



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK DI MONOFORM

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

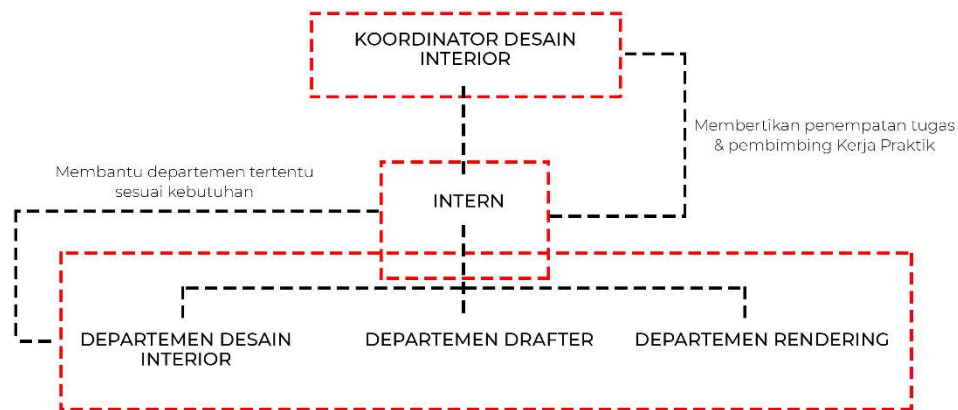
3.1.1. Kedudukan

Kedudukan penulis di Monoform sebagai *intern*. Monoform menempatkan mahasiswa *intern* pada posisi yang fleksibel karena akan bertugas untuk membantu departemen-departemen membutuhkan bantuan. Pihak yang bertanggung jawab atas *intern* adalah koordinator dari departemen desain interior sekaligus menjadi pembimbing untuk *intern*.

3.1.2. Koordinasi

Pada tahapan wawancara untuk Kerja Praktik di Monoform, penulis diberi tahu alur dan proses bekerja. Dalam pengerjaan proyek, Monoform memiliki alur pekerjaan untuk *intern* membantu departemen-departemen yang membutuhkan bantuan. Setelah penulis ditempatkan untuk membantu departemen tertentu, penulis akan bertemu dengan salah satu orang dari departemen tersebut dan diberikan *briefing* mengenai proyek yang akan penulis kerjakan. Penulis bertanggung jawab dan melakukan bimbingan desain kepada departemen yang sedang penulis bantu. Dalam pelaksanaannya, penulis bekerja bisa secara tim ataupun secara individu tergantung dari proyek tersebut. Ketika membantu departemen desain interior, penulis dibebaskan untuk bereksperimen untuk merancang ruangan dan *furniture custom*, namun penulis tetap mempertimbangkan material yang digunakan agar *budget* cocok dengan klien. Ketika membantu departemen *drafter*, penulis akan membuat gambar kerja

interior berdasarkan *3D modeling* dari departemen desain interior. Setelah desain atau gambar kerja dari penulis sudah disetujui oleh departemen yang sudah penulis bantu, penulis akan melakukan *update* kepada koordinator desain



interior untuk ditempatkan ke proyek selanjutnya.

Gambar 3. 1 Alur koordinasi pekerjaan *intern* Monoform
(Sumber: dokumen perusahaan dan table dibuat oleh Penulis, 2020)

3.2 Tugas yang dikerjakan

Berikut perkerjaan yang sudah dilakukan oleh penulis selama melaksanakan Kerja Praktik di Monoform:

1. Melakukan desain pemasaran untuk penjualan *kitchen set* pada bulan Juli.
2. Melakukan *site visit* untuk pengukuran dan dokumentasi lapangan bersama departemen desain interior dan departemen *drafter*.
3. Membuat *moodboard* sebagai konsep rancangan ruang menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop* yang akan dipresentasikan kepada klien oleh departemen desain interior.
4. Membuat *3D modelling* rancangan ruang dengan perangkat lunak *Sketch Up*.
5. Membuat gambar kerja interior, seperti denah, potongan, tampak, dan detail dengan perangkat lunak *Autodesk AutoCAD*.

Berikut daftar tabel pekerjaan yang sudah penulis kerjakan selama Kerja Praktik di Monoform:

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	Penjualan <i>kitchen set</i>	Membuat <i>kitchen set</i> dengan 3 opsi yang memiliki gaya arsitektur klasik amerika dan scandinavian
2	2		Melakukan bimbingan kepada koordinator desain interior dan revisi desain
3	3		Persetujuan desain <i>kitchen set</i>
4	4	<i>Climax Coffee x Monoform</i>	<i>Briefing</i> mengenai proyek Kafe yang sedang dikerjakan oleh Monoform
			Merancang Plafon kayu pada bagian bar pada Kafe
			Presentasi hasil desain dan proses revisi
			Persetujuan desain plafon
5	5	<i>site visit</i> proyek Yenny	Pengukuran dan dokumentasi lapangan
6	6	Proyek Kantor WIN	<i>Briefing</i> mengenai proyek dan penugasan untuk membuat organisasi ruang denah
			Presentasi hasil desain dan proses revisi
			Persetujuan desain denah

No	Minggu	Proyek	Keterangan
6	6	Proyek Kantor WIN	<i>Briefing</i> mengenai proyek dan penugasan untuk membuat organasasi ruang denah
			Presentasi hasil desain dan proses revisi
			Persetujuan desain denah
6	6	Proyek Felicia	<i>Briefing</i> mengenai proyek dan membuat <i>moodboard</i> untuk konsep rancangan ruang
			Presentasi <i>moodboard</i> dan proses revisi
			Persetujuan <i>moodboard</i>
7	7	Proyek Felicia	membuat <i>3D modelling kitchen set</i> dan ruang cuci
			Presentasi hasil desain dan proses revisi
			Persetujuan desain <i>kitchen set</i> dan ruang cuci
8	8	Proyek Felicia	membuat <i>3D modelling kamar tidur utama dan kamar tidur anak</i>
			Presentasi hasil desain dan proses revisi
			Persetujuan desain kamar tidur utama dan kamar tidur anak

No	Minggu	Proyek	Keterangan
9	9	Proyek Clement	<i>Briefing</i> mengenai proyek dan membuat <i>moodboard</i> untuk konsep rancangan ruang
			Presentasi <i>moodboard</i> dan proses revisi
			Persetujuan <i>moodboard</i>
			membuat <i>3D modelling</i> kamar tidur utama
			Presentasi hasil desain dan proses revisi
10	10		Presentasi hasil desain dan proses revisi
			Persetujuan desain kamar tidur utama
			membuat <i>3D modelling kitchen set</i> dan ruang makan
11	11		Presentasi hasil desain dan proses revisi
			Persetujuan desain <i>kitchen set</i> dan ruang makan

No	Minggu	Proyek	Keterangan
11	11	Proyek Clement	membuat <i>3D modelling</i> ruang keluarga
			Presentasi hasil desain dan proses revisi
			Persetujuan desain ruang keluarga
12	12		<i>Briefing</i> mengenai proyek dan penugasan untuk membuat gambar kerja interior denah, tampak, potongan, dan detail
			Pembuatan gambar kerja interior denah
13	13	Proyek Randy	Presentasi hasil desain dan proses revisi
			Pembuatan gambar kerja detail furniture
14	14		Presentasi hasil desain dan proses revisi

No	Minggu	Proyek	Keterangan
15	15	Proyek Randy	Pembuatan gambar kerja detail ruangan dan tampak ruangan
16	16		Presentasi hasil desain dan proses revisi
			Persetujuan gambar kerja interior Proyek Randy

Tabel 3.1 Daftar pekerjaan proyek mingguan

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Praktik

Selama melakukan Kerja Praktik, Penulis terlibat dalam tujuh proyek, yaitu penjualan *kitchen set*, *Climax Coffee x Monoform*, *site visit* proyek Yenny, proyek Kantor WIN, proyek Clement, proyek Felicia, proyek Randy. Proyek yang penulis kerjakan dilanjutkan hingga tahap pembangunan kecuali proyek perancangan *kitchen set* yang hanya menjadi usulan untuk dijual pada bulan Juli. Penulis juga tidak mendapatkan kesempatan untuk membantu departemen *Rendering* dikarenakan departemen desain interior dan *drafter* lebih membutuhkan bantuan *intern*.

Pada laporan ini, penulis akan membahas dua proyek, yaitu proyek Felicia dan proyek Clement. Penulis memilih proyek tersebut karena, proyek Felicia dan Clement

adalah proyek yang penulis kerjakan dari tahap pembuatan konsep ruang hingga tahap desain.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

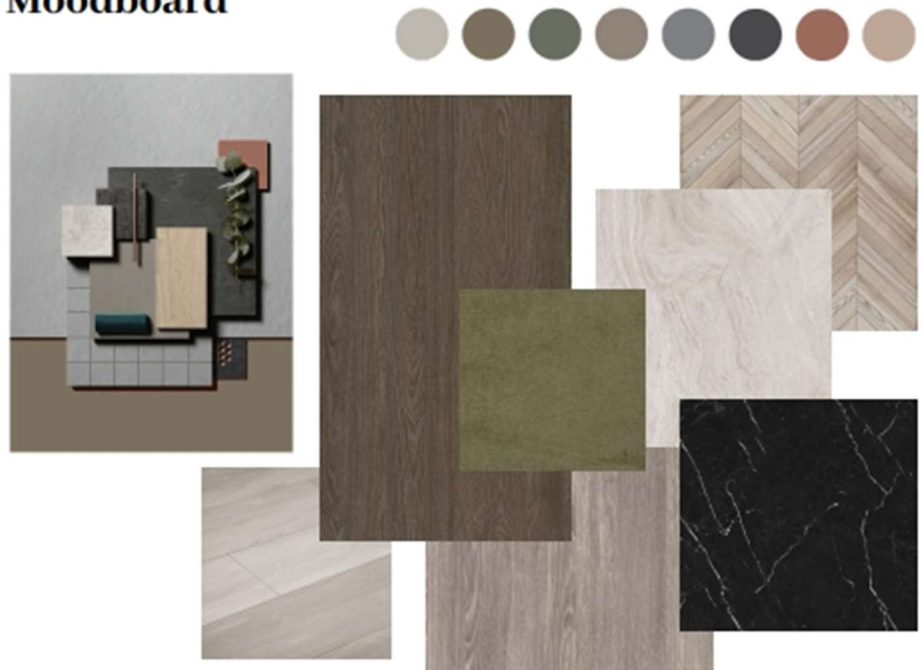
3.3.1.1. Proyek Felicia

Proyek Felicia merupakan proyek apartemen yang berlokasi di Surabaya bertipe *Suite* dengan memiliki *foyer*, 2 kamar tidur, ruang keluarga, ruang makan, pantry, dan ruang cuci. Dalam proyek ini, penulis ditugaskan untuk membuat *moodboard* sebagai acuan gaya arsitektur yang akan diterapkan pada proyek Felicia. *Moodboard* juga digunakan untuk acuan material yang akan digunakan pada proyek felicia. Setelah membuat *moodboard*, penulis ditugaskan untuk mendesain interior bagian kamar tidur utama, kamar tidur anak, *kitchen set*, ruang makan, dan ruang cuci.

1. *Moodboard*

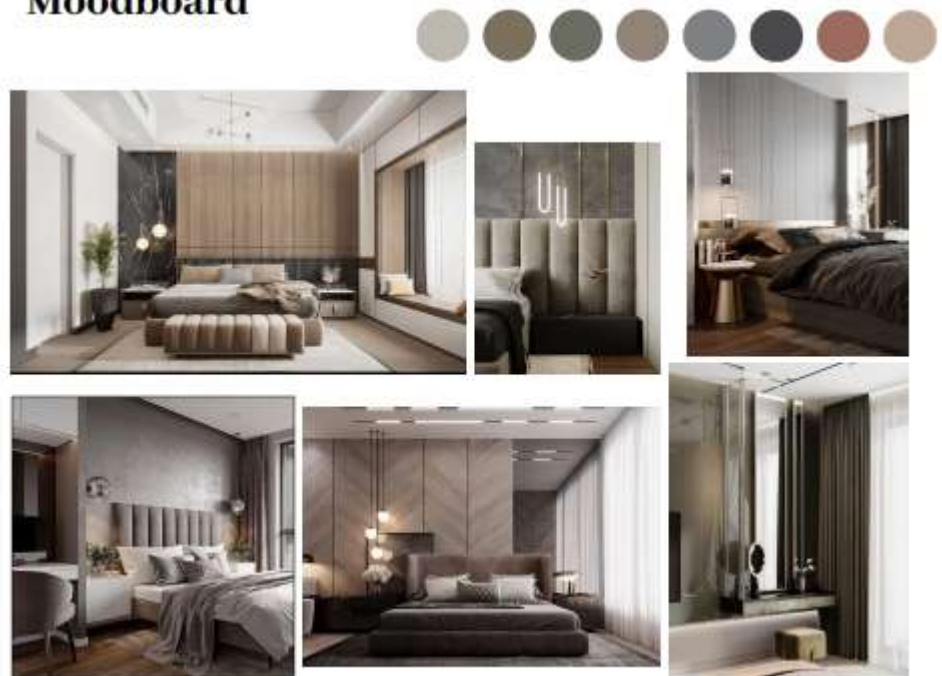
Moodboard adalah sebuah acuan yang akan kita gunakan untuk mendesain ruangan interior dari gaya arsitekturnya ataupun materialnya. Pada proyek Felicia, klien ingin ruangan yang memiliki *tone* warna gelap namun tidak monokrom. Klien juga ingin menggunakan furniture yang terlihat tidak terlalu berisi agar ruangan tidak terlihat sempit. Klien juga ingin kamar tidur utama dan kamar tidur anak yang memiliki panel dengan motif. Motif panel juga digunakan pada ruang makan.

Moodboard



Gambar 3.2 *moodboard* material proyek Felicia
(Sumber: dokumen perusahaan, 2020)

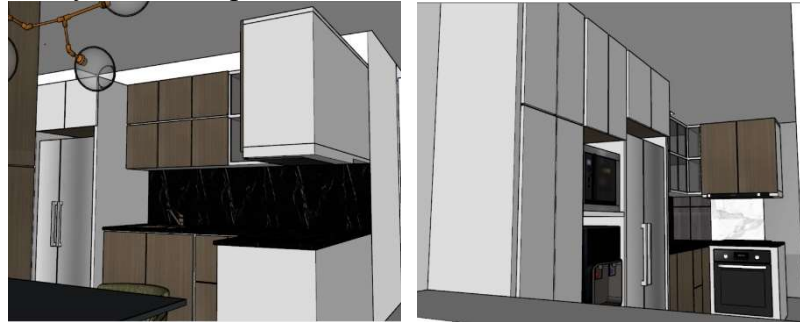
Moodboard



Gambar 3.3 *moodboard* ruangan proyek Felicia
(Sumber: dokumen perusahaan, 2020)

2. Desain *Kitchen Set* dan Ruang Makan

Kitchen set yang diinginkan oleh klien menggunakan material marble pada bagian meja yang dicampurkan dengan kayu. Pada *Kichen set* klien juga ingin material dengan warna netral. Terdapat pula beberapa *Furniture* yang digabungkan dalam lemari kabinet *kitchen set*, yaitu kulkas, kompor, wastafel, dispenser, dan pemanas makanan. Pada *kitchen* juga didesain untuk memiliki lemari kabinet bagian atas dan bagian bawah. Bagian atas diperuntukan menjadi tempat penyimpanan alat masak dan bagian bawah untuk utilitas *furniture*, seperti *washtafel* dan kompor



Gambar 3.4 *kitchen set* proyek Felicia
(Sumber: dokumen perusahaan, 2020)

Untuk ruang makan, klien ingin menggunakan meja berkapasitas 6 orang dengan material kayu dengan *finishing hpl*. Kursi yang digunakan berjenis *arm chair* agar ruangan terlihat lebih luas dan berbahan kain dengan warna hijau pucat. Pada ruang makan juga terdapat panel dengan motif yang menggunakan bahan *hpl*.



Gambar 3.5 ruang makan proyek Felicia
(Sumber: dokumen perusahaan, 2020)

3. Desain kamar tidur utama dan kamar tidur anak

Kamar tidur utama memiliki desain dengan warna yang netral yang dipadukan dengan material kayu. Pada kamar tidur utama penulis mendesain panel dengan motif bermaterial *hpl*, marble berwarna putih dan kayu. Penulis juga mendesain untuk ruang rias dan bagian Kasur beserta material yang dipadukan dengan kayu.



Gambar 3.6 kamar tidur utama proyek Felicia
(Sumber: dokumen perusahaan, 2020)

Kamar tidur anak memiliki desain warna yang lebih cerah dan menggunakan kayu. Pada kamar tidur anak, penulis mendesain bagian panel dengan motif bermaterial *hpl*, kayu, dan kaca. Penulis juga mendesain bagian meja rias dengan meja yang *custom* dikarenakan klien memiliki anak yang bekerja sebagai *beauty vlogger*. Desain meja rias menggunakan material

kayu dengan warna cerah dan laci berbentuk spiral. Pada bagian kaca meja rias juga menggunakan lampu yang dikhususkan untuk *highlight* saat *makeup* ataupun membuat konten video menjadi lebih jelas.



Gambar 3.7 kamar tidur anak proyek Felicia
(Sumber: dokumen perusahaan, 2020)

4. Hambatan dan Solusi yang dialami

Proyek Felicia adalah proyek besar pertama yang penulis kerjakan di Monoform. Karena penulis belum terbiasa dalam merancang desain interior, maka penulis mengalami kendala ketika mengerjakan proyek Felicia. Kendala pertama adalah standar ukuran *furniture*. Karena pengetahuan penulis mengenai ukuran *furniture* masih kurang, beberapa kali penulis melakukan revisi mengenai ukuran *furniture* yang dapat memakan banyak waktu. Kendala kedua adalah pemilihan material. Karena pengetahuan penulis mengenai material tidak terlalu banyak, maka beberapa kali penulis mengerjakan revisi material.

Solusi yang penulis dapatkan adalah, penulis diajak oleh desainer yang sedang penulis bantu untuk datang ke kantor. Ketika di kantor, penulis diajari mengenai standar ukuran *furniture* dan material secara langsung. Dengan bekerja di kantor sangat membantu penulis dalam merancang.

5. Pembelajaran yang Penulis Dapatkan

Penulis mendapat pelajaran desain interior dari segi tahapan konsep desain melalui *moodboard*. Penulis belajar cara merancang sebuah ruang yang sesuai dengan pribadi dan kebiasaan seseorang. Lalu penulis belajar tentang standar ukuran *furniture* dan material. Penulis lebih memahami standar desain yang Monoform terapkan dalam rancangannya.

3.3.1.2. Proyek Clement

Proyek Clement merupakan proyek rumah tinggal yang berlokasi di daerah Kebun Jeruk, Jakarta barat. Proyek Clement terdiri dari 3 lantai. Namun pada proyek ini, Monoform hanya mengerjakan lantai 2 dan lantai 3. Pertama penulis mendapatkan tugas untuk membuat *moodboard* pada proyek ini yang memiliki tema, *tone* warna, material, dan gaya arsitektur kurang lebih mirip dengan proyek Felicia. Setelah itu, penulis mendapatkan tugas untuk mengerjakan ruangan kamar tidur utama, ruang makan, ruang keluarga, dan *kitchen set*.

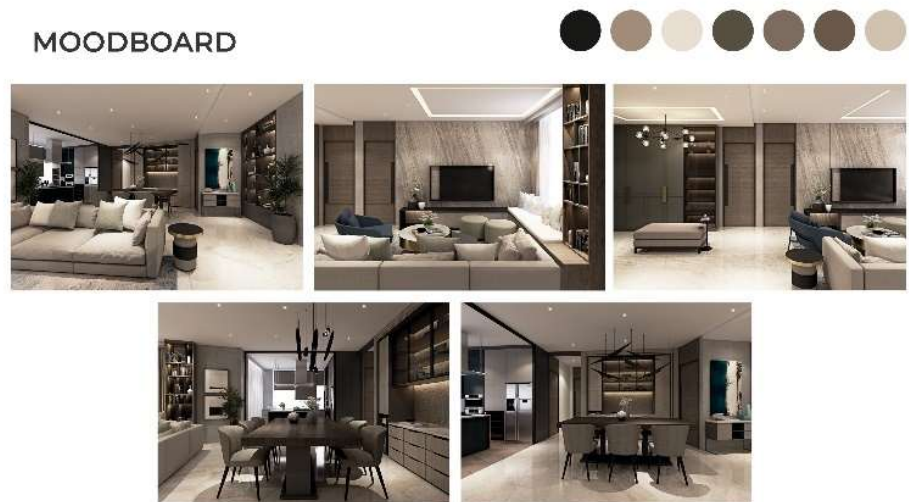
1. *Moodboard*

Pada proyek Clement, klien ingin menggunakan material kayu, marble, dan *hpl*. *Tone* warna yang diinginkan oleh klien

adalah terang dan gelap, seperti monokrom. Untuk *furniture* yang diinginkan oleh klien adalah yang tidak terlalu berisi agar ruangan lebih terlihat luas. Untuk kamar tidur, utama klien ingin menggun



Gambar 3.8 *moodboard* material proyek Clement
(Sumber: dokumen perusahaan, 2020)



Gambar 3.9 *moodboard* ruangan proyek Clement
(Sumber: dokumen perusahaan, 2020)

2. Desain *Kitchen Set* dan Ruang Makan

Kitchen set yang diinginkan oleh klien adalah dengan menggunakan material marble berwarna putih pada bagian meja yang dicampurkan dengan kayu berwarna coklat pada kabinet. Pada *Kitchen set*, klien juga ingin material kayu yang menjadi rangka memiliki *finishing hpl* berwarna abu. Terdapat pula beberapa *Furniture* yang digabungkan dalam lemari kabinet *kitchen set*, yaitu kulkas, kompor, *washtafel*, dispenser, dan pemanas makanan. Pada *kitchen set* juga terdapat *island* yang dijadikan untuk tempat kompor. *Island* juga dimanfaatkan sebagai tempat sarapan ataupun tempat untuk melakukan persiapan masak. Untuk lemari kabinet dibagi menjadi bagian atas sebagai tempat penyimpanan dan bawah sebagai tempat utilitas kompor dan *washwafel*.



Gambar 3.10 *kitchen set* proyek Clement
(Sumber: dokumen perusahaan, 2020)

Untuk ruang makan, klien ingin menggunakan meja berkapasitas 6 orang dengan material kayu berwarna cerah. Kursi yang digunakan berjenis seperti *arm chair* agar ruangan tidak terlihat sempit.



Gambar 3.11 *kitchen set* proyek Clement
(Sumber: dokumen perusahaan, 2020)

3. Desain kamar tidur utama

Kamar tidur utama memiliki desain dengan warna yang cerah dipadukan dengan material kayu dan marble. Penulis mendesain bagian kamar mandi pada bagian lemari kabinet untuk *washtafel*, panel bermotif pada kamar, ruang pakaian, dan ruang rias. Pada kamar mandi, penulis membuat lemari kabinet dengan dua *sink*. Material yang digunakan adalah kayu dan marble berwarna hitam.



Gambar 3.12 lemari kabinet kamar mandi proyek Clement
(Sumber: dokumen perusahaan, 2020)

Untuk kamar tidur utama, menggunakan panel bermotif dengan percampuran material kayu dan marble putih. Selain itu,

juga menggunakan *nightlamp custom* yang menyesuaikan dengan model ruangan berwarna putih dengan elemen kayu. Terdapat pula *bench custom* yang memiliki laci di bawahnya yang berfungsi untuk menyimpan barang-barang pemilik. Terdapat pula untuk lemari kabinet televisi yang bermaterial kayu dengan *finishing hpl* gelap dengan lemari di sisinya.



Gambar 3.13 panel, *bench*, dan kabinet televisi proyek Clement
(Sumber: dokumen perusahaan, 2020)



Gambar 3.14 ruang pakaian dan ruang rias proyek Clement
(Sumber: dokumen perusahaan, 2020)

4. Hambatan dan Solusi yang dialami

Proyek Clement adalah proyek kedua terbesar yang penulis kerjakan di Monoform. Berdasarkan pembelajaran dari proyek Felicia, penulis dapat merancang proyek Clement dengan waktu lebih efisien. Namun, penulis mendapatkan

hambatan baru, yaitu dalam merancang *custom furniture*. Ketika proses pengerjaan, penulis mendapatkan banyak revisi dalam desain *custom furniture*, karena ukuran dan desain *furniture* tidak cocok dengan klien.

Solusi yang penulis dapatkan adalah penulis diberikan referensi mengenai ukuran dan desain *custom furniture* yang cocok dengan klien. Penulis juga diajari cara melakukan *custom furniture* oleh desainer yang penulis bantu secara daring.

5. Pembelajaran yang Penulis Dapatkan

Penulis mendapat pelajaran desain interior lebih dalam dari segi pembuatan konsep melalui *moodboard*. Penulis belajar bagaimana cara merancang ruang lebih dalam. Lalu, penulis belajar cara *custom furniture* dari segi ukuran dan desain.

3.2.2. Kesulitan yang Ditemukan

Kesulitan yang dihadapi pada proyek Felicia dan Clement adalah mengenai standar ukuran yang dimiliki oleh ruangan ataupun *furniture* desain interior. Penulis melakukan beberapa kesalahan mengenai ukuran dan jarak ketika merancang *kitchen set* yang menyebabkan proses pembuatannya memakan waktu yang cukup lama. Selain itu dikarenakan *WFH*, penulis sulit untuk melakukan asistensi kepada pembimbing untuk menanyakan mengenai hal-hal kecil, seperti ukuran kabinet, jarak meja makan dan kursi makan, tinggi *kitchen set*, dan beberapa lain hal teknis. Selain itu, penulis juga sempat mengalami kesulitan untuk menggunakan perangkat lunak *Sketch up* yang menyebabkan proses pembuatan cukup terhambat.

Kesulitan lainnya adalah pembuatan gambar kerja interior. Gambar kerja cukup asing bagi penulis karena sangat detail dan menjadi pengalaman pertama untuk

membuat gambar kerja sedetail ini. Gambar kerja, seperti denah, tampak, potongan tidak terlalu menjadi kesulitan, namun asing dengan teknis pembuatan gambarnya karena cukup berbeda dengan yang dilakukan ketika kuliah. Dan kesulitan pada gambar detail *furniture* karena menjadi pengalaman pertama bagi penulis.

3.3.3. Solusi atas Kendala yang Dihadapi

Solusi mengenai teknis penulis atasi dengan diajaknya penulis oleh pembimbing untuk datang ke kantor dan diajari secara langsung mengenai teknis desain interior. Penulis juga dapat menanyakan banyak hal mengenai dasar-dasar desain interior dan lebih memahaminya ketika mengerjakan proyek Clement dan proyek Felicia. Untuk kendala perangkat lunak, penulis belajar melalui internet dan menanyakan juga kepada pembimbing agar dapat menggunakannya lebih efisien. Untuk gambar kerja, penulis belajar langsung dengan koordinator *drafter* untuk mengetahui mengenai teknis dan notasi yang digunakan saat membuat gambar kerja interior.