

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain interior adalah salah satu ilmu yang bertujuan untuk merancang ruang dalam suatu bangunan agar fungsional, estetis, dan sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Desain interior mencakup berbagai aspek, seperti penataan *layout* ruang, pencahayaan, pemilihan warna, material, tekstur, serta furnitur dan dekorasi yang akan digunakan. Dalam merancang suatu ruang, seorang desainer interior akan menentukan gaya ruang berdasarkan keinginan pengguna dengan menyesuaikan kebutuhan hingga psikologis dari pengguna saat menggunakan ruang tersebut. Dengan demikian, ruangan yang dirancang diharapkan dapat memberikan aspek kenyamanan yang tidak hanya estetis secara visual, namun sesuai dengan kebutuhan pengguna itu sendiri.

Mahasiswa yang mempelajari ilmu desain interior diajarkan untuk mengembangkan ide-ide mereka dalam merancang ruang melalui proses pembelajaran. Pada awal perkuliahan, proses pembelajaran dimulai dari mengenal unsur-unsur visual seperti, garis, bentuk, warna, dan tekstur sebagai aspek penting untuk memahami elemen-elemen visual sehingga mahasiswa dapat menciptakan karya yang menarik. Setelah mengenal unsur-unsur tersebut, mahasiswa memulai proses perancangan dimulai dari ruangan berskala kecil hingga besar untuk melatih kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan permasalahan dalam merancang layout ruang dan menentukan gaya visual dari ruangan yang akan dirancang. Oleh karena itu, mahasiswa diharapkan dapat menjadi lulusan yang kreatif dan inovatif yang akan memberikan dampak besar di dunia profesional khususnya di bidang desain interior.

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) adalah salah satu program dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang bertujuan untuk memberikan mahasiswa kesempatan belajar untuk memperluas wawasan dan keterampilan di luar kampus. Salah satu program yang ditawarkan oleh Telkom University adalah program Non Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB), yaitu program magang yang dilakukan oleh mahasiswa di beberapa perusahaan-perusahaan terbaik. Program

magang ini membantu mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman baru di dalam dunia profesional, khususnya di bidang desain interior.

Dalam mengikuti program MBKM Non MSIB ini, penulis melakukan program magang di salah satu studio arsitek yang terletak di Badung, Bali yaitu, 2M Design Lab. 2M Design Lab merupakan salah satu studio arsitek dengan konsep “*Modern Tropical*” yang didirikan oleh Manuele Mossoni di tahun 2015. 2M Design Lab memiliki empat divisi berbeda dengan masing-masing scope pekerjaan yang sudah ditentukan dalam merancang suatu bangunan yaitu, tim *architecture*, tim *interior design*, tim *construction drawing*, dan tim *3D Artist*. Dengan mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang pesat, 2M Design Lab melakukan inovasi dengan memanfaatkan teknologi seperti *Virtual Reality* (VR) sebagai salah satu alat yang digunakan untuk memperlihatkan hasil perancangan kepada klien dengan hasil yang lebih realistis. 2M Design Lab juga memiliki komitmen untuk merancang desain arsitektur maupun interior yang sesuai dengan keinginan klien, sehingga hasil perancangan akan menciptakan ruang yang nyaman untuk dihuni dengan menyesuaikan iklim lokasi dari proyek yang dikerjakan.

Proyek perancangan yang dipilih penulis sebagai proyek untuk Tugas Akhir adalah proyek Anjuna Bay yang berlokasi di Uluwatu, Bali. Proyek residensial berskala besar ini dikembangkan oleh developer Anjuna Bay yang merupakan developer real estate. Anjuna Bay dengan luas lahan sekitar 85.000 m² tidak hanya menyediakan hunian berupa *villa* dan tempat tinggal, tetapi juga menawarkan beberapa fasilitas seperti *retail*, *fitness center*, *wellness facilities*, dan *educational programs* yang akan membuka peluang investasi baru, sehingga menjadikan kawasan Anjuna Bay ini sebagai kawasan hunian yang menjanjikan bagi penghuni.

Lingkup pekerjaan dari 2M Design Lab dalam proyek Anjuna Bay ini mencakup perancangan arsitektur dan interior. Konsep utama yang dipilih adalah “*Seamless Connection*”, yaitu terciptanya hubungan yang harmonis antara ruang dalam (*indoor*) dan ruang luar (*outdoor*) dengan desain yang terbuka dan menyatu dengan alam. Melalui proses perancangan, proyek Anjuna Bay akan dirancang menyesuaikan keinginan dan kebutuhan klien dengan menggabungkan karakter desain dari 2M Design Lab dalam menciptakan hunian modern di iklim tropis yang akan memberikan kesan visual dan kenyamanan bagi penghuni.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Permasalahan

Dalam proses perancangan, pemahaman mengenai kondisi eksisting lahan atau bangunan menjadi salah satu aspek penting untuk menentukan arah proses pengembangan desain yang tetap sesuai dengan kebutuhan dan keinginan klien. Berdasarkan hasil analisis kondisi eksisting yang sudah dilakukan oleh tim 2M Design Lab, berikut adalah beberapa identifikasi permasalahan yang menjadi dasar dari proses perancangan proyek Anjuna Bay:

1. Lokasi *site* berada di atas pantai Thomas, Uluwatu dengan kondisi lahan yang relatif landai membutuhkan orientasi bangunan yang mengoptimalkan *view* laut di pantai Thomas.
2. Klien menginginkan proyek Anjuna Bay menjadi proyek ramah lingkungan dengan banyak memanfaatkan energi matahari sebagai pencahayaan utama dan menggunakan material-material lokal.

1.3. Tujuan dan Sasaran Perancangan

Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan yang sudah didapat sebelumnya, tujuan utama dalam perancangan proyek Anjuna Bay diperoleh untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan klien sebagai developer dengan menciptakan hunian yang nyaman bagi pengguna. Berikut adalah tujuan dan sasaran perancangan dari proyek Anjuna Bay:

1. Mengoptimalkan kondisi lahan yang relatif datar dan landai dengan menerapkan sistem konstruksi *cut & fill* untuk memberikan *view* yang merata di setiap plot *villa*.
2. Mengaplikasikan bukaan-bukaan berukuran besar untuk memaksimalkan pencahayaan alami dan sirkulasi udara yang masuk ke dalam bangunan serta mengaplikasikan material-material sejenis atau serupa ke dalam area *indoor* maupun *outdoor*.

1.4. Batasan Perancangan

1.4.1. Perusahaan

Dalam pelaksanaan proyek Anjuna Bay, 2M Design Lab membagi proses desain ke dalam tahapan kerja yang terstruktur. Setiap tahapan memiliki tujuan dan output yang berbeda, sehingga melibatkan beberapa divisi, seperti divisi arsitektur, interior, hingga construction drawing. Berikut adalah lingkup pelaksanaan pekerjaan proyek Anjuna Bay oleh 2M Design Lab:

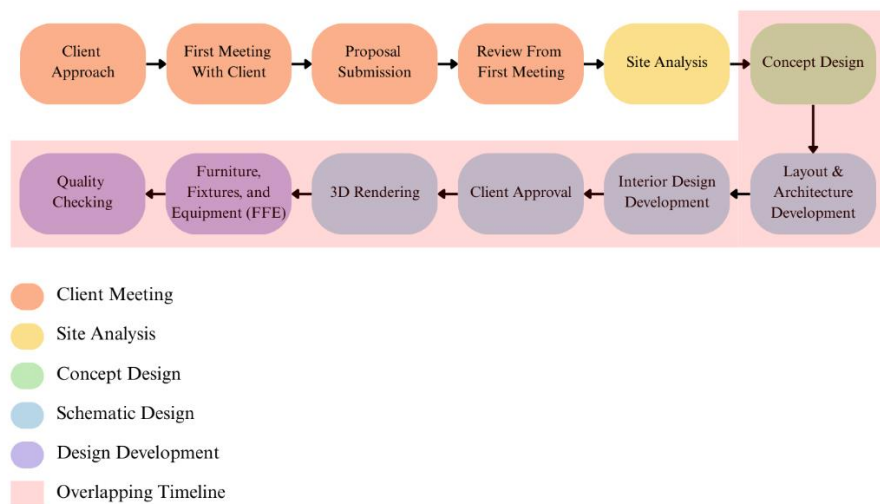
- ***Layouting awal:*** Menyusun tata letak bangunan, dan zonasi awal berdasarkan kondisi lahan, potensi view, orientasi mata angin, hingga orientasi matahari sesuai dengan kebutuhan fungsional dari klien
- ***Penyusunan moodboard:*** Mengumpulkan referensi visual yang menggambarkan gaya, suasana, dan material yang akan diaplikasikan ke desain nantinya
- ***Penyusunan kerangka desain:*** Membuat struktur dasar dari desain arsitektur, baik dari segi penataan ruang (spasial) maupun tampilan visual secara keseluruhan yang mencakup bentuk bangunan dan layout
- ***Penyempurnaan layout dan tata letak bangunan:*** Memastikan ke klien penataan ruang telah sesuai dengan kebutuhan fungsi, aksesibilitas, dan sirkulasi pengguna
- ***Pembuatan 3D model:*** Membantu klien memahami bentuk bangunan secara tiga dimensi
- ***Pengerjaan gambar render:*** Memberikan gambaran visual yang lebih nyata kepada klien terhadap hasil proyek secara realistis
- ***Pengembangan struktur dan MEP:*** Melakukan perencanaan teknis mengenai kekuatan bangunan dan sistem mekanikal
- ***Quality check:*** Melakukan pengecekan desain untuk memastikan seluruh elemen telah sesuai dengan standar desain
- ***Proses Tender:*** Proses seleksi vendor maupun kontraktor yang akan menjadi bagian dari proyek, seperti struktur bangunan dan interior

1.4.2. Mahasiswa

Dalam pelaksanaan kegiatan perancangan Anjuna Bay, mahasiswa berperan aktif sebagai bagian dari tim desain dari 2M Design Lab. Lingkup pekerjaan yang dilakukan memberikan penjelasan mengenai keterlibatan mahasiswa dalam proses desain, mulai dari tahap pembuatan desain hingga pengembangan visual dan revisi desain. Berikut adalah lingkup pelaksanaan pekerjaan proyek Anjuna Bay oleh 2M Design Lab:

- Melakukan *adjusting* desain di seluruh tipe *Typical Villa* Anjuna Bay
- Melakukan revisi untuk area tangga dan membuat *furniture* sesuai request dari klien
- Melakukan revisi untuk proyek *villa* 3 Bedroom
- Melanjutkan 3D Interior 3 Bedroom Type 2 Anjuna Bay
- Melakukan pengecekan untuk proyek Anjuna Bay di seluruh tipe bedroom
- Mengerjakan revisi proyek Anjuna Bay 4 Bedroom

1.5. Skematik *Flow* Perancangan



Gambar 1.1. Skematik *Flow* Perancangan

Sumber: *Supervisor Interior* 2M Design Lab untuk Anjuna Bay

Dalam sebuah proses perancangan proyek arsitektur maupun interior, keberhasilan proyek sangat bergantung dengan alur kerja yang terstruktur untuk memastikan hasil akhir akan sesuai dengan keinginan klien. 2M Design Lab memiliki alur kerja yang akan diterapkan, khususnya proyek Anjuna Bay yang mencakup tahapan-tahapan utama dalam proses

perancangan. Selama melaksanakan perancangan proyek Anjuna Bay, 2M Design Lab mengikuti alur kerja perancangan yang terstruktur untuk menjamin hasil dan kesesuaian desain dengan keinginan klien. Berikut alur proses desain 2M Design Lab untuk perancangan Anjuna Bay:

- ***Preliminary Design:*** Diskusi awal antara 2M Design Lab dengan pihak developer Anjuna Bay untuk memahami kebutuhan dan keinginan klien dalam proses perancangan. Kemudian dilakukan pengecekan di lapangan oleh tim arsitek untuk melihat kondisi lahan dengan menganalisis pencahayaan, kontur tanah, angin, potensi view.
- ***Schematic Design:*** Pengembangan desain awal oleh tim arsitek mulai dari desain arsitektur hingga layout berdasarkan hasil diskusi dengan klien dan *site analysis*. Setelah desain arsitektur sudah diselesaikan oleh tim arsitek, tim interior melanjutkan pengembangan desain 3D pada bagian dalam ruangan. Untuk memastikan setiap hasil desain sesuai dengan keinginan dan kebutuhan klien, progress perancangan tetap dikirimkan kepada klien dengan bantuan rendering dari tim *3D Artist*. Proses koordinasi antara tim arsitek, interior, dan *3D Artist* tetap berjalan untuk memastikan seluruh proses perancangan sesuai dengan konsep dan dapat direalisasikan dengan visual yang menarik, sehingga klien memiliki bayangan terhadap proyek yang sedang dirancang.
- ***Design Development:*** Pengembangan desain yang mencakup detail teknis sebagai persiapan untuk menuju tahap pembuatan gambar kerja oleh tim *construction drawing* dan pengerjaan konstruksi di lapangan

Selama proses perancangan proyek Anjuna Bay ini, terjadi *overlapping*, yaitu pelaksanaan tahapan desain yang berlangsung secara paralel atau saling tumpang tindih, khususnya di tahap *concept design*, *schematic design*, dan *design development*. Proses ini dilakukan untuk mengefisiensi waktu pengerjaan dan ketepatan jadwal, sehingga proses revisi baik dari klien ataupun tim 2M Design Lab dapat selesai dengan baik tanpa harus menunggu proses tahapan berikutnya.

1.6. Ringkasan Sistematika Praktikanan

Sistematika Praktikanan laporan ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan umum mengenai latar belakang pelaksanaan MBKM *Internship*, termasuk profil singkat perusahaan atau konsultan tempat Praktikan melakukan magang. Selain itu, dijelaskan pula proyek yang diangkat sebagai objek Tugas Akhir, lengkap dengan uraian singkat mengenai brief awal dari pihak klien. Bab ini juga memuat peran dan keterlibatan Praktikan dalam proyek selama masa internship berlangsung.

2. BAB II STUDI LITERATUR

Bab ini menyajikan kajian teori atau studi literatur yang relevan dengan proyek Tugas Akhir MBKM *Internship*. Pembahasan mencakup definisi proyek berdasarkan sumber-sumber ilmiah yang disertai dengan kutipan, serta pemaparan mengenai standar dan referensi yang digunakan dalam proses perancangan.

3. BAB III DESKRIPSI PROYEK DAN DATA ANALISIS

Bagian ini memuat deskripsi menyeluruh mengenai perusahaan atau konsultan, termasuk struktur organisasi, lingkup pekerjaan, serta proyek-proyek yang dikelola. Selanjutnya, dijelaskan identitas proyek yang dikerjakan, mulai dari informasi klien hingga lingkup pekerjaan yang menjadi tanggung jawab Praktikan. Bab ini juga mencakup hasil analisis data dan dokumen perancangan yang digunakan sebagai dasar pengembangan desain.

4. BAB IV HASIL PERANCANGAN

Bab ini menguraikan hasil perancangan secara menyeluruh, dimulai dari skema alur kerja (*flowchart*), pengembangan konsep desain, hingga konsep teknis yang mendukung implementasi rancangan.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi ringkasan hasil laporan Tugas Akhir MBKM *Internship* yang disampaikan secara singkat dan padat. Selain itu, disertakan pula saran yang ditujukan kepada Praktikan serta pihak-pihak terkait untuk pengembangan lebih lanjut.

6. LAMPIRAN

Bagian ini berisi dokumen-dokumen pelengkap yang relevan dengan laporan akhir MBKM *Internship*, termasuk data pendukung, gambar, atau dokumen teknis lain yang diperlukan.