

### BAB III

## PELAKSANAAN KERJA PROFESI

Pada hari pertama masuk kerja, Praktikan dan rekan-rekan *intern* lainnya bertemu dengan kepala *Human Resource* (HR) dan dijabarkan secara garis besar bidang pekerjaan di Hyde Living dan pemberitahuan penempatan divisi kerja. Kemudian setelah itu Praktikan diarahkan untuk menemui kepala *Design Traffic Team* —yang juga sekaligus Pembimbing Kerja Profesi Praktikan— untuk pemaparan lebih lanjut mengenai *jobdesk*.

Dalam pelaksanaan Kerja Profesi (KP), Praktikan lakukan secara *hybrid* yaitu dengan bekerja *Work From Office* (WFO) juga *Work From Office* (WFH). Selama 2 (dua) bulan pertama, Praktikan lakukan secara *Work From Office* (WFO). Memasuki bulan ketiga, Kerja Profesi (KP) dilakukan secara *hybrid* dengan 3 hari *Work From Office* (WFO) dan 2 hari *Work From Office* (WFH) mengikuti arahan Pembimbing Kerja Profesi menyesuaikan jadwal kerja karyawan tetap Hyde Living.

Praktikan melakukan Kerja Profesi di Hyde Living sebagai *intern/magang* dari *Design Traffic Team*. *Design Traffic Team* atau dapat diartikan sebagai *support interior designer* memiliki *jobdesk* utama yang menjembatani hubungan kerja antara pihak internal Hyde Living dengan Tim *Designer* —di Hyde Living menyebutnya dengan nama *Interior Designer Partner* (IDP)— yang akan memiliki tugas utama mewujudkan keinginan klien. Seiring berjalannya suatu proyek, mencakup *jobdesk* lainnya, antara lain:

- 1) Menjaga kualitas desain IDP agar tetap memenuhi standar Hyde Living (kualitas & output yang dihasilkan sama).
- 2) Mengatur timeline pekerjaan dan memonitor pekerjaan IDP.
- 3) Membuat laporan harian *progress* IDP.
- 4) Membangun relasi komunikasi yang baik dengan para IDP.
- 5) Menyokong IDP ketika berhalangan mengerjakan tugasnya.

*Interior Designer Partner* (IDP) adalah mitra kerja atau *partner* di Hyde Living. Hyde Living sendiri tidak memiliki tim desain interior pada struktur organisasinya. Melainkan menggunakan sistem *partner* atau mitra desain interior atau dengan sebutan *Interior Designer Partner* (IDP). Sistem ini juga berhubungan dengan poin keenam *Core Values* Hyde Living, yaitu *Do more, with less*. Pemilihan penggunaan

sistem ini tentunya tanpa alasan, melainkan dengan adanya sistem menjadi keuntungan bagi kedua belah pihak, baik perusahaan —Hyde Living— maupun *Partner* perusahaan —*Interior Designer Partner* (IDP)— itu sendiri. Keuntungan bagi perusahaan antara lain (Hyde Living, 2019):

- Perusahaan mendapatkan proyek lebih banyak.
- Desain akhir yang berbeda-beda, sehingga memungkinkan perusahaan memiliki *design style* terbaru.
- Dapat melibatkan lebih banyak desainer dalam proyek-proyek.
- Membangun koneksi yang lebih luas.

Sedangkan keuntungan bagi *Interior Designer Partner* (IDP) adalah sebagai berikut:

- Mendapatkan proyek desain interior berkelanjutan tanpa harus melakukan pemasaran.
- Mendapatkan penghasilan tambahan hingga 6 juta/bulan.
- Fleksibilitas waktu dalam mengerjakan desain interior. Dapat dilakukan dari manapun dan kapanpun.
- Peningkatan *knowledge* dan *skill*.
- Jumlah proyek yang stabil.
- Menambah portofolio sebagai bekal sebagai desainer interior profesional.

Selama pelaksanaan Kerja Profesi (KP), dalam proses pengerjaan proyek desain, Hyde Living menggunakan aplikasi *software* DEX. *Software* DEX merupakan Penyedia Layanan pihak ketiga yang dapat mengotomatiskan proses pengembangan dalam mendesain. *Software* DEX merupakan aplikasi dengan basis *Building Information Modelling* (BIM) yang digunakan merancang desain interior. Penggunaan aplikasi *software* DEX sangat memudahkan desainer serta perusahaan, karena aplikasi ini diakses melalui *website*. Sehingga memudahkan bagi Tim Hyde Living untuk mengakses file proyek tanpa harus mengirim file dari satu orang ke orang lainnya.

### 3.1 Bidang Kerja

#### 3.1.1 Penyesuaian atau Revisi Desain

Pada bidang kerja ini praktikan mengerjakan perubahan desain setelah tim mendapat *feedback* dari klien. Perubahan desain dapat

berupa perubahan minor maupun mayor. Pada bagian ini, praktikan lakukan pada aplikasi *software* DEX.

### **3.1.2 Penyesuaian atau Revisi Gambar Kerja**

Pada bidang kerja ini praktikan mengerjakan perubahan pada gambar kerja proyek. Perubahan gambar kerja dapat berupa perubahan minor maupun mayor. Pada bagian ini, praktikan dapat lakukan pada aplikasi *software* DEX maupun *software* AutoCAD.

### **3.1.3 Pengolahan *Detail Drawing***

Pada bidang kerja ini praktikan mengerjakan pengolahan *detail drawing* proyek. *Detail drawing* disini merupakan gambar yang menampilkan SKU *furniture* dan material yang akan digunakan. Pada bagian ini, praktikan lakukan pada aplikasi *software* DEX.

### **3.1.4 Penyesuaian atau Revisi *Construction Drawing***

Pada bidang kerja ini praktikan mengerjakan perubahan pada *contruction drawing* proyek. *Contruction drawing* disini merupakan gambar detil yang akan digunakan oleh Tim Konstruksi dalam pembangunan interior itu sendiri. Perubahan *contruction drawing* dapat berupa perubahan minor maupun mayor. Pada bagian ini, praktikan lakukan pada *software* AutoCAD.

### **3.1.5 Pengolahan Visualisasi Desain Berupa *Rendering Design***

Pada bidang kerja ini praktikan mengerjakan pengolahan visualisasi desain berupa *rendering design* proyek. *Rendering design* disini merupakan proses menghasilkan citra gambar seperti aslinya dari sebuah model 2 dimensi atai 3 dimensi. Pada bagian ini, praktikan lakukan pada aplikasi *software* DEX.

### **3.1.6 Penyusunan *Moodboard Presentation***

Pada bidang kerja ini praktikan mengerjakan penyusunan *moodboard presentation* proyek. *Moodboard presentation* disini merupakan gambar presentasi akan digunakan untuk

mempresentasikan hasil desain dan detil lainnya ke klien. *Penyusunan moodboard presentation* dapat dilakukan setelah melakukan proses *rendering design*. Pada bagian ini, praktikan lakukan pada *software* Microsoft PowerPoint menggunakan *template* dan standarisasi Hyde Living.

### 3.1.7 Pengumpulan Sampel Material

Pada bidang kerja ini praktikan mengerjakan pengumpulan sampel material yang akan digunakan oleh tim ketika akan *melakukan* presentasi desain ke klien, sehingga klien dapat melihat tekstur dan warna asli yang nantinya akan digunakan pada furniture interior mereka.

## 3.2 Interior Designer Partner (IDP)

### 3.2.1 Lingkup Kerja

Posisi *Interior Designer Partner* (IDP) sebagai partner/mitra perusahaan merupakan pekerja dengan sistem *freelance* (pekerja lepas) dengan sistem kontrak terikat selama 1 tahun namun tidak terikat dengan jam kerja perusahaan. Sistem kerja mengikuti *timeline* proyek yang sedang dikerjakan dengan tanggung jawab dari mulai proses diskusi desain dengan klien hingga selesai pembuatan desain dan pengerjaan gambar kerja serta membantu *supervisor* selama proses pengerjaan proyek di lapangan. *Interior Designer Partner* (IDP) bertanggung jawab penuh terhadap desainnya hingga perealisasi desain.

### 3.2.2 Kendala yang Dihadapi

Kendala yang sering dihadapi oleh *Interior Designer Partner* (IDP) adalah masalah manajemen waktu dalam pengerjaan proyek yang sedang dijalankan. Karena beberapa *Interior Designer Partner* (IDP) yang melakukan kontrak dengan perusahaan tidak melakukan profesinya sebagai IDP *full-time*. Tidak sedikit dari mereka melakukannya sebagai pekerjaan sampingan (*part-time*) di luar pekerjaan tetapnya di kantor lain atau bahkan mahasiswa.

### 3.2.3 Kekurangan dan Kelebihan

#### a) Kekurangan

- Kontrak dengan perusahaan bukan sebagai karyawan tetap.
- Pendapatan tidak pasti.
- Jam kerja tidak menentu.

#### b) Kelebihan

- Dapat belajar secara langsung melalui praktek ke lapangan sebagai desainer interior professional.
- Membangun relasi.

## 3.3 Traffic Team

### 3.3.1 Lingkup Kerja

*Jobdesk Traffic Team* antara lain:

- Menjaga kualitas desain IDP agar tetap memenuhi standar Hyde Living. (kualitas & output yang dihasilkan sama).
- Mengatur *timeline* pekerjaan dan memonitor pekerjaan IDP.
- Membuat laporan harian progress IDP.
- Membangun relasi komunikasi yang baik dengan para IDP.
- Menyokong IDP ketika berhalangan mengerjakan tugasnya.

### 3.3.2 Kendala yang Dihadapi

Kendala yang sering dihadapi oleh tim *traffic* adalah masalah dengan pihak IDP yang terkadang secara tiba-tiba sulit dihubungi sehingga mempengaruhi *timeline* proyek yang sudah dijadwalkan sejak awal.

### 3.3.3 Kekurangan dan Kelebihan IDP Bagi Traffic Team

#### a) Kekurangan

- Terkadang sulit dihubungi.
- Beresiko meninggalkan *project*.
- Kurangnya pengalaman.

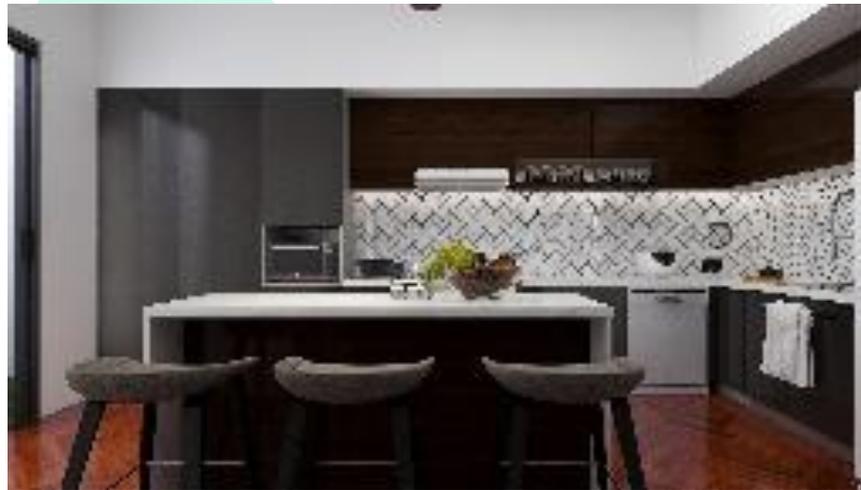
#### b) Kelebihan

- Fleksibel dalam pengerjaan proyek.
- Dapat menjalankan dua hingga tiga proyek sekaligus.

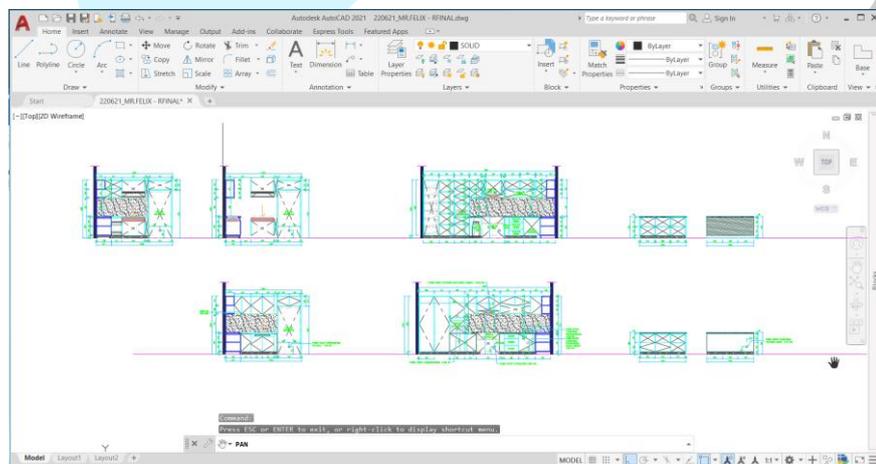
### 3.4 Pelaksanaan Kerja

#### 3.4.1 Proyek F

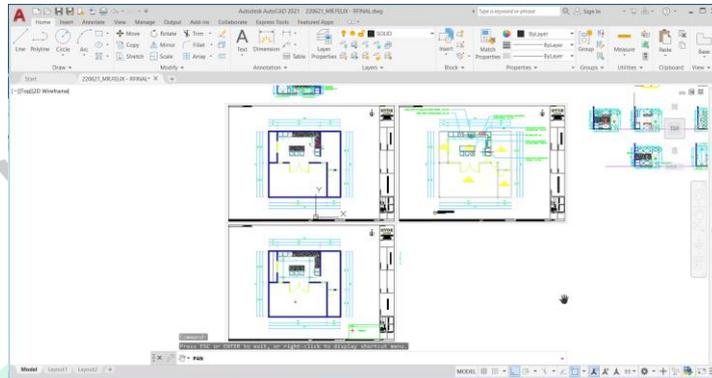
Proyek F ini merupakan proyek desain interior pada ruang dapur. Klien menggunakan *room budget Deluxe* dengan *style Modern Contemporary*. Pada proyek ini praktikan mendapat bagian pekerjaan antara lain; penyesuaian atau revisi pada desain, gambar kerja, denah ruangan, *rendering design*, penyusunan *moodboard presentation*, serta pengumpulan sampel material.



Gambar 3.11 Revisi Desain dan *Rendering Design* Proyek F  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



Gambar 3.12 Revisi Gambar Kerja Proyek F  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



Gambar 3.13 Revisi Denah Ruang Proyek F  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



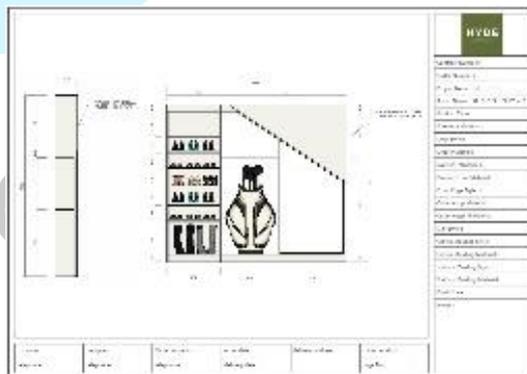
Gambar 3.14 Penyusunan Moodboard Presentation Proyek F  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

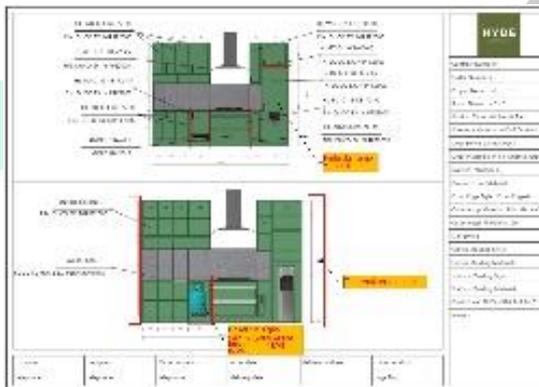
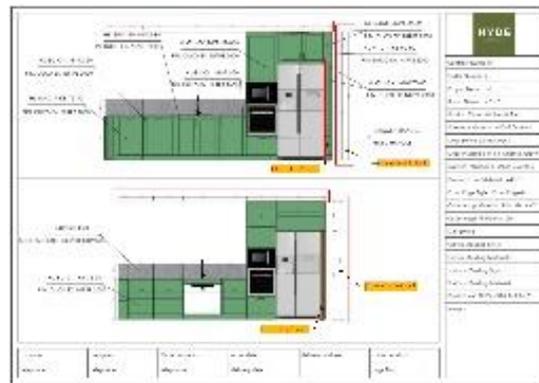


Gambar 3.15 Pengumpulan Sampel Material Proyek F  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

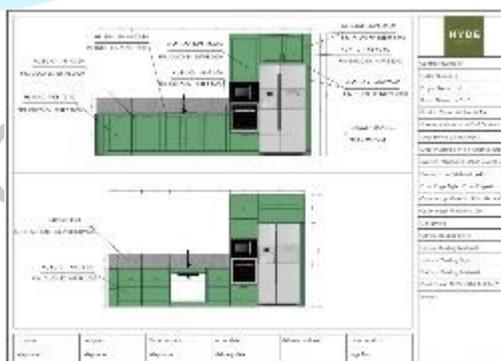
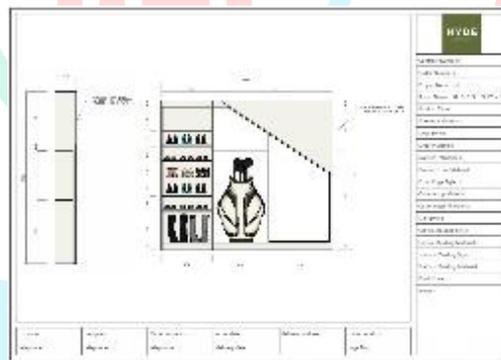
### 3.4.2 Proyek H

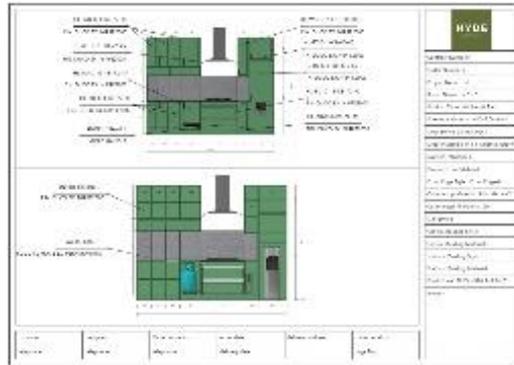
Proyek H ini merupakan proyek desain interior pada *living room*, *storage area under stairs*, *dining room*, ruang dapur, dan *service area*. Klien menggunakan *room budget Deluxe* dengan memadukan *style Tropical Bliss* dan *style Modern Classic*. Pada proyek ini praktikan mendapat bagian pekerjaan penyesuaian atau revisi *detail drawing*.





Gambar 3.16 Review Revisi Detail Drawing Proyek H  
Sumber: Hyde Living, 2022





Gambar 3.17 Revisi *Detail Drawing* Proyek H  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

### 3.4.3 Proyek N

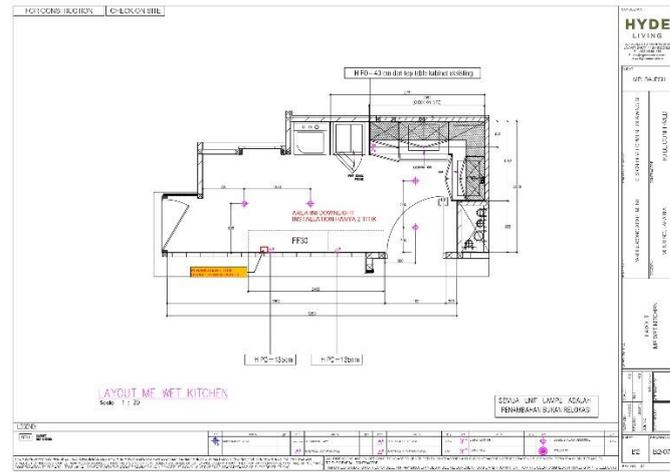
Proyek H ini merupakan proyek desain interior pada *bedroom*, *study area* dan *walk-in wardrobe*. Klien menggunakan *room budget Basic* dengan *style Tropical Bliss*. Pada proyek ini praktikan mendapat bagian pekerjaan pengolahan visualisasi desain berupa *rendering design*.



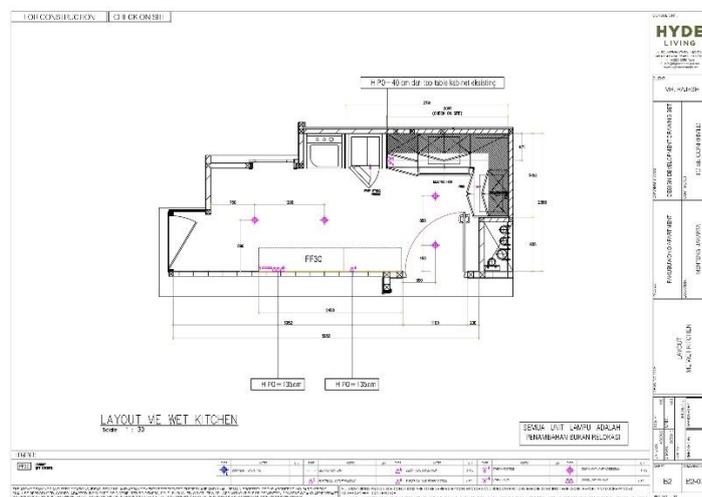
Gambar 3.18 *Rendering Design* Proyek N  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

### 3.4.4 Proyek R

Proyek H ini merupakan proyek desain interior pada *foyer, hallway, kids bedroom, living room, master bedroom, parent bedroom, dan ruang dapur*. Pada proyek ini praktikan mendapat bagian pekerjaan penyesuaian atau revisi *construction drawing* berupa penyesuaian penempatan titik lampu.



Gambar 3.19 Review Revisi *Construction Drawing* Proyek R  
Sumber: Hyde Living, 2022



Gambar 3.10 Revisi *Construction Drawing* Proyek R  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

### 3.5 Kendala yang Dihadapi

Kendala pertama yang dihadapi oleh Praktikan yaitu penggunaan aplikasi *software* DEX yang di mana menjadi penggunaan utama dalam

pengerjaan proyek di Hyde Living. Butuh penyesuaian bagi praktikan agar dapat menggunakan *software* tersebut. Namun, tentu perusahaan melakukan *training* DEX selama seminggu sebagai pengenalan *user interface* dari *software* tersebut. Sehingga Praktikan dapat belajar terbiasa terlebih dahulu sebelum mendapat tugas dari pembimbing Kerja Profesi yang mengharuskan penggunaan aplikasi *software* DEX.

Kendala kedua yang dihadapi oleh PVraktikan yaitu penggunaan *software* AutoCAD untuk revisi gambar kerja dan denah ruang lebih lanjut. Dikarenakan praktikan jarang dan belum terlatih dalam menggunakan *software* AutoCAD selama perkuliahan, sehingga Praktikan kurang menguasai dalam penggunaannya selama Kerja Profesi.

Kendala ketiga yang dihadapi oleh Praktikan yaitu ketika tugas revisi yang diberikan butuh diselesaikan dalam waktu dekat namun memiliki poin revisi yang cukup banyak. Hal tersebut Praktikan alami pada masa awal kegiatan *internship* di mana Praktikan masih dalam proses penyesuaian dan pembelajaran penggunaan aplikasi *software* DEX.

### **3.6 Cara Mengatasi Kendala**

Untuk mengatasi kendala pertama yang dihadapi, Praktikan melakukan latihan terus menerus secara langsung dalam penggunaan aplikasi *software* DEX tersebut. Apabila ada yang perlu diulang dalam cara penggunaannya, Praktikan melakukan menonton ulang video yang ada di dalam rangkaian *training* DEX.

Kemudian dalam mengatasi kendala kedua yang dihadapi oleh Praktikan dalam penggunaan *software* AutoCAD, hal pertama yang dilakukan adalah bertanya kepada rekan *intern* terlebih dahulu namun apabila rekan tidak dapat mengatasi kendala yang dihadapi, Praktikan melakukan pencarian tutorial melalui *Youtube*. Namun apabila kendala masih tidak dapat teratasi, Praktikan bertanya langsung dan meminta bantuan kepada tim *Design Traffic*.

Untuk mengatasi kendala ketiga yang dihadapi, dalam penyelesaian tugas revisi yang cukup besar namun tenggat *waktu* yang dekat yaitu dengan melakukan pembagian tugas revisi dengan rekan *intern*. Karena pada saat itu, rekan Praktikan sedang tidak memiliki tugas sehingga dapat membantu

Praktikan dalam menyelesaikan tugas revisi yang diberikan. Sehingga berkas revisi yang diperlukan dalam waktu dekat dapat terselesaikan tepat waktu.

### **3.7 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi**

Melalui tugas yang diberikan oleh pembimbing kerja profesi yang kemudian dikerjakan oleh praktikan selama kegiatan Kerja Profesi, pelaksanaan proyek ini dapat dikaitkan dengan mata kuliah Perancangan Ruang Dalam, Arsitektur Digital I, Arsitektur Digital II, dan Teknik Komunikasi Arsitektur. Pembelajaran dari keempat mata kuliah tersebut yang sudah peneliti dapati ilmu sebelumnya saat kegiatan belajar mengajar di kampus, diterapkan dalam pengoperasian software berbasis digital, yaitu AutoCad dan SketchUp, dalam penyajian gambar kerja dan gambar 3D. Kemudian ilmu perancangan pada ruang dalam yang diterapkan pada peletakan furnitur, pemilihan warna dan material furnitur, posisi dan pemilihan warna lampu. Serta pembelajaran penyajian gambar kerja maupun gambar perspektif sebagai bentuk cara mengkomunikasikan sebuah desain kepada klien serta kontraktor.