ABSTRAK

Pekerjaan utama praktikan selama kerja praktek di perusahaan adalah mendesain *interior rumah* yaitu interior kamar mandi, dengan konsep yang telah di tentukan oleh *staf ahli teknik (arsitek) di* perusahaan, praktikan selalu mendesain disesuaikan dengan konsep yang diinginkan. Pekerjaan utama dalam kerja praktek di perusahaan PT. Rojoimosakti Manunggal Karya membuat interior desain kamar mandi Setiap karya desain yang akan digunakan oleh perusahaan, harus melalui persetujuan dari staff ahli teknik (arsitek). Praktikan selaku *graphic desainer* di beri kepercayaan, arahan serta bimbingan dari *arsitek* dalam setiap pekerjaan yang ditugaskan kepada praktikan.

Metode kerja yang dilakukan selama kerja praktek di PT. Rojoimosakti Manunggal Karya adalah metode kerja *communicatif evaluative*, artinya setiap pekerjaan yang diterima praktikan dari *arsitek* selaku pembimbing, praktikan setiap proses dan hasilnya selalu dikomunikasikan lalu dievaluasi, tentunya dengan tujuan agar karya desain yang dihasilkan sesuai dengan kualitas yang diinginkan. Dalam pengerjaan pembuatan proyek ini hal pertama yang di lakukan praktikan adalah riset mencari dan mengumpulkan referensi, data visual berupa gambar di ambil dari media elektronik digital seperti internet, dan ada beberapa data yang diambil dari karya yang sebelumnya telah dilegalkan, contoh kasusnya adalah praktikan diperintahkan oleh *arsitek* agar dalam pengerjaan karya nantinya akan di buat harus ada, oleh karena itu dalam rangka memenuhi keinginan *arsitek* beberapa data diambil dari *stok image* yang ada di *database* komputer perusahaan. praktikan Setelah data dan referensi terkumpul tahap selanjutnya adalah diskusi mempertimbangkan konsep apa yang akan diambil, tentunya konsep yang diambil

sebelumnya sudah di pertimbangkan dengan beberapa konsep alternatif, bila konsep sudah jadi dari *arsitek*, maka praktikan langsung mengeksekusi pekerjaan tersebut, serta beberapa kali asistensi dan perbaikan hingga sampai pekerjaan itu selesai.

3.4 Perancangan Interior interior Kamar Mandi PT. Rojoimosakti Manunggal Karya

3.4.1 Konsep Perancangan

Sebelum menentukan konsep praktikan mengumpulkan beberapa referensi dari beberapa sumber baik dari situs dan buku, Konsep yang di pakai dalam perancangan *interior rumah bagian kamar mandi* PT. Rojoimosakti Manunggal Karya, diantaranya adalah meliputi beberapa aspek visual sebagai berikut ini :

1. Elegan

Tampilan interior dalam rumah berkonsep elegan dengan tone warna yang soft dan dominan warna biru tone warna biru ini memang saya publikasi lebih dalam ke sebuah karya desain karena warna ini memang bisa tetap senada dengan warna perusahaan yang memang dominan bercitra dengan filosofi warna biru yaitu kepercayaan. Agar terkesan elegan desain yang ditampilkan tidak merusak beberapa komposisi yang bisa menghilangkan citra elegan itu sendiri.

2. Simple

Interior kamar mandi memang dibuat atas keinginan dari pembimbing di perusahaan yang menginginkan agar proyek yang dibikin dibuat sesimple mungkin dan seminimalis mungkin beberapa aspek yang jadi pertimbangan harus dicapai juga yaitu memenuhi keinginan klien karena bagi perusahaan PT.Rojoimosakti Manunggal

pelayanan penuh loyalitas terhadap konsumen yang selalu berorientasi pada kualitas.

3. Filosofis

Bentuk visual yang dihadirkan pada *interior rumah bagian kamar mandi* PT. Rojoimosakti Manunggal Karya, harus memiliki filosofis yang mencitrakan nilai - nilai luhur perusahaan, perusahaan memiliki cita - cita untuk tumbuh selaras dengan perkembangan zaman, dan selalu berpegang teguh untuk memberikan pelayanan terbaik kepada klien.

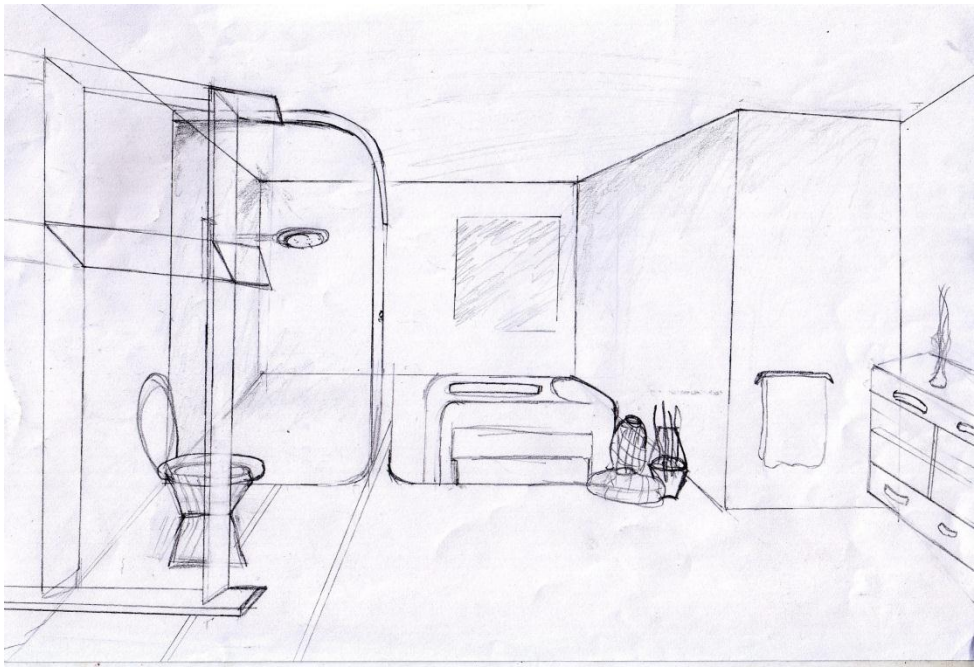
4. Pencitraan terhadap perusahaan

Yang menjadi konsep dasar dalam perancangan interior kamar mandiini adalah sedemikian rupa sehingga, interior desain yang disajikan PT. Rojoimosakti Manunggal Karya harus mencitrakan perusahaan.walaupun hanya pada pengunaan warna tapi itu bisa menjadi patokan untuk sebuah citra pada perusahaan dan warna biru menjadi dominan.karena hal ini di sesuaikan dengan warna perusahaan yang berdedikasi tinggi untuk sebuah kepercayaan.

3.4.2 Teknis Perancangan

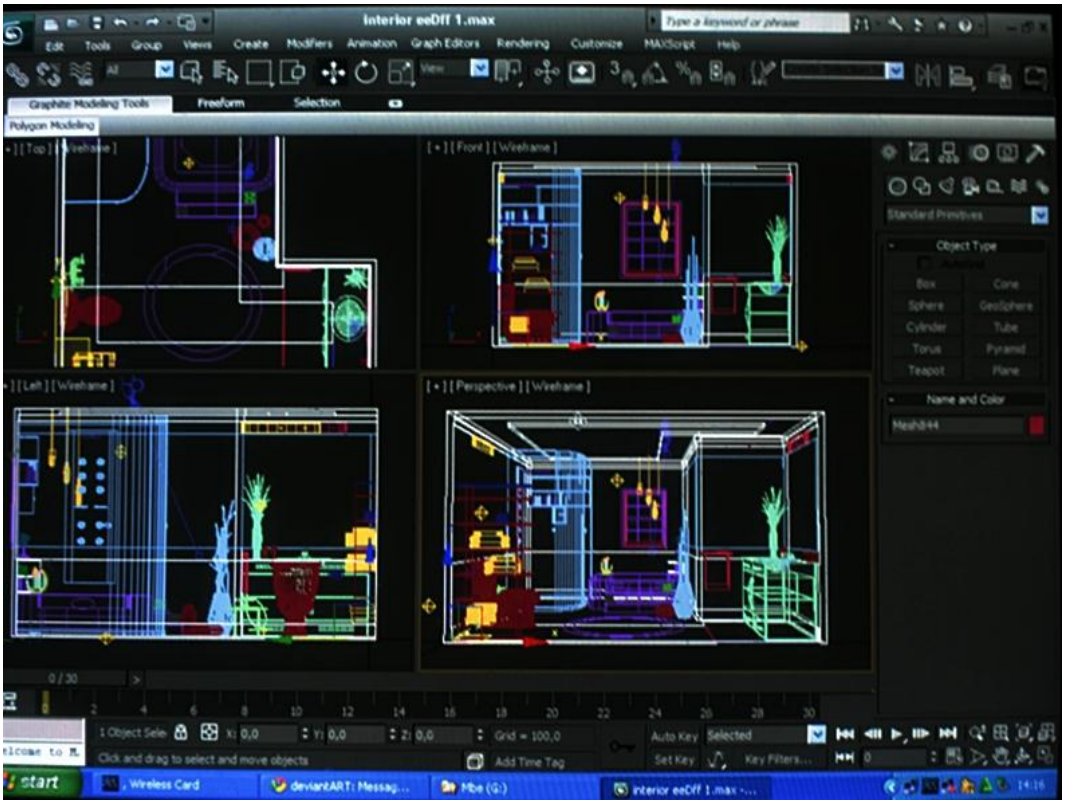
Pada perancangan interior kamar mandi,secara teknis cara pengerjaan proyek ini praktikan memakai *software autodesk* 3dmax. karena pada prinsipnya *software* 3dmax mampu memperlihatkan pandangan secara 3 dimensi atau secara garis besar sudut pandang yang ingin dituju bisa terlihat secara kasat mata. Dalam pembuatan interior kamar mandi ini hal - hal yang akan dilakukan adalah menentukan *layout* yang sebelumnya sudah ada dalam bentuk sketsa dan telah disetujui pembimbing di perusahaan. Secara garis besar beberapa material yang akan dimasukkan seperti material lantai atau beberapa material lainnya telah disepakati sebelumnya saat proses acc dalam bentuk sketsa,Ini beberapa proses yang telah dibuat dari mulai sketsa

pensil sampai proses *finishing* dalam bentuk digital yang telah dibuat selama melaksanakan kerja praktek di PT. Rojoimosakti Manunggal Karya



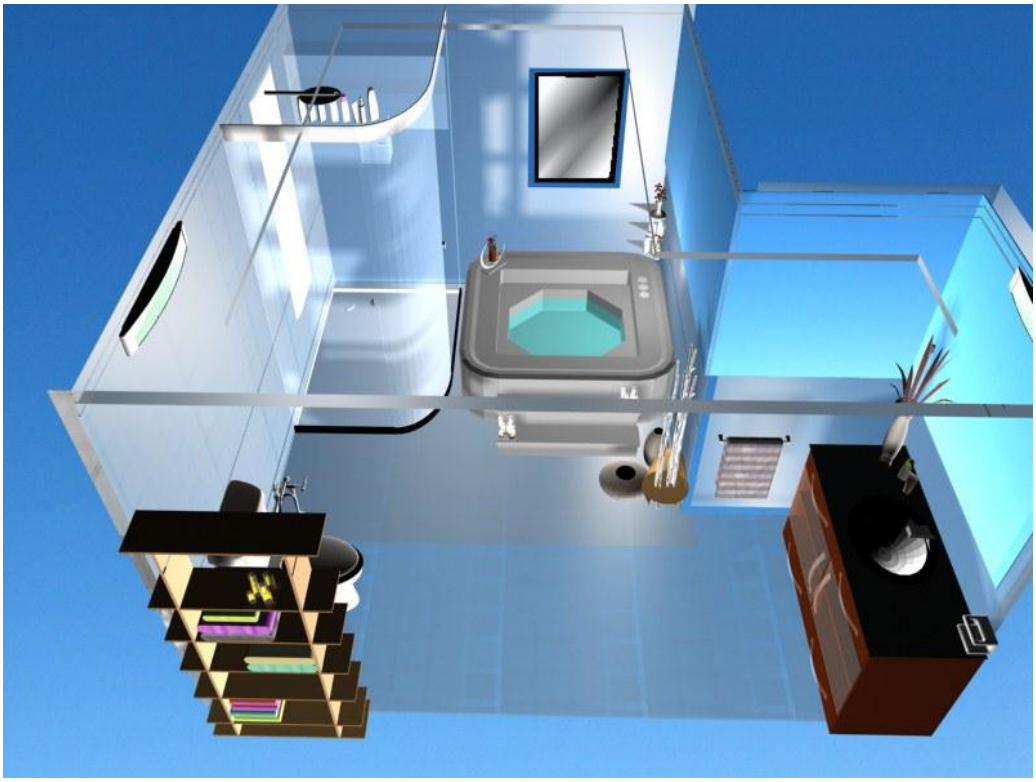
Gambar III.1 tampilan interior kamar mandi dalam bentuk sketsa

Hal yang harus dikembangkan praktikan setelah menentukan apa saja yang akan dibuat adalah memunculkan konsep yang sebelumnya masih bersifat verbal di kembangkan menjadi *visual*.proses sketsa manualadalah sebuah pilihan yang harus dilakukan sebelummelanjutkan pada tahap berikutnya yaitu tahap olah digital.



Gambar III.2 tampilan *layout* interior kamar mandi dengan menggunakan *software autodesk* 3dmax 2010

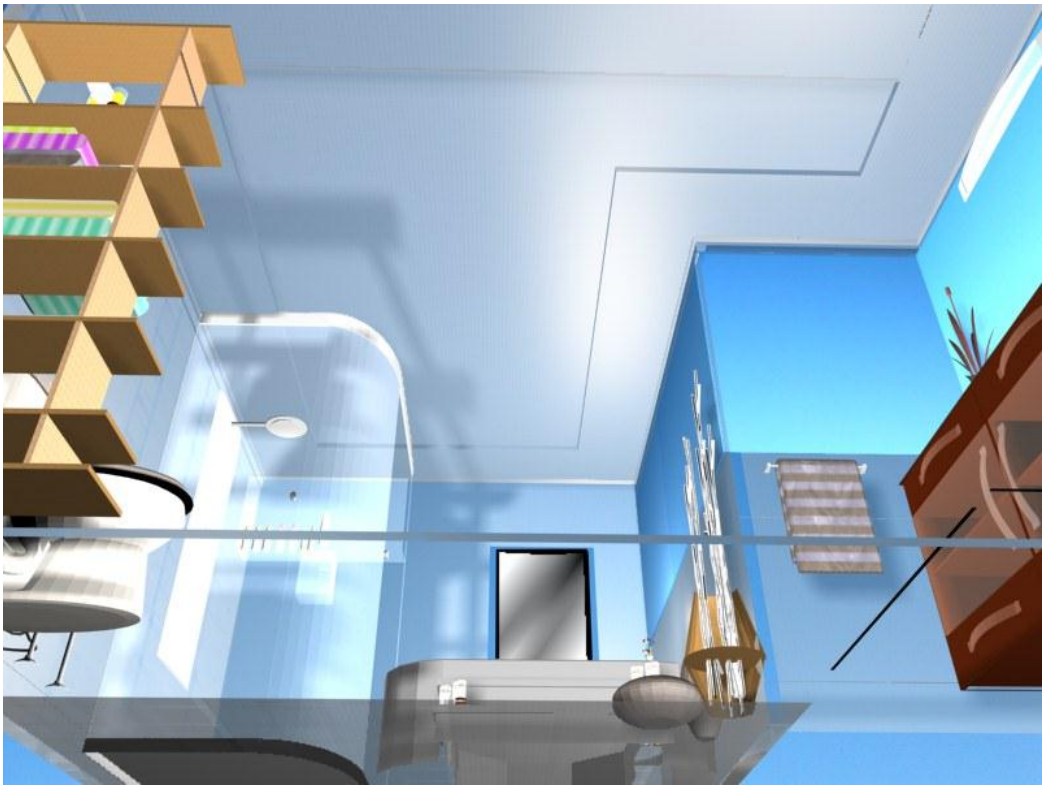
Tahap selanjutnya praktikan mulai merancang interior kamar mandi menggunakan *software* autodesk3d max 2010 melanjutkan konsep yang sebelumnya sudah dibuat dalam proses sketsa manual, terjadi sedikit perubahan saat diolah dalam tahap digital karena beberapa elemen dianggap kurang dapat mewakili keinginan dari klien. datayang telah di revisi diajukankembali kepada staff teknik (arsitektur)Setelah mendapatkanpersetujuandariarsitektur, akhirnya tambahkan elemen-elemenpun dimasukkan dalam perancangan interior kamar mandi sehingga bisa memenuhi sesuai keinginan klien.



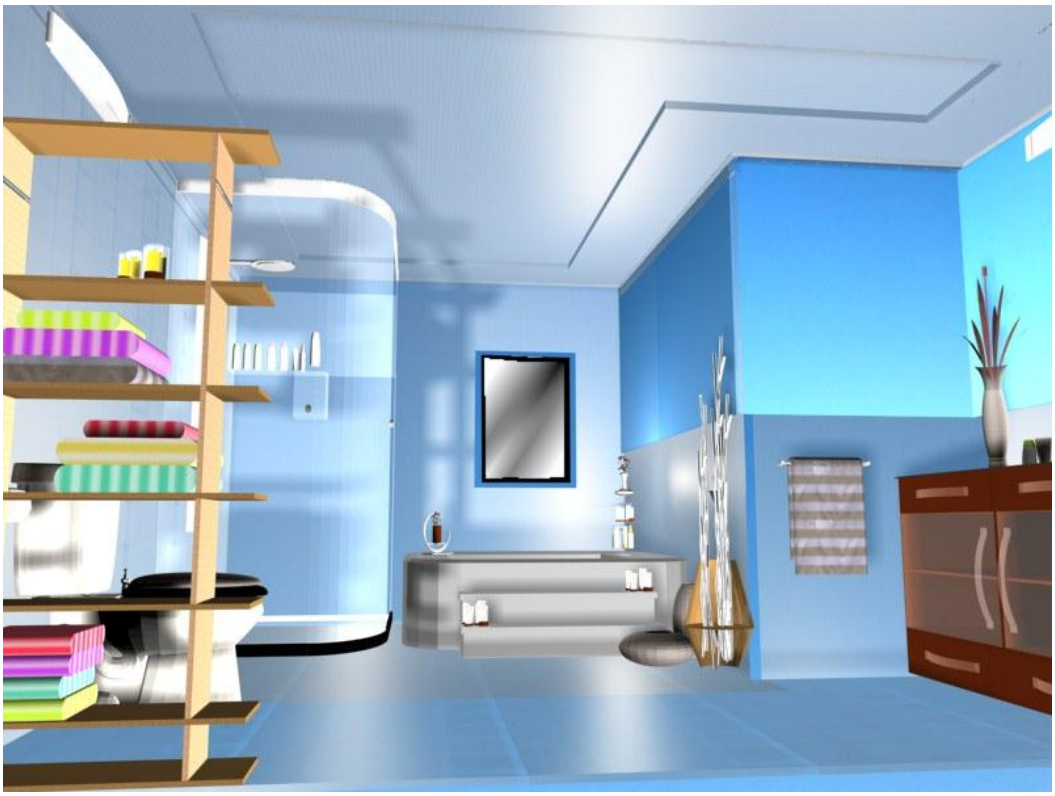
Gambar III.3 hasil akhir tampilan interior kamar mandi dilihat dari atas



Gambar III.4 hasil akhir tampilan interior kamar mandi dilihat dari kiri



Gambar III.5 hasil akhir tampilan interior kamar mandi dilihat dari bawah



Gambar III.6 hasil akhir tampilan interior kamar mandi dilihat dari depan



Gambar III.7 hasil akhir tampilan interior kamar mandi

Dalam perancangan interior kamar mandi ini pengaplikasian *software autodesk* 3dmax menjadi sangat signifikan untuk digunakan praktikansebagai desain grafis dengan menyeimbangkan antara ruang kosong, kita dapat merasakan jauh dekat, tinggi rendah, panjang pendek, kosong padat, besar kecil Ukuran tersebut sifatnya relatif. 'Besar' muncul karena ada pembanding terjadi didalam dunia nyata dimana cahaya yang jatuh mengenai objek, akan dipantulkan kembali. Fitur yang digunakan adalah menggunakan lampu omni pencahayaan secara langsung (*direct Illumination*) Teknik ini digunakan untuk memberikan ruang yang nyata atas sebuah pencahayaan yang berbeda pada interior kamar mandi.