BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Peranan praktikan selama kerja praktek di PT. Kembar Mas, mahasiswa sebagai desainer grafis, yang di beri tugas untuk menyelesaikan satu proyek, yaitu pembuatan desain interior rumah yaitu interior ruang keluarga yang merupakan proyek yang sedang digarap saat ini.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

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

3.3 Metode Kerja Praktikan

Metode kerja yang dilakukan selama kerja praktek di PT. Kembar Mas adalah metode kerja *communicatif evaluative*, artinya setiap pekerjaan yang diterima mahasiswa dari *arsitek* selaku pembimbing, kerja praktek 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 mahasiswa 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 mahasiswa 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 tersebut. 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 Aplikasi 3D Max Pada Interior Ruang Keluarga Perumahan PT. Kembar Mas

3.4.1 Konsep Perancangan

Sebelum menentukan konsep mahasiswa mengumpulkan beberapa referensi dari beberapa sumber baik dari situs dan buku, Konsep yang di pakai dalam perancangan *interior rumah bagian ruang keluarga* PT. Kembar Mas, diantaranya adalah meliputi beberapa aspek visual sebagai berikut ini :

1. Minimalis

Ruang keluarga adalah salah satu ruangan terpenting yang harus diperhatikan dalam mendesain suatu rumah minimalis. Semakin nyaman sebuah ruang keluarga dalam rumah maka semakin mendukung suasana terbentuknya kerharmonisan keluarga. Menurut Renggo. 2008:146. Gaya minimalis sering kali di identikan

dengan segala sesuatu yang bersifat simple, mengesankan kesederhanaan, serta tak banyak ornamen dan dekorasi. Interior ruang keluarga memang dibuat atas keinginan dari pembimbing di perusahaan yang menginginkan agar proyek yang di garap berdasarkan keinginan klien karena bagi perusahaan PT.Kembar Mas pelayanan penuh loyalitas terhadap konsumen yang selalu berorientasi pada kualitas.

2. Modern

Arsitektur modern adalah suatu istilah yang diberikan kepada sejumlah bangunan dengan gaya karakteristik serupa, yang mengutamakan kesederhanaan bentuk dan menghapus segala macam ornamen Bentuk visual yang dihadirkan pada *interior rumah bagian ruang keluarga* PT. Kembar mas memiliki konsep modern, hal ini dapat terlihat pada beberapa bagian material dan ornament yang terletak pada ruang keluarga untuk mengikuti perkembangan zaman, dan selalu berpegang teguh untuk memberikan pelayanan terbaik kepada klien.

3. Elegan

Tampilan interior dalam rumah bagian ruang keluarga ini berkonsep elegan dengan tone warna yang soft seperti penggunaan warna pada beberapa ornament dalam ruangan tersebut yang memberikan kesan hangat, agar terkesan elegan desain yang ditampilkan tidak merusak beberapa komposisi yang bisa menghilangkan citra elegan itu sendiri. yang mencitrakan perusahaan selalu memberikan yang terbaik untuk klien

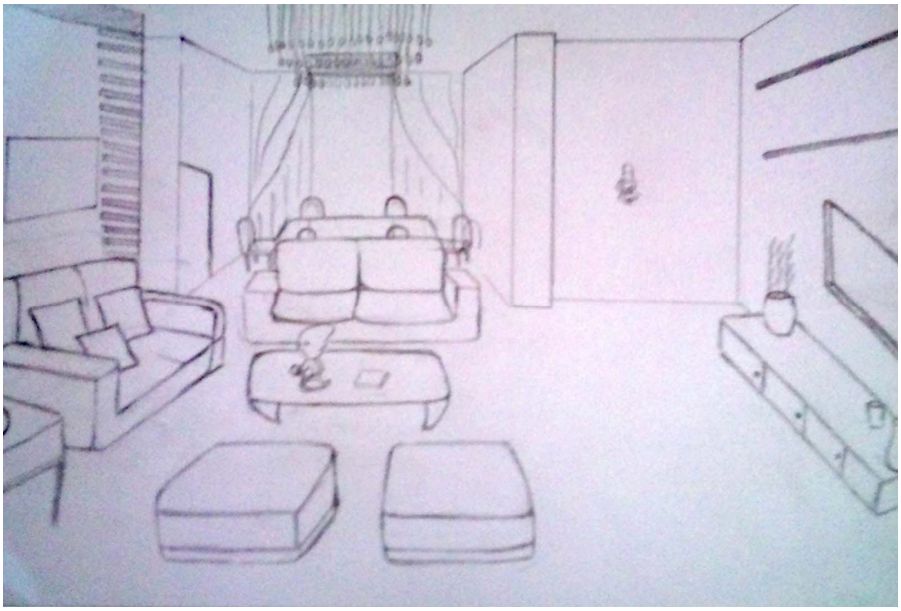
4. Pencitraan terhadap perusahaan

Yang menjadi konsep dasar dalam perancangan interior ruang keluarga ini adalah sedemikian rupa sehingga, interior desain yang disajikan PT. Kembar mas harus mencitrakan

perusahaan.walaupun hanya pada pengunaan warna tapi itu bisa menjadi patokan untuk sebuah citra pada perusahaan dan berdedikasi tinggi untuk sebuah kepercayaan.

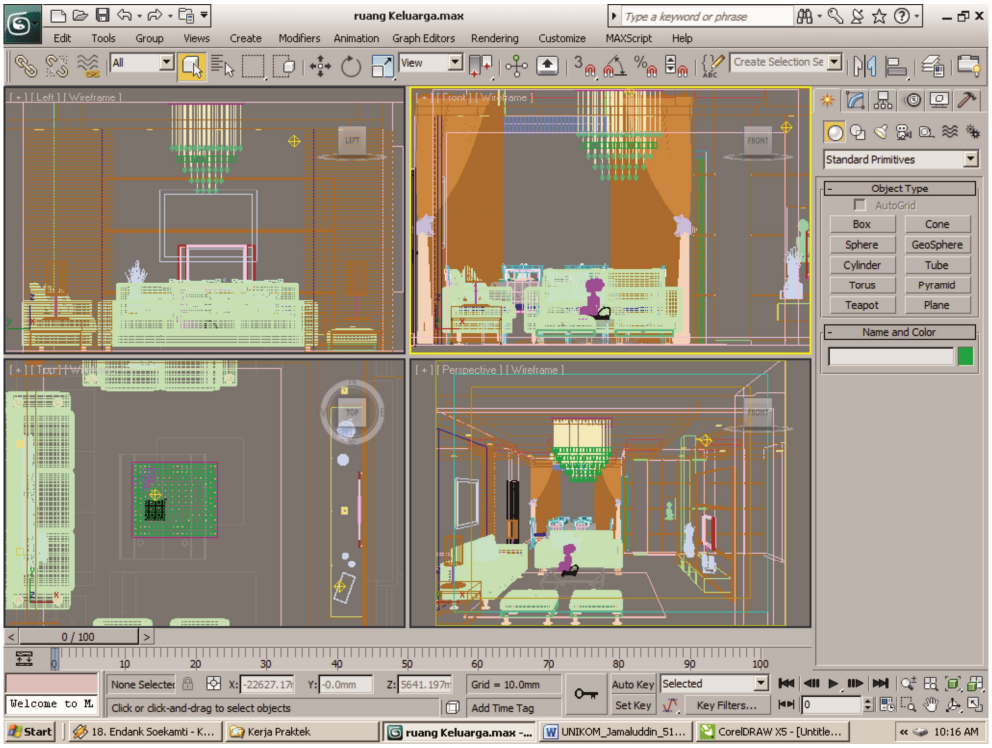
3.4.2 Teknis Perancangan

Pada perancangan interior ruang keluarga secara teknis cara pengerjaan proyek ini menggunakan *software autodesk* 3dmax. 3 dimensi atau biasa disingkat 3D atau disebut ruang, adalah bentuk dari benda yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Istilah ini biasanya digunakan dalam bidang seni, animasi, komputer dan matematika. 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 ruang keluarga 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 assistensi 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. Kembar Mas



Gambar III.1 tampilan interior ruang keluarga dalam bentuk sketsa

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



Gambar III.2 tampilan *layout* interior ruang keluarga dengan menggunakan *software autodesk* 3dmax 2010

Tahap selanjutnya mulai merancang interior ruang keluarga dengan menggunakan *software* autodesk 3dmax 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. Data yang telah di revisi diajukan kembali kepada staff teknik (arsitektur) Setelah mendapatkan persetujuan dari arsitektur, akhirnya tambahan elemen-elemen pun dimasukkan dalam perancangan interior ruang keluarga sehingga bisa memenuhi sesuai keinginan klien.



Gambar III.3 hasil akhir tampilan interior ruang keluarga dilihat dari bawah



Gambar III.4 hasil akhir tampilan interior ruang keluarga dilihat dari kiri



Gambar III.5 hasil akhir tampilan interior ruang keluarga dilihat dari Atas



Gambar III.6 hasil akhir tampilan interior ruang keluarga dilihat dari kanan



Gambar III.7 hasil akhir tampilan interior ruang keluarga

Dalam perancangan interior ruang keluarga ini pengaplikasian *software autodesk* 3dmax menjadi sangat terlihat jelas untuk digunakan sebagai 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 ruang keluarga.