

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA PROFESI**

Dalam melaksanakan kerja profesi yang dilakukan oleh praktikan selama 51 hari di VMA Studio Design, praktikan mengerjakan beberapa pekerjaan desain interior yang akan dibahas pada bab ini. Pada VMA Studio Design, setiap karyawan divisi interior akan menangani beberapa proyek yang dijalankan. VMA Studio Design memiliki sistem kerja yang diterapkan oleh karyawannya yakni selalu membuat beberapa opsi desain sebelum akan direview oleh *principal architect*. Setiap hari jumat sebelum jam kerja selesai, VMA selalu mengadakan rapat singkat yang membahas rangkuman seluruh proyek yang berjalan dimana setiap karyawan termasuk praktikan sebagai mahasiswa kerja profesi akan melaporkan pekerjaan yang dilakukannya pada minggu tersebut.

Praktikan mulai bekerja pada tanggal 15 Agustus 2023 dimulai dengan pengenalan serta pelaksanaan *briefing* mengenai proyek yang akan ditangani. Pada minggu pertama, praktikan mulai mengerjakan proyek Wijaya Kusuma dibagian desain interior kamar utama pada hunian tersebut. Minggu selanjutnya, praktikan mengerjakan desain kos cipete dimana proyek ini yang paling banyak dikerjakan oleh praktikan. Pekerjaan desain Kos Cipete juga diiringi dengan pekerjaan tambahan untuk membantu karyawan lain menangani desain kanopi cafe Wolter 46. Praktikan juga mengerjakan desain interior untuk apartement altiz pada bulan terakhir kerja profesi. Proyek yang dikerjakan oleh praktikan meliputi pekerjaan desain interior dalam bentuk 3D, membuat gambar detail desain interior, dan ada juga yang sampai ke tahap RAB.

#### **3.1 Interior Kamar Utama Rumah Wijaya Kusuma**

Rumah Wijaya Kusuma merupakan rumah tinggal yang berlokasi di Jl. Wijaya Kusuma no.17 Komplek Jatibening 1, Kel. Jatibening Baru, Kec. Pondok Gede, Bekasi. Pada awal pengenalan

proyek dijelaskan bahwa proyek rumah tinggal ini merupakan proyek yang sedang berjalan dan masih ada beberapa hal yang perlu direvisi dari desain pengajuan awal. Klien menginginkan desain interior kamar utama dan koridor lantai dua mengikuti konsep desain rumahnya yaitu arsitektur tropis.

### 3.1.1. Bidang Kerja

Pada proyek ini, pembimbing meminta praktikan untuk mengerjakan desain interior kamar utama serta furnitur interior yang belum terdesain. Klien meminta beberapa kebutuhan furnitur yang perlu ada di kamar utama tersebut antara lain seperti *bedframe*, nakas, dan juga partisi tv. Sebelum mendesain layout kamar utama dan juga mendesain furnitur, praktikan dianjurkan untuk mempelajari *concept board* dan juga mencari banyak referensi dengan konsep yang sama serta mengetahui lebih dalam tentang standarisasi ukuran furnitur interior kamar. Disini praktikan dibimbing terlebih dahulu oleh pembimbing dan karyawan lainnya dalam mempelajari standarisasi ukuran serta pengenalan material interior.

Praktikan juga diminta untuk dapat mengatur ulang desain layout kamar utama agar memiliki nuansa terang dan penggunaan material bertekstur kayu untuk mendapatkan kesan natural di kamar utama tersebut. Pengaturan layout juga diharuskan untuk mempertimbangkan keberadaan pintu masuk kamar dan pintu geser mengarah ke balkon yang berhadapan agar menciptakan sirkulasi yang baik. Selain sirkulasi terhadap pintu masuk dan keluar, praktikan juga diharuskan untuk menciptakan sirkulasi menuju kamar mandi yang baik.

### 3.1.2. Pelaksanaan Kerja

Pada tahap awal, praktikan diberikan contoh desain 3D dan detail furnitur kamar tidur untuk mengetahui standar ukuran furnitur yang biasa digunakan dalam desain interior. Praktikan juga mempelajari segi layout yang diterapkan dalam contoh kamar tidur tersebut. Selain itu, praktikan juga mempelajari material yang akan digunakan melalui *sample* material, buku katalog, dan *website* vendor material.



**Gambar 3. 1 Foto Sample Material Dan Contoh Desain 3D Sebagai Acuan Praktikan**

Sumber : VMA Design Studio (2023)

Praktikan juga mencari referensi desain interior yang dapat dilihat pada gambar 3.1. Seperti yang disampaikan oleh pembimbing bahwa klien menginginkan kamar tidur dengan pendekatan konsep arsitektur tropis. Klien juga meminta beberapa furnitur dikombinasi dengan warna abu – abu muda

agar menyesuaikan dengan warna yang digunakan pada ruang tamu dan dapur.



**Gambar 3. 2 Foto Referensi Yang Digunakan Praktikan**  
Sumber : Pinterest (2023)

Setelah mencari beberapa referensi desain dengan konsep arsitektur tropis, praktikan mulai melakukan layout dengan membuat eksisting luasan kamar utama menggunakan sketchup. Disini praktikan juga membentuk *massing* dari furnitur yang akan digunakan untuk mengukur kesesuaian penempatan dan membantu penentuan sirkulasi kamar tidur tersebut. Dalam melakukan layout interior kamar utama ini, terdapat beberapa poin penting yang dijadikan acuan dalam mendesain ruang hunian.

### a. Sirkulasi Pergerakan



**Gambar 3. 3 Denah Eksisting Kamar**  
Sumber : VMA Design Studio (2023)

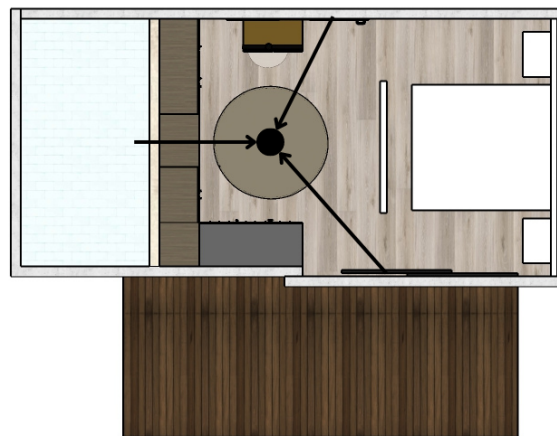
Kamar utama rumah Wijaya Kusuma ini memiliki tiga pintu yang dapat diakses dalam kamar. Pintu utama sebagai akses masuk dari koridor lantai dua menuju kamar berhadapan langsung dengan pintu menuju balkon. Selain itu, terdapat pintu menuju kamar mandi di sisi kanan pintu masuk. Pada proyek ini, klien menginginkan kamar dilengkapi beberapa furnitur seperti bedframe untuk tempat tidur, dua nakas, dan partisi untuk TV.

Praktikan diminta agar sirkulasi pada kamar utama ini tidak menghalangi seluruh bagian pintu geser koridor dan menciptakan alur pencapaian yang efisien dalam ruang. Kemudian praktikan mulai melakukan layout area kamar dengan membuat massing furnitur yang dibutuhkan untuk membantu mengatur penciptaan alur sirkulasi yang baik.



**Gambar 3. 4 Denah kamar Dengan Masing Furnitur**  
Sumber : Praktikan (2023)

Pada gambar 3.4 praktikan meletakkan *bedframe* menghadap ke pintu kamar mandi dan dibatasi dengan partisi TV, kemudian nakas diletakan di samping kiri dan kanan tempat tidur. Penataan furnitur seperti ini bertujuan untuk memudahkan pencapaian dari pintu masuk kamar menuju kamar mandi ataupun area balkon. Area tengah kamar dijadikan sebagai titik pusat sebagai jalur sirkulasi gerak pengguna dari berbagai area kamar, sehingga menciptakan sirkulasi dengan konfigurasi radial pada kamar yang dapat dilihat pada gambar 3.5.



**Gambar 3. 5 Denah kamar Dengan Konfigurasi Radial**  
Sumber : Praktikan (2023)

**b. Elemen Interior Bangunan**

Elemen interior bangunan didesain menyesuaikan konsep bangunan rumah yakni dengan menggunakan konsep Arsitektur Tropis. Penentuan warna, pola, dan tekstur pada ruang dapat melahirkan kekuatan konsep yang akan diangkat. Pada proyek ini, praktikan ditugaskan untuk mendesain eksisting dinding dan lantai kamar utama Wijaya Kusuma.

- Dinding



**Gambar 3. 6 Dinding Kamar Tidur Utama Wijaya Kusuma**  
Sumber : Praktikan (2023)

Desain pada dinding kamar utama ini menggunakan kelompok warna netral yaitu kombinasi dengan abu - abu. Francis D. K. Ching menjelaskan pada bukunya yang berjudul a visual dictionary of architecture bahwa abu – abu termasuk dalam warna akromatik yang tersusun dalam beberapa warna dari gradasi warna putih sampai dengan hitam . Penggunaan warna netral abu – abu muda ini dilakukan untuk memberikan efek modern pada ruang kamar tidur. Material dinding yang digunakan pada kamar ini ialah dinding granit

- Lantai

Lantai kamar utama ini menggunakan material lantai sintetis atau biasa disebut dengan lantai vinyl dengan ketebalan tiga milimeter.



**Gambar 3. 7 Lantai Vinyl Kamar Utama Wijaya Kusuma**  
Sumber : Praktikan (2023)

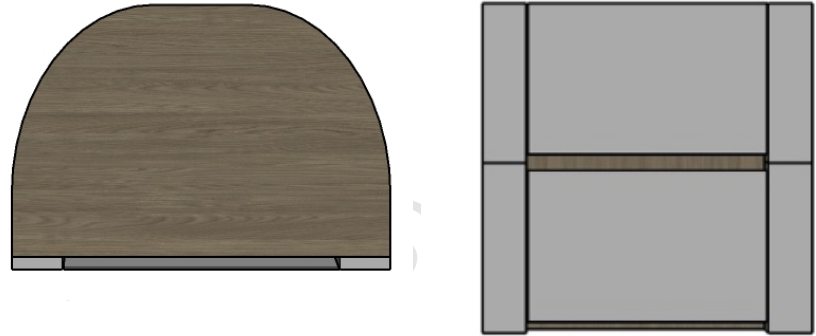
Pada gambar 3.7 dapat dilihat bahwa kamar ini menggunakan lantai vinyl tekstur kayu dengan warna coklat muda. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan konsep tropis pada kamar.

**c. Furnitur Interior**

Pada proyek ini, praktikan juga merancang dan mengatur furnitur yang dibutuhkan klien pada kamar tidur. Praktikan mendesain dengan mengikuti standar ukuran furnitur yang dijelaskan oleh pembimbing. Sebelum mengerjakan detailing pada furnitur, praktikan diberikan banyak contoh gambar detail untuk pekerjaan furnitur agar mempermudah proses desain. Praktikan mendesain dengan pendekatan gaya dari konsep yang diberikan dan juga mengikuti gaya desain VMA. Hasil dari desain furnitur ini dituangkan dalam bentuk gambar detail furnitur yang dibuat dari software sketchup layout. Berikut merupakan elemen yang diperhatikan selama praktikan mendesain furnitur.



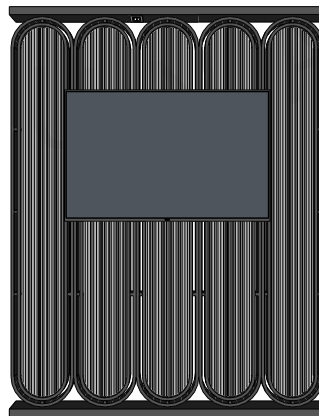
- Bentuk



**Gambar 3. 8 Nakas Kamar Utama Wijaya Kusuma**

Sumber : Praktikan (2023)

Francis D.K. Ching menjelaskan pada bukunya yang berjudul *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tata* bahwa penciptaan bentuk dasar menghasilkan sebuah bidang yang ditentukan oleh kontur – kontur garis yang menjadi pembatas sebuah volume. Dalam hal ini, Bentuk yang menciptakan sebuah volume suatu furnitur berpengaruh terhadap visual desain dan fungsinya sendiri. Pada gambar 3.8, praktikan mendesain nakas kamar utama menggunakan percampuran antara elemen garis lurus dan garis lengkung. Bentuk yang dihasilkan dari garis lengkung ini menciptakan penghalusan pada sudut bagian belakang kanan dan kiri nakas.



**Gambar 3. 9 Partisi TV Kamar Utama Wijaya Kusuma**  
Sumber : Praktikan (2023)

Pada Gambar 3.9, elemen lengkung pada bentuk partisi TV juga diberikan pada bagian atas dan bawah. Lengkungan pada bentuk ini bertujuan untuk menciptakan kesan fleksibel dan menghilangkan kekakuan pada ruang. Bentuk lengkung pada furnitur juga bertujuan untuk menghilangkan kesan bosan dan pasif pada ruang kamar ini.

- Warna



**Gambar 3. 10 Bedframe Kamar Utama Wijaya Kusuma**  
Sumber : Praktikan (2023)

Penggunaan warna pada furnitur kamar utama ini didominasi oleh gabungan warna netral dan warna *earth tone*. Perpaduan warna ini ditunjukkan pada desain nakas dan *bedframe* yang dapat dilihat pada gambar 3.8 dan 3.10. Laci nakas menggunakan warna abu – abu muda untuk menetralkan warna coklat tua pada bagian *frame* nakas. *Bedframe* pada tempat tidur diberikan warna coklat muda dengan headboardnya berwarna abu – abu muda serta dipadukan dengan penggunaan bedcover dan pelengkap tempat tidur dengan warna netral gelap. Rangka partisi TV diberikan warna hitam untuk memberikan kesan bold modern dan juga menyamakan dengan warna frame pintu geser koridor.

- Tekstur

Tekstur kayu digunakan pada bagian frame nakas dan juga bedframe. Penggunaan tekstur kayu yang halus pada furnitur menghasilkan kesan elegan pada ruang. Material kaca moru yang diguakan pada partisi TV memiliki tekstur yang menonjol terhadap garis vertikal pada kaca tersebut. Hal ini dilakukan untuk memberikan kesan kokoh dan penguatan konsep modern.

- Skala & Proporsi

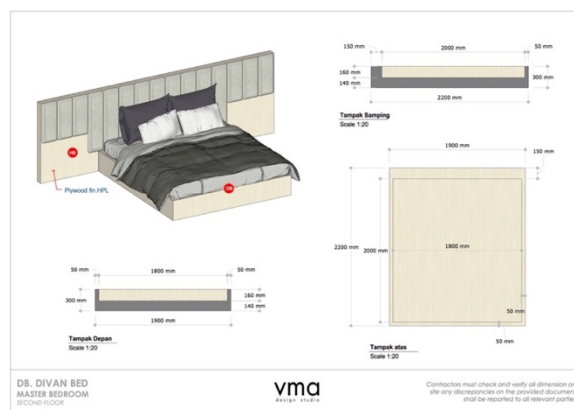


**Gambar 3. 11 Layout Kamar Utama Wijaya Kusuma**  
Sumber : Praktikan (2023)

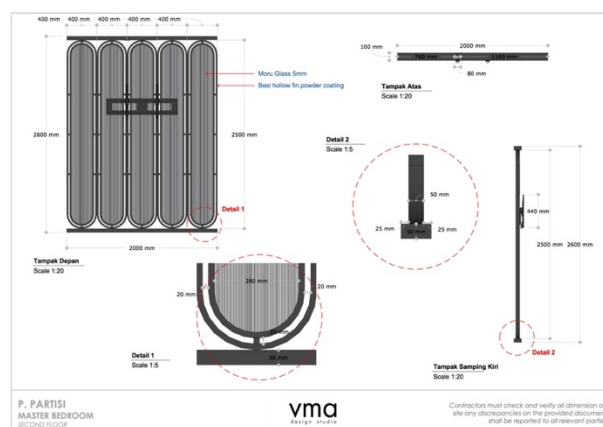
Pada furnitur kamar utama ini, proporsi dibutuhkan untuk penyesuaian furnitur pada ruang untuk menciptakan tatanan dalam ruang yang baik. Proporsi juga menjadi tolak ukur untuk menentukan besaran furnitur dengan memperhatikan eksisting ruang dan kebutuhan penggunaannya. Pada gambar 3.11, praktikan berusaha mendesain peletakan dan besaran furnitur pada ruang kamar tidur yang efisien untuk menciptakan keselarasan dalam ruang. Kebutuhan tempat tidur yang besar pada ruang ini diiringi dengan nakas sederhana di bagian samping kanan dan kiri tempat tidur serta penambahan lampu tidur diatas nakas. Besaran partisi TV juga memperhatikan peletakannya di tengah ruang yang dapat

mempengaruhi pergerakan pengguna kamar. Praktikan mendesain partisi TV yang ramping dan menyesuaikan lebar partisi dengan lebar tempat tidur. Hal ini dilakukan untuk menghasilkan keseimbangan furnitur satu dengan lainnya dan mempermudah pergerakan manusia di dalam ruang kamar.

Proses mendesain interior dan furnitur kemudian dituangkan dalam gambar detail pekerjaan furnitur menggunakan software sketchup layout. Disini praktikan perlu mencantumkan semua detail dari segi ukuran produk sampai detail penggunaan material dan bahan produk.



**Gambar 3. 12 Gambar Detail Bedframe**  
 Sumber : Praktikan (2023)



**Gambar 3. 13 Detail Partisi TV**

Sumber : Praktikan (2023)

Gambar detail ini bertujuan untuk memudahkan proses pembuatan produk khususnya untuk tukang yang ditugaskan dalam pembuatan produk. Pada gambar detail, terdapat keterangan ukuran, penggunaan material desain, dan keterangan pada kop VMA Design Studio. Penggunaan gambar detail ini bertujuan untuk memudahkan proses produksi furnitur agar menghasilkan desain yang diinginkan.



**Gambar 3. 14 3D Redering Kamar Utama Wijaya Kusuma**

Sumber : Praktikan (2023)

Praktikan juga melakukan 3D rendering untuk menghasilkan visualisasi yang lebih baik, hasil dari gambar rendering ini kemudian diajukan kepada klien. Praktikan menerapkan proses rendering ini dengan hasil teori yang

dipelajari dan dipahami dari perkuliahan mata kuliah Arsitektur Digital 1. Dalam prosesnya, praktikan menggunakan software enscape untuk melakukan 3D rendering.

Setelah menyelesaikan desain yang diminta, praktikan juga diberikan tugas untuk membantu mengawasi proses pekerjaan pada proyek tersebut. Praktikan melakukan pengawasan terhadap kelengkapan pekerjaan interior dan perkembangan pekerjaan furnitur di proyek dengan yang ada di gambar kerja. Dalam hal ini, praktikan berkoordinasi dengan manajemen konstruksi VMA dan membuat catatan laporan dari hasil perkembangan interior furnitur. Praktikan juga berkoordinasi dengan tukang yang ada di lapangan proyek agar mengetahui jadwal pekerjaan dan memantau pekerjaan furnitur apa saja yang perlu dipercepat penyelesaiannya.

### **3.1.3. Kendala Yang Dihadapi**

Pada tahap perancangan, praktikan mengalami kesulitan dalam mengeksplorasi bentuk yang sesuai untuk desain furnitur interior kamar. Batas waktu yang diberikan untuk pengerjaan desain kamar utama ini cukup singkat, sehingga mengharuskan praktikan untuk melakukan desain sembari mempelajari standarisasi ukuran furnitur. Praktikan juga diharuskan untuk menyesuaikan hasil desain dengan konsep yang diberikan dan juga memasukan unsur gaya desain VMA dimana praktikan belum terlalu memahami alur gaya desain VMA.

Praktikan juga mengalami kesulitan dalam mengawas untuk proyek rumah Wijaya Kusuma ini. Kesulitan yang terjadi ada dibagian komunikasi dengan tukang. Tukang sangat sulit dihubungi untuk memantau perkembangan pekerjaan, sehingga terkadang

dapat menimbulkan beberapa kesalahpahaman dan beberapa hal yang penting dibahas tidak tersampaikan dengan baik

#### **3.1.4. Cara Mengatasi Kendala**

Pada tahap perancangan, praktikan mengatasi kendala dengan cara lebih melakukan eksplorasi bentuk untuk pembuatan desain furnitur. Selain itu, praktikan lebih mencoba mempelajari contoh dari proyek – proyek lainnya yang dikerjakan VMA untuk mengetahui gaya desain VMA. Disela – sela waktu istirahat, praktikan juga sering melanjutkan pekerjaan untuk bisa dapat bereksplorasi agar menghasilkan beberapa opsi desain dari pemahaman awal yang praktikan dapat. Kemudian praktikan juga sering melakukan konsultasi dengan pembimbing kerja dan karyawan lain yang berada di divisi yang sama.

Pada isu permasalahan kurangnya komunikasi dari tukang, praktikan menyelesaikannya dengan menghampirinya langsung menuju workshop. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir percakapan yang terlalu panjang dan terkesan rumit di *platform whatsapp*. Pada saat praktikan mengunjungi workshop, praktikan lebih mendapatkan informasi yang jelas dari penyampaian tukang dengan baik. Sehingga komunikasi dari *whatsapp* tetap berlanjut tetapi hanya untuk melakukan *checkpoint*.

#### **3.1.5. Pembelajaran Yang Diperoleh**

Proyek ini menjadi proyek pertama yang dikerjakan oleh praktikan. Praktikan mengetahui tahapan cara mendesain ruang interior dan mengimplementasikannya langsung untuk proyek terbangun. Dari proyek ini praktikan mengetahui berbagai macam material untuk keperluan interior dan furnitur. Praktikan juga mengetahui standar ukuran furnitur khususnya untuk pembuatan nakas, *bedframe*, dan partisi.

Praktikan juga mengetahui cara membuat gambar detail furnitur menggunakan sketchup layout dengan baik dan benar. Dari Pemasangan

Praktikan juga mendapat pengajaran tentang bagaimana bersikap untuk pertama kalinya menghadapi klien dan cara berkomunikasi dengan banyak tukang. Secara tidak langsung, praktikan mendapatkan pengajaran untuk lebih disiplin, bertanggungjawab, dan cepat tanggap untuk mengerjakan perancangan proyek interior kamar utama Wijaya Kusuma.

### **3.2 Kos Cipete**

Proyek ini merupakan proyek rumah kos yang berlokasi di Jl. Cipete IV no.9, Kec. Cilandak, Jakarta Selatan. Proyek ini berada disebuah perumahan dimana site tersebut berada disamping rumah tinggal klien. Klien menginginkan bangunan tersebut direnovasi dan dijadikan sebagai kos. Kondisi eksisting tapak merupakan sebuah gudang penyimpanan barang dan juga taman yang posisinya terletak dibelakang gudang. Proyek ini merupakan proyek yang dijadikan acuan untuk test penerimaan magang praktikan. Pembimbing menjelaskan bahwa kos cipete merupakan proyek terbangun yang akan direalisasikan pada akhir tahun 2023. Kos Cipete ini menjadi proyek yang paling lama dikerjakan oleh praktikan selama melakukan kerja profesi di VMA Design Studio.

#### **3.2.1. Bidang Kerja**

Lingkup kerja untuk pekerjaan desain Kos Cipete yang dikerjakan oleh praktikan meliputi desain arsitektur, desain interior, dan juga RAB interior. Sebelum melakukan perencanaan, pembimbing melakukan *briefing* kepada praktikan mengenai kebutuhan dan juga permintaan yang diajukan oleh klien. Bangunan yang dirancang merupakan bangunan satu lantai dimana klien menginginkan konsep desain arsitektur menggunakan konsep industrial.





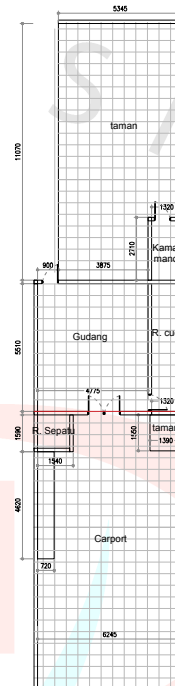
**Gambar 3. 15 Survey Site Kos Cipete**  
Sumber : Praktikan (2023)

Praktikan diminta untuk melakukan survey terlebih dahulu lalu menggambar ulang denah eksisting dari site yang akan dibangun. Setelah mengetahui eksisting site, praktikan diminta untuk melayout ruang dan mendesain interior kos dengan referensi konsep industrial yang disarankan oleh pembimbing kerja dan permintaan klien. Pembentukan hasil layout ruang disesuaikan juga dengan *concept board* yang telah dirancang sebelumnya oleh pembimbing kerja dengan persetujuan klien. Konsep rancangan industrial pada kos Cipete ini diikuti dengan penekanan material semen *exposed* dan sentuhan warna yang menonjol pada penggunaan material dinding bangunan tersebut.



pembentukan desain secara arsitektural dilakukan melalui tahapan grid, konfigurasi ruang & sirkulasi, dan skala & proporsi sebuah ruang. Hal ini dilakukan untuk menciptakan hasil desain yang baik.

- **Grid**



**Gambar 3. 17 Grid Pada Denah Kos Cipete**  
Sumber : Praktikan (2023)

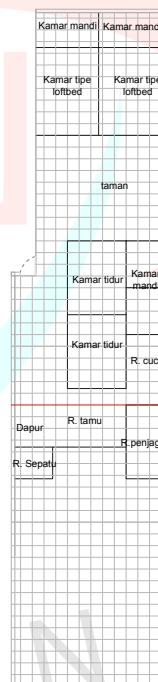
Dalam melakukan pengorganisasian ruang pada denah kos cipete, praktikan membuat grid terlebih dahulu untuk memudahkan penyusunan denah. Francis D.K. Ching menjelaskan pada bukunya yang berjudul Arsitektur bentuk, ruang dan, tatanan bahwa grid merupakan gabungan dari dua garis vertikal dan horizontal yang disusun sejajar dan memiliki jarak yang teratur. Grid menjadi acuan dalam pembentukan konfigurasi pada denah proyek ini.

Praktikan memberikan jarak 50 x 50 cm pada grid yang digunakan. Dapat dilihat pada gambar 3. 17 , pendahuluan garis. Kemudian praktikan mulai mencoba

mengeksplorasi denah untuk menentukan besaran ruangan dan arah sirkulasi. Penggunaan grid memudahkan praktikan dalam menentukan besaran secara pasti dengan elemen garis yang tercipta dari jarak yang teratur.

- **Konfigurasi Ruang Dan Sirkulasi**

Setelah membentuk sebuah grid pada denah kos cipete ini, praktikan mulai menentukan besaran ruang menyesuaikan permintaan klien serta memperhatikan fungsi dari bangunannya sendiri agar tetap sesuai pada standarisasi ruangan. Konfigurasi ini dilakukan mulai dari area belakang menuju depan bangunan.



**Gambar 3. 18 Konfigurasi Ruang Dan Sirkulasi Kos Cipete**  
Sumber : Praktikan (2023)

Area pada bangunan ini dibedakan melalui jenis dari kebutuhan ruangnya. Ruang privat seperti kamar kos diletakkan pada bagian belakang untuk menjaga

privasi pengguna agar merasa aman dan nyaman. Klien juga meminta untuk memasukan taman di dalam bangunan agar dapat menciptakan sirkulasi udara yang baik di dalam bangunan. Taman diletakkan di tengah bangunan dekat dengan dua kamar tidur yang terbelakang. Ruang publik dan servis diletakkan di area depan bangunan. Dapur diletakkan disamping area ruang tamu. Ruang cuci tetap pada tempatnya sesuai kondisi eksisting namun terdapat penghapusan pintu sehingga tidak ada penyekat untuk menuju ruang tersebut.

- **Skala Dan Proporsi**



**Gambar 3. 19 Tampak Depan Bangunan Kos Cipete**  
Sumber : Praktikan (2023)

Pada pembentukan ruang, skala dan proporsi menjadi acuan praktikan dalam mendesain. Proporsi ruang ditentukan sesuai permintaan dan kebutuhan klien kepada praktikan. Selama proses mendesain, praktikan juga menggunakan skala manusia dalam menentukan besaran ruang sesuai fungsinya.

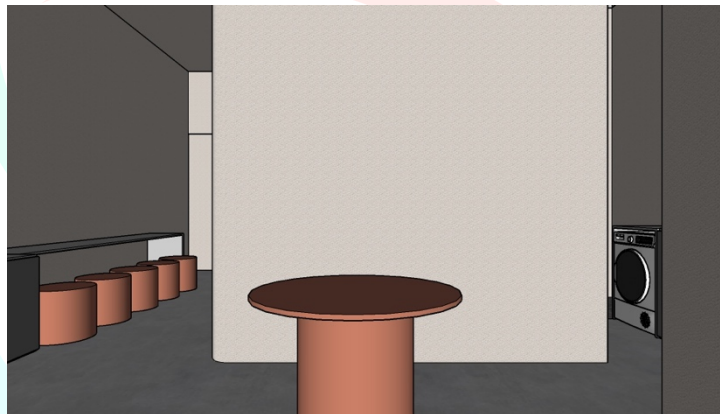
Pada tampak depan bangunan, keseimbangan dibentuk dari keberadaan dua bangunan yang menjorok kedepan di sisi kanan dan kiri. Penerapan besaran skala yang sama pada dua ruangan yang menjorok

kedepan ini membentuk presisi yang dapat menyeimbangkan suatu obyek bangunan.

#### b. Elemen Eksterior & Interior Bangunan

Eksterior dan interior bangunan yang dirancang praktikan mengikuti konsep arsitektur industrial dengan pendekatan gaya desain dari VMA yang diterapkan pada elemen – elemen pembentuk interior bangunan, seperti warna, tekstur dan penempatan elemen sirkulasi pintu dan jendela yang tetap memperhatikan konsep Arsitektur Industrial. Praktikan ditugaskan untuk merancang elemen interior bangunan seperti dinding, lantai, plafon, pintu, dan jendela.

- **Dinding**



**Gambar 3. 20 Ruang Tamu Kos Cipete**  
Sumber : Praktikan (2023)

Pada proyek ini, dinding yang digunakan untuk interior bangunan mengikuti elemen – elemen dari konsep industrial. Pada dinding ruang publik dan servis, tekstur yang digunakan yaitu tekstur plester dengan gaya desain *unfinished* yang memiliki warna alami abu – abu dari semen tersebut. Penggunaan tekstur plester pada desain dinding ini untuk memperkuat konsep industrial dan natural yang dimasukkan kedalam desain.

Tekstur dari plasteran semennya sendiri menciptakan pola – pola abstrak dalam bentuk kecil sehingga masih terkesan halus tetapi tetap menghilangkan kesan monoton pada ruangan. Terdapat beberapa siku dinding ruangan yang dibulatkan sehingga menciptakan kesan halus dalam interior ruangan tersebut.

Pada bagian interior kamar kos, dindingnya menggunakan cat mengikuti warna dari material batu bata tempel yaitu terracotta pada area bawah dinding dipadukan dengan warna krem di bagian atas dinding. Kemudian pada area kamar mandi, terdapat tekstur dari acian semen yang dipadukan dengan penggunaan tiles berwarna terracotta. Warna terracotta pada interior bangunan mendominasi setiap bagian bawah dinding. Seperti yang dijelaskan oleh Francis D.K. Ching dalam bukunya yang berjudul Interior Design Illustrated bahwa penggunaan warna dengan intensitas tinggi dapat memberikan kesan dramatis pada ruangan yang berwarna netral. Dalam hal ini warna terracotta menjadi warna sekunder dalam elemen dinding. Tujuan penggunaan warna ini adalah untuk menciptakan penonjolan pada ruang – ruang dengan warna netral.

- **Lantai**

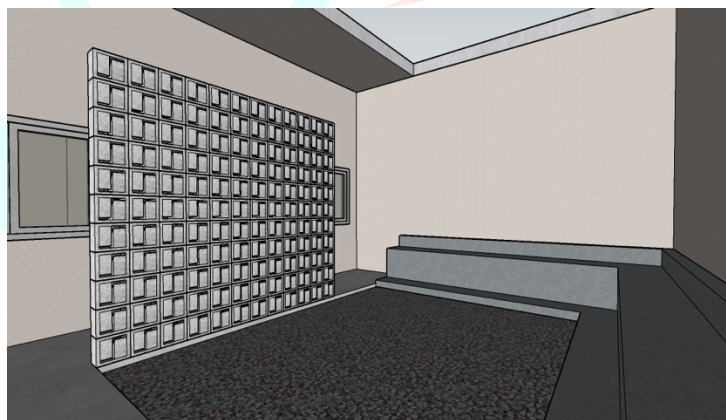
Pada area ruang publik , lantai yang digunakan ialah semen *exposed* yang memiliki tekstur yang halus dan berwarna netral alami yaitu abu – abu. Lantai ini digunakan pada ruang tamu, dapur, ruang cuci, dan koridor taman. Kemudian pada area taman menggunakan batu koral sebagai penghias area taman. Penggunaan batu koral pada taman bertujuan untuk menghalang cipratan air hujan yang masuk langsung ke bangunan. Selain itu, penggunaan batu koral ini menciptakan kesan natural sebagai penyeimbang pada konsep industrial. Penggunaan lantai pada kamar tidur

menggunakan karpet dengan warna terracotta sama dengan warna dinding bagian bawah. Lantai kamar mandi di setiap kamat menggunakan keramik berwarna terracotta menyamakan dengan warna dinding bagian bawah kamar mandi.

- **Plafon**

Plafon pada area publik dan kamar mandi menggunakan warna abu – abu muda menyamakan dengan warna semen dari dinding di sekitarnya. Pada kamar tidur, plafon berwarna krem yang juga menyamakan dengan warna dinding pada kamar tidur tersebut.

Pada bagian kamar dengan tipe *loftbed*, bentuk plafon berbeda dengan ruangan lainnya. Pada kamar tipe *loftbed*, plafon dipasang miring mengikuti bentuk atap bangunan. Penggunaan plafon miring ini bertujuan untuk menciptakan ruang yang lebih luas dan mengurangi suhu yang panas dalam penggunaan *loftbed* pada ruangan.



**Gambar 3. 21 Taman Pada Kos Cipete**  
Sumber : Praktikan (2023)

Pada kos ini terdapat bagian ruangan yang sengaja dibuka dengan tidak memiliki atap seperti area taman. Bukan ini bertujuan untuk mendapatkan sirkulasi udara sehingga meminimalisir penggunaan



sistem penghawaan buatan. Pada area taman ini juga menggunakan tritisan untuk menghindari percikan air hujan yang akan masuk ke koridor taman. Bukaan pada atap juga diberikan pada ruang cuci untuk area jemur. Bukaan pada area jemur ini bertujuan untuk memasukan sebanyak – banyaknya panas dari cahaya matahari untuk kebutuhan menjemur pakaian pengguna.

- **Pintu dan Jendela**

Peletakan pintu dan jendela berkaitan dengan sirkulasi pergerakan yang diatur dalam penentuan konfigurasi ruang pada tahap sebelumnya. Pada proyek ini, pintu dibedakan dengan jenis, ukuran, dan penggunaan materialnya sesuai fungsi yang berlaku. Pintu masuk utama pada kos cipete ini menggunakan jenis pintu lipat dengan material kaca moru tanpa *frame*. Pintu ini difungsikan sebagai pintu masuk utama sehingga ukuran pintu ini lebih besar dari pintu kamar lainnya.

Pada pintu kamar kos menggunakan jenis *seamless door* sehingga tiap pintu pada kamar tidak memiliki bingkai. Material yang digunakan pada pintu juga disamakan dengan material tembok untuk mendapatkan kesan simple dan elegan pada hunian. Pada setiap kamar kos juga memiliki jendela kecil dengan menggunakan jenis jendela awning. Peletakan jendela di setiap kamar mengarah pada ruang terbuka seperti mengarah pada taman dan area jemur di ruang cuci.

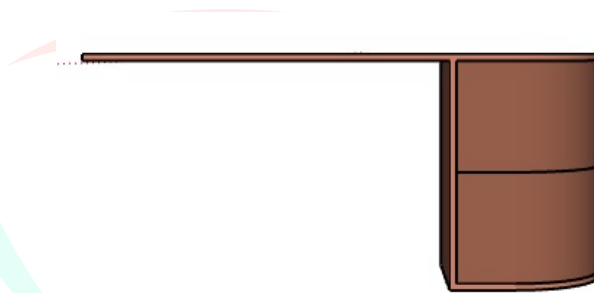
### c. **Furnitur**

Furnitur pada ruang menjadi salah satu objek penting untuk melengkapi kebutuhan penggunaanya dalam melakukan aktivitas di sebuah ruangan. Pada proyek kos cipete ini,

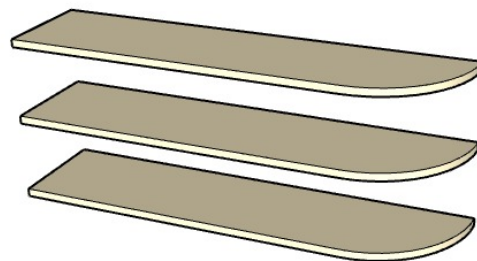
desain dari furnitur disamakan dengan konsep industrial dengan pendekatan gaya desain dari VMA. Pada proses mendesain furnitur, terdapat elemen – elemen yang diperhatikan praktikan untuk menghasilkan desain sesuai konsep dan membaya

- **Bentuk**

Desain furnitur yang digunakan dalam proyek ini banyak memadukan komposisi bentuk dari sebuah garis lurus dengan garis lengkung. Perpaduan antar garis ini menciptakan sebuah komposisi bentuk baru yang menciptakan kesan unik untuk ruangan. Seperti pada desain meja desktop yang ada pada setiap kamar kos.



**Gambar 3. 22 Meja Desktop Kos Cipete**  
Sumber : Praktikan (2023)

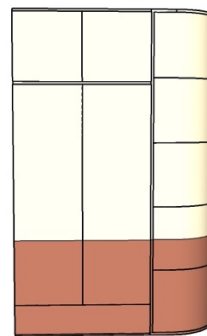


**Gambar 3. 23 Ambalan Kamar Loftbed Kos Cipete**  
Sumber : Praktikan (2023)

Dapat dilihat pada gambar 3. 22 , desain meja ini merupakan perpaduan antar bentuk persegi dan lingkaran dimana sudut pada sisi depannya

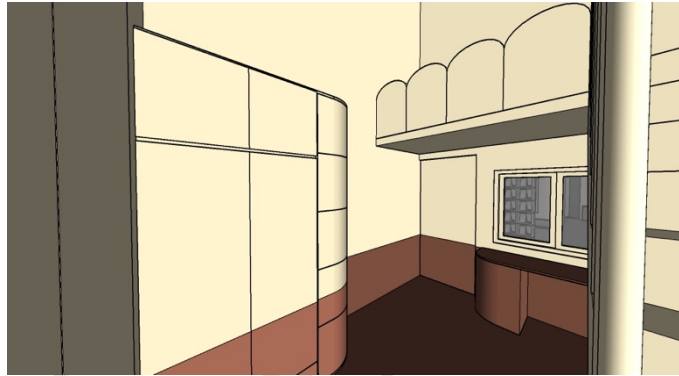
dibulatkan sehingga pada permukaan laci meja memiliki kesan yang lembut dan halus. Hal ini juga terjadi pada bentuk ambalan kamar tipe loftbed. Bentuk lengkung pada ambalan dilakukan untuk menghilangkan kesan kaku yang monoton.

Selain itu, terdapat furnitur yang memiliki bentuk dasarnya sendiri tetapi disatukan dalam suatu fungsi yang berkaitan. Seperti desain meja di koridor setelah area dapur dengan bentuk dasar persegi panjang yang dipadukan dengan kursinya yang berbentuk dasar bulat dibuat menjadi suatu volume berbentuk tabung.



**Gambar 3. 24 Wardrobe Lemari Kamar Loftbed Kos Cipete**  
Sumber : Praktikan (2023)

Pada kamar tipe *loftbed* juga terdapat lemari baju yang memiliki bentuk dasar persegi panjang. Lemari tersebut disatukan dengan lemari kabinet yang memiliki bentuk dasar  $\frac{1}{4}$  lingkaran. Perpaduan bentuk pada furnitur yang digabungkan ini menciptakan komposisi bentuk yang berbeda dari bentuk asalnya.



**Gambar 3. 25 Perspektif Kamar Loftbed Kos Cipete**  
Sumber : Praktikan (2023)

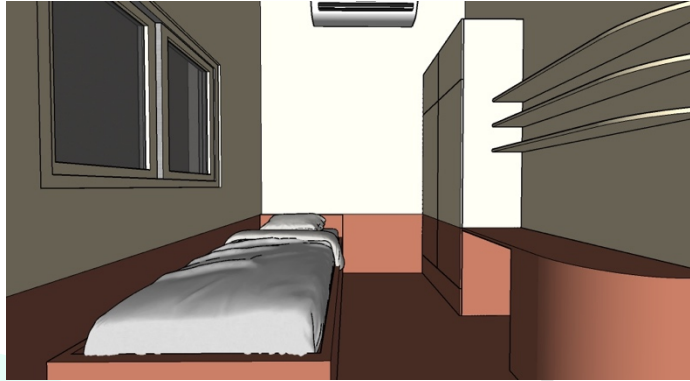
Komposisi bentuk dari perpaduan garis lurus dan lengkung juga ada pada bentuk pembatas tempat tidur pada kamar tipe *loftbed*. Penggunaan partisi pembatas tangga juga menggunakan bentuk dasar bulat yang diberikan volume sehingga menciptakan bentuk tabung.

- **Warna**



**Gambar 3. 26 Dapur Kos Cipete**  
Sumber : Praktikan (2023)

Penggunaan warna pada furnitur di kos ini lebih mengikuti alur penggunaan warna interior bangunannya. Seperti pada warna *counter table* dan *counter top* dapur yang menggunakan warna abu – abu tua dimana penggunaan warna tersebut mengikuti kelompok warna dinding yaitu warna netral.



**Gambar 3. 27 Kamar Tidur Kos Cipete**  
Sumber : Praktikan (2023)

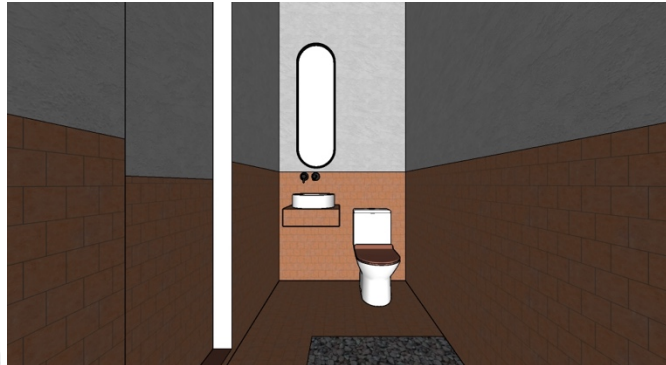
Sama seperti dapur, furnitur pada kamar tidur juga mengikuti warna dari interior bangunannya. Setiap furnitur memiliki warna sesuai ketinggian warna dinding interior tergantung pada letak dan besaran furnitur tersebut dimana membentuk dimensi berbeda antar warna pada area atas dengan bawah.

- **Tekstur**



**Gambar 3. 28 Ruang Cuci Kos Cipete**

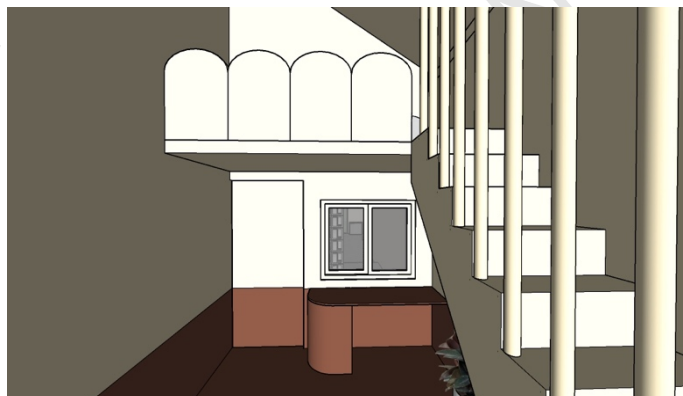
Sumber : Praktikan (2023)



**Gambar 3. 29 Kamar Mandi Kos Cipete**  
Sumber : Praktikan (2023)

Penggunaan tekstur pada furnitur kos cipete ini hanya ada pada bangku taman yang menggunakan tekstur dari material acian semen. Sedikitnya penggunaan tekstur pada furnitur pada area servis dan kamar mandi ini dikarenakan dinding telah memiliki tekstur sendiri dari pengaplikasian plester semen dan keramik. Hal ini bertujuan untuk menciptakan keseimbangan pada ruang sehingga tidak menimbulkan kesan ramai karena adanya banyak penggunaan tekstur. Furnitur pada kamar tidur kos tidak memiliki tekstur untuk menciptakan kesan yang jujur dan ringan dari warna furnitur tersebut.

- **Skala & Proporsi**



**Gambar 3. 30 Area Bawah Kamar Loftbed Kos Cipete**  
Sumber : Praktikan (2023)

Pada bagian kamar loftbed, area bawah pada frame tempat tidur tingkat dijadikan sebagai area masuk dan peletak meja desktop. Ketinggian frame tempat tidur tingkat tersebut ialah 2,1 meter. Desain pada kamar loftbed ini juga memperhatikan standar ukuran terhadap manusia. Neufert menjelaskan pada bukunya yang berjudul Data Arsitek jilid 1 bahwa ukuran normal tubuh manusia adalah 1,75 meter. Disini praktikan memberikan tinggi ruang dibawah tempat tidur mencapai 2,1 meter agar memberikan jarak antara kepala dengan plafon dan kesan pengguna saat memasuki ruangan tidak merasa ruangan terlalu sempit.

Selain itu, praktikan juga melakukan desain meja dan lemari mengacu pada buku data arsitek jilid 2 yang ditulis oleh Ernst Neufert. Neufert menjelaskan pada bukunya Data Arsitek jilid 2 bahwa lemari kabinet jenis tingkat tinggi untuk tempat penyimpanan dapat mencapai 1,98 meter. Praktikan membuat lemari setinggi 1,8 agar pengguna masih dapat melihat isi dari tempat teratas cabinet.

Setelah melakukan desain, praktikan juga ditugaskan untuk melakukan 3D rendering untuk menghasilkan visualisasi yang maksimal. Praktikan menggunakan enscape untuk melakukan rendering. Hasil dari rendering ini dipresentasikan kepada klien.



**Gambar 3. 31 Ruang Tamu dan Dapur Kos Cipete**  
Sumber : Praktikan (2023)



**Gambar 3. 32 Kamar Kos Cipete**  
Sumber : Praktikan (2023)



**Gambar 3. 33 Kamar Mandi Kos Cipete**  
Sumber : Praktikan (2023)





**Gambar 3. 34 Kamar Loftbed Kos Cipete**  
Sumber : Praktikan (2023)

Setelah proses desain selesai praktikan ditugaskan untuk membantu pembimbing dalam penyusunan RAB interior. Praktikan perlu memasukan hasil desain produk dari furnitur yang dibuat. Dalam RAB interior juga perlu memasukan ukuran dari panjang, lebar, hingga volume furnitur untuk dilakukan perhitungan terhadap biaya yang diperlukan.

### **3.2.3. Kendala Yang Dihadapi**

Pada pengerjaan proyek ini, praktikan mengalami kendala terhadap keputusan klien yang sering kali berubah – ubah. Keputusan klien dapat mempengaruhi rancangan sehingga praktikan banyak melakukan revisi pada layout denah. Seperti pada kasus akses pintu dari rumah klien menuju site yang awalnya sudah disetujui untuk dihilangkan tetapi ditengah – tengah proses perancangan keputusannya sebaliknya yakni tetap dipertahankan. Perubahan keputusan klien pada kasus ini membuat adanya perubahan dipertengahan proses desain.

Praktikan juga diminta agar dapat merancang dengan hasil biaya pembangunan yang paling efisien dengan tetap memasukan konsep industrial seperti yang diminta. Pada proses penyusunan RAB interior, praktikan mengalami kesulitan karena penyusunan RAB interior ini merupakan pertama kalinya praktikan mengerjakan di VMA Design Studio. Sehingga praktikan perlu mempelajari arahan dari pembimbing kerja mengenai penyusunan RAB interior di VMA Design Studio.

#### **3.2.4. Cara Mengatasi Kendala**

Dalam mengatasi kendala pertama, praktikan berusaha untuk melakukan revisi pada tenggat waktu yang diberikan oleh pembimbing. Pada saat melakukan meeting selanjutnya oleh klien, praktikan menjelaskan kelebihan dan kekurangan serta kemungkinan dampak yang terjadi terhadap hal – hal desain yang masih diragukan oleh klien, sehingga klien tidak merasa ragu dan dapat mempertimbangkannya dengan baik. Praktikan juga memilih penggunaan material yang paling efektif untuk biaya pembangunan yang paling efisien seperti penggunaan material dinding dan lantai dengan tetap memperhatikan konsep dari bangunannya.

Selain itu, pada permasalahan RAB interior, praktikan berusaha untuk mempelajari perhitungan dari contoh yang diberikan pembimbing kerja. Praktikan juga memperhatikan detail dari item yang perlu dimasukkan pada RAB interior. Untuk mengejar waktu, praktikan tetap mengerjakan pekerjaan ini disela – sela waktu istirahat praktikan kemudian praktikan mereview ulang untuk menghindari kesalahan terhadap penyusunan RAB interior ini.

#### **3.2.5. Pembelajaran Yang Diperoleh**

Pada proyek ini, praktikan mendapat banyak pelajaran yang didapat dari awal pengerjaan hingga akhir pengajuan kepada klien. Praktikan belajar mengenai pentingnya grid dalam pengaturan konfigurasi interior bangunan. Penggunaan grid dalam tahap merancang juga selalu berkaitan dengan elemen arsitektur lainnya. Penggunaan grid berpengaruh pada peletakan dan besaran ruang yang akan menciptakan keharmonisan dalam bangunan. Hal ini juga berkaitan dengan elemen arsitektur lainnya seperti sirkulasi, proporsi & skala dalam ruang.

Praktikan juga mulai memahami alur gaya desain yang diterapkan di VMA Design Studio. Penggunaan warna, tektstur, dan bentuk yang dimainkan dalam elemen arsitektur dan interior bangunan mempengaruhi kualitas dari hasil rancangan. Praktikan juga belajar menangani permasalahan yang dihadapi oleh klien secara langsung. Suatu desain yang tercipta memiliki alasan baik untuk kepentingan fungsional maupun kualitas estetikanya, sehingga praktikan sebagai perancangnya harus bisa menjelaskan dengan baik kepada klien mengenai desain yang dibuat.

Praktikan juga belajar memahami realita dalam membangun dengan kenyataan tidak hanya melihat dari segi estetika ataupun fungsinya namun juga ditentukan dari biaya pembangunan. Dalam hal ini, seorang perancang memerlukan keahlian dalam menyeimbangkan perancangannya.

### **3.3 Interior Kamar Apartemen Altiz**

Proyek ini merupakan sebuah apartemen dengan tipe satu kamar tidur yang berlokasi di Jl. Bintaro Utama 3A No.1, Pondok Karya, Kec. Pondok Aren, Kota Tangerang Selatan, Banten. Proyek ini merupakan salah satu proyek yang juga dikerjakan oleh praktikan. Proyek ini menjadi proyek renovasi interior kedua yang dikerjakan praktikan, dimana praktikan juga menerapkan tahapan yang sama dalam melaksanakan proyek tersebut. Proyek ini sudah berjalan sebelumnya, praktikan hanya ditugaskan untuk melanjutkan beberapa pekerjaan furnitur dan pekerjaan tambahan lainnya yang belum terselesaikan.

#### **3.3.1. Bidang Kerja**

Pada proyek renovasi interior apartement altiz ini, praktikan ditugaskan untuk mendesain beberapa furnitur, menentukan arah sirkulasi, dan melakukan pengawasan pekerjaan di lapangan. Praktikan juga diberikan arahan dan melakukan briefing dengan pembimbing kerja. Praktikan juga

melakukan pertemuan dan diskusi singkat mengenai kelanjutan proyek yang akan praktikan kerjakan.

Praktikan diminta untuk mendesain area di ruang yang akan dijadikan sebagai ruang ganti, klien meminta untuk dibuatkan ambalan di area tersebut untuk keperluan tempat penyimpanan tas dan sepatu. Praktikan juga ditugaskan untuk mendesain furnitur yakni seperti meja tv, meja wastafel, nakas, cover ac, dan beberapa kabinet water heater. Praktikan mendesain furnitur dengan menyesuaikan concept board yang sebelumnya telah disesuaikan.

### 3.3.2. Pelaksanaan Kerja

Sebelum mendesain furnitur, praktikan memahami isi concept board dan mempelajari konsep desain furnitur lainnya yang telah didesain untuk proyek ini.



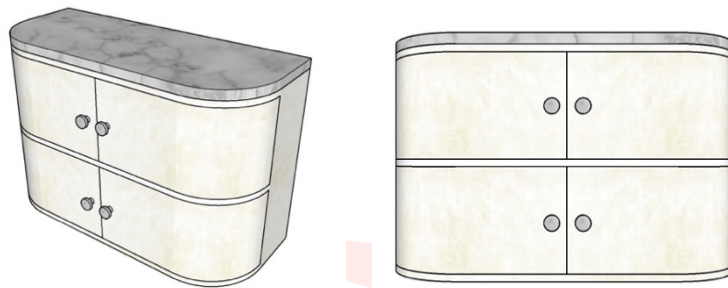
**Gambar 3. 35 Survey Site Apartement Altiz**  
Sumber : VMA Design Studio (2023)

Praktikan juga melakukan survey site untuk melakukan pengukuran area yang akan didesain dan memahami penggunaan material pada furnitur yang telah terbangun di lapangan. Klien meminta untuk praktikan dapat menyamakan dan menyesuaikan penggunaan material untuk furnitur yang akan dibuat. Pada proses merancang furnitur, praktikan memperhatikan beberapa poin penting agar hasil desain

dapat menghasilkan rancangan yang baik dan senada untuk proyek interior apartemen ini.

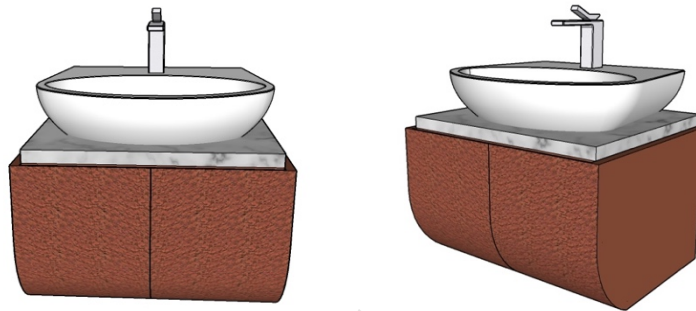
**a. Bentuk**

Praktikan mencoba untuk mengeksplorasi bentuk dan mempelajari eksisting furnitur yang sudah terbangun. Furnitur yang digunakan pada proyek ini didominasi oleh bentuk lengkungan dan bulat pada *wardrobe* serta penggunaan meja dan sofanya.



**Gambar 3. 36 Meja TV Altiz**  
Sumber : Praktikan (2023)

Pada gambar 3.36, praktikan mendesain salah satu furnitur yaitu meja tv. Meja tv ini memiliki empat pintu penyimpanan yang dibagi menjadi dua tingkatan. Praktikan memasukan bentuk lengkung pada bagian sudut depan kanan dan kiri meja tv, sehingga memiliki hasil sudut yang dibulatkan. Sudut yang dibulatkan ini mengekspresikan gaya desain yang terkesan halus di ruangan. Lengkungan pada sudut yang dibulatkan ini juga mendominasi furniture lain diruang apartemen tersebut. Penggunaan gagang pada pintu meja tv ini disamakan pada bentuk sudut meja yang dibulatkan yaitu berbentuk lingkaran. Penambahan bentuk lingkaran pada gagang pintu meja tv menguatkan gaya desain yang diangkat untuk ruangan tersebut.



**Gambar 3. 37 Meja Wastafel Altiz**  
Sumber : Praktikan (2023)

Pada kamar mandi apartemen ini, klien meminta praktikan untuk mendesain meja wastafel agar menutupi saluran pipa wastafel ke dinding. Klien meminta untuk dapat diberikan *space* pada bagian bawah meja agar dapat digunakan untuk meletakkan alas kaki atau tempat sampah kecil, sehingga praktikan mendesain meja wastafel seperti meja gantung. Dapat dilihat pada gambar 3.37 terdapat penambahan bentuk yang ditekuk pada bagian bawah sisi depan meja wastafel. Praktikan memberikan lengkungan disisi tersebut untuk memudahkan pengguna meletakkan sesuatu di bawah meja wastafel.

Pada nakas kamar tidur, praktikan mendesain menggunakan bentuk tabung. Seperti yang dijelaskan oleh Francis D.K. Ching pada bukunya yang berjudul arsitektur edisi tiga bahwa tabung merupakan perpaduan dari sebuah bentuk lingkaran yang diteruskan, menghasilkan sisi yang berputar dan menerus.

**b. Warna**

Warna yang digunakan pada furnitur yang didesain oleh praktikan mengikuti tone pada elemen dinding dan *ceiling* interior ruangan. Pada proyek ini, terdapat warna earth tone yang digunakan pada dinding ruang tamu, dapur dan juga kamar tidur. *Frame* jendela yang ada pada ruang tamu menggunakan warna netral yaitu putih yang terbilang masih senada dengan penggunaan warna *beige* pada dinding ruangan. Pada kamar mandi terdapat warna terracotta untuk penggunaan dinding tile. *Ceiling* kamar mandi juga mengikuti warna tiles terracotta.



**Gambar 3. 38 Eksisting Dinding Kamar Mandi**  
Sumber : Praktikan (2023)

Selain warna terracotta, pada sisi lain dinding kamar mandi ini juga menggunakan tiles berwarna putih. Perpaduan dua warna ini untuk menciptakan kesan dari warna terracotta menjadi sebuah penonjolan dari warna putih yang ada pada ruangan.

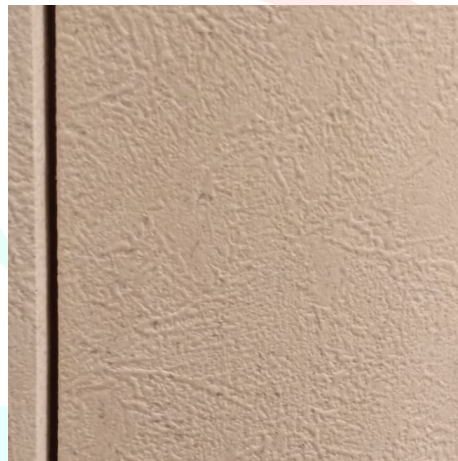
Praktikan memberikan warna pada furnitur yang didesain menyesuaikan dengan warna dinding yang terdekat dengan letak furnitur. Seperti pada gambar 3.38, praktikan memberikan warna meja wastafel sama seperti warna dinding



tiles kamar mandi tersebut yaitu warna terracotta. Penggunaan warna terracotta ini dipadukan dengan warna pada top table meja wastafel dengan warna putih keabuan sama dengan warna lantai kamar mandi. Warna terracotta ini digunakan untuk menghindari kesan jemu diruangan kamar mandi.

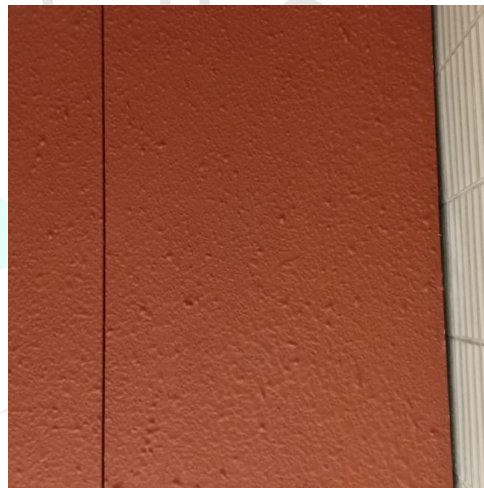
**c. Tekstur**

Pada proyek ini, furnitur yang didesain menggunakan tekstur untuk mengikuti elemen interior ruangan. Seperti yang dijelaskan oleh Francis D.K. Ching dalam bukunya yang berjudul Interior Design Illustrated bahwa penggunaan tekstur berpengaruh terhadap visualisasi ruangan baik pada ruangan besar atau kecil. Tekstur dapat diberikan pada ruangan kecil dengan memperhatikan besaran pola yang ada pada tekstur tersebut.



**Gambar 3. 39 Sheet Tekstur Concrete Beige**  
Sumber : Praktikan (2023)

Praktikan menggunakan material sheet dengan tekstur concrete halus berwarna *beige* untuk finishing meja tv, nakas, kabinet, dan ambalan. Penggunaan top table pada nakas dan meja tv menggunakan material marmer disamakan dengan material meja pada ruang tamu. Hal ini bertujuan untuk menciptakan kesan elegan dan mewah pada ruang.

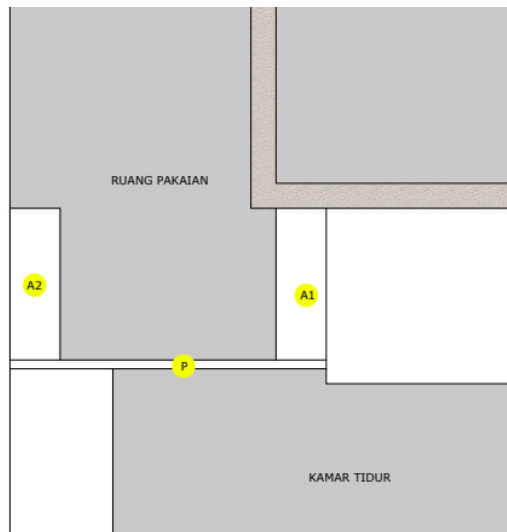


**Gambar 3. 40** Tekstur Kamprot Terracotta  
Sumber : Praktikan (2023)

Tekstur lainnya yang digunakan pada furnitur ialah concrete expose dengan material semen asli yang dihaluskan kemudian menggunakan finishing cat. Pola pada tektur ini lebih besar dan permukaannya tidak sehalus tekstur dari material sheet. Material ini digunakan pada meja wastafel dan kabinet penutup water heater.

#### **d. Proporsi**

Pada proyek ini, penggunaan furnitur yang digunakan memerlukan proporsi yang tepat agar dapat menciptakan hubungan harmonis kaitannya antar ruang dengan isinya.



**Gambar 3. 41 Layout Desain Ambalan Apartemen Altiz**  
Sumber : Praktikan (2023)

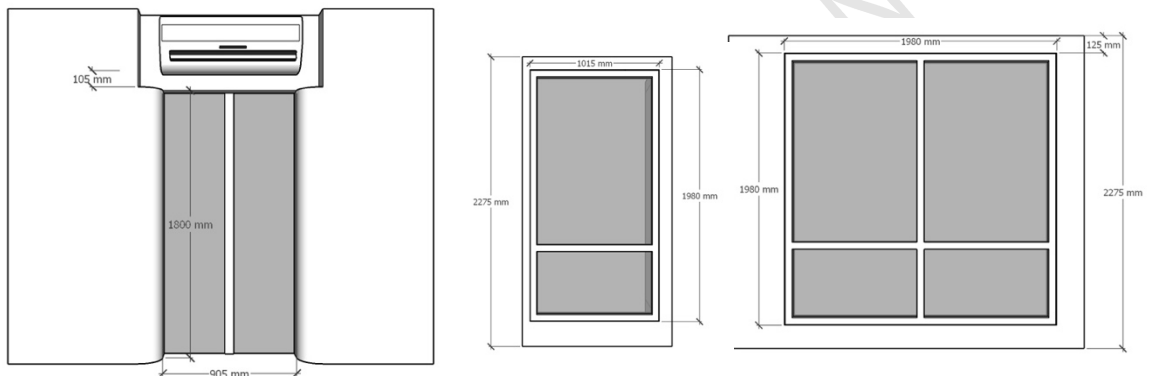
Seperti yang dapat dilihat pada gambar 3.41, praktikan diberikan tugas untuk mendesain ambalan pada ruang pakaian. Ambalan diletakan pada samping kanan dan kiri ruang setelah pintu masuk ruang pakaian. Eksisting ruang pakaian yang cukup kecil mengharuskan ambalan berada di samping kanan dan kiri dinding agar tidak menutupi sirkulasi gerak pengguna. Besaran ambalan satu dengan ambalan dua juga disamakan panjang dan lebar nya untuk menciptakan penataan furnitur yang seimbang.

Setelah melakukan desain untuk kebutuhan furnitur yang diminta, praktikan menuangkan hasil desain produk melalui gambar detail menggunakan sketchup layout. Pada gambar detail furniture, terdapat keterangan ukuran secara lengkap dan material yang digunakan untuk masing – masing furnitur. Setiap furnitur perlu dijelaskan dalam gambar detail agar produksi furnitur oleh tukang dapat terarah.



**Gambar 3. 42 Pemilihan Warna Kain Untuk Tirai Apartemen Altiz**  
 Sumber : Praktikan (2023)

Pada proyek ini, praktikan juga diminta memilih penggunaan tirai untuk jendela dan pintu balkon apartemen tersebut. Terdapat dua jendela yang terletak di area ruang tamu dan ruang pakaian, kemudian untuk pintu balkon terletak di kamar tidur. Penggunaan warna untuk tirai menggunakan warna yang mendekati pada warna tembok dan furnitur yaitu *beidge*. Namun setelah praktikan mencoba untuk mencari dari sample dan katalog, warna *beidge* yang tersedia hanya ada untuk bahan kain yang tidak memenuhi keinginan klien yaitu kain dengan kualitas tahan cahaya matahari dan kedap suara. Maka dari itu, tirai yang dipilih menggunakan warna krem yang paling mendekati dan masih senada dengan warna tembok dan furniturnya.



**Gambar 3. 43 Gambar 3D Eksisting Jendela Dan Pintu Balkon**  
Sumber : Praktikan (2023)

Praktikan perlu membuat pengukuran setiap jendela dan pintu balkon untuk mengkonfirmasi kepada vendor. Disini praktikan menggambar ulang secara 3D eksisting ukuran jendela dan balkon menggunakan software sketchup. Setelah gambar eksisting dibuat, praktikan menghubungi vendor untuk melakukan pengajuan penawaran dengan menyertakan gambar dari ukuran jendela dan pintu balkon yang telah dibuat.

Pada tahap selanjutnya, praktikan juga diminta untuk membantu pengawasan pekerjaan interior unit kamar ini. Praktikan melakukan pengawasan terhadap pengawasan dalam pemasangan kaca, karpet pada kamar tidur, dan lain – lain. Praktikan juga berkoordinasi mengenai jadwal produksi furnitur yang akan dilakukan oleh tukang serta menyampaikan keperluan untuk penambahan bahan kepada manajemen konstruksi.

### **3.3.3. Kendala Yang Dihadap**

Pada proses mendesain furnitur, praktikan mengalami kendala pada penataan ambalan di ruang pakaian. Ruang pakaian merupakan ruang sisa dari ruang tamu dan kamar, sehingga ruang tersebut hanya berukuran sekitar 8 meter persegi. Kendala lainnya juga dirasakan pada saat proses produksi furnitur. Produksi yang dilakukan tukang sempat terhambat karena deadline pengerjaan sama dengan deadline proyek akhir lainnya. Sehingga, pengerjaan furnitur baru dapat ditangani dekat dengan waktu *finishing* proyek apartemen aliz ini.

#### **3.3.4. Cara Mengatasi Kendal**

Dalam mengatasi kendala pada penataan ruang pakaian, praktikan melakukan pengukuran secara langsung sebelum dan setelah desain ambalan selesai. Hal ini dilakukan agar praktikan dapat merasakan proporsi dari peletakan furnitur secara langsung dan dapat mendapat gambaran terhadap hasil akhir desain. Praktikan juga memastikan apakah kebutuhan klien sesuai dengan ukuran ambalan yang dibuat agar hasil furnitur berfungsi dengan baik

Kendala selanjutnya diatasi oleh praktikan dengan cara tetap berkoordinasi dengan tukang kapan produksi furnitur akan mulai dan mencari solusi bersama dengan pembimbing kerja praktikan agar pekerjaan tidak melebihi batas *deadline* proyek selesai. Praktikan juga terus berusaha menjelaskan ulang terkait detail produk yang akan dibuat, sebab tukang terkadang tidak mengingat hal – hal penting yang perlu dikerjakan pada produksi furnitur ini.

#### **3.3.5. Pembelajaran Yang Diperoleh**

Pada proyek ini praktikan mendapat pembelajaran mengenai penataan dalam ruang kecil. Selain mementingkan estetika, praktikan juga perlu melihat kondisi sesuai realita. Praktikan memahami suatu ruang kecil dapat dijadikan sebagai ruang yang memiliki nilai fungsi dengan pengaturan tata furnitur yang baik.

Praktikan juga belajar tentang keselarasan warna yang digunakan pada elemen interior bangunan yang dapat menciptakan kesan elegan dan keselarasan dalam ruang. Praktikan juga memahami dari penggunaan warna intensitas tinggi untuk area kecil pada di permukaan area besar dengan intensitas rendah dapat menciptakan keseimbangan visualisasi yang netral.

Selain itu, praktikan juga belajar berkoordinasi lebih dalam lagi dengan tukang, karyawan, maupun pembimbing kerja. Praktikan belajar untuk mengerti kondisi seseorang pada pekerjaannya dan tidak dapat memaksakan kehendak melainkan mencari solusi bersama. Praktikan juga belajar untuk ikut berpartisipasi dalam pemecahan masalah, menyalurkan pemikiran, dan pendapat praktikan terhadap masalah yang sedang dialami agar mendapatkan solusi terbaik yang tidak hanya mementingkan beberapa pihak.

