

BAB 1

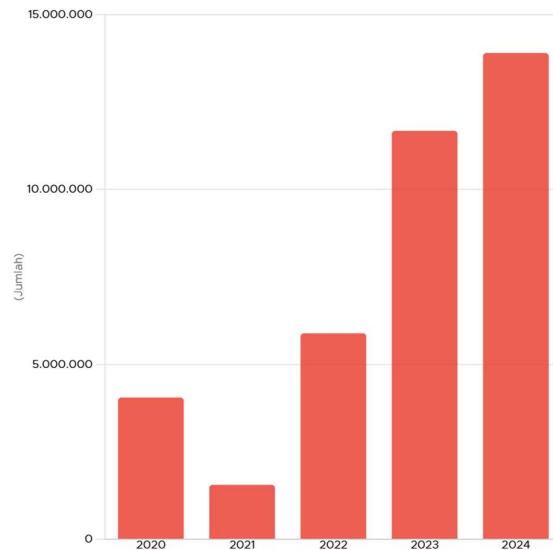
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan pesatnya perkembangan industri arsitektur dan interior, kebutuhan akan sumber daya manusia yang kompeten dan terampil dalam bidang ini semakin meningkat. Pendidikan formal di perguruan tinggi memberikan landasan teori yang kuat bagi mahasiswa, namun untuk menghadapi tantangan di dunia profesional, diperlukan pengalaman praktis di lapangan. Dengan adanya program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) *Internship* dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) sebagai salah satu upaya pemerintah untuk memberikan mahasiswa pengalaman langsung dalam mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh di perkuliahan sehingga menghasilkan lulusan perguruan tinggi yang berkualitas dan siap menghadapi dunia kerja.

Laporan ini dibuat berdasarkan pengalaman magang di Samahita Studio selama $\pm$ 8 bulan. Samahita Studio merupakan salah satu anak perusahaan dari Sama Group yang bergerak di bidang arsitektur dan interior yang berdiri sejak tahun 2013 dan berbasis di Jl. Cigadung Raya Tengah No. 23, Bandung. Perusahaan ini memiliki pengalaman luas dalam mendesain berbagai jenis bangunan, mulai dari proyek tempat tinggal hingga komersial dengan konsep yang selalu disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi klien yang dibantu oleh staf berpengalaman dari Samahita Studio. Untuk saat ini, Samahita Studio sedang banyak mengerjakan proyek vila di area Kota Bandung dan Pulau Bali. Sehingga proyek yang diangkat penulis sebagai tugas akhir adalah perancangan interior pada vila.

Diikuti dengan meningkatnya kunjungan wisatawan mancanegara ke Indonesia dalam kurun waktu lima tahun terakhir sejak tahun 2020 hingga 2024, yaitu sebesar 19,05%. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, jumlah kunjungan wisatawan mancanegara ke Indonesia pada tahun 2024 tercatat sebanyak 13.902.420 kunjungan, menjadikannya angka tertinggi dalam lima tahun terakhir sejak 2020. Dengan meningkatnya kunjungan wisatawan ke Indonesia, maka meningkatlah sektor pariwisata, termasuk dengan meningkatnya permintaan akomodasi penginapan seperti vila. Namun, dengan meningkatnya permintaan akan vila tidak hanya menuntut kuantitas pembangunan saja, tetapi juga kualitas desain interior yang mampu memberikan pengalaman menginap yang berkesan. Hal ini menjadikan peran desain interior sangat krusial dalam menciptakan atmosfer yang sesuai dengan ekspektasi pasar modern.



*Gambar 1. 1 Data Kunjungan Wisatawan Mancanegara ke Indonesia Tahun 2020-2024
Sumber: data.goodstats.id*

Berdasarkan Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Nomor 4 Tahun 2021 tentang standar kegiatan usaha pada penyelenggaraan perizinan berusaha berbasis risiko sektor pariwisata, usaha vila merupakan bentuk penyediaan akomodasi dengan sistem penyewaan properti dalam jangka waktu tertentu yang diperuntukkan bagi kegiatan wisata. Jenis akomodasi ini umumnya dilengkapi dengan berbagai fasilitas pendukung dan sarana hiburan untuk meningkatkan kenyamanan dan pengalaman pengguna.

Untuk melengkapi kebutuhan kelengkapan tugas akhir, penulis mengambil 2 proyek vila yang berbeda, yaitu Villa Amaranta yang berada di Bali dan Villa Casuarina yang berada di Bandung dengan status kedua proyek tersebut sudah serah terima dengan masing-masing pemiliknya. Kemudian kedua vila ini akan dikelola langsung oleh perusahaan manajemen properti yang sama, yaitu Sama Properties yang juga merupakan anak perusahaan dari Sama Group. Sama Properties mengelola segala keperluan dan kebutuhan dalam menjalankan usaha penyewaan akomodasi penginapan, seperti operasional harian, penyediaan jasa perawatan properti, pengelolaan strategi pemasaran, dan sebagainya.

Villa Amaranta dan Villa Casuarina dipilih sebagai objek tugas akhir yang didasarkan pada perbedaan hasil realisasi dari masing-masing proyek. Villa Amaranta mempresentasikan proyek yang keseluruhan desainnya direalisasikan sesuai dengan rancangan awal, baik dari segi konsep, pemilihan material, hingga elemen dekoratif. Sedangkan Villa Casuarina memiliki kondisi yang berbeda, yaitu proses realisasi mengalami penyesuaian karena memanfaatkan furnitur dan elemen eksisting milik klien. Pada perancangan ini, rancangan yang

diimplementasikan lebih berfokus pada penataan layout dan optimalisasi fungsi ruang. Perbedaan karakter ini memberikan sudut pandang yang menarik dalam proses analisis dan perancangannya, serta menjadi bahan pembelajaran penting dalam memahami dinamika antara desain ideal dan kondisi aktual di lapangan.

Namun selain perbedaan karakter dari Villa Amaranta dan Villa Casuarina, terdapat dua poin penting kesamaan yang menjadikan kedua vila tersebut memiliki konsep yang sama. Kesamaan yang pertama adalah kedua vila ini dikelola oleh satu manajemen properti yang sama dengan menggunakan strategi pemasaran yang sama, yaitu melalui daring. Sehingga dari kesamaan tersebut, muncul lah kesamaan yang kedua, yaitu kesamaan dari karakter target pasarnya. Karakter target pasar yang dituju, yaitu orang yang aktif membuat konten di sosial media. Dengan karakter target pasar tersebut, maka visual dari Villa Amaranta dan Villa Casuarina harus menarik dan cocok untuk membuat konten.

Villa Amaranta berlokasi di Jl. Pura Wates Canggu No.21, Canggu, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung, Bali. Properti ini sejak awal dibuat memang memiliki tujuan, yaitu untuk dijadikan villa penginapan yang memiliki dua lantai. Sedangkan untuk Villa Casuarina berlokasi di Jl. Kembar Baru No.21, Cigelereng, Kecamatan Regol, Kota Bandung. Berawal dari properti yang menganggur, klien melihat peluang yang bagus untuk properti ini apabila dijadikan vila penginapan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka didapatkan identifikasi masalah yang menjadi acuan pada laporan ini.

1.2.1 Identifikasi Masalah Villa Amaranta

Pada Villa Amaranta didapatkan identifikasi masalah, sebagai berikut:

- a. Eksisting
 - Eksisting dari *living area* dirancang untuk mencakup area dapur, ruang makan, dan area menonton TV, maka diperlukan penataan yang tepat agar tetap nyaman sekaligus dengan mempertimbangkan potensi pemandangan ke arah area kolam renang.
 - Keberadaan kolam renang yang cukup dekat dengan beberapa area, seperti cabana dan *living area* memerlukan pertimbangan dalam pemilihan material furniturnya.
 - Belum terdapat lampu sebagai pencahayaan dan dekorasi di beberapa area.

- b. Organisasi Ruang dan Fasilitas
 - Belum tersedia elemen *signage* yang berfungsi sebagai informasi dan panduan bagi tamu selama menginap.
- c. Desain Visual
 - Belum adanya unsur interior vila yang maksimal, seperti furnitur, dekorasi, dan pengaturan pencahayaan, sehingga vila cenderung belum memiliki identitas visual yang kuat.
- d. Target Pasar
 - Villa Amaranta menargetkan pasar kelompok anak muda yang aktif di media sosial, sehingga diperlukan desain yang memiliki daya tarik visual tinggi untuk mendukung aktivitas pembuatan konten.

1.2.2 Identifikasi Masalah Villa Casuarina

Pada Villa Casuarina didapatkan identifikasi masalah, sebagai berikut:

- a. Eksisting
 - Kondisi bangunan yang telah lama tidak dihuni menyebabkan perlunya peremajaan atau pembaruan bangunan, agar kembali layak dan nyaman digunakan untuk akomodasi sewa.
 - Belum memiliki penataan *layout* yang jelas dan optimal.
- b. Organisasi Ruang dan Fasilitas
 - Belum tersedia area khusus untuk penyimpanan linen serta perlengkapan vila lainnya.
 - Belum tersedia elemen *signage* yang berfungsi sebagai informasi dan panduan bagi tamu selama menginap.
- c. Desain Visual
 - Karakter bangunan eksisting belum sepenuhnya mencerminkan peng gayaan *American Classic*, sehingga diperlukan penyesuaian elemen untuk memperkuat identitas gaya tersebut.
- d. Target Pasar
 - Villa Casuarina memiliki target pasar yaitu keluarga yang aktif di media sosial, sehingga diperlukan desain yang memiliki daya tarik visual tinggi untuk mendukung aktivitas pembuatan konten.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka didapatkan rumusan masalah yang menjadi arah dan fokus bahasan perancangan dari Villa Amaranta dan Villa Casuarina, sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang vila yang dapat memenuhi kebutuhan ruang dan mengoptimalkan fungsinya?
- b. Bagaimana merancang vila yang memenuhi standar sehingga tamu yang datang tetap merasa aman dan nyaman?
- c. Bagaimana merancang vila yang sesuai dengan peng gayaan dan memiliki daya tarik tinggi bagi masyarakat?
- d. Bagaimana merancang vila yang memiliki daya tarik visual yang tinggi untuk mendukung aktivitas pembuatan konten tamu yang menginap?

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan dan manfaat perancangan Villa Amaranta dan Villa Casuarina dapat dijabarkan, sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari kedua projek ini adalah menghasilkan properti yang memiliki nilai tinggi dan menjadikan penginapan yang memberikan pengalaman baik tidak terlupakan bagi tamu yang menginap.

1.4.2 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan Villa Amaranta dan Villa Casuarina dapat dijelaskan, sebagai berikut:

- a. Manfaat untuk umum
Dapat memberikan fasilitas penginapan yang baik bagi masyarakat dan menambah wawasan masyarakat akan pentingnya desain yang dapat meningkatkan nilai suatu properti.
- b. Manfaat dalam praktisi desain interior
Dapat menjadi referensi bagi praktisi desain interior serta menjadi studi kasus nyata mengenai penerapan desain interior pada vila.
- c. Manfaat akademis
Dapat menjadi sumber data dan bahan kajian bagi akademisi dalam berkontribusi untuk perkembangan ilmu di bidang desain interior.

1.5 Batasan Perancangan

Dalam membuat suatu perancangan, dibutuhkan batasan perancangan dan fokus perancangan, sehingga proses perancangan yang dilakukan dapat lebih terarah, efisien, dan tetap relevan. Pada bagian ini dijelaskan batasan perancangan pekerjaan pada setiap proyek dan lingkup pekerjaan yang dilakukan oleh konsultan dan mahasiswa. Berikut merupakan batasan perancangan dari Villa Amaranta dan Villa Casuarina:

1.5.1 Batasan Perancangan Villa Amaranta

Proyek Villa Amaranta merupakan proyek yang dikerjakan oleh Samahita Studio mulai dari awal perancangan arsitektur dan saat bangunan telah selesai terbangun, kemudian Samahita Studio juga mengerjakan bagian interiornya. Dengan luasan total bangunan ± 170 m², cakupan perancangan yang dilakukan oleh Samahita Studio, yaitu cabana, teras, dapur, area makan, area TV, 3 kamar tidur, *walk in closet*, dan *rooftop*. Lingkup pelaksanaan perancangan oleh Samahita Studio pada proyek Villa Amaranta terbagi ke dalam lima tahapan, yaitu *pre-design*, *preliminary design*, *design development*, *construction drawing*, dan *construction execution* yang mencakup pembahasan *brief* desain, pengukuran eksisting bangunan, membuat desain interior seluruh area bangunan, membuat gambar kerja, pembuatan furniture kustom, pembelian barang dan dekorasi, pengawasan proyek secara berkala, serta instalasi interior seperti furniture, lampu, hingga dekorasi.

Penulis mulai bergabung ke dalam proyek ini saat sedang pada tahap *design development*. Kemudian penulis mulai melanjutkan perancangan hingga akhir serah terima dengan lingkup pekerjaan yang dilakukan oleh penulis, yaitu membuat desain interior cabana, dapur, area makan, area TV, dan 3 kamar tidur menggunakan aplikasi SketchUp sesuai dengan layout yang telah ditentukan, pembelian barang dan dekorasi, serta pengawasan proyek melalui daring melalui *manager* vila area Bali.

Tabel 1. 1 Lingkup Pekerjaan Konsultan dan Mahasiswa pada Proyek Villa Amaranta

PEKERJAAN ARSITEKTUR	PRE-DESIGN	PRELIMINARY DESIGN	DESIGN DEVELOPMENT	CONSTRUCTION DRAWING	CONSTRUCTION EXECUTION

KONSULTAN

MAHASISWA

1.5.2 Batasan Perancangan Villa Casuarina

Dengan luasan total properti $\pm 120 \text{ m}^2$, cakupan perancangan yang dilakukan oleh Samahita Studio, yaitu area taman, area TV, dapur, area makan, dan 3 kamar tidur. Lingkup pelaksanaan perancangan oleh Samahita Studio pada proyek Villa Casuarina terbagi ke dalam lima tahapan, yaitu *pre-design*, *preliminary design*, *design development*, *construction drawing*, dan *construction execution* yang mencakup, yaitu pembahasan *brief* desain, pengukuran eksisting bangunan, membuat desain interior seluruh bangunan, membuat gambar kerja, pengawasan proyek secara berkala, serta instalasi interior, seperti furniture, lampu, hingga dekorasi. Untuk pekerjaan arsitektur dan interior tidak dikerjakan oleh Samahita Studio, melainkan melalui vendor.

Sedangkan lingkup pekerjaan yang dilakukan oleh penulis, yaitu melakukan pengukuran eksisting bangunan, membuat desain interior menggunakan aplikasi SketchUp, membuat gambar kerja titik lampu dan pagar, pengawasan proyek, dan penginstalasian interior, seperti furniture, lampu, hingga dekorasi.

Tabel 1. 2 Lingkup Pekerjaan Konsultan dan Mahasiswa pada Proyek Villa Casuarina

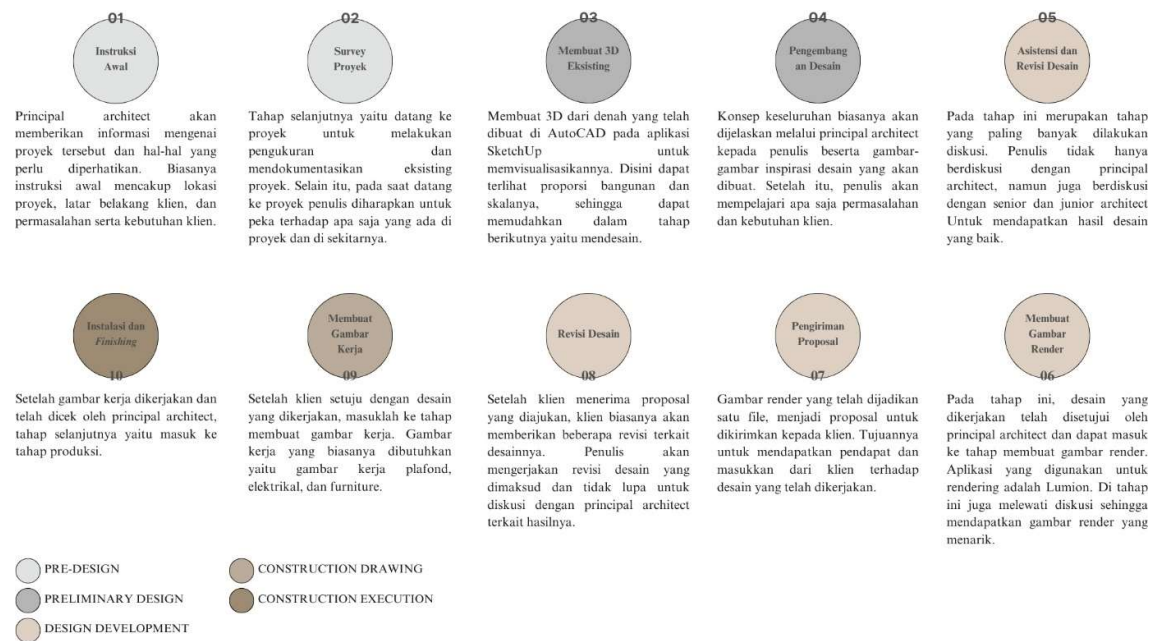
PRE-DESIGN	PRELIMINARY DESIGN	DESIGN DEVELOPMENT	CONSTRUCTION DRAWING	CONSTRUCTION EXECUTION

KONSULTAN

MAHASISWA

1.6 Skematik Flow Perancangan

Dalam mengerjakan sebuah proyek, setiap perusahaan pasti memiliki tahapan kerja yang menjadi pedoman dalam pelaksanaan tugasnya. Di Samahita Studio, terdapat lima pembagian lingkup pekerjaan, yaitu *pre-design*, *preliminary design*, *design development*, *construction drawing*, dan *construction execution*. Setiap lingkup tersebut mencakup sepuluh tahapan alur pengerjaan proyek yang lebih rinci, lengkap dengan detail tugas dan *output* di setiap tahapnya. Pembagian ini dibuat secara sistematis agar proses pekerjaan diharapkan dapat berjalan dengan terarah, efisien, dan sesuai dengan target proyek. Meskipun demikian, dinamika proyek tidak dapat dipungkiri. Setiap proyek memiliki perbedaan baik itu kondisi eksisting, konsep, target, kebutuhan klien, dan lain sebagainya yang memungkinkan terjadinya penyesuaian alur kerja tergantung pada situasi selama proyek berlangsung. Berikut merupakan alur pengerjaan proyek pada Samahita Studio:



Gambar 1. 2 Alur Pengerjaan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1.6.1 Alur Pengerjaan Proyek

Berikut merupakan tahapan alur pengerjaan proyek yang dilakukan oleh penulis selama melaksanakan program magang di Samahita Studio:

1. Instruksi Awal

Merupakan tahap awal saat perusahaan menerima proyek baru yang akan dikerjakan. *Principal architect* akan memberikan informasi mengenai proyek tersebut dan hal-hal yang perlu diperhatikan. Biasanya instruksi awal mencakup lokasi proyek, latar belakang klien, dan permasalahan serta kebutuhan klien.

2. Survey Proyek

Tahap selanjutnya yaitu datang ke proyek untuk melakukan pengukuran dan mendokumentasikan eksisting proyek. Selain itu, pada saat datang ke proyek penulis diharapkan untuk peka terhadap apa saja yang ada di proyek dan di sekitarnya. Karena hal-hal tersebut menjadi salah satu pertimbangan saat masuk ke dalam tahap desain dan konsep.

3. Membuat 2D dan 3D Eksisting

Setelah mendapatkan data pengukuran sebenarnya, penulis akan membuat gambar denah dalam bentuk 2D menggunakan aplikasi AutoCAD. Setelah itu, penulis akan membuat 3D dari denah yang telah dibuat di AutoCAD pada aplikasi SketchUp untuk

memvisualisasikannya. Disini dapat terlihat proporsi bangunan dan skalanya, sehingga dapat memudahkan dalam tahap berikutnya, yaitu melakukan desain perancangan.

4. Pengembangan Desain

Setelah 3D eksisting terbuat, kemudian masuk ke tahap membuat desain dan konsep. Konsep keseluruhan biasanya akan dijelaskan melalui *principal architect* kepada penulis beserta gambar-gambar inspirasi desain yang akan dibuat. Setelah itu, penulis akan mempelajari apa saja permasalahan dan kebutuhan klien. Penulis juga mencari referensi dan ide desain yang cocok untuk proyek yang dikerjakan. Kemudian penulis juga mulai mendesain menggunakan aplikasi SketchUp.

5. Asistensi dan Revisi Desain

Pada tahap ini merupakan tahap yang paling banyak dilakukan diskusi. Penulis tidak hanya berdiskusi dengan *principal architect*, namun juga berdiskusi dengan *senior* dan *junior architect* untuk mendapatkan hasil desain yang baik. Tidak ada minimal dan maksimal pada tahap ini, semua dilakukan agar desain yang dibuat tidak hanya estetik, tetapi juga fungsional dan efisien.

6. Membuat Gambar Render

Pada tahap ini, desain yang dikerjakan telah disetujui oleh *principal architect* dan dapat masuk ke tahap membuat gambar render. Aplikasi yang digunakan untuk *rendering* adalah Lumion. Di tahap ini juga melewati diskusi sehingga mendapatkan gambar render yang menarik.

7. Pengiriman Proposal

Gambar render yang telah selesai, dijadikan dalam satu file yang akan menjadi proposal untuk dikirimkan kepada klien. Tujuannya untuk mendapatkan pendapat dan masukan dari klien terhadap desain yang telah dikerjakan. Biasanya pada tahap ini juga terdapat diskusi dengan klien mengenai desain dan penerapannya. Maka, di dalam posisi ini juga harus paham betul dengan apa yang telah dikerjakan sebelumnya.

8. Revisi Desain

Setelah klien menerima proposal yang diajukan, klien biasanya akan memberikan beberapa revisi terkait desainnya. Penulis akan mengerjakan revisi desain yang dimaksud dan tidak lupa untuk diskusi dengan *principal architect* terkait hasilnya. Setelah itu, penulis membuat gambar render dengan hasil desain yang terbaru untuk dikirimkan kembali ke klien. Biasanya pada tahap ini perusahaan sembari dengan memberikan rancangan anggaran biaya (RAB) ke klien mengenai proyek yang tengah dikerjakan.

9. Membuat Gambar Kerja

Setelah klien setuju dengan desain yang dikerjakan, masuklah ke tahap membuat gambar kerja. Gambar kerja yang biasanya dibutuhkan untuk pekerjaan interior yaitu gambar kerja plafond, elektrik, dan furniture. Setelah gambar kerja dikerjakan dan telah dicek oleh *principal architect*, tahap selanjutnya yaitu masuk ke tahap produksi.

10. Instalasi dan *Finishing*

Pada tahap ini desain yang telah dibuat mulai masuk ke tahap produksi. Selain produksi barang, adapun barang-barang jadi seperti dekorasi yang dibeli sesuai dengan permintaan klien. Setelah barang produksi dan dekorasi sudah siap pasang, masuklah ke tahap instalasi pada proyek yang dilakukan oleh staf produksi. Apabila pekerjaan telah selesai dan dipastikan pemasangan sudah baik, tahap terakhir adalah serah terima proyek kepada klien.

1.6.2 Keterlibatan Mahasiswa dalam Proyek

Selama pengerjaan proyek Villa Amaranta dan Villa Casuarina, penulis memiliki peran serta tanggung jawab di dalamnya. Pada Villa Amaranta, penulis terlibat dalam membuat desain interior menggunakan aplikasi SketchUp sesuai dengan layout yang telah ditentukan, pembelian barang dan dekorasi, dan pengawasan proyek melalui daring. Sedangkan pada Villa Casuarina, penulis ikut terlibat dalam melakukan pengukuran eksisting bangunan, membuat desain interior menggunakan aplikasi SketchUp, membuat gambar kerja titik lampu dan pagar, pengawasan proyek, dan penginstalasian interior, seperti furniture, lampu, hingga dekorasi. Saat ini status kedua proyek tersebut adalah sudah terbangun dan telah dilakukan serah terima, bahkan vila tersebut telah beroperasi sejak tahun 2024.