

BAB I

LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan manusia pada tempat tinggal yang nyaman menjadi hal utama yang harus terpenuhi. Rumah sebagai tempat tinggal tergolong dalam tiga kebutuhan dasar manusia yaitu, kebutuhan primer, kebutuhan sekunder dan kebutuhan teresier. Rumah tinggal merupakan bangunan permanen yang ditempati manusia sebagai tempat yang memiliki fungsi melindungi manusia dari ancaman iklim, cuaca, musuh, penyakit dan sebagainya (Saragih, 2020). Untuk memenuhi kebutuhannya pada tempat tinggal, manusia juga memiliki keinginan hunian yang beragam, dimana tidak hanya mempertimbangkan tempat tetapi juga kebutuhan ruang untuk keberlangsungan hidup sehari sehari, seperti kebutuhan ruang tempat beristirahat, ruang bersantai, ruang memasak dan ruang bekerja. Kebutuhan fungsi rumah merupakan alasan utama suatu ruang tersebut dibentuk berdasarkan kebutuhan, seperti ruang tidur yang berfungsi sebagai tempat untuk beristirahat (Amalia, 2020).

Pada jurnal berjudul Konsep Desain Rumah Sederhana Tipe Kecil Dengan Mempertimbangkan Kenyamanan Ruang (2017) menjelaskan tentang kebutuhan rumah tidak hanya sebagai tempat tinggal, dalam fungsinya rumah dapat digunakan sebagai tempat beraktifitas dan bekerja oleh penghuninya. Selain itu rumah juga harus memenuhi standar pada berbagai aspek seperti, aspek psikis, pencahayaan, pengudaraan dan termal, sehingga kondisi rumah harus bisa membuat penghuninya nyaman. Disisi lain, kebutuhan akan rumah hunian terus meningkat seiring dengan pertumbuhan penduduk, hal ini menyebabkan permintaan pembangunan rumah hunian yang layak dan sesuai standar terus meningkat. Hal ini tentu menjadi peluang bisnis bagi pengembang perumahan untuk memperluas wilayah pembangunan rumah siap huni yang layak dan sesuai standar kebutuhan rumah hunian. Peluang ini juga digunakan oleh perusahaan properti PT. Ingsu Tama Lubista.

PT. Ingsu Tama Lubista merupakan perusahaan properti yang memiliki proyek pembangunan perumahan dan desain interior yang masing-masing terbagi menjadi tiga anak perusahaan, yaitu pertama, Otista Village yang menjadi kawasan perumahan subsidi dan komersial. Kedua, Jayawaras Hills perumahan cluster komersial dengan konsep hunian eksklusif dan ketiga, Atstudio perusahaan yang bergerak di bidang desain interior, landscape, dan furniture. Atstudio didirikan di Kota Garut pada tahun 2023, sejak awal didirikan, Atstudio berkolaborasi dengan Otista Village dan berperan dalam aspek desain interior serta landscape untuk proyek pembangunan perumahan Otista Village yang berlokasi di Kabupaten Garut.

Selama berkolaborasi Atstudio sudah merancang interior lebih dari 8 rumah di Otista Village. Meskipun proyek perancangan pada tahap awal ini masih berskala rumah hunian tipe 36m², tetapi Atstudio berkomitmen untuk menghasilkan perancangan interior yang sesuai dengan standar dengan mengusung konsep kontemporer modern yang tidak hanya berfokus pada estetika, tetapi juga mengedepankan kenyamanan, efisiensi ruang, serta fungsionalitas yang sesuai dengan kebutuhan calon penghuni. Selama perancangan proyek di Otista Village, penulis terlibat sebagai bagian dari Atstudio yang merancang dua interior rumah dari Proyek A (Rumah Contoh Otista Village), lalu mendesain dan menjadi pengawas lapangan pembentukan rumah untuk Proyek B (Klien Bapak E).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dari perancangan interior rumah hunian tipe 36 ialah :

1. Bagaimana merancang desain interior yang mempertimbangkan kebutuhan ruang ?
2. Bagaimana mengimplementasikan desain interior pada rumah hunian tipe 36?

1.3 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan yang ingin dicapai dari perancangan interior rumah tipe 36 ini adalah :

1. Memberikan gambaran kepada klien mengenai desain interior yang akan diterapkan.
2. Mengimplementasikan desain interior dari konsep yang telah ditetapkan berdasarkan hasil analisa dan diskusi dengan klien.

1.4 Batasan Perancangan

Adapun batasan dalam perancangan interior rumah tipe 36 ini hanya dalam ruang lingkup interior rumah tipe 36 di perumahan Otista Village yang dilakukan oleh Atstudio. Dalam pelaksanaan proyek perancangan interior ini, terdapat beberapa batasan yang ditetapkan agar proses perancangan tetap terarah, fokus, dan sesuai dengan tujuan proyek. Batasan ini juga membantu dalam menentukan ruang lingkup pengerjaan, baik dari segi desain maupun implementasi di lapangan. Adapun batasan-batasan perancangan adalah sebagai berikut :

1. Perancangan Ruang

Ruang-ruang yang menjadi objek perancangan meliputi: kamar utama, kamar anak, kamar mandi, area dapur yang terintegrasi dengan ruang tengah, serta area taman semi indoor dan outdoor. Ruang-ruang ini menjadi fokus pengembangan desain interior.

2. Gaya Desain dan Konsep

Konsep desain dibatasi pada pendekatan yang mengutamakan kenyamanan dan fungsi, dengan gaya minimalis modern yang mengedepankan penggunaan kualitas dan penggunaan material.

3. Lingkup Pekerjaan

Lingkup perancangan mencakup pengembangan konsep, pembuatan desain visual (3D), hingga penyusunan gambar kerja untuk kebutuhan produksi dan instalasi furniture. Tidak termasuk dalam ruang lingkup adalah pekerjaan struktural bangunan, & sistem MEP (mekanikal, elektrikal, plumbing, dst).

4. Keterlibatan Penulis

Penulis berperan dalam proses desain interior sebagai bagian dari kerja profesi, mulai dari observasi lapangan, pembuatan konsep, presentasi desain, hingga supervisi dan dokumentasi hasil akhir dari realisasi proyek.

1.5 Skematik Flow Perancangan

Metode Pelaksanaan Tugas

1. Meeting / Observasi

Tahap awal dalam proses perancangan adalah melakukan pertemuan dengan tim desain dan klien untuk memahami kebutuhan serta konsep yang diinginkan. Pada

tahap ini, dilakukan diskusi secara mendalam terkait berbagai aspek desain, seperti fungsi ruang, preferensi estetika, pemilihan material, serta batasan teknis yang harus diperhatikan dalam proyek. Selain itu, dilakukan analisis kebutuhan pengguna agar desain yang dibuat tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki fungsionalitas yang optimal sesuai dengan kondisi hunian.

2. Desain Kreatif

Setelah memahami kebutuhan klien, tahap berikutnya adalah pembuatan konsep desain awal. Proses ini mencakup pembuatan sketsa dasar, pemetaan layout ruang, serta pemilihan konsep warna dan material yang sesuai dengan tema desain yang telah ditentukan. Pada tahap ini, desainer mulai menyusun rancangan yang mengutamakan keseimbangan antara estetika dan kenyamanan penghuni. Selain itu, berbagai referensi desain dan studi literatur digunakan untuk memperkaya ide serta memastikan desain yang dibuat sesuai dengan tren dan standar industri.

3. Rendering

Setelah konsep desain disusun dan mendapatkan persetujuan awal, dilakukan tahap visualisasi menggunakan perangkat lunak rendering. Proses ini bertujuan untuk menghasilkan gambaran tiga dimensi yang lebih realistis mengenai desain yang akan diterapkan. Dengan adanya visualisasi ini, klien dapat memahami bagaimana tampilan akhir dari desain yang telah dibuat, mulai dari penataan furniture, permainan pencahayaan, hingga keselarasan warna dan material yang digunakan. Selain itu, tahap ini juga menjadi sarana untuk mengevaluasi desain dan melakukan revisi sebelum masuk ke tahap perencanaan teknis lebih lanjut.

4. Gambar Kerja

Setelah desain final disepakati, dibuatlah gambar kerja teknis yang lebih rinci dan detail. Gambar kerja ini mencakup dimensi ruang, spesifikasi material, tata letak furniture, sistem pencahayaan, hingga aspek teknis lainnya yang diperlukan dalam proses realisasi proyek. Gambar kerja menjadi panduan utama bagi tim pelaksana di lapangan untuk memastikan bahwa semua elemen desain diterapkan sesuai dengan perencanaan awal. Pada tahap ini, koordinasi dengan berbagai pihak seperti kontraktor, tukang, dan pemasok material sangat penting

agar proses implementasi berjalan lancar dan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan.

5. Tahap Realisasi

Tahap terakhir dalam metode pelaksanaan tugas adalah implementasi desain di lapangan. Pada tahap ini, dilakukan pemasangan elemen interior, instalasi furniture, serta penyelesaian akhir sesuai dengan desain yang telah dirancang sebelumnya. Proses realisasi harus dilakukan dengan pengawasan ketat untuk memastikan setiap detail desain diterapkan dengan presisi dan kualitas yang baik. Selain itu, dilakukan pengecekan dan evaluasi hasil pekerjaan agar sesuai dengan standar yang telah ditentukan. Setelah tahap realisasi selesai, dilakukan final inspection untuk memastikan bahwa semua elemen desain berfungsi dengan baik dan siap digunakan oleh penghuni.

1.6 Manfaat Perancangan

Perancangan ini memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat. Dalam hal ini, penulis memperoleh kesempatan mengaplikasikan secara langsung dalam proses kerja profesional di industri desain interior, mulai dari tahap konseptual hingga tahap realisasi. Dengan keterlibatan dalam proyek nyata, penulis dapat mengembangkan keterampilan teknis seperti pembuatan gambar kerja, pemilihan material, serta penggunaan perangkat lunak desain. Selain itu, pengalaman ini juga melatih kemampuan komunikasi dan koordinasi dengan berbagai pihak, termasuk klien dan tim pelaksana, yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja.

Perancangan ini dapat memberikan manfaat bagi perusahaan dalam mengeksplorasi solusi desain yang lebih inovatif dan efisien, khususnya untuk proyek hunian tipe 36, sekaligus menjadi dasar evaluasi dan pengembangan metode perancangan terbaru. Selain meningkatkan kualitas interior yang berkontribusi pada nilai jual dan daya tarik hunian, perancangan ini juga memberikan manfaat bagi klien dengan menghadirkan opsi desain yang fungsional, estetis, serta optimal dalam tata letak, pemanfaatan ruang, pencahayaan, dan pemilihan material, sehingga tercipta hunian yang nyaman dan mendukung aktivitas sehari-hari.

1.7 Sistematika Penulisan

1.7.1 Bab I Pendahuluan

Menjelaskan latar belakang proyek perancangan, maksud dan tujuan proyek, ruang lingkup, maksud dan manfaat, skema pelaksanaan, rencana kerja dan sistematika penulisan.

1.7.2 Bab II Studi Literatur

Menjelaskan tentang bagaimana aturan dari merancang perancangan interior baik dari sisi bangunan, lalu penggunaan furniture, jarak antar furniture, standarisasi interior, tahapan interior, pandangan interior terhadap ergonomi & antropometri.

1.7.3 Bab III Deskripsi Proyek & Data Analisis

Berisi tentang pengenalan tempat kerja sebenarnya perusahaan, termasuk lokasi perusahaan, sejarah singkat dan profil perusahaan, struktur organisasi perusahaan dan uraian tugas, serta referensi proyek yang dikerjakan oleh perusahaan.

1.7.4 Bab IV Hasil Dan Pembahasan

Pembahasan pelaksanaan dan hasil kerja praktek. Analisis hasil prestasi kerja serta peluang dan hambatan dalam kegiatan profesional.

1.7.5 Bab V Kesimpulan Dan Saran

Berisi kesimpulan akhir bagi usaha dan kegiatan profesional masa depan yang dihasilkan dari kerja praktek yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.