

BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI

Preferensi menurut KBBI adalah hak untuk didahulukan atau diutamakan daripada yang lain. Selain itu, preferensi juga bisa diartikan sebagai pilihan, kesukaan, atau kecenderungan. Pada bidang arsitektur, preferensi dapat mengenai gaya bangunan, model/bentuk bangunan, atau dapat berupa material bangunan. Preferensi ini mengacu kepada karakter dari pengguna di dalamnya, sehingga setiap elemen perancangannya mewakili dari kesukaan pemiliknya. Keterkaitan antara preferensi dengan karakteristik telah diteliti oleh Cook dan Furnham, mereka meneliti tentang hubungan antara karakteristik *personality* manusia (*big five personality*) dengan gaya arsitektur. Selain itu, Cleridou dan Furnham juga melakukan penelitian tentang hubungan *personality* dengan 3 aspek seni, yaitu seni, arsitektur, dan musik (Hasbi & Dawanti, 2021).

Oleh karena itu, preferensi mengenai bangunan biasanya diberikan oleh klien terkait bangunan yang akan didesain. Sebagai seorang perencana harus bisa menyelaraskan preferensi mereka ke dalam bangunannya. Preferensi ini dapat memudahkan seorang perencana dalam mendesain bangunan *owner*. Namun, preferensi juga dapat berubah setelah melalui analisis dan juga perhitungan RAB (Rencana Anggaran Biaya), sehingga seorang perencana dapat memberikan masukan sebagai alternatif dari preferensi yang mereka inginkan, sehingga dapat dipertimbangkan oleh klien sendiri dan dapat mewujudkan bangunan sesuai keinginan klien

Di bab ini akan membahas proyek serta pekerjaan yang dilakukan oleh praktikan semasa Kerja Profesi di Studio Arsitektur PT Proporsi Bangunkreasi. Praktikan terlibat ke dalam beberapa *project*, diantaranya *Café & resto* di kawasan Pondok Indah dan beberapa *project* desain

interior. Untuk kedua *project* tersebut, praktikan terlibat dalam bagian perencanaan dan desain. Saat mendesain, praktikan membuat desain rencana fasad, desain rencana eksterior, dan juga desain rencana lanskap.

3.1 Desain Café & Resto Pondok Indah

Café dan resto merupakan salah satu bidang makanan yang dikelola secara komersil. Umumnya, *café* sendiri memiliki pelayanan yang non – formal cenderung ke arah santai yang menyajikan makanan kecil dan juga beragam minuman. Sementara restoran biasanya memiliki pelayanan yang cukup baik sehingga lebih menonjolkan citra formal kepada tamu. Secara umum, restoran merupakan tempat yang dikunjungi orang untuk mencari berbagai macam makanan dan minuman. Restoran biasanya memiliki keunikan tersendiri, baik dari makanan, hiburan, hingga fisik bangunan (Dewi, 2013). Maka dari itu, konsep desain *café* dan resto perlu dipikirkan matang – matang untuk menciptakan suasana yang nyaman dan mampu mencakup semua kalangan.

Pada proyek ini klien menginginkan sebuah *café* dan resto dengan konsep industrialis dengan beberapa elemen lanskap tambahan dengan unsur air atau kolam, karena klien ingin *café* dan restonya lebih mengekspos area *outdoor café* tersebut. Praktikan diberi referensi salah satu *café* dan resto di Kawasan Bintaro sebagai studi preseden. Konsep ini digunakan pada *café* & Resto yang dikerjakan oleh praktikan. Untuk mengembangkan tujuan yang diinginkan oleh *owner*, pembimbing meminta praktikan untuk mengembangkan konsep industrialis.

3.1.1 Bidang Kerja

Sebelum pengerjaan desain *café* & resto ini, praktikan diberikan arahan terlebih dahulu terkait beberapa elemen tambahan yang diinginkan pada bagian lanskap. Penambahan elemen tersebut diantaranya adalah, unsur air/kolam dan memperluas area makan *outdoor café*. Karena lokasi terletak di area *hook*, akan menarik perhatian jika konsep *outdoor* lebih menonjol. Selain itu, praktikan juga perlu

menyesuaikan unsur air/kolam yang diinginkan dengan gaya industrialis pada bangunan.



Gambar 3. 1 Referensi Gaya Desain Industrial
Sumber : arsitur.com



Gambar 3. 2 Preseden *Café* dan Resto
Sumber : bintaroandbeyond.com

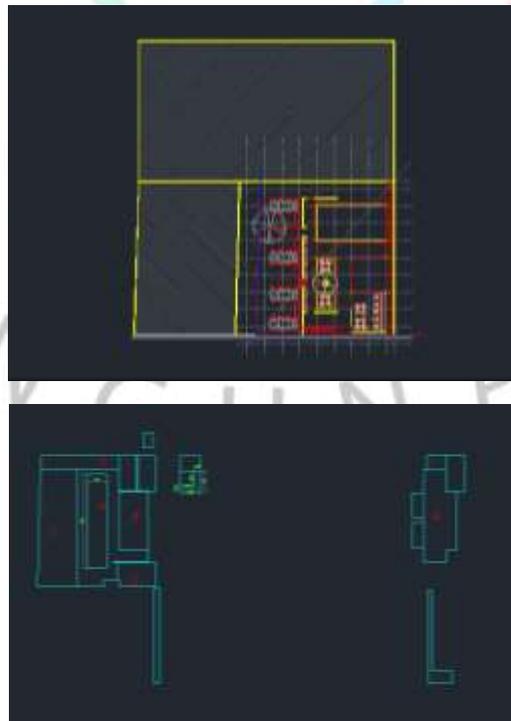
Arsitektur industrial memiliki pengaruh besar terhadap arsitek dan arah arsitektur modern awal, baik dari estetika, material, hingga bentuk bangunan. Menurut Jevremovic, dkk (2012, p. 85), istilah mengenai estetika dari arsitektur industrial merujuk kepada mengekspos elemen-elemen struktural dan mekanikal dari bangunan, lalu menggunakan material dasar atau material mentah sebagai material utamanya. Gaya arsitektur ini memiliki metode konstruksi yang ekonomis dan ramah

terhadap *budget*, sehingga dapat diaplikasikan pada semua jenis bangunan. Selain itu, preferensi gaya arsitektur industrial ini diajukan oleh klien dengan permintaan dikombinasikan dengan unsur alam dan air untuk menjual nilai estetika bangunan *café* dan restonya. Dengan arahan konsep ini, praktikan mampu mengeksplor dan menguliknya langsung pada desain *café* dan resto.

3.1.2 Pelaksanaan Kerja

Di tahap pengerjaan setelah menerima brief dari pembimbing, praktikan menghitung GSB terlebih dahulu sehingga dapat memperoleh batasan dan luasan untuk desain yang akan dibuat. Setelah dihitung, site yang dipilih memiliki luas lahan sebesar 632,9 m² dengan GSB sebesar 3,5 m. Lalu, praktikan melakukan *layouting* untuk mendapatkan besaran area parkir, area *café indoor*, dan area *café outdoor*. Tiga area ini yang akan menjadi acuan praktikan dalam membentuk denah perencanaan *café* & resto. Selain itu, praktikan juga memanfaatkan studi preseden yang diberikan pembimbing untuk acuan desain.

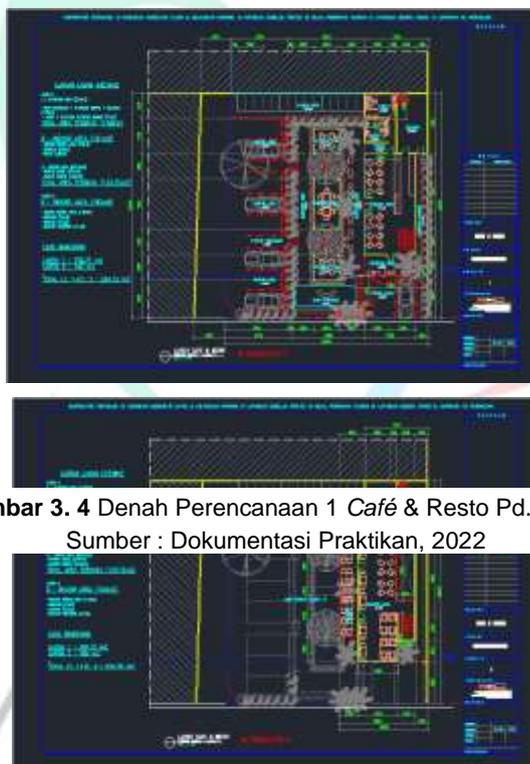
a. Denah



4

Gambar 3. 3 *Layout* Perencanaan *Café* & Resto Pd. Indah
Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

Dari besaran *layout* yang dibuat, praktikan mengerjakan denah sesuai dengan kebutuhan ruang yang ingin dipenuhi, terutama pada pembagian ruangan di area *indoor* yang harus mencakup bagian *service* dan dapur. Posisi bangunan sendiri, fasadnya menghadap jalan bagian barat sehingga tidak mengekspos aktivitas *loading* dan servis. Bagian *indoor* ditempatkan agak menjorok dari jalan, sehingga pemanfaatan area *outdoor* akan lebih optimal. Kehadiran area *outdoor* ini dapat digambarkan pengunjung sebagai upaya untuk menengahi antara tempat-tempat pribadi dan umum bagi para pengunjung *café*.



Gambar 3. 4 Denah Perencanaan 1 *Café & Resto Pd. Indah*
Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

Denah untuk area *indoor* dibagi menjadi 2 lantai yang dimana pada lantai satu terdapat area servis, area dapur, area *loading*, dan area *dining indoor*. Area *loading café* dan resto langsung terkoneksi dengan dapur di bagian belakang, hal ini diperhatikan oleh praktikan agar aktivitas pada

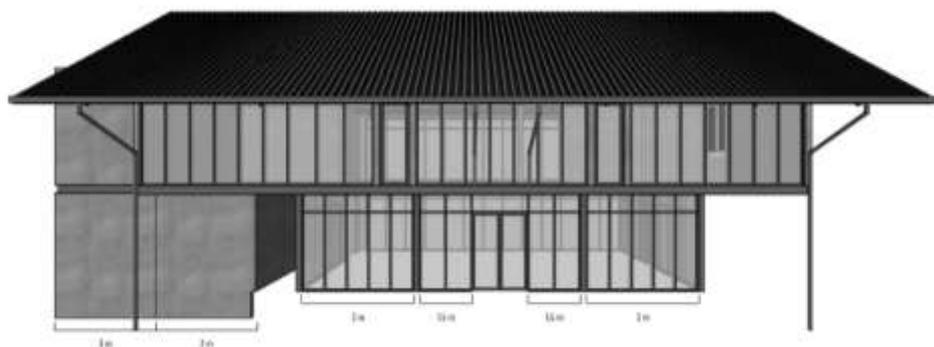
area *loading* tidak terlihat oleh area pengunjung. Luas total yang dimiliki pada lantai 1 sendiri sebesar 131 m².

Lalu di lantai dua terdapat area *indoor*, gudang, dan juga ruang loker untuk karyawan. Pada bagian *indoor dining* di lantai 2 terkoneksi dengan area *dining outdoor*. Pembagian lantai ini berguna untuk memisahkan fungsi ruang untuk staff dan juga untuk pengunjung *café*, sehingga kedua *user* dapat menjalankan aktivitasnya dengan nyaman. Untuk besaran luas yang digunakan pada lantai 2 sebesar 165 m².

Untuk area *outdoor* diperuntukkan fungsi area makan *outdoor*, *entrance*, dan area kolam untuk unsur air yang diminta oleh *owner*. Area kolam juga difungsikan sebagai tempat makan dengan konsep *floating* sehingga kolam juga bisa fungsional bukan hanya menjadi estetika saja. Di lantai 2 juga terdapat area yang difungsikan sebagai area *dining*.

b. *Massing 3D*

Proses *massing* difokuskan pada area *indoor*, yang dimana mencakup lantai 1, lantai 2, dan juga area *outdoor dining* pada bagian lantai 2. Pada masa pembuatan, praktikan menggunakan 2 jenis kolom untuk *Café* dan resto, diantaranya adalah kolom cor praktis yang digunakan pada bagian servis, toilet, dapur, gudang, dan ruang loker karyawan. Lalu, ada juga penggunaan kolom WF 150 untuk area *dining indoor* dan *outdoor*. Untuk area makan *indoor*, peletakkan kolom



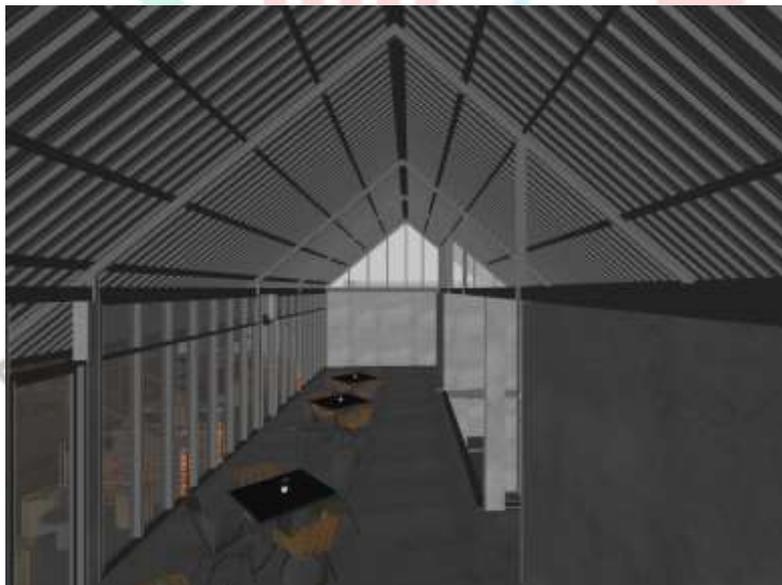
dilakukan di setiap jarak 3 m.

Pada gambar di atas merupakan massa *café* dan resto untuk area *indoor*, *service*, toilet, dan dapur. Untuk membedakan area *service* dengan area *dining*, ditunjukkan dengan penggunaan material yang berbeda. Untuk menerapkan konsep industrial pada bangunan, salah satu penerapannya ada pada material. Belakangan ini, tren konsep arsitektur industrial disertai dengan ciri khas material *unfinished*, warna alami dan warna monokrom, serta mengekspos sistem utilitas. (Persada & Giri,

Gambar 3. 5 Gubahan Massa *Café* dan Resto

Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

2020). Oleh karena itu, pada area servis ditunjukkan dengan menggunakan material *unfinished*, yaitu dinding plester acian ekspos dengan *coating finished*. Penggunaan dinding acian ekspos pada area servis, toilet, dan dapur untuk memberikan *privacy* dan membatasi penglihatan dari luar untuk aktivitas didalam area tersebut.



Gambar 3. 6 Perspektif Interior Atap Ekspos *Café* dan Resto

Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

Pada tulisan Amini, dkk (2019) saat membahas konsep arsitektur industrial pada *Creative Design Center*, selain material beton atau dinding aci yang diekspos, material lain yang ditekankan pada gaya industrial adalah material mentah atau material dasar seperti semen, bata, besi, dan baja sebagai material utama bangunan. Pada fasad untuk bangunan area *indoor*, dinding aci ekspos ini dikombinasikan dengan material baja ringan untuk area *dining*. Selain itu, baja ringan juga difungsikan sebagai penopang rangka jendela besi dengan *finishing* cat berwarna hitam. Pewarnaan besi dan baja dilakukan untuk menonjolkan karakteristik industrialis yang menggunakan warna – warna dasar dan warna natural, seperti hitam, abu, hijau tua, dan beragam warna coklat (Pratama & Hantono, 2021).

Untuk atap, bangunan menggunakan material alderon dengan rangka baja ringan yang dicat hitam untuk menyesuaikan fasad. Rangka baja ini akan diekspos dan lampu – lampu khas industrial akan dipasangkan pada rangka langsung sehingga tidak perlu menggunakan plafon. Hal ini diperhitungkan untuk ketetapan bangunan permanen serta konsep industrial yang menampakkan keaslian materialnya juga tersampaikan pada bagian ruang dalam *café* dan resto.

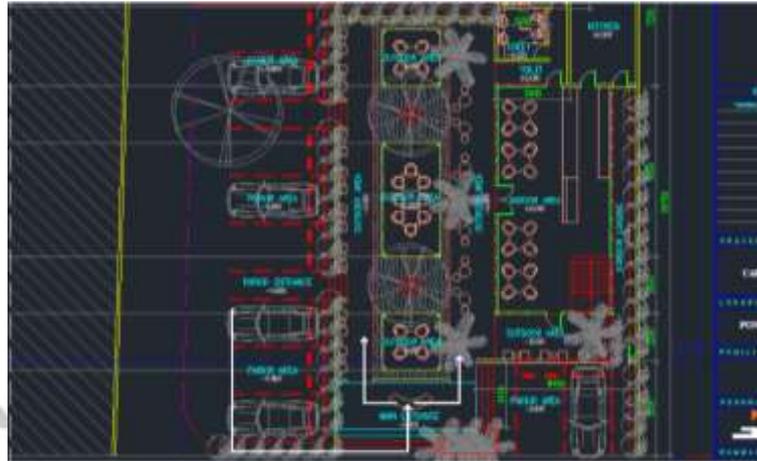
c. Exterior



Gambar 3. 7 Desain area outdoor *Café* dan Resto
Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

Tahap selanjutnya adalah mendesain bagian *outdoor café* dan resto. Di bagian *outdoor café* dan resto difokuskan kepada bagian unsur air permintaan klien, area makan, serta area penerimaan. Secara keseluruhan, *café* dan resto ini dinaikkan setinggi 75 centimeter dari jalan, *leveling* ini akan berpengaruh untuk desain kolam dan penempatan utilitasnya. Di area *outdoor* didominasi dengan material bata ekspos di sekitar area parkir dan area penerimaan.

Pada area penerimaan, praktikan meletakkannya di bagian luar untuk menciptakan sirkulasi yang nyaman untuk aktivitas *serving* di area *dining*, baik itu area *indoor dining* ataupun *outdoor dining*. Dengan demikian, aktivitas penerimaan tidak akan membuat sirkulasi yang menumpuk di bagian dalam. Ketika *user* menunggu atau mencari tempat kosong. Jika digambarkan secara *layout*, maka hasilnya seperti yang dicantumkan pada gambar 3.8 sebagai berikut.



Gambar 3. 8 Layout akses sirkulasi *Café* dan Resto
 Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

Untuk area *outdoor dining* di lantai dasar, praktikan membaginya menjadi dua bagian, area kolam serta di area *foyer*. Kolam air dibuat agar menjadi fungsional dengan ukuran 19 m x 4 m dengan kedalaman 40 cm, sehingga dapat memuat kapasitas sampai 16 pengunjung. Pada bagian yang dapat memuat muatan manusia, kolam menggunakan material beton cor dengan lapisan waterproofing.



Gambar 3. 9 Area Outdoor Dining dan Kolam *Café* dan Resto
 Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

Di bagian kolam ini juga menjadi tumpuan untuk bagian *outdoor dining* lantai 2. Agar dapat menopang beban di atasnya, di setiap sudut pertemuan dinding praktikan memberi pemberat tambat beton seperti yang ada pada gambar 3.10. Rantai yang menjuntai juga menambahkan kesan estetika industrial pada area *outdoor*. Selain menggunakan pemberat tambat beton, *massing* ditopang dengan baja ringan berukuran



Gambar 3. 10 Gubahan Massa *Café* dan Resto
Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

10 cm.

Untuk bentuk *massing* di lantai 2, praktikan menyesuaikan bentuknya dengan vegetasi yang ada pada area kolam yang dimana menjadi peneduh pada bagian *outdoor*. Material yang digunakan ada dinding bata ekspos yang dikombinasikan dengan besi cat hitam sebagai railing. Pada bagian dinding juga terdapat rangka baja yang menyatu dengan fasad *Café* (gambar 3.9).

Dari tahapan – tahapan berikut, desain dari praktikan mendapat beberapa masukan oleh pembimbing. Masukan ini diberikan oleh klien karena adanya pertimbangan *budget*. Masukan tersebut diantaranya :

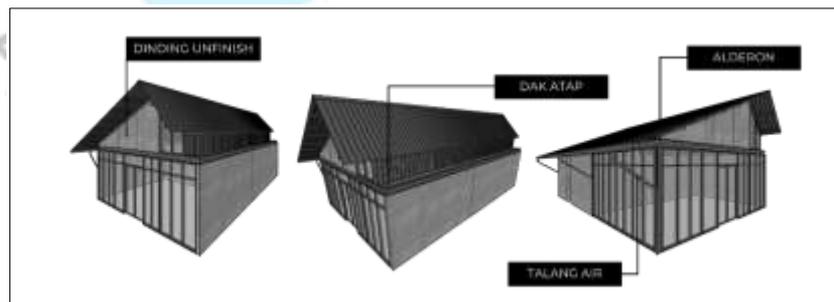
1. *Layout* diubah menjadi 1 lantai saja yang hanya menampung dapur, toilet, dan *service*.
2. Dari perubahan *layout* membuat area *indoor* dipangkas dan untuk area *dining* sebagian besar ditempatkan di luar saja.
3. Tidak menghilangkan unsur air atau kolam, sehingga besaran area kolam harus dikurangi.

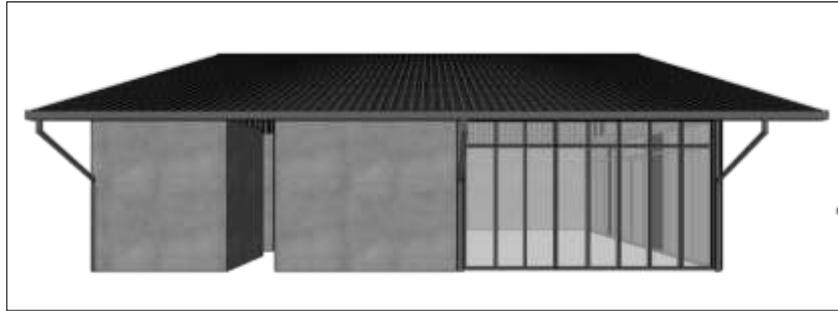
Setelah mendapatkan arahan tersebut, praktikan membuat bangunan dengan penyesuaian arahan yang sudah di berikan, baik dari mengubah *layout* serta mengatur kembali komposisi antara ruang luar dan ruang dalam *Café*.



Gambar 3.11 Hasil Perubahan Massa *Café* dan Resto
Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

Gambar 3.11 merupakan hasil revisi sesuai dengan masukan dari pembimbing dan juga klien. Bangunan untuk area *indoor* hanya diperuntukkan untuk *coffee bar*, dapur, gudang, *service*, dan toilet yang menjadi satu lantai dengan total luas 101,22 m². Untuk bagian fasad praktikan tidak banyak melakukan perubahan kecuali pada bagian atap. Pada bagian atap ditambahkan dak beton sebagai respon titik jatuhnya air hujan dari atap.





Gambar 3. 12 Hasil Perubahan Massa Bangunan
Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

Lalu, perubahan juga dilakukan pada *entrance* bagian toilet *service* yang tidak menjadi satu dengan *entrance* utama. Hal ini untuk memudahkan sirkulasi bagi para pengunjung yang ada di *outdoor*. Area *service* dan toilet ini menggunakan material yang sama dengan materia awal, yaitu dinding plester acian *unfinished* untuk mempertahankan konsep industrial. Bangunan juga tidak memakan plafon dan tetap mengekspos bagian rangka atap.



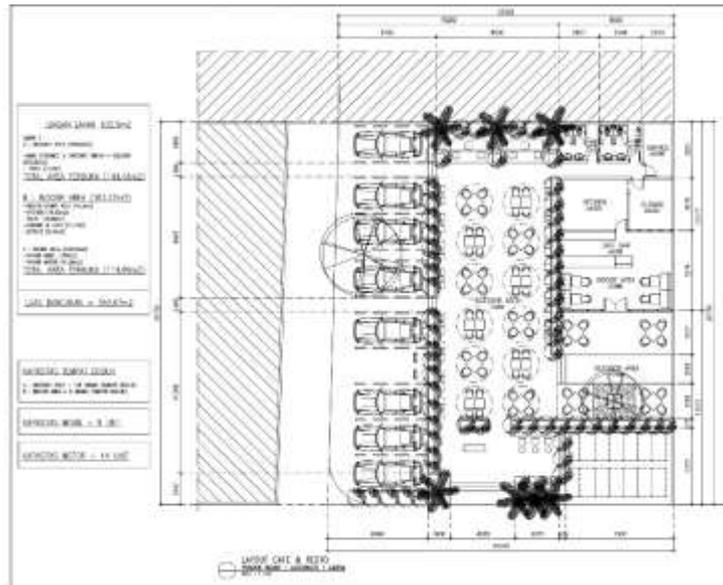
Gambar 3.13 Area Foyer dan Outdoor Dining Dekat Kolam
Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

Untuk bagian *outdoor*, perbedaan dari yang sebelumnya tapak ditinggikan sampai 60 cm. Pada area kolam diperkecil dan dipindah ke area *foyer* dengan besaran yang lebih kecil menjadi 7,3 m². Di gambar

3.13, area *foyer* diperbesar dan ditambah selasar untuk mempermudah sirkulasi keluar – masuk. Pada area makan dekat kolam dan *foyer*, praktikan menambahkan pergola pada bagian atas sebagai respon dari air hujan. Pergola ditambahkan aksesoris bambu sebagai pembatas ruangnya. Area *outdoor dining* menggunakan dengan material bata ekspos yang mendominasi ruang luar, selain itu untuk *furniture* menggunakan *patio umbrella table (picnic table)* yang menyelaraskan suasana kolam dan area *outdoor dining* seperti di gambar 3.14.



Gambar 3. 14 Area *Outdoor Dining (Picnic Table)*
Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022



Gambar 3. 15 Denah Perencanaan *Café & Resto*
 Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

Pada gambar 3.15 merupakan hasil denah *Café* dan resto dengan perubahan *layout* menjadi 1 lantai yang mencakup area *service*, dapur, toilet, dan *coffee bar*. Area *indoor* ini mencakup bagian *dining* yang menyatu dengan *coffee bar*. Di bagian *foyer* terdapat area *dining* yang ditutup dengan pergola dengan selasar yang memisahkan antara kolam dan area *foyer*. *Entrance* sendiri dibagi menjadi dua bagian, yakni dari parkir mobil dan *entrance* utama.

3.1.3 Kendala Yang Dihadapi

Dari proses mendesain yang dilakukan oleh praktikan kendala yang dihadapi adalah menentukan desain awal dari referensi preseden yang diberikan karena menyesuaikan dengan preferensi gaya klien yang diberikan oleh pembimbing. Hal ini terjadi karena praktikan hanya diberikan gambaran singkat mengenai keinginan klien dari pembimbing.

Selain itu, praktikan juga memiliki kendala saat mengeksplor material yang akan digunakan pada *Café* dan resto karena takut akan

melebihi *budget* yang dicanangkan. Karena hal ini praktikan sempat merasa terbatas dalam mengembangkan desain yang dibuat.

3.1.4 Cara Mengatasi Kendala

Untuk menghadapi kendala selama proses mendesain, praktikan banyak melakukan diskusi dengan pembimbing agar dapat mendapat arahan yang lebih lengkap seiring dengan eksplorasi yang dilakukan oleh praktikan. Selama melakukan diskusi, praktikan banyak mendapat saran terutama pada saat merevisi desain bagian *outdoor* yang membuat posisi kolam diubah dekat dengan area *foyer*.

Selain itu untuk pemilihan material, praktikan juga melakukan diskusi dengan pembimbing agar praktikan dapat mengira – ngira untuk meminimalisir penggunaan material yang akan sedikit digunakan pada bangunan. Dari diskusi tersebut, praktikan mengkombinasikan beberapa jenis material utama untuk bisa menyesuaikan dengan preferensi desain yang diinginkan oleh klien.

3.1.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Pada pengerjaan desain proyek komersil ini, praktikan mendapat pembelajaran mengenai pengaturan komposisi pada desain, baik dari visual dan juga besaran ruang terhadap aktivitas di dalamnya. Untuk membuat desain bangunan komersil tentunya bangunan harus mampu menarik perhatian orang awam, sehingga bangunan juga menjadi nilai jualnya. Selain visual, bangunan harus bisa menyesuaikan kapasitas dengan besaran yang sesuai, sehingga pengunjung tetap dapat merasakan ruang personalnya di dalam area yang ramai.

Pada bagian visual, bukan hanya sekedar menarik perhatian dengan fasad bangunan saja. Namun, setiap bagian dari interior dan eksterior juga perlu diperhatikan. Meski menggunakan material yang terbatas, penggunaan kombinasi material yang ada dengan sesuai mampu menghasilkan desain yang dapat menarik perhatian masyarakat

luas. Penambahan unsur alami juga menambahkan kesan tersendiri ditengah gaya industrial yang terkesan tegas dan kokoh.

Lalu pada pembagian area *indoor* dan *outdoor*, praktikan dapat mempelajari aktivitas manusia pada ruang tidak hanya berputar di bagian dalam saja. Pemanfaatan area luar membuat praktikan dapat mengulik banyak mengenai desain lanskap. Area lanskap selain dapat digunakan untuk area hijau juga dapat menjadi pusat melakukan aktivitas pada *Café* dan resto (makan, minum. *serving*, bercengkrama, dan lain – lain). Dengan adanya dua aktivitas yang aktif antara ruang luar dan dalam, perlunya sirkulasi yang mudah diraih dari dua ruang agar jangkauannya tidak terlalu jauh dari keduanya. Sehingga aktivitas dan sirkulasi di dalam area *Café* dan resto tetap *compact* dan tidak menumpuk pada satu area saja.

Lalu, praktikan juga mempelajari beragam jenis material baik material utama maupun material pelengkap, pemilihan material ini tentunya harus dapat menyesuaikan struktur sekaligus juga dapat menonjolkan estetika yang menyesuaikan preferensi gaya arsitektur klien. Selain menyesuaikan gaya, pemilihan material tentu harus mendasari *budget* yang ada. Sehingga dapat disimpulkan, perancangan desain bangunan komersil khususnya *Café* dan resto seperti yang dilaksanakan pada MK Perancangan Arsitektur 2 di UPJ ini material memiliki peran besar dalam mencerminkan estetika bangunannya. Dalam pemilihan material didasari oleh banyak faktor, terutama struktur, gaya bangunan, dan *budget* yang dimiliki oleh pemilik.

3.2 Desain Interior Kamar Tidur Villa Green Apple

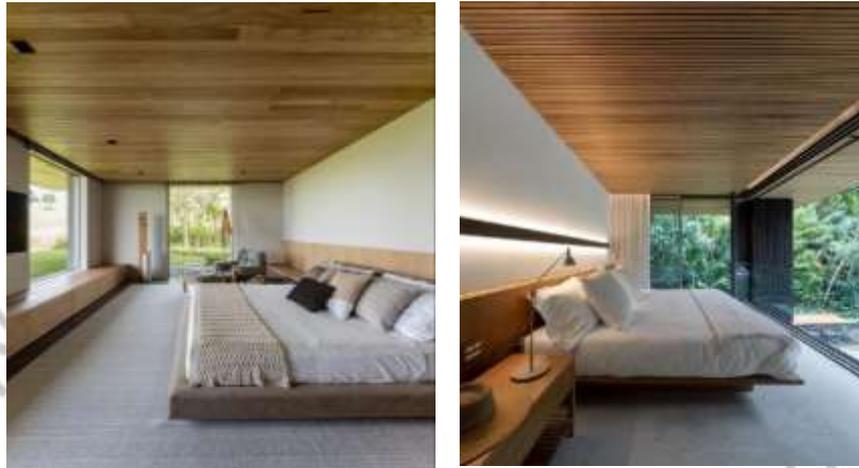
Villa Green Apple merupakan sebuah proyek perencanaan yang sedang berlangsung di PROporsi dan menjadi proyek pertama yang dikerjakan oleh praktikan. Proyek ini merupakan sebuah proyek rumah tinggal yang terletak di Cianjur, Jawa Barat. Menurut KBBI, vila (*villa*) merupakan rumah mungil di luar kota atau di pegunungan; rumah

peristirahatan (digunakan hanya pada waktu liburan. Villa juga memiliki pengertian sebagai rumah yang memiliki tingkat kenyamanan yang tinggi dibanding dengan rumah. Hal ini dikarenakan umumnya villa terletak di luar kota dengan *view* yang lebih baik dibandingkan dengan rumah dalam kota (Paul, 2020). Selain itu, villa merupakan tempat tinggal yang tidak ditinggali setiap saat oleh penghuninya, kecuali untuk kepentingan tertentu.

Tipe kamar pada villa juga dibagi menjadi beberapa jenis, diantaranya adalah *single room*, *twin room*, *double room*, *triple room*, *junior suite room*, *deluxe suit room*, dan *president suite room*. Menurut Paul (2020), kamar tidur pada villa harus mencakup hal berikut :

1. Luas kamar harus membuat pengguna merasa lega (tidak merasa sempit untuk bergerak)
2. Tinggi kamar memberikan kesan luas dan leluasa, dengan minimal 2,4 m
3. Jendela dengan tirai tidak tembus sinar
4. Sekurang – kurangnya memiliki satu stop kontak di kamar dan satu kamar mandi
5. Tata suara diatur dengan atau tanpa alat pengatur suara
6. Dilengkapi dengan perlengkapan kamar tidur
7. Tersedia tempat tidur dengan perlengkapan untuk satu orang atau dua sesuai dengan ukuran standar kamar.
8. Memiliki lemari pakaian dengan ukuran dapat memuat 8 gantungan baju
9. Memiliki meja kecil disamping tempat tidur (*side table*), *dressing table* dengan kaca rias dan kursinya, meja dengan dua buah kursi.

3.2.1 Bidang Kerja



Gambar 3. 16 Referensi Gaya Kamar Tidur Villa
Sumber : archdaily.com

Di hari pertama, praktikan diberikan arahan mengenai konsep yang diusung oleh villa ini dan referensi gaya yang digunakan untuk penyesuaian. Konsep yang diusung oleh villa ini sendiri adalah modern tropis dengan referensi kamar tidur yang mengangkat tema sama yang kemudian disesuaikan dengan eksplorasi praktikan.

Konsep modern tropis merupakan konsep yang akan menyesuaikan iklim tropis, maka yang dibuat desain akan mempertimbangkan pencahayaan dan penghawaan. Guna memenuhi konsep tersebut, ruangan didesain dengan jendela yang menyesuaikan dengan ketinggian dinding agar cahaya alami masuk secara optimal.

Selain jendela yang dapat memancarkan pencahayaan alami, konsep modern tropis umumnya menggunakan warna terang yang membuat ruangan terlihat lebih bersih dan cerah. Selain itu warna terang dapat mencegah penyerapan panas yang masuk berlebihan ke dalam ruangan. Konsep modern tropis juga banyak memasukkan material alami seperti kayu dan batu untuk estetika bangunan/ruangan. Dari pengertian dan konsep ini, praktikan mampu menyesuaikan desain dengan keinginan *owner* dan juga eksplorasi praktikan.

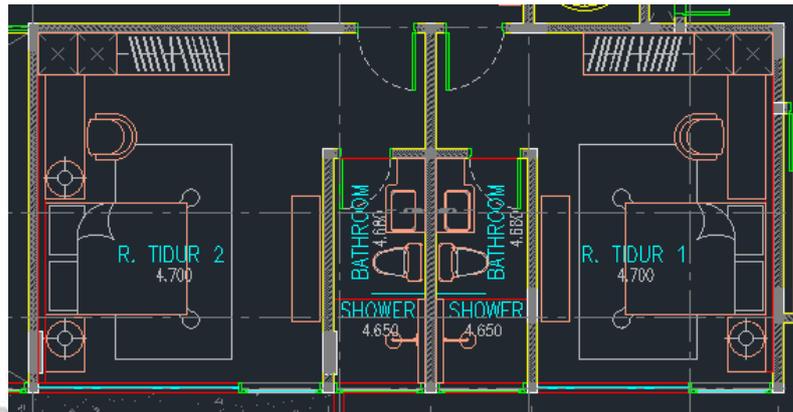
3.2.2 Pelaksanaan Kerja

Pada tahap pengerjaan Kamar Tidur Villa Green Apple ini, praktikan diberi arahan terlebih dahulu oleh pembimbing Studio terkait konsep yang diinginkan oleh klien. Kemudian, praktikan diberikan denah perencanaan dan juga referensi yang sesuai dengan keinginan *owner* terkait kamar tidur Villa. Denah perencanaan ini meliputi ukuran dan



luasannya, peletakkan *furniture* dan *fixture*, serta jenis jendela yang akan digunakan pada ruang kamar.

Gambar 3. 17 Denah Rencana Villa Green Apple
Sumber : Data PT PROporsi Bangunkreasi, 2022



Gambar 3. 18 Denah Kamar Tidur Villa Green Apple
 Sumber : Data PT PROporsi Bangunkreasi, 2022

Karena memenuhi konsep modern tropis, jendela yang digunakan menggunakan dua jenis jendela, yaitu jendela aktif dan jendela tetap, yang dimana jendela aktif dapat bisa mengatur penghawaan alami pada kamar. Ketinggian jendela diatur sesuai dengan ketinggian dinding dan diberikan shading pada bagian luarnya untuk mengurangi penyerapan panas.

Lalu, praktikan membuat desain dengan eksplorasi praktikan sesuai dengan referensi yang diberikan. Kamar tamu di Villa Green Apple ini berukuran 5,7 m x 5,3 m dengan tinggi plafon 3,2 m. Kamar ini termasuk ke dalam tipe *double bed room* karena terdapat satu tempat tidur besar untuk dua orang. Selain itu, kamar juga akan dilengkapi dengan lemari, meja rias, tv unit beserta *buffet*, dan kamar mandi di dalamnya.

Untuk desain kamar praktikan mengkombinasikan warna putih dan material kayu pada *furniture* kamar untuk memberikan kesan alami pada ruangan. Selain itu, praktikan menggunakan kisi – kisi di dinding sebagai variasi pada dinding seperti yang digambarkan pada gambar 3.18. Pada bagian lantai, pembimbing mengarahkan untuk menggunakan marmer berwarna gelap untuk memberikan kesan mewah pada kamar tidur.



Gambar 3. 19 Desain Awal Kamar Tidur Villa
Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

Kemudian desain diberikan kepada pembimbing KP untuk dilakukan penilaian dan revisi. Setelah melakukan asistensi pertama, praktikan mendapat banyak masukan terkait desain kamar diantaranya adalah :

1. Mengeksplor lebih dalam untuk desain belakang *headboard* tempat tidur agar terlihat lebih mewah dan nyaman
2. Mengeksplor lebih terkait jenis material kayu yang digunakan agar terlihat lebih berirama dan tidak monoton.
3. Menyesuaikan *furniture* dengan proporsi ruangan agar tidak terlihat sempit atau terlalu kosong.



Gambar 3. 20 Hasil Revisi Desain *Headboard* Kamar Tidur Villa
Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

Dari hasil masukan dan revisi diatas, praktikan membuat desain dengan kombinasi material *fabric* dan juga kayu pada bagian belakang *headboard* tempat tidur seperti di gambar 3.20. Material *fabric* ini diisi dengan *puff* untuk menonjolkan variasi tekstur pada dinding, sehingga terlihat nyaman bagi *user*. Di bagian *puff*, praktikan memberi bingkai dengan material gypsum agar menjadi pembatas area Kasur ditempatkan. Untuk melapisi bagian *puff*, dibuat *headboard* dengan lapisan hpl kayu yang berfungsi untuk penempatan *indirect light*.

Di sisi kanan kiri frame gypsum untuk *puff*, diberikan material kisi – kisi untuk menambahkan aksen tropis pada area tempat tidur. Di samping ranjang, diberikan *side table* seperti ketentuan untuk kamar tidur villa di sisi kiri dan kanan ranjang. Model *side table* yang dipilih juga menyesuaikan dengan unsur tropis, yakni terdapat aksen kayu pada bagian laci meja.



Gambar 3. 21 Hasil Revisi *Wardrobe & Meja Rias* Kamar Tidur Villa
Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

Pada gambar 3.21 untuk bagian meja rias dan lemari, praktikan mengkombinasikan warna gelap dan unsur kayu di dalamnya sehingga terlihat kontras dengan warna dinding yang terang. Praktikan menggunakan kisi – kisi yang sama dengan bagian *headboard* area tempat tidur di belakang cermin rias. Area cermin rias ini memiliki lebar 1,2 m dan lemari pakaian disebelahnya dengan unsur kayu yang lebih terang sebagai transisi ke dinding kamar tidur.



Gambar 3. 22 Hasil Revisi *TV Cabinet* Kamar Tidur Villa Green Apple
Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022



Gambar 3. 23 Desain *Entrance* Kamar Tidur Villa Green Apple
Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

Tahap selanjutnya adalah mendesain area TV *cabinet*. *Cabinet* ini diletakkan berhadapan dengan tempat tidur tamu, sehingga jangkauan mata dengan tv tidak begitu jauh. Pada area ini, praktikan masih mengkombinasikan kayu dengan warna netral untuk *backdrop* TV. Perbedaannya dengan *spot* lain, pada *cabinet* praktikan mengkombinasikan material marmer dan kayu untuk menambahkan kesan modern pada kamar. Pada bagian *entrance* dekat kamar mandi, praktikan menambahkan kaca asimetris sebagai unsur dekorasi pada ruangan. Praktikan juga menambahkan unsur vegetasi penghias agar mendapatkan tema tropis pada ruang.



Gambar 3. 24 Hasil Revisi Area Jendela Kamar Tidur Villa Green Apple
Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

Pada desain arsitektur tropis, diperlukan adanya jendela dengan ketinggian menyesuaikan dinding untuk pencahayaan alami yang masuk secara optimal. Di kamar tidur ini, praktikan tentunya memikirkan hal tersebut. Jendela yang dipasang memiliki 2,8 m dari ketinggian plafon yang setinggi 3,2 m. Jendela dipasang dua jenis tirai untuk menyesuaikan keperluan, termasuk dengan ketentuan tirai tebal yang tidak tembus sinar matahari jika *user* beraktivitas dominan di kamar tidur pada siang hari.

Selain itu, pada bagian luar jendela dipasang *secondary skin*. Meninjau dari Rahadian, dkk (2021) *secondary skin* atau *double skin* ini berperan untuk meningkatkan estetika fasad. Lalu, *secondary skin* juga berfungsi untuk mereduksi pancaran radiasi panas matahari secara langsung, mereduksi kebisingan dari luar ke dalam, dan juga mereduksi cahaya yang diterima bangunan. *Secondary skin* yang dipasang pada jendela kamar villa bertujuan untuk mengurangi pancaran panas matahari secara langsung mengingat orientasi bangunan yang mengarah ke timur.

3.2.3 Kendala Yang Dihadapi

Mengingat ini merupakan tugas pertama praktikan, kendala yang dihadapi adalah penyesuaian desain dengan konsep yang sudah dibuat. Kendala ini membuat praktikan merasa terbatas dalam merealisasikan

desain karena hanya terpaku pada preseden yang diberikan. Oleh karena itu, desain praktikan dirasa monoton dan kurang hidup.

Selain itu praktikan juga memiliki kendala terhadap membedakan material yang cocok untuk gaya tropis dan modern karena konsep klien yang mencerminkan keduanya. Sehingga praktikan sulit menyeimbangkan kedua gaya tersebut pada desain kamar tidur.

3.2.4 Cara Mengatasi Kendala

Kendala yang dihadapi oleh praktikan mengenai penyesuaian desain dengan konsep diiringi dengan eksplorasi lebih mengenai preseden dan kamar tidur yang modern. Preseden ini didiskusikan dengan pembimbing sehingga dapat menyesuaikan dengan kriteria klien dan karakteristik konsepnya.

Untuk material, praktikan juga banyak berdiskusi dengan pembimbing agar material yang dipilih mencerminkan kesan modern pada kamar tidur. Praktikan juga mencari tahu mengenai karakteristik gaya interior arsitekur modern dan juga tropis untuk menggabungkan keduanya pada desain. Sehingga praktikan dapat paham mengenai konsep modern tropis untuk interior villa.

3.2.5 Pembelajaran Yang diperoleh Dari Kerja Profesi

Pada *project* interior ini, praktikan mendapat banyak pelajaran terutama pada mendesain interior. Karena perancang harus memperhatikan keseluruhan aspek interior agar tidak terlihat kosong dan tidak menyatu dengan konsep desain yang diberikan. Baik itu dari ceiling, dinding, dan lantai. Pada MK Perancangan Ruang Dalam, ketiga hal tersebut menjadi hal utama yang perlu diperhatikan ketika merancang bagian interior.

Praktikan banyak mempelajari bahwa desain dinding dapat diisi dengan dekorasi yang sesuai dengan konsep desain. Dekorasi berupa kisi – kisi, *backdrop*, atau *wallpaper* dapat memberikan kesan lebih hidup pada kamar tidur. Selain itu, dekorasi juga bisa yang bersifat fungsional

seperti ambalan atau rak gantung. Sama halnya dengan bagian lantai, setiap titik temu antara dinding dan lantai merupakan bagian yang cukup mengurangi estetika karena banyak kekurangan yang ada, seperti tepian keramik yang kurang sempurna. Sehingga pada bagian lantai juga perlu diberi dekorasi berupa plint yang sesuai dengan model keramik yang digunakan.

3.3 Desain Interior Kamar Tidur Rumah Griya Loka

Proyek Rumah Tinggal Griya Loka merupakan sebuah proyek yang sedang berlangsung di PROporsi dalam tahap desain dan perencanaan. Proyek ini merupakan proyek membangun ulang rumah tinggal dengan total lantai rencananya sebanyak 3 lantai. Rumah tinggal ini mengusung konsep industrial yang menyesuaikan karakter pemilik rumah yang tergabung pada klub motor. Berdasarkan sejarah menurut Jevremovic (2012, p. 81), arsitektur industri merupakan sebagai bentuk pencegahan kebakaran yang mengakibatkan hilangnya nyawa para buruh pabrik dan gudang. Oleh karena itu, gaya arsitektur industrial memiliki dua tujuan utama yang dimana adalah efisiensi dan keamanan.

Menurut Pradana dalam tulisan Hamdani (2021, p. 23), desain interior dengan gaya arsitektur industrial mengekspos elemen atas (atap) yang tanpa menggunakan plafon, elemen samping (dinding) yang menggunakan material *unfinished*, dan elemen bawah (lantai) yang tidak menggunakan keramik melainkan parket kayu atau lantai acian dan *furniture* menggunakan material industri yang tidak di *finishing* untuk memperlihatkan material aslinya. Jadi pada desain kamar interior untuk kamar tidur proyek Rumah Tinggal Griya Loka, praktikan akan mengacu pada karakteristik tersebut yang tentunya dengan eksplorasi dari praktikan sendiri.

3.3.1 Bidang Kerja

Kamar tidur yang akan menjadi bidang kerja praktikan merupakan kamar tidur yang diperuntukkan ke anak dari pemilik. Saat melakukan diskusi dengan pembimbing, praktikan diberi tahu mengenai detail *user*

kamar, yang dimana *user* sudah masuk ke dalam usia dewasa muda dan kedua anaknya adalah perempuan dan laki – laki. Oleh karena itu, pembimbing meminta untuk membuat desain kamar yang netral namun tetap menyesuaikan gaya industrial yang digunakan sebagai gaya utama pada rumah tinggal.



Gambar 3. 25 Fasad Rumah Tinggal Griya Loka
Sumber : Data PT Proporsi Bangunkreasi, 2022

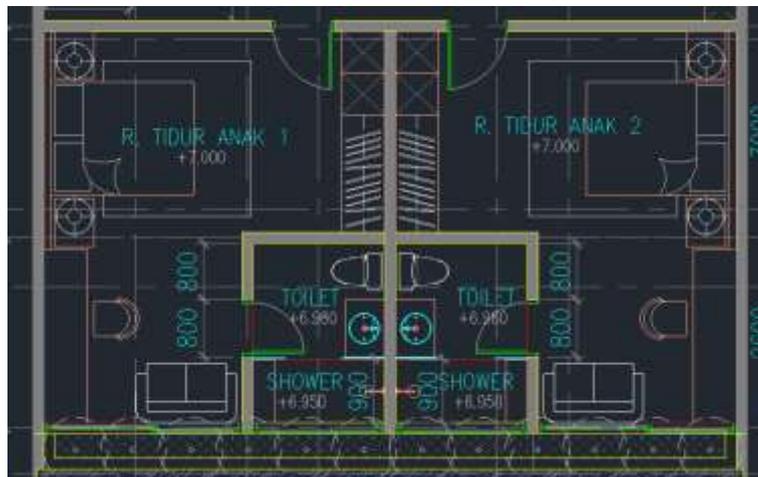
Kemudian praktikan mencari beberapa preseden yang dapat disesuaikan dengan fasad rumah tinggal. Di bagian fasad rumah tinggal seperti di gambar 3.25 menggunakan material kisi – kisi kayu, bata ekspos, dinding kamprot, dan dinding acian *unfinished*. Oleh karena itu, praktikan ingin mempertahankan beberapa unsur yang sudah digunakan pada fasad seperti kisi – kisi kayu dan warna abu dari dinding acian *unfinished*. Berikut acuan preseden pada desain kamar tidur rumah tinggal Griya Loka :



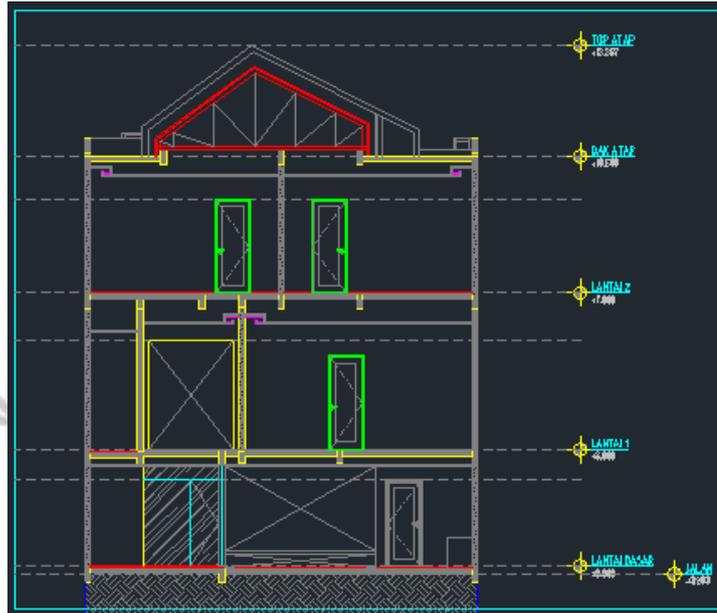
Gambar 3. 26 Preseden Kamar Tidur Rumah Tinggal Griya Loka
Sumber : Instagram.com/homeadore

3.3.2 Pelaksanaan Kerja

Di tahap pengerjaan kamar tidur anak, praktikan diberi denah perencanaan dan juga model fasad yang telah dibuat sebelumnya. Denah perencanaan ini meliputi ukuran dan luasan ruangan, peletakkan *furniture* dan *fixture*, serta jenis jendela yang akan digunakan pada ruang kamar.



Gambar 3. 27 Denah Kamar Tidur Anak Rumah Tinggal Griya Loka
Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022



Gambar 3. 28 Potongan Rumah Tinggal Griya Loka
 Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

Pada gambar 3.27 dan 3.28 merupakan ukuran kamar tidur yang akan didesain. Ukuran kamar anak tersebut adalah 5,7 x 5 m dengan luas 29,63 m² yang sudah termasuk dengan luasan kamar mandi. Kamar tidur anak ini berada di lantai 2 dengan tinggi plafon sekitar 2,4 m. Karena adanya plafon ini, praktikan menyesuaikan konsep ruangan dengan penambahan konsep modern. Modern industrial sendiri merupakan sebuah gaya yang dapat dielaborasi dengan pengembangan dari dua gaya arsitektur, yakni arsitektur modern dan arsitektur industrial. Penggabungan ini digambarkan oleh praktikan yang menerapkan konsep modern pada bagian bidang tiga dimensi ruangan, dinding, plafon, dan lantai. Sementara konsep industrial ditunjukkan melalui pemilihan *furniture* dan materialnya.

Setelah menentukan gaya melalui penyesuaian preseden dan



massa yang telah dibuat, praktikan menggambar area *backdrop* tempat tidur dan *side table* terlebih dahulu. Pada bagian fasad, terdapat kisi – kisi untuk *secondary skin* yang menutupi dinding kamar tidur anak. Praktikan mengkombinasikan kisi – kisi tersebut dengan *backdrop* tempat tidur.

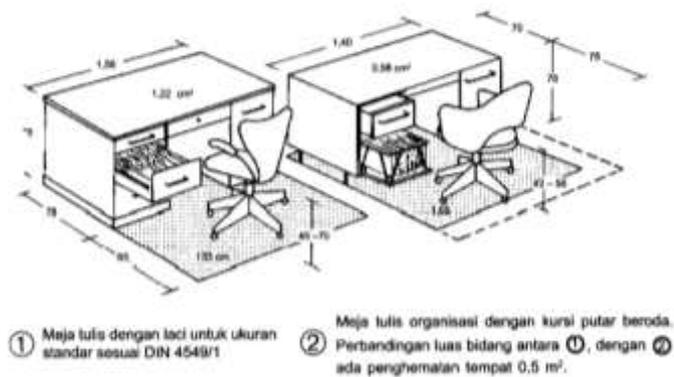
Gambar 3. 29 Backdrop Tempat Tidur Kamar Anak R.T. Griya Loka
Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

Backdrop tempat tidur didesain dengan material kayu yang dikombinasikan dengan besi hollow 3x3 di masing – masing sisi *side table*. Penambahan besi hollow ini berfungsi sebagai pembatas antara meja kerja/belajar dengan tempat tidur. Lalu, untuk menambahkan unsur industrial pada ruangan, praktikan mengacu pada preseden yang menggunakan lampu gantung (*hanging lamp*) sebagai pengganti *side lamp* yang biasanya diletakkan pada *side table*. Karena menggunakan lampu gantung, praktikan menambahkan *topper* pada *backdrop* untuk menggantungkan lampu. *Topper* ini digambarkan menempel dengan plafon untuk membedakan posisi lampu tidur dengan lampu ruang tidur.



Gambar 3. 30 Detail Topper dan Model Lampu Gantung
Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

Selanjutnya, praktikan mendesain area meja belajar/kerja ruang tidur. Berdasarkan denah perencanaan, meja kerja yang akan digunakan memiliki panjang 2,45 m dengan lebar 60 cm. Berdasarkan Data Arsitek (Neufert, 2002), terdapat dua standar tinggi kursi yang digunakan, diantaranya adalah 42 – 56 cm dan 45 – 70 cm. Sementara untuk standar tinggi meja yang berlaku adalah 72,5 – 76 cm. Dari ukuran tersebut, praktikan akan menggunakan standar yang berlaku, yaitu untuk kursi setinggi 50 cm dan meja 72,5 cm.



Gambar 3. 31 Standarisasi Meja & Kursi Tulis
Sumber : Data Arsitek Jilid 2, 2002

Desain meja yang digambarkan oleh praktikan menggunakan model yang menggantung dan menempel pada dinding. Secara keseluruhan, material yang digunakan adalah kayu yang dilapis dengan hpl. Untuk menambah aksen pada bagian dinding, praktikan juga menambahkan *backdrop* dengan ambalan tebal 4 cm. Lalu dibagian kanan kiri dari *backdrop*, praktikan menambahkan lampu dinding yang berfungsi sebagai lampu meja kerja. Lalu, untuk bagian wardrobe dan sofa praktikan isi dengan *furniture* yang menyesuaikan gaya industrial.



Gambar 3. 32 Desain Awal Backdrop & Meja Belajar/Kerja
 Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022



Gambar 3. 33 Desain Awal Area Meja Belajar/Kerja dan Sofa
 Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

Desain yang telah dibuat oleh praktikan ini kemudian diberikan ke pembimbing untuk mendapat masukan tambahan di desain kamar. Dari asistensi pertama yang dilakukan oleh praktikan ke pembimbing, beberapa masukan diterima oleh praktikan diantaranya adalah :

1. Backdrop tempat tidur tidak perlu menggunakan kisi – kisi dengan pertimbangan dapat menyimpan debu pada kamar.
2. Penambahan *chandelier* di area tempat tidur dan mengganti model lampu gantung pada area tempat tidur.

3. Meja ditambahkan penopang untuk alasan penguatan.

Setelah menerima arahan revisi dari pembimbing, praktikan mencoba menggambar backdrop yang sesuai dengan arahan. Untuk menambahkan aksen pada backdrop, praktikan menambahkan nat sekitar 2 mm di setiap 1,5 m. Lalu, praktikan disarankan oleh pembimbing untuk menambahkan dekorasi di bagian belakang headboard. Praktikan memilih dekorasi metal untuk ditambahkan pada bagian tersebut yang menyesuaikan gaya modern – industrial. Kemudian, praktikan juga mengganti model lampu gantung sesuai dengan arahan dari pembimbing menjadi model yang lebih mewah.



Gambar 3. 34 Hasil Revisi Backdrop dan Area Meja Belajar/Kerja
Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022



Gambar 3. 35 Hasil Revisi Detail Topper dan Model Lampu
 Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

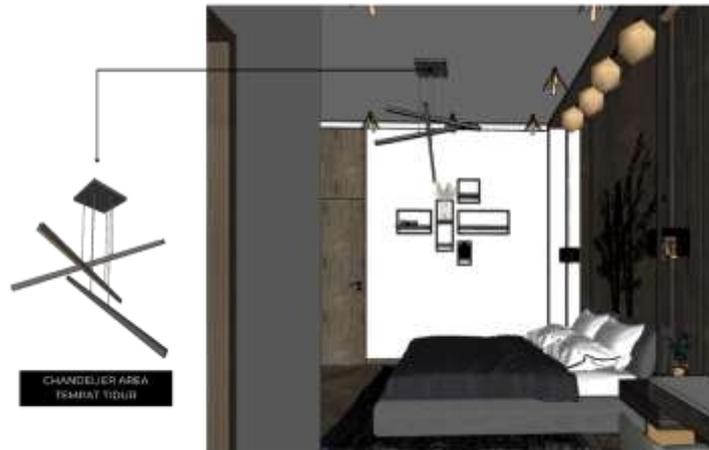
Lalu, untuk revisi pada bagian meja belajar/kerja, praktikan diminta menambahkan kaki atau penopang untuk pertimbangan penguatan. Praktikan merespon hal tersebut dengan menambahkan cabinet kecil yang disambungkan dengan besi hollow pada meja. Penambahan cabinet ini selain untuk penopang juga sebagai tambahan tempat penyimpanan di area meja belajar/kerja.



Gambar 3. 36 Hasil Revisi Detail Desain Meja Belajar/Kerja
 Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

Dari konsep modern industrial yang digunakan praktikan dalam mendesain kamar tidur anak ini, konsep modern praktikan tunjukkan melalui model plafon dan juga dinding yang dilapis oleh cat alih – alih menggunakan model *unfinished*. Dinding lapis cat ini membuat

penggunaan material dan *furniture* industrial lebih menonjol pada ruang kamar, sehingga user tetap merasakan suasana hangat yang ada di dalam konsep industrial. Konsep modern industrial ini juga praktikan perjelas dengan menggunakan material parket kayu yang disesuaikan dengan lantai rumah secara keseluruhan.



Gambar 3. 37 Detail Model Lampu Gantung Area Tempat Tidur
Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022



Gambar 3. 38 Detail Model Lampu Gantung Meja Belajar/Kerja
Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

Lalu, di bagian plafon praktikan mengkombinasikan konsep modern dan industrial dengan penggunaan lampu gantung yang mengekspos bagian kabel, lampu ini digunakan di area tempat tidur dan area meja belajar/kerja.

Dari penjabaran tersebut, berikut adalah hasil desain final yang dibuat oleh praktikan :



Gambar 3. 39 *Render Final Desain Kamar Tidur Anak R.T. Griya Loka*
Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022



Gambar 3. 40 *Render Final Area Meja Belajar*
Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022



Gambar 3. 41 *Render Final Area Wardrobe*
Sumber : Dokumentasi Praktikan, 2022

3.3.3 Kendala Yang Dihadapi

Pada pengerjaan desain kamar tidur anak R.T. Griya Loka, praktikan hanya mengalami sedikit kendala, hal ini terkait dengan pemilihan material dengan penyesuaian warna antar furniture. Lalu, praktikan sempat terkendala dalam bagaimana menonjolkan gaya industrial dalam ruangan agar tetap sesuai dengan keseluruhan desain rumah. Selain itu, praktikan juga sempat mendapat kendala dalam mendesain backdrop tempat tidur yang menyesuaikan dengan target user.

3.3.4 Cara Mengatasi Kendala

Kendala yang dihadapi oleh praktikan mengenai penyesuaian desain dengan konsep untuk bisa mengembangkan konsep modern industrial di dalam ruang kamar tidur. Oleh karena itu praktikan banyak melakukan asistensi dengan pembimbing untuk bisa menyesuaikan desain dengan target user. Untuk kendala dalam desain backdrop, praktikan banyak mencari referensi melalui beragam *platform* hingga menemukan desain yang sesuai.

Untuk material, sama seperti saat mendesain kamar tidur villa, praktikan juga banyak berdiskusi dengan pembimbing agar material yang

dipilih dapat sesuai dengan konsep modern industrial. Praktikan juga memahami terlebih dahulu mengenai karakteristik ruang tidur dengan konsep modern industrial yang menjadi acuan desain praktikan.

3.3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh Dari Kerja Profesi

Setelah mengerjakan desain interior kamar tidur ini, praktikan lebih mendalami tentang desain interior kamar tidur. Dari pengerjaan ini, praktikan dapat mempelajari bahwa konsep ruangan/bangunan dapat dikombinasikan dan tidak berhenti dalam satu konsep bangunan saja. Pada MK Perancangan Ruang Dalam, konsep awal dapat dibentuk melalui pembuatan moodboard yang menyesuaikan dengan konsep yang ingin digunakan. Dari konsep tersebut dapat dikembangkan lebih lanjut, seperti menggabungkan dua konsep untuk membentuk sebuah konsep baru dengan karakteristik tersendiri yang menyesuaikan rancangan yang telah dibuat. Tentunya ini menjadi solusi yang dapat digunakan Kembali oleh praktikan ke dalam proses perancangan kedepannya.

Konsep ini tentunya perlu dicari lebih lanjut baik dari contoh dan preseden yang kira – kira dapat menyesuaikan konsep yang ada. Dari sini, praktikan dapat belajar perlunya pemahaman lebih terkait beragam gaya dan konsep arsitektur untuk dapat lebih mengembangkan kemampuan desain praktikan.