



PEMBUATAN DESAIN INTERIOR KITCHEN SET PADA PERUMAHAN MUARA GARDEN MENGANTI GRESIK

Kerja Praktik



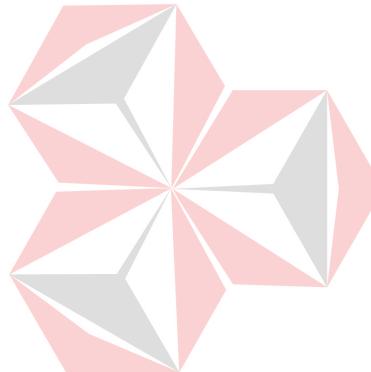
**Oleh:
HAFIDZ SIROJUL MUNIR
18420200016**

UNIVERSITAS
Dinamika

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

**PEMBUATAN DESAIN INTERIOR KITCHEN
SET PADA PERUMAHAN MUARA GARDEN
MENGANTI GRESIK**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana

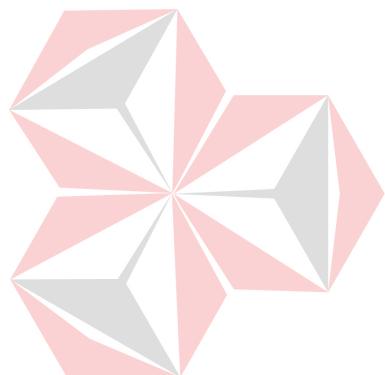


Disusun Oleh :
UNIVERSITAS
Dinamika

| | |
|---------|------------------------|
| Nama | : HAFIDZ SIROJUL MUNIR |
| Nim | 18420200016 |
| Program | : S1 (Strata Satu) |
| Jurusan | : Desain Produk |

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

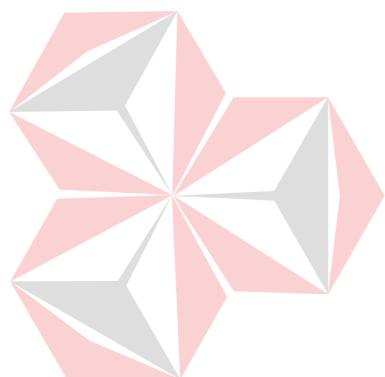
LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

*“Manusia hidup di dunia hanya sekali, maka berbuatlah
baik ke sesama makhluk hidup”*

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

*Laporan Kerja Praktek ini dipersembahkan kepada keluarga tercinta serta kepada semua
pihak yang telah membantu selama ini “*

LEMBAR PENGESAHAN

PEMBUATAN DESAIN INTERIOR KITCHEN SET PADA PERUMAHAN MUARA GARDEN MENGANTI GRESIK

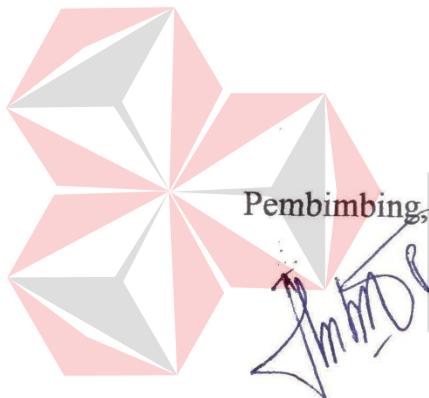
Laporan Kerja Praktik Oleh:

Hafidz Sirojul Munir

NIM : 18420200016

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 9 Desember 2021



Disetujui :



M. Charis Hidayahullah, ST.,M.Ds

NIDN. 0726059105

Mengetahui,
Ketua Program Studi S1 Desain Produk



PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : Hafidz Sirojul Munir
NIM : 18420200016
Program Studi : S1 Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PEMBUATAN DESAIN INTERIOR KITCHEN SET PADA PERUMAHAN MUARA GARDEN MENGANTI GRESIK**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 9 Desember 2021



Hafidz Sirojul Munir
NIM : 18420200016

ABSTRAK

Kerja praktek adalah suatu kegiatan selama perkuliahan yang menunjang mahasiswa dalam pembelajaran untuk terjun ke dalam dunia kerja yang sebenarnya. Dengan mengikuti kerja praktek ini, mahasiswa mendapat pengetahuan mengenai apa saja yang terjadi dalam dunia kerja. Dalam kerja praktek ini, mahasiswa diantaranya dapat mempelajari cara-cara pemilihan material untuk furniture, proses produksi furniture, finishing furniture, dan pemasangan furniture

AGUNG INTERIOR merupakan perusahaan yang bergerak di bidang industri Furniture, yang berada di Jalan Jelidro RT 06 RW 01 Sambikerep , Surabaya. Beberapa macam produk yang dihasilkan seperti set kamar tidur, kitchen set, wardrobe, dan lain lain . Sistem produksi yang digunakan dalam perusahaan ini adalah hanya menerima order dari konsumen atau klien.

Dalam laporan kerja praktek ini, penulis ingin membagi pengalaman selama mengikuti kerja praktek, yang meliputi proses pembuatan, proses finishing, dan proses pemasangan. Dari hasil pengalaman ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa kerja praktek ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa, terutama mahasiswa yang telah siap untuk memasuki dunia kerja. Berbagai ilmu pengetahuan dan pengalaman yang menarik di dapat dari kerja praktek ini.

Kata Kunci: *Kitchen Set, HPL, Interior, Minimalis*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Pelaksanaan Kerja Praktik dengan judul “ Pembuatan desain interior kitchen set pada perumahan Muara Garden Menganti Gresik “. Kerja Praktik ini merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh di Program Studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika Surabaya.

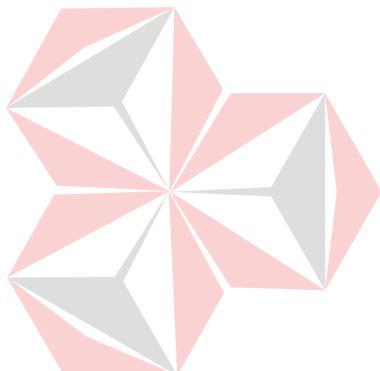
Laporan Kerja Praktik ini disusun sebagai pelengkap Kerja Praktik yang telah dilaksanakan lebih kurang 1 bulan di AGUNG INTERIOR . Dengan selesainya laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Orang Tua yang telah memberikan dorongan dan bantuan baik moral maupun materi sehingga penulis dapat menempuh dan menyelesaikan Kerja Praktik maupun laporan ini.
2. Yosef Richo Adrianto, S. T., M.Si selaku Ketua Program Studi S1 Desain Produk Institut Bisnis dan Informatika Surabaya, yang selalu memberi dukungan dalam menyelesaikan laporan ini.
3. M . Charis Hidayahullah, S.T., M.Ds Selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberi masukan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik ini.

4. Bapak Moch Subadri selaku owner Agung Interior yang telah menerima saya untuk melaksanakan Kerja Praktik.
5. Teman - teman seperjuangan Desain Produk dan semua pihak yang terlibat atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan hingga tersusunnya laporan ini.

Semoga Allah SWT memberikan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah memberi bantuan maupun bimbingan dalam menyempurnakan Laporan Kerja Praktik ini.

Dalam menyusun laporan ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat di dalam laporan ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran agar Laporan Kerja Praktik ini bisa lebih baik lagi untuk kedepannya dan dapat bermanfaat untuk semua orang.



UNIVERSITAS
Dinamika

Penulis

DAFTAR ISI

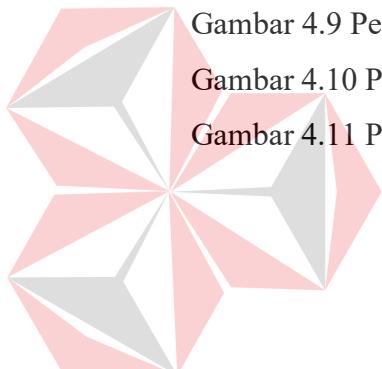
| | |
|--|------|
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Tujuan | 2 |
| 1.5 Manfaat | 3 |
| 1. Bagi Mahasiswa..... | 3 |
| 2. Bagi Instansi/Perusahaan | 3 |
| 3. Bagi Akademik | 4 |
| BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN | 5 |
| 2.1 Profil Perusahaan..... | 5 |
| 2.2 Sejarah singkat Agung Interior..... | 5 |
| 2.3 Visi dan Misi Agung Interior..... | 6 |
| 2.4 Informasi Perusahaan..... | 6 |
| 1. Lokasi Agung Interior | 6 |
| 2. Logo Perusahaan..... | 6 |
| BAB III LANDASAN TEORI | 8 |
| 3.1 Desain Interior | 8 |
| 3.2 Tujuan Desain Interior..... | 8 |
| 3.3 Elemen Dasar | 9 |
| 3.4 Kitchen Set atau Dapur | 10 |
| 3.5 Minimalis | 10 |

| | |
|----------------------------------|-----------|
| BAB IV PROSES KERJA | 11 |
| 4.1 Software | 12 |
| 4.2 Perancangan Produk..... | 14 |
| 4.2.1 Gambar Teknik | 14 |
| 4.2.2 Gambar 3D..... | 15 |
| 4.2.3 Pemilihan bahan..... | 16 |
| 4.2.4 Pemasangan HPL | 19 |
| 4.3 Finishing Produk | 20 |
| 4.4 Pemasangan Produk | 21 |
| BAB V PENUTUP..... | 23 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 23 |
| 5.2 Saran | 23 |
| DAFTAR PUSTAKA | 24 |
| LAMPIRAN..... | 25 |
| BIODATA PENULIS | 32 |



DAFTAR GAMBAR

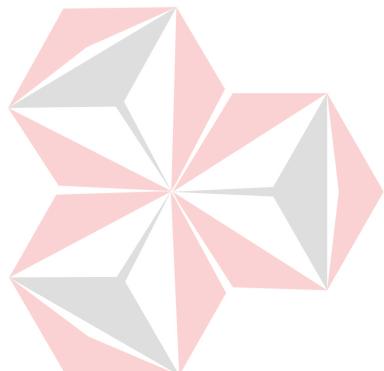
| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Lokasi Agung Interior | 7 |
| Gambar 2.2 Logo Agung Interior | 7 |
| Gambar 4.1 Logo Autocad..... | 12 |
| Gambar 4.2 Logo Sketchup | 13 |
| Gambar 4.3 Gambar Teknik | 14 |
| Gambar 4.4 Hasil Render Tampak Perspektif | 15 |
| Gambar 4.5 Hasil Render Tampak Depan | 15 |
| Gambar 4.6 Multiplek..... | 16 |
| Gambar 4.7 Proses Pemotongan HPL..... | 17 |
| Gambar 4.8 Proses Perakitan | 18 |
| Gambar 4.9 Pemasangan HPL | 19 |
| Gambar 4.10 Proses Finishing | 20 |
| Gambar 4.11 Proses Pemasangan Furniture | 22 |



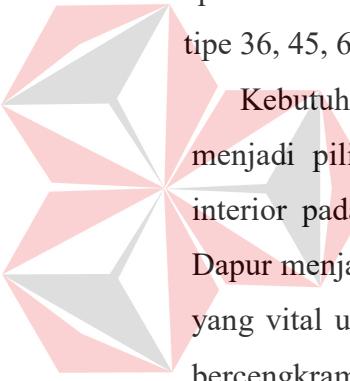
UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1 Surat Balasan Kerja Praktik Perusahaan..... | 25 |
| Lampiran 2 Form Kerja Praktik 5 (Halaman 1)..... | 26 |
| Lampiran 3 Form Kerja Praktik 5 (Halaman 2)..... | 27 |
| Lampiran 4 Form Kerja Praktik 6..... | 28 |
| Lampiran 5 Form Kerja Praktik 7..... | 30 |
| Lampiran 6 Form Bimbingan Dosen | 31 |



UNIVERSITAS
Dinamika



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Eksistensi hunian kota besar termasuk di Kota Surabaya semakin meningkat seiring dengan kepadatan penduduk yang meningkat setiap tahun. Para pengembang hunian berlomba – lomba membuka lahan seluas – luasnya untuk pembuatan hunian seperti contoh Ciputra Group dan Pakuwon Group perumahannya tersebar di wilayah Surabaya Timur dan Barat. Hunian jenis cluster menjadi primadona bagi masyarakat yang dimana tingkat luas lahan sudah semakin sempit karena pembangunan hunian bertingkat seperti apartment dan rusun. Untuk hunian jenis cluster dengan tipe bervariasi mulai tipe 36, 45, 60, dan seterusnya.

Kebutuhan akan hunian yang nyaman, aman, dan harga ramah dikantong menjadi pilihan banyak kalangan. Dengan luas yang terbatas, pemilihan interior pada hunian menjadi faktor penting juga termasuk bagian dapur. Dapur menjadi salah satu area yang dibutuhkan untuk semua hunian dan area yang vital untuk segala aktifitas semua anggota keluarga seperti masak dan bercengkrama. Fungsi utama dapur tidak hanya untuk masak saja, namun dapat digunakan untuk penyimpanan perabotan masak yang cukup banyak dan bervariatif.

Maka dari itu, penggunaan jasa desain interior sangat penting dan berpengaruh untuk pemilihan perabotan interior yang sesuai kebutuhan penghuni. Mereka pun dapat memilih style, material, dan pemilihan warna sesuai kebutuhan juga. Dalam perkembangannya jasa desain interior akan semakin dibutuhkan karena peningkatan permintaan hunian yang ada di Kota Surabaya dan sekitarnya

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis akan merumuskan masalah, “Bagaimanakah proses pembuatan kitchen set pada perumahan Maura Garden Menganti Gresik ? ”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibahas didalam Kerja Praktik ini adalah proses pembuatan kitchen set pada perumahan Maura Garden Menganti Gresik.

1.4 Tujuan

Setelah mengetahui rumusan masalah, maka dapat ditentukan adupun tujuan dari Kerja Praktik ini, yaitu mengetahui cara kerja proses pembuatan set interior diapartemen.

Dari Kerja Praktik di AGUNG INTERIOR dapat menambah wawasan tentang pengalaman pembuatan interior furniture dan pengetahuan *softskill* diantara lain bersikap profesional, cara bekerja secara individu atau tim, mengetahui cara beretika di dalam lingkungan kerja dan berpikir kreatif

1.5 Manfaat

Manfaat yang didapat dari Kerja Praktik diantaranya adalah :

1. Bagi Mahasiswa

- a. Dapat mengetahui proses produksi pembuatan interior atau furniture dari pra – produksi hingga pasca produksi.
- b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.
- c. Memperoleh kesempatan berlatih pada dunia industri
- d. Menambah sikap profesional terhadap individu
- e. Melatih mentalitas diri saat bekerja.
- f. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis

2. Bagi Instansi/Perusahaan

- a. Menjalin hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
- b. Perusahaan mendapatkan tenaga kerja ditingkat akademis
- c. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan Kerja Praktek.
- d. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang desain.
- e. Hasil analisa dan penelitian yang dilakukan selama kerja praktek dapat menjadi bahan masukan bagi pihak industri untuk menentukan kebijakan instansi/perusahaan di masa yang akan datang khususnya di bidang desainer produ

3. Bagi Akademik

- a. Pengetahuan/Pengalaman Kerja Praktik yang didapat bisa diterapkan pada perkuliahan.
- b. Perguruan tinggi memperoleh masukan dan cara untuk meningkatkan kualitas lulusannya melalui pengalaman Kerja Praktik.
- c. Jalinan kerjasama dengan dunia usaha, Lembaga BUMN, BUMD dan Perusahaan Swasta.
- d. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri desain.
- e. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik ditengah-tengah dunia kerja



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

Tempat : **AGUNG INTERIOR**
Alamat : Jl. Jelidro RT 06 RW 01 Gang Lapangan ,
Kota Surabaya, Jawa Timur.
Telepon : 081252990444
Email : mochsubadri@gmail.com

2.2 Sejarah singkat Agung Interior

Perusahaan AGUNG INTERIOR didirikan sejak tahun 2011, merupakan perusahaan yang bergerak dibidang interior yang didirikan oleh bapak Moch Subadri sebagai owner perusahaan sekaligus sebagai pimpinan perusahaan.

Perjalanan perusahaan AGUNG INTERIOR berawal dengan pendirian sebuah workshop kecil tepat di samping rumah bapak Moch Subadri , yang dimana project pertamanya yaitu kitchen set . Seiring berjalanannya waktu, project interior datang dari instansi pemerintah maupun swasta.

Demikianlah sejarah singkat dan perkembangan perusahaan AGUNG .INTERIOR, hingga sekarang mengalami kemajuan dan peningkatan produksivitas, walaupun banyak hambatan-hambatan yang dihadapi apalagi selama pandemi melanda Indonesia. Namun dengan adanya tekad dan kerja keras antara owner dan karyawan, akhirnya proses produksi berjalan lancar dan stabil.

2.3 Visi dan Misi Agung Interior

a. Visi

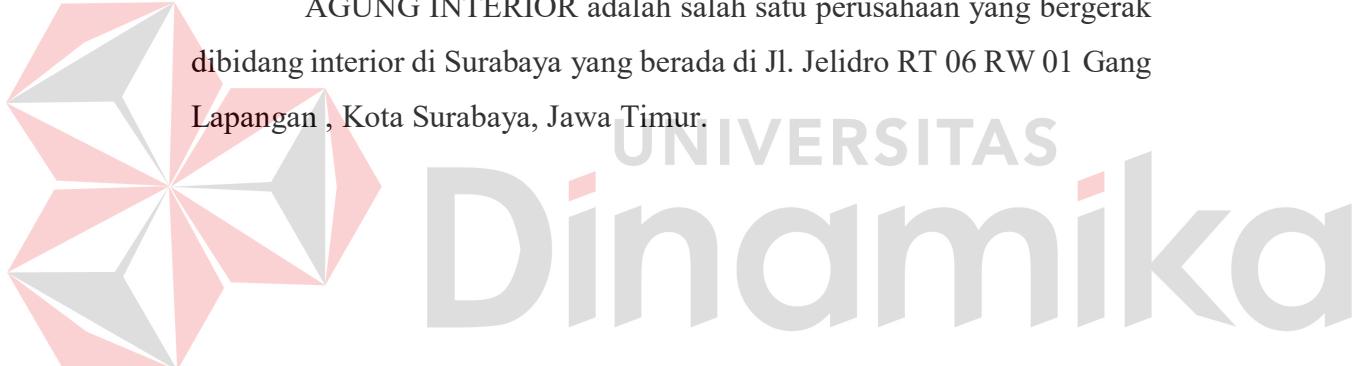
Menjadi perusahaan interior yang profesional, amanah, dan terpercaya serta dapat bersaing dengan sehat.

b. Misi

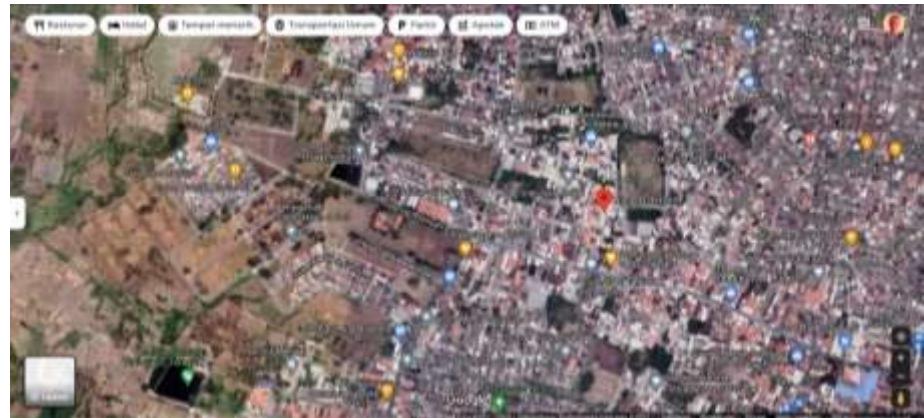
- a. Mengedepankan mutu dan kualitas produk yang dihasilkan.
- b. Menempatkan kepuasan pelanggan sebagai prioritas utama
- c. Mengembangkan sumber daya manusia yang memiliki kualitas dan profesional.

2.4 Informasi Perusahaan

AGUNG INTERIOR adalah salah satu perusahaan yang bergerak dibidang interior di Surabaya yang berada di Jl. Jelidro RT 06 RW 01 Gang Lapangan , Kota Surabaya, Jawa Timur.



1. Lokasi Agung Interior



Gambar 2. 1 Lokasi AgungInterior
(Sumber : Dokumen Pribadi)

2. Logo Perusahaan



Gambar 2. 2 Logo AGUNG INTERIOR
(Sumber : Owner)

BAB III

LANDASAN TEORI

Untuk mendukung hasil laporan kerja praktik, maka disertakan berbagai konsep yang relevan dengan judul dan hal yang dibahas dalam kerja praktik yang dilakukan secara sistematis sehingga laporan ini lebih ilmiah dan dasarnya kuat.

3.1 Desain Interior

Desain interior pada dasarnya terkait dengan hal merencanakan, menata, dan merancang ruang – ruang interior di dalam sebuah bangunan agar menjadi sebuah tatanan fisik agar memenuhi kebutuhan dasar manusia dalam hal penyediaan sarana bernaung dan berlindung (Andie A. Wicaksono, Endah Trisnawati, 2014 : 5-6)

3.2 Tujuan Desain Interior

Tujuan dari desain interior menurut (Andie A. Wicaksono, Endah Trisnawati, 2014) adalah untuk memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetika, dan meningkatkan aspek psikologis dari sebuah ruangan. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, diperlukan kajian terhadap faktor- faktor yang dapat mempengaruhi penilaian sebuah hunian, antara lain sebagai berikut :

1. Luas rumah dan ruang yang memadai
2. Hubungan antar ruang (kelompok ruang)
3. Pengaturan ruang (penataan)
4. Bentuk denah ruang dengan kemungkinan penyusunannya

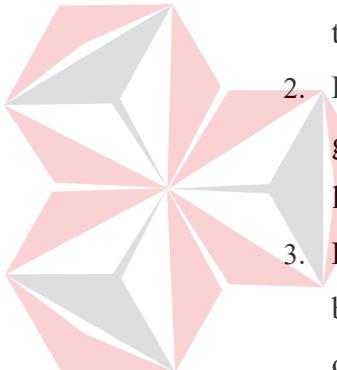
3.3 Elemen Dasar

Menurut Andie A. Wicaksono, elemen dasar (unsur desain) dalam perancangan desain interior merupakan sebuah faktor yang penting yang akan memberikan pengaruh pada desain ruangan yang akan di kerjakan atau di desain.

Desain interior yang sukses membutuhkan penyelesaian problematika ruang yang kreatif namun tetap logis untuk menghasilkan lingkungan buatan yang koheren, fungsional dan estetik bagi orang yang hidup dan bernaung didalamnya.

Dalam sebuah desain interior, haruslah ada elemen seperti garis, bentuk, ruang, cahaya, warna, pola, dan tekstur, berikut ini penjelasannya.

1. Garis, adalah unsur seni yang mengacu pada sebuah tanda menerus dan lurus atau berliuk – liuk yang dibuat disebuah permukaan. Dalam dua titik pada bidang yang berbeda bila dihubungkan akan menjadi sebuah garis. Garis memiliki arah, panjang, dan posisi, perpanjangan sebuah titik membentuk sebuah garis.
2. Bentuk, merupakan unsur seni, pada dasarnya bentuk adalah suatu sosok geometris tiga dimensi seperti bola, kubus, silinder, kerucut, dan lain – lain.
3. Bidang, merupakan bagian dari dasar dan unsur seni, secara khusus bidang adalah luasan yang tertutup dengan batas – batas yang ditentukan oleh unsur- unsur seni lainnya, yaitu garis, warna, nilai, tekstur, dan lain – lain.
4. Ruang, merupakan sebuah bentukan tiga dimensi tanpa batas karena objek dan peristiwa memiliki posisi dan arah yang relative, dalam kaitannya dengan hal tersebut ruang juga dapat berdampak pada perilaku manusia dan budaya, dalam perjalannya ruang merupakan faktor dalam kaidah bangunan (arsitektur).
5. Cahaya, memengaruhi penataan interior, dalam hal
 - menentukan atmosfer
 - memengaruhi suasana hati seseorang
 - mendukung fungsi ruang
6. Warna, dalam hal ini warna dapat menimbulkan efek psikologis tertentu



terhadap orang yang melihatnya, dalam ilmu arsitektur dan interior dalam setiap warna dapat menimbulkan kesan berbeda- beda terhadap keberadaan sebuah ruang.

7. Pola, adalah sebuah desain dekoratif yang biasa digunakan secara berulang, juga dapat disebut sebagai susunan dari sebuah desain yang sering ditemukan pada sebuah objek, misal seperti motif garis vertikal dan horizontal.
8. Tekstur, merupakan nuansa, penampilan ataupun konsistensi permukaan atau zat yang memiliki kedalaman dan ketinggian yang berbeda.. Kemudian tekstur juga memberikan kesan yang alami dalam pandangan dan psikologis yang melihat

3.4 Kitchen Set atau Dapur



Dapur adalah salah satu bagian terpenting untuk sebuah rumah, karena dapur merupakan keperluan utama manusia dalam hal melakukan kegiatan memasak. Memasak adalah salah satu kegiatan di dapur dan menjadi aktifitas rutin.

Keberadaan ruang dapur pada rumah huni sering juga dianggap hanya sebagai ruang pelayanan semata, dimana susunan dalam layout hampir selalu berada di ruang belakang, sehingga ruang dapur terlihat tidak leluasa dimasuki atau dikunjungi kepada tamu yang singgah (Adisurya, Susy, Irma.2017:4).

3.5 Minimalis

Minimalis adalah gaya dengan elemen sederhana dan sedikit yang bertujuan untuk menciptakan dampak maksimum (Suerni, 2013:7). Dalam hal ini, pengertian minimalis adalah desain yang mereduksi elemen yang tidak diperlukan (Kuntari dalam Suerni, 2013:7). Desain minimalis pada hunia menjadi solusi permasalahan keterbatasan lahan dan mahalnya harga tanah saat ini apalagi pada kota besar seperti Kota Surabaya

BAB IV

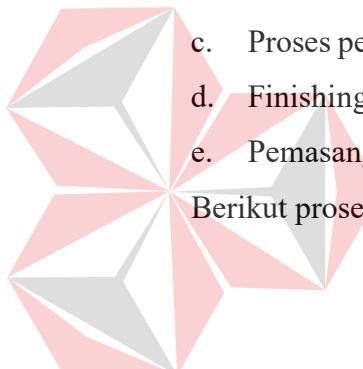
PROSES KERJA

Dalam Bab IV ini menjelaskan tentang proses Kerja Praktik dalam pembuatan *furniture*. Pengerjaan dilakukan di Workshop AGUNG .INTERIOR selama satu bulan. Serangkaian pengumpulan data dari proses Kerja Praktik yang diperoleh yaitu hasil observasi dan *study literature*.

Setelah melakukan pengumpulan data Kerja Praktik, maka dapat dijelaskan bagaimana proses pembuatan Furniture dengan urutan kerja mulai dari awal hingga akhir, yaitu sebagai berikut :

- a. Mempelajari ukuran dan bentuk furniture melalui gambar teknik
- b. Proses desain 3D
- c. Proses penggeraan furniture
- d. Finishing produk furniture
- e. Pemasangan furniture

Berikut proses - proses penggeraan furniture yang akan dijelaskan.



4.1 Software

1. Autodesk Autocad

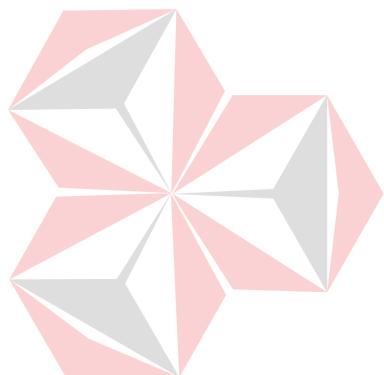
AutoCAD adalah suatu aplikasi desain komputer yang digunakan untuk mendesain atau penyusunan model dalam bentuk 2D dan 3D. Program AutoCAD ini memiliki banyak perintah yang dapat digunakan untuk membuat perancangan dan juga memiliki banyak fasilitas dan fitur untuk pemodelan objek-objek desain sehingga banyak digunakan diberbagai bidang spesialis perancangan seperti arsitek, sipil, mesin, dan lain sebagainya.



Gambar 4. 1 Logo Autocad
(Sumber : 1000 logos)

Sketchup

Merupakan salah satu software yang mempunyai fungsi dalam desain grafis model 3 dimensi yang digunakan dan dirancang untuk para profesional di bidang teknik sipil, arsitektur, interior serta dalam pembuatan game, film dan rancangan yang terkait didalamnya.

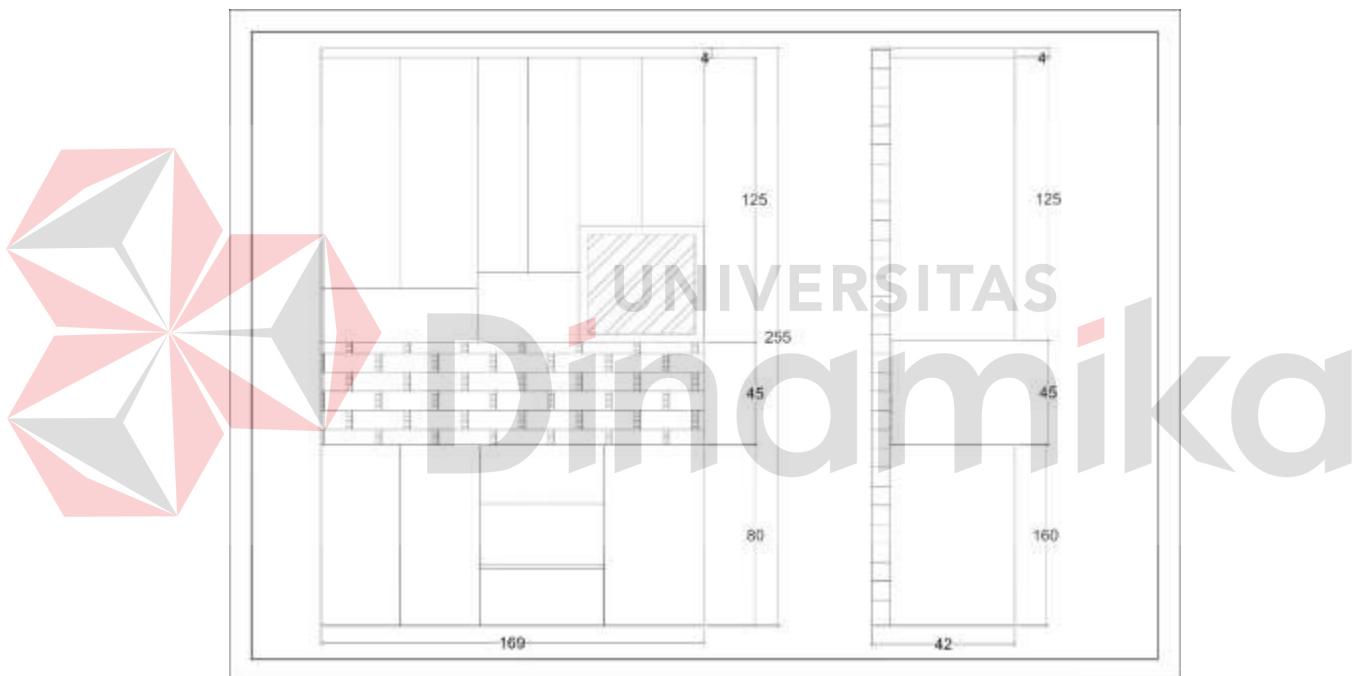


Gambar 4. 2 Logo Sketchup
(Sumber : pintaar.com)

4.2 Perancangan Produk

Sebelum memulai tahap merancang model, desainer menggali dan mempelajari lebih dalam tentang bentuk model yang akan dibuat. Untuk memperkuat riset, desainer mencari referensi gambar, video, sistem kerja, teknik, dan mekanisme model. Hal tersebut dilakukan oleh desainer agar pada nantinya proses pembuatan furniture akan menjadi lebih sempurna dan efisien.

4.2.1 Gambar Teknik



Gambar 4. 3 Gambar Teknik
(Sumber : Dokumen Pribadi)

4.2.2 Gambar 3D



Gambar 4. 4 Hasil Render Tampak Perspektif
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 4. 5 Hasil Render Tampak Depan
(Sumber : Dokumen Pribadi)

4.2.3 Pemilihan bahan

Dalam pembuatan interior, hal terpenting yang harus diperhatikan adalah pemilihan bahan. Pada umumnya, bahan baku pembuatan interior yaitu plywood atau mulitplek dan untuk lapisannya menggunakan HPL atau *High Pressure Laminate*



Gambar 4. 6 Multiplek
(Sumber : Dokumen Pribadi)

4.2.4 Pemotongan Bahan

Proses selanjutnya yaitu pemotongan bahan secara rapi dan presisi sesuai gambar dan ukuran. Hasil potong yang rapi mempengaruhi tingkat kepresisionan *part* furniture yang nantinya akan dipasang. Peralatan yang digunakan yaitu *table saw* untuk memudahkan pekerja memotong bahan tersebut.



Gambar 4. 7 Proses pemotongan HPL

(Sumber : Dokumen Pribadi)

4.2.5 Perakitan

Proses selanjutnya yaitu perakitan atau *assembling*. Semua bagian yang sudah terpotong, akan dirakit menjadi bagian kabinet atas dan kabinet bawah dengan cara menggunakan alat paku tembak dan lem kayu.

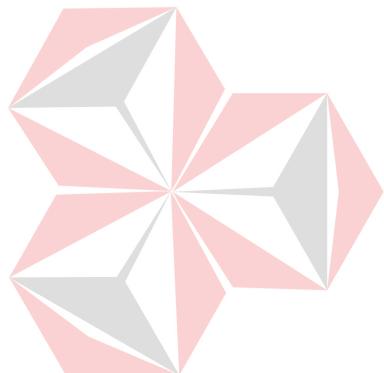


Gambar 4. 8 Proses perakitan

(Sumber : Dokumen Pribadi)

4.2.6 Pemasangan HPL

Tahap selanjutnya proses pelapisan multiplek dengan *HPL atau sheet*. Langkah pemasangan HPL yaitu dengan cara direkatkan dengan lem kuning, . Setelah itu diratakan ke seluruh permukaan HPL maupun multiplek. Lalu di pasang secara benar dan dirapikan permukaan yang berlebih.



Gambar 4. 9 Pemasangan HPL
(Sumber : Dokumen Pribadi)

4.3 Finishing Produk

Proses terakhir di tahap produksi yaitu proses finishing. Proses finishing merupakan tahap yang meliputi membersihkan sisa – sisa bahan yang kurang rapi, menghaluskan tepian atau sudut furniture dan memberikan warna pada tepiannya sesuai HPL furniture tersebut..



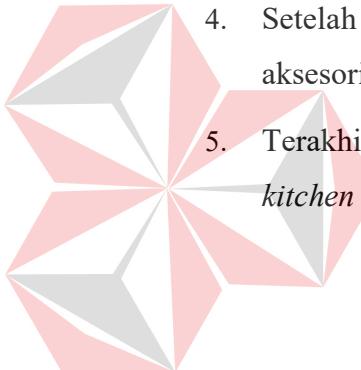
Gambar 4. 10 Proses finishing

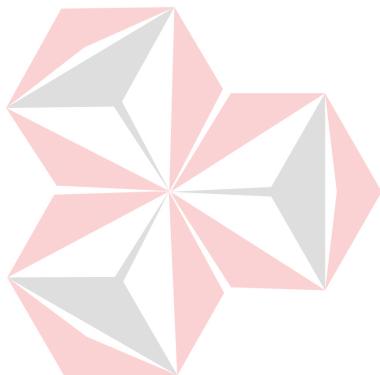
(Sumber : Dokumen Pribadi)

4.4 Pemasangan Produk

Tahap terakhir pada proses pembuatan furniture yaitu pemasangan produk pada lokasi yang telah ditentukan. Dengan cara meletakkan furniture dan aksesorisnya sesuai ukuran dan tempatnya. Untuk pemasangannya dilakukan secara hati – hati dan presisi supaya furniture terkesan rapi. Tahap – tahap dari pemasangan *kitchen set* secara singkat yaitu :

1. Pemasangan kabinet atas dengan cara melubangi dinding rumah untuk tempat bergantungnya kabinet atas sesuai ukuran dan tingkat presisi yang pas
2. Setelah body dari kabinet atas terpasang, selanjutnya pemasangan pintu dan rak serta aksesoris pendukung seperti engsel, handle, dan kaca
3. Selanjutnya, pemasangan kabinet bawah dengan memasukan body kabinet ke dalam *top table kitchen set* sesuai ukuran dan tingkat presesi yang pas
4. Setelah body terpasang rapi, selanjutnya pemasangan pintu dan rak serta aksesoris pendukung seperti engsel dan handle
5. Terakhir, pemasangan *lighting* untuk menambah pencahayaan pada area *kitchen*





Gambar 4. 11 Proses pemasangan furniture
(Sumber : Dokumen Pribadi)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang saya dapat selama melaksanakan Kerja Praktik selama satu bulan di AGUNG INTERIOR, maka dapat disimpulkan beberapa hal yaitu :

1. Memahami tahapan penggerjaan, finishing, dan pemasangan furniture dengan baik..
2. Memahami peran desain produk dalam dunia pekerjaan
3. Memahami sistem kerja pada perusahaan tersebut.
4. Mendapatkan pengalaman dalam dunia bekerja di sebuah institusi atau perusahaan.
5. Mendapatkan pengetahuan tentang sikap kerja dan etika profesi.
6. Memahami karakteristik dan material furniture

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan Kerja Praktik ini sebagai berikut :

1. Bagi perusahaan
 - Untuk teknik marketing lebih diarahkan ke modernisasi lewat website atau sosial media.
 - Untuk manajemen waktu dari produksi hingga pemasangan lebih diefisiensikan.
2. Bagi mahasiswa
 - Mahasiswa bisa lebih aktif bertanya terkait tugas, tidak hanya menunggu perintah dari atasan.
 - Mahasiswa lebih interaktif kepada para pegawai sehingga dapat menjalin hubungan baik

DAFTAR PUSTAKA

Fajriani, Putri Nur dkk. 2020. *Penerapan Minimalisme Pada Perancangan Kitchen Set Untuk Dapur Rumah Tinggal* . e-Proceeding of Art & Design : Vol.7. hal 4719.

Fungsi dan Pengertian Sketchup. Di akses pada 15 Oktober 2021 dari <https://aryasuryawanblog.wordpress.com/2016/09/10/fungsi-dan-pengertian-sketchup/>

Reza, Aditya. *Memahami Apa Itu AutoCAD* . Di akses pada 15 Oktober 2021 dari <https://www.arsicad.id/memahami-apa-itu-autocad/>

Ramadhani, Ivo dan Heldiansyah. 2021. *Perancangan Interior Dapur Perumahan Citraland Bagyacity Medan*. Jurnal Proporsi Vol. 6, hal 200.

Wicaksono A, Andie dan Endah Trisnawati. 2014. *Teori Interior*. Jakarta : Griya Kreasi.



UNIVERSITAS
Dinamika