kayu sebagai tempat untuk meletakkan LED, yang ditunjukkan pada gambar dengan garis berwarna biru.



Gambar 3.3. 4 Permainan Geometri
Sumber: Praktikan (2022)

Pada Gambar 3.3.4 diperlihatkan permainan geometri yang diciptakan oleh penggunaan tali air. Dengan permainan tersebut, terciptalah kesan tegas pada lampu dan jendela yang diletakkan di tengah-tengah permainan tali air seperti yang ditunjukkan pada Gambar tersebut dengan area berwarna biru.

Berikut merupakan gambar kerja pada rumah Pak Hengky dengan area yang tidak ditandai oleh arsir merupakan area yang direnovasi.



Gambar 3.3. 5 Gambar Kerja Rumah Pak Hengky
Sumber: Praktikan (2022)

Untuk desain kedua yang praktikan buat, kesan Industrial lebih minim dan kesan modern lebih menonjol dengan memainkan warna hitam putih dengan sedikit elemen kayu. Permainan komposisi pada area dapur ini terlihat pada pembagian warna monokrom dengan komposisi warna hitam 50 persen. Sedangkan pada bagian tembok bata hitam dipilih lukisan yang di letakkan pada tengah bagian tembok sebagai *point of interest* yang ditunjukkan dengan garis berwarna merah pada Gambar 3.3.6.



Gambar 3.3. 6 Pembentukan Aksen
Sumber: Praktikan (2022)

Area dapur dibuat lebih luas, namun hal tersebut harus mengorbankan ruang taman yang sangat kecil. Hal itu menyebabkan sirkulasi udara menjadi berkurang dan membuat tidak nyaman. Pengurangan area taman dapat terlihat pada Gambar 3.3.7



Gambar 3.3. 7 Pengurangan Bagian Taman pada Opsi 2
Sumber: Praktikan (2022)

3.3.3 Kendala Yang Dihadapi

Kendala yang praktikan alami selama memegang proyek ini adalah kurangnya data lapangan yang mengakibatkan praktikan kesulitan untuk menentukan desain rumah tersebut.

3.3.4 Cara Menghadapi Kendala

Untuk mengatasi hal tersebut praktikan selalu berkoordinasi dengan *principal architect* selaku PIC dari klien rumah tersebut. Terjadinya revisi yang cukup banyak menjadikan sebuah solusi pada desain proyek ini.

3.3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh Dari Kerja Profesi

Permainan geometri sudah menjadi ciri yang melekat pada setiap rancangan praktikan dan selalu diterima. Menjadi terbiasa dengan salah satu aspek merancang membuat proses merancang menjadi lebih cepat dan tepat.

