



**PEMBUATAN DESAIN INTERIOR RUANG RESEPSIONIS
PADA PT. ARROHMAH BERKAH WISATA STUDI KASUS
SAMAWA TOURS (CABANG SIDOARJO)**



KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Desain Produk

Oleh:

UNIVERSITAS
Dinamika

FIRQIN QOLBI AL FATAH

21420200005

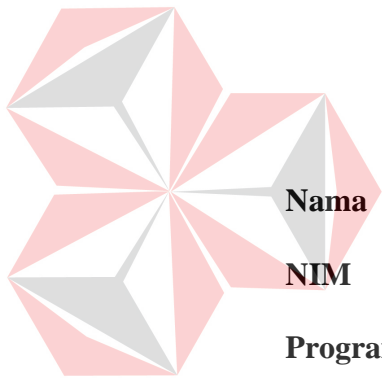
FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

**PEMBUATAN DESAIN INTERIOR RUANG RESEPSIONIS PADA
PT. ARROHMAH BERKAH WISATA STUDI KASUS SAMAWA TOURS
(CABANG SIDOARJO)**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
program sarjana



Nama

: FIRQIN QOLBI AL FATAH

NIM

: 21420200005

Program

: S1 (Strata Satu)

Jurusan

: Desain Produk

Disusun oleh :

UNIVERSITAS

Dinamika

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

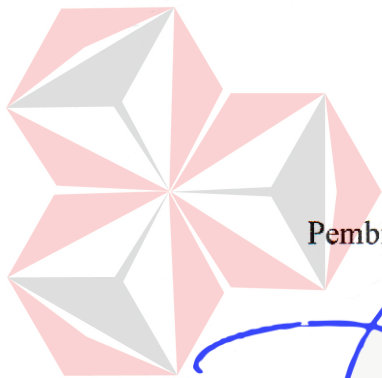
UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

LEMBAR PENGESAHAN
PEMBUATAN DESAIN INTERIOR RUANG RESEPSIONIS PADA
PT. ARROHMAH BERKAH WISATA STUDI KASUS SAMAWA TOURS
(CABANG SIDOARJO)

Laporan Kerja Praktik oleh
Firqin Qolbi Al Fatah
NIM : 21420200005
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 26 April 2024



Pembimbing

Darwin Y. Riyanto, S.T.,M.Med.Kom.,ACA

NIDN. 0716127501

Disetujui :

Penyedia



H. Nanang Sholihuddin

NIP/NIP 8120012020246

Mengetahui

Ketua Program Studi S1 Desain Produk

Yosef Richo Adrianto, S.T., M.SM.

NIDN. 0728038603

**PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : **Firqin Qolbi Al Fatah**

NIM : **21420200005**

Program Studi : **SI Desain Produk**

Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**

Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**

Judul Karya : **PEMBUATAN DESAIN INTERIOR RUANG RESEPSIONIS PADA PT. ARROHMAH BERKAH WISATA STUDI KASUS SAMAWA TOURS (CABANG SIDOARJO)**

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.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya 22 Juli 2024



B4099ALX316051140

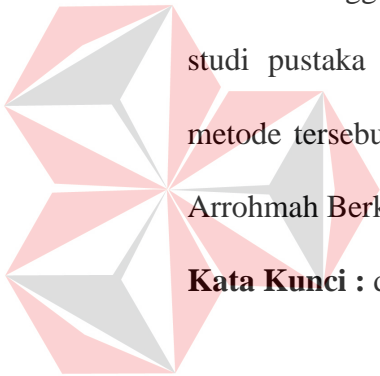
NIM : 21420200005

ABSTRAK

Desain merupakan suatu proses pengorganisasian unsur garis, bentuk ukur, warna, tekstur, bunyi, cahaya, aroma dan unsur-unsur desain lainnya, sehingga tercipta suatu hasil karya tertentu, Sedangkan interior adalah bagian dalam gedung atau ruangan, tatanan perabot atau hiasan di dalam ruangan bagian dalam gedung bila diartikan, desain interior adalah gagasan awal yang diperlukan bagi suatu ruangan atau suatu perencanaan dari bagian dalam suatu bangunan sehingga ruangan tersebut memiliki nilai kehidupan.

Permasalahan dari kerja praktik ini adalah bagaimana merancang desain interior menggunakan aplikasi 3ds max dengan melalui observasi, wawancara dan studi pustaka agar menghasilkan suatu hasil yang memuaskan. Hasil dari 3 metode tersebut menghasilkan suatu desain interior untuk ruang resepsionis PT. Arrohmah Berkah Wisata, Cabang Sidoarjo (Samawa Tours).

Kata Kunci : desain interior, ruang resepsionis, 3ds max



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “pembuatan desain interior ruang resepsionis pada PT. Arrohmah Berkah Wisata studi kasus Samawa Tours (Cabang Sidoarjo)” ini dapat diselesaikan.

Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Produk pada Program Studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika.

Melalui kesempatan yang sangat berharga ini Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Kerja Praktik ini, terutama kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor
2. Bapak Yosef Richo Adrianto, S.T., M.SM. selaku Kaprodi Desain Produk
3. Bapak Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA selaku dosen pembimbing.
4. Bapak H. Nanang Sholihuddin selaku Direktur Cabang
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan bantuan moral dan materil dalam proses penyelesaian laporan ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan.

Surabaya, April 2024

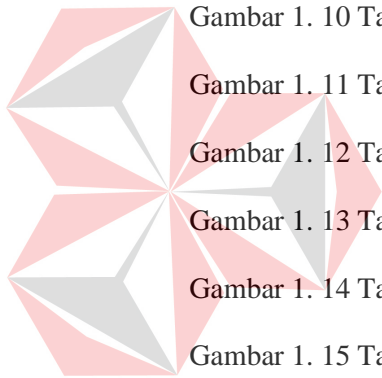
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
BAB III LANDASAN TEORI	6
3.1 Desain interior.....	6
3.2 Elemen – elemen desain interior.....	7
3.3 Manfaat elemen pada desain interior	12
3.4 Prinsip dasar desain interior	13
3.5 3ds Max.....	15
BAB IV DISKRIPSI PEKERJAAN	17
4.1 Prosedur Kerja Praktek	17
4.2 Perancangan desain interior	19
4.3 Hasil dan pengalaman	19
BAB V PENUTUP	26
5.1 Kesimpulan	26
5.2 Saran	26
DAFTAR PUSTAKA	27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo Samawa Tours	4
Gambar 1. 2 Interior ruangan.....	7
Gambar 1. 3 Interior Ruangan	10
Gambar 1. 4 Interior Ruangan	13
Gambar 1. 5 Tampilan Aplikasi 3ds Max	15
Gambar 1. 6 Aplikasi 3ds Max	16
Gambar 1. 7 Tampak Atas Dari Aplikasi 3ds Max.....	19
Gambar 1. 8 Tampak Depan	20
Gambar 1. 9 Tampak Depan	21
Gambar 1. 10 Tampak Atas Dari Dalam.....	21
Gambar 1. 11 Tampak Pintu Depan.....	22
Gambar 1. 12 Tampak Dalam.....	22
Gambar 1. 13 Tampak Dalam.....	23
Gambar 1. 14 Tampak Atas Serong Kiri Di Aplikasi 3ds Max	24
Gambar 1. 15 Tampak Atas Serong Kiri Di Aplikasi 3ds Max	24
Gambar 1. 16 Tampak Atas Serong Kanan Di Aplikasi 3ds Max	25



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Untuk dapat terjun ke dunia kerja setelah lulus kuliah, setiap mahasiswa harus memiliki kesiapan dalam menghadapi keprofesionalan pekerjaannya yang sesuai dengan bidang yang digelutinya. Banyak sekali hal yang menjadi hambatan bagi seseorang yang belum mengalami pengalaman kerja untuk terjun ke dunia pekerjaan, seperti halnya ilmu pengetahuan yang diperoleh di kampus bersifat statis (pada kenyataannya masih kurang adaptif atau kaku terhadap kegiatan kegiatan dalam dunia kerja yang nyata), teori yang diperoleh belum tentu sama dengan praktik kerja di lapangan, dan keterbatasan waktu dan ruang yang mengakibatkan ilmu pengetahuan yang diperoleh masih terbatas. Dikarenakan hal di atas, maka universitas menetapkan mata kuliah kerja praktek agar para mahasiswa memperoleh ilmu pengetahuan yang tidak diberikan oleh kampus.

Pada umumnya kegiatan kerja praktek yang dilakukan pada salah satu perusahaan (berkaitan dengan desain interior) itu meliputi : keterkaitan antara gagasan desain dengan pelaksanaan, keterampilan teknis yang memadai, dan tata laksana proses dalam desain.

1.2 Perumusan Masalah

Dalam melakukan Kerja Praktek di PT. Arrohmah Berkah Wisata, terdapat masalah yang diajukan oleh pihak Perusahaan untuk memenuhi kebutuhan dari desain interior yang akan dibuat oleh penulis, Bagaimana membuat

desain interior ruang resepsionis pada PT. Arrohmah Berkah Wisata studi kasus Samawa Tours (Cabang Sidoarjo)

1.3 Batasan Masalah

Agar penyusunan laporan kerja praktik ini tidak keluar dari pokok permasalahan yang dirumuskan, maka ruang lingkup pembahasan dibatasi pada :

- a. Menciptakan desain interior yang menarik yang berfokus pada ruang resepsionis.
- b. Menyusun interior yang dibutuhkan perusahaan sesuai dengan fungsi fungsi yang dibutuhkan.
- c. Perhitungan yang dilakukan dilapangan menggunakan meteran sebagai alat ukur.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan melaksanakan Kerja Praktek di PT. Arrohmah Berkah Wisata.

- 1) Sebagai suatu bukti tertulis yang telah dilaksanakan sebagai laporan Kerja Praktek (KP) kepada pihak Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.
- 2) Memahami alur kerja yang ada di sebuah perusahaan, sebagai desainer interior pada PT. Arrohmah Berkah Wisata.

1.5 Manfaat

Adapaun manfaat yang diperoleh selama melakukan Kerja Praktek di PT. Arrohmah Berkah Wisata adalah sebagai berikut.

- 1) Bagi Penulis, sebagai media pembelajaran dan pengalaman dalam mencari solusi yang tepat untuk menyelesaikan suatu masalah pada sebuah *project*.
- 2) Bagi Perusahaan, membantu perusahaan dalam mengerjakan kegiatan yang ada di dalamnya.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Samawa Tours adalah sebuah biro perjalanan umroh dan haji yang berada dibawah naungan PT. Arrohmah Berkah Wisata. Samawa Tours didirikan oleh H. Nanang Sholihuddin sejak Oktober 2023. Samawa Tours terletak pada Desa Tambakcemandi RT. 10/RW 03, Sedati, Sidoarjo.



Gambar 1. 1 Logo Samawa Tours

Sumber : dokumen pribadi

Sejarah Perusahaan

Samawa Tours dibangun untuk membantu dan memberikan pelayanan yang baik, aman dan berkualitas bagi calon jamaah Samawa Tours. Untuk saat ini Samawa Tours masih di tahap Pembangunan kantor cabang resminya yang berada di Desa Tambakcemandi RT. 10/RW 03. Samawa Tours menyediakan layanan Umroh, Haji dan bundling Traveling ke berbagai negara. Program – program yang

disediakan oleh Samawa Tours di kelola dengan sangat baik, berkualitas dan *worth it* dengan biaya yang disesuaikan dengan kebutuhan masing masing *customer*. Untuk program haji terdapat haji regular dan ONH Plus atau percepatan, Samawa Tours Menyusun setiap programnya dengan ringkas beserta perlengkapannya.

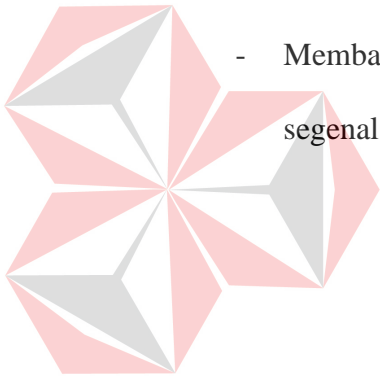
Visi dan Misi Perusahaan

Visi

- Memuliakan tamu – tamu Allah dalam menjalankan ibadah umroh dengan lebih *khusu* (focus), *Mbarur* (diberi kemudahan), dan *Maqbul* (terkabung).

Misi

- Membantu, mendampingi, dan melayani tamu – tamu Allah dengan segenal hati.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

Dalam melaksanakan kerja praktek penulis menggunakan dasar-dasar teori desain produk sebagai bahan acuan serta menggunakan aplikasi 3ds max. Berikut adalah dasar – dasar penunjang dalam pembuatan desian interior ruang resepsionis yang digunakan untuk laporan ini. Dengan adanya aplikasi yang digunakan diharapkan bisa membantu dalam desain interior ruang resepsionis PT. Arrohamah Berkah Wisata.

3.1 Desain interior

Desain merupakan suatu proses pengorganisasian unsur garis, bentuk, ukur, warna, tekstur, bunyi, cahaya, aroma dan unsur-unsur desain lainnya, sehingga tercipta suatu hasil karya tertentu (Ciputra, 2024). Sedangkan interior adalah bagian dalam gedung atau ruangan, tatanan perabot atau hiasan di dalam ruangan bagian dalam gedung (Sari, 2024). bila diartikan, desain interior adalah gagasan awal yang diperlukan bagi suatu ruangan atau suatu perencanaan dari bagian dalam suatu bangunan sehingga ruangan tersebut memiliki nilai kehidupan.



Gambar 1. 2 Interior ruangan

Sumber : Mengenal Desain Interior, Elemen Penting dan Tips Menatanya

(99.co)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa desain interior merupakan suatu perencanaan dalam menata suatu ruangan, dengan tujuan untuk menciptakan ruangan yang nyaman untuk kita tempati bernaung dan beraktifitas.

3.2 Elemen – elemen desain interior

Desain interior merupakan merencanakan, menata, dan merancang ruang-ruang interior dalam bangunan (University, 2024), yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan dasar akan sarana untuk bernaung dan berlindung, menentukan sekaligus mengatur aktivitas, memelihara aspirasi dan mengekspresikan ide, tindakan serta penampilan, perasaan, dan kepribadian.2 Adapun elemen-elemen desain interior meliputi:

1. Tata ruang

Dalam penataan ruang interior terdapat hal – hal yang terkait seperti :

A. Geometri atau ukuran penting erat kaitannya dengan interior karena akan mempengaruhi rancangan yang akan dibuat. Aspek-aspek yang dipertimbangkan yaitu: (a) Bentuk: meliputi bagaimana orientasi ruang dan karakteristiknya; dan (b) Dimensi: lebih ke ukuran, sirkulasi, ruang gerak, dan sebagainya.

B. Material, mempunyai peranan besar terhadap rancangan interior, yakni mempengaruhi tampilan atau visual pada ruang. Hal-hal yang meliputi setting material yaitu: (a) Bahan: bahan yang diaplikasikan pada elemen-elemen pembentuk, contoh: keramik, parket kayu; (b) Tekstur: pola atau alur yang dapat dirasakan oleh kulit, contoh: dinding yang halus, plesteran kasar; (c) Warna: memberikan tampilan visual yang secara tidak langsung dapat menggambarkan karakter atau emosi dari ruang.

C. *Furniture* merupakan alat atau objek yang digunakan sebagai penunjang kegiatan dalam ruang. Peletakkannya disesuaikan dengan luas dan sirkulasi ruang. Ukurannya sendiri dibuat standar untuk kenyamanan user, hanya bentuknya yang bervariasi. Furniture ada dua jenis, yaitu: (a) Furniture utama : digunakan sebagai penunjang kegiatan, contoh: meja, kursi, sofa, tempat tidur; (b) Furniture tambahan: digunakan sebagai pelengkap dari furniture utama, kotak alat tulis pada meja kerja.

D. Pencahayaan dapat mempengaruhi karakter ruang. Intensitas cahaya juga ditentukan oleh jenis kegiatan yang ada pada ruang tersebut untuk kenyamanan user. Contoh: ruang kerja dengan penerangan yang cukup, ruang tidur dengan lampu temaram agar user bisa beristirahat tanpa merasa silau.

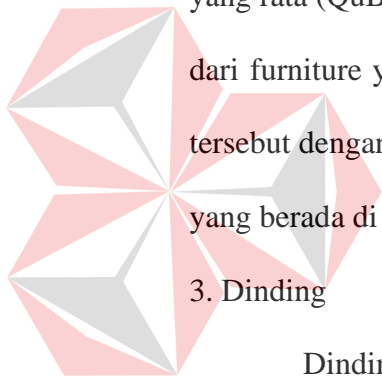
E. *Setting additional*, komponen ini bersifat dekoratif atau pemanis ruang, contoh: vas, lukisan, tanaman hias, dsb.

2. Lantai

Lantai adalah bidang ruang interior yang datar dan mempunyai dasar yang rata (QuBisa, 2024). Sebagai bidang dasar yang menyangga aktivitas interior dari furniture yang ada, lantai harus terstruktur sehingga mampu memikul beban tersebut dengan aman, dan permukaannya harus kuat untuk menahan semua beban yang berada di atasnya baik civitas manusia ataupun beban mati.

3. Dinding

Dinding adalah elemen arsitektur yang penting untuk setiap bangunan. Secara tradisional, dinding telah berfungsi sebagai struktur pemikul lantai di atas permukaan tanah, langit-langit dan atap. Dinding adalah elemen utama yang dengannya kita membentuk ruang interior. Bersama dengan bidang lantai dan langit-langit yang pelengkap untuk penutup, dinding mengendalikan ukuran dan bentuk ruang. Dinding juga dapat membentuk ruang interior. Bersama dengan bidang lantai dan langit-langit yang pelengkap untuk penutup, dinding mengendalikan ukuran dan bentuk ruang.



UNIVERSITAS
Dinamika

Dinding juga dapat dilihat sebagai penghalang yang merupakan batas sirkulasi kita, memisahkan satu ruang dengan ruang disebelahnya dan menyediakan privasi visual maupun akustik bagi pemakainya.

4. Jendela

Jendela merupakan elemen dari desain arsitektur dan interior yang menghubungkan, baik secara visual dan fisik, satu ruang ke ruang lain maupun bagian dalam ruangan dengan ruang luar seperti halaman ataupun view lainnya.

5. Pintu

Pintu, dan jalan masuk memungkinkan akses fisik untuk kita sendiri, perabot, dan barang-barang untuk masuk dan keluar bangunan dan dari satu ruang ke ruang lain di dalam bangunan. Melalui desain konstruksi dan lokasinya, pintu dan jalan masuk dapat mengendalikan penggunaan ruang, pandangan dari satu ruang ke ruang berikutnya dan masuknya cahaya, suara, udara hangat dan udara sejuk.

6. Perabot



Gambar 1. 3 Interior Ruangan

Sumber : Mengetahui Desain Interior, Elemen Penting dan Tips Menatanya

(99.co)

Perabot adalah salah satu kategori elemen desain yang pasti selalu ada di hampir semua desain interior. Perabot menjadi perantara antara arsitektur dan manusianya. Menawarkan adanya transisi bentuk dan skala antara ruang interior dan masing-masing individu.

7. Dekorasi atau Aksesoris

Dalam desain interior merujuk pada benda-benda yang memberi kekayaan estetika dan keindahan dalam ruang. Aksesoris yang dapat menambah kekayaan visual dan rasa pada suatu tatanan interior dapat berupa: alat - alat dan obyek - obyek yang memang berguna, elemen - elemen dan kelengkapan arsitektur, dan benda seni dan tanaman.

8. Tekstur

Seorang desainer interior harus memperhitungkan tekstur untuk menonjolkan tampilan ruangan. Tekstur kuat tidak hanya harus muncul pada tembok saja. Namun, tekstur furnitur hingga karpet serta tirai dan aksesoris dekoratif dapat meningkatkan estetika ruangan. Perpaduan tekstur yang kontras sekaligus serasi dapat menambah kedalaman serta skema ruangan.

9. Pola

Pola merupakan elemen penting berikutnya, di mana pola yang tepat dapat menambah daya tarik ruangan. Bahkan, ruangan akan terlihat lebih hidup. Sama halnya dengan tekstur, pola dapat ditambahkan melalui berbagai jenis *furniture* dan alat dekoratif. Mainkan pola serasi dari *wallpaper*, karpet, *furniture*, serta karya. Keseluruhan pola harus sesuai tema, apakah itu geometri, abstrak, floral, atau jenis pola lain.

10. Garis

Tidak dapat dipungkiri bahwa garis memegang peranan sangat penting sebagai elemen desain interior. Garis dapat memberi pengaruh pada nuansa ruang, baik dari *furniture* dalam ruangan ataupun fitur struktural. Garis dapat menarik perhatian ke titik fokus, baik horizontal dan vertikal sehingga tampilan ruang terlihat dinamis.

Stabilitas interior muncul dari berbagai garis horizontal dalam ruangan. Garis horizontal dapat membuat ruangan terasa lebih luas. Sedangkan garis vertikal ruangan muncul dari fitur seperti jendela dan pintu, di mana garis ini membuat ruangan tampak lebih tinggi. Cara lain adalah dengan memilih perabot yang tinggi sehingga pandangan ke atas dapat mempertinggi ruangan secara visual. Keseimbangan antara garis horizontal dan vertikal sangat penting. Garis dinamis seperti diagonal, zigzag, dan kurva juga dapat menambah variasi. Garis dinamis muncul dari tangga atau ubin diagonal.

3.3 Manfaat elemen pada desain interior

Elemen elemen interior desain memiliki beberapa manfaat, diantaranya (Pradhana, 2024) :

1. Menciptakan suasana yang nyaman: Elemen-elemen seperti dinding, lantai, dan perabot yang berkualitas akan membantu menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan bagi para penghuni ruangan.
2. Menambahkan estetika: Elemen-elemen seperti plafon, dinding, dan perabot yang terpilih dengan baik dapat menambahkan estetika dan kesan visual yang indah pada sebuah ruangan.

3. Meningkatkan nilai jual: Dengan mendesain interior yang indah dan berkualitas tinggi, sebuah rumah atau properti dapat meningkatkan nilai jualnya.
4. Memudahkan aktivitas: Elemen-elemen seperti meja, kursi, dan lemari yang tepat dapat membantu memudahkan aktivitas sehari-hari para penghuni ruangan.
5. Memberikan privasi: Dinding yang solid dan plafon yang tinggi dapat membantu menyediakan privasi bagi penghuni ruangan.
6. Menciptakan kesan visual: Dapat mempengaruhi kesan visual yang diterima oleh pengunjung, seperti warna yang dipilih untuk dinding atau jenis material yang digunakan untuk lantai.
7. Mengubah suasana: Dengan mengganti atau menambah elemen interior, maka dengan mudah mengubah suasana ruangan sesuai dengan keinginan.

3.4 Prinsip dasar desain interior



Gambar 1. 4 Interior Ruangan

Sumber : <https://images.app.goo.gl/g8xKKtVvrBVbEjd38>

Prinsip Dasar Desain Interior adalah aturan atau pedoman yang digunakan untuk menciptakan keselarasan dan keseimbangan antara elemen-elemen desain interior. Dengan memahami prinsip-prinsip ini, dapat merancang ruangan yang lebih estetik dan fungsional (Calvin, 2024). Adapun prinsip dasar desain interior antara lain :

1. Proportional

Prinsip proporsi atau *proportional* melibatkan hubungan antara elemen-elemen dalam ruangan dan ukuran keseluruhan ruangan itu sendiri. Memastikan proporsi yang seimbang antara elemen-elemen seperti perabotan, aksesoris, dan ruangan itu sendiri akan menciptakan tampilan yang estetik dan harmonis. Meski begitu, prinsip ini juga tetap berkaitan dengan kenyamanan. Dengan mengetahui proporsi dalam ruangan akan membuat ruangan lebih dari sekadar indah.

2. Emphasis

Penekanan atau *emphasis* adalah prinsip yang digunakan untuk menyoroti elemen tertentu dalam ruangan. Dengan menciptakan titik fokus atau menonjolkan elemen tertentu, akan dapat menambahkan unsur dramatis yang menarik secara visual dalam ruangan.

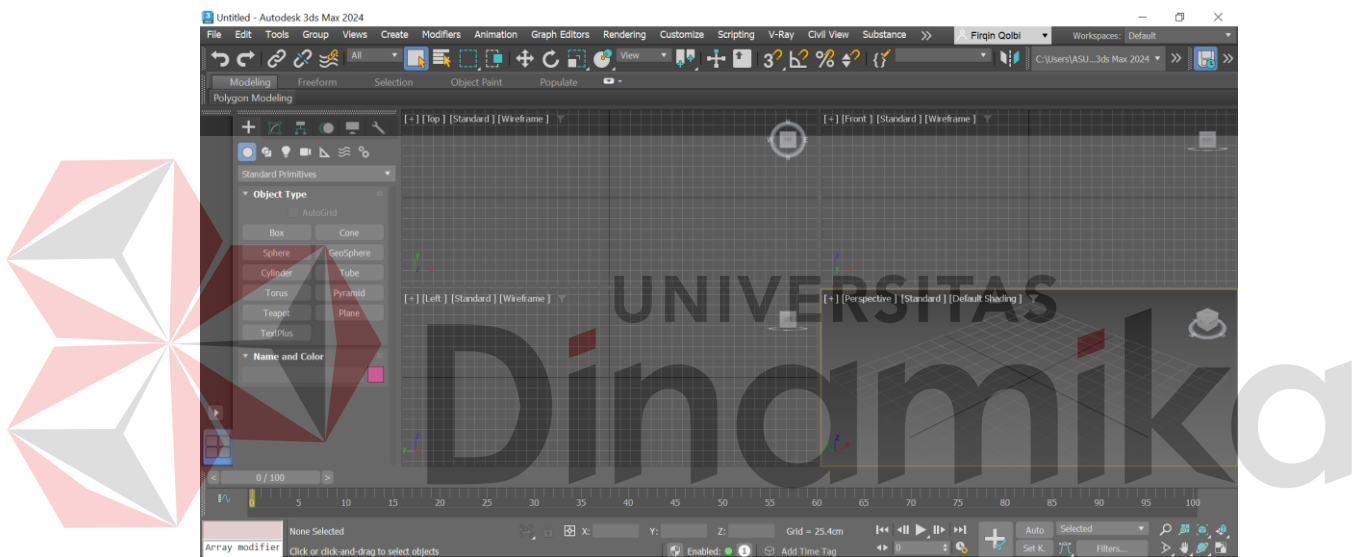
4. Contrast

Prinsip kontras atau *contrast* melibatkan penggunaan elemen yang berbeda secara visual untuk menciptakan perbedaan yang menarik. Kontras dapat berupa perbedaan warna, tekstur, bentuk, atau ukuran. Dengan penggunaan kontras yang kreatif dan bijak, dapat memberikan penekanan pada elemen penting serta menciptakan tampilan yang dinamis dalam ruangan.

5. Detail

Prinsip detail menekankan pada penggunaan elemen-elemen kecil yang memberikan sentuhan pribadi dan karakter pada ruangan. Detail seperti hiasan dinding, aksesoris, atau perabotan khusus dapat menambahkan keunikan dan keindahan dalam desain interior.

3.5 3ds Max



Gambar 1. 5 Tampilan Aplikasi 3ds Max

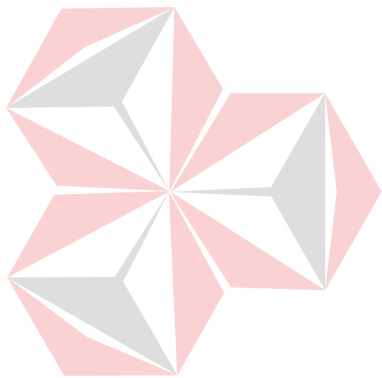
Sumber : dokumen pribadi

Autodesk 3ds Max, sebelumnya 3D Studio dan 3D Studio Max adalah program grafis komputer 3D profesional untuk membuat animasi, model, permainan dan gambar 3D. Ini dikembangkan dan diproduksi oleh Autodesk Media and Entertainment.



Gambar 1. 6 Aplikasi 3ds Max

Sumber : <https://images.app.goo.gl/BAT7fJTy5ZLFX9mi7>



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DISKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Prosedur Kerja Praktek

Kerja praktik ini dilakukan dengan melalui 2 proses tahapatan yaitu pertama, menentukan perusahaan yang akan ditetapkan sebagai tempat serta observasi masalah untuk melaksanakan kerja praktek dan mengurus ijin kerja praktek. Kedua, melakukan kerja praktek diperusahaan itu sendiri selama 60 hari.

Menentukan perusahaan yang akan menjadi tempat kerja praktek dilakukan oleh penulis sangat berpengaruh terhadap bobot dari hasil kerja yang akan didapatkan, sebab pemilihan perusahaan tidak dilakukan secara acak akan tetapi dengan mempertimbangkan tingkat kesulitan pelaksanaan kerja praktek. Setelah menentukan perusahaan, kemudian diteruskan dengan pengurusan ijin kerja praktek dari pihak Universitas Dinamika Surabaya kepada pihak perusahaan, dengan surat ijin kerja praktek dari Universitas Dinamika Surabaya kepada perusahaan dan surat balasan dari perusahaan yang didalamnya memberikan keterangan bahwa penulis diterima atas pelaksanaan kerja praktek kepada Universitas Dinamika Surabaya.

Dalam pengumpulan data sebagai bahan penyusunan laporan kerja praktek ini, pendekatan terhadap permasalahan yang dilakukan adalah dengan mempelajari data dan informasi yang sesuai dengan desain interior yang akan dibuat. Data dan informasi yang diperlukan diperoleh dari berbagai sumber terkait untuk memberikan masukan yang lengkap bagi proses desain interior yang akan dibuat pada kesempatan ini. Metode yang digunakan yaitu :

1. Observasi

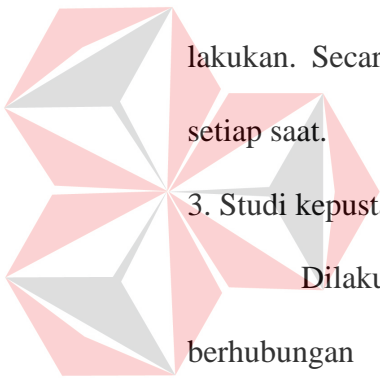
Mengadakan pengamatan secara langsung untuk mengetahui bagaimana ukuran luas bangunan sebagai desain interior ruang resepsionis di PT. Arrohmah Berkah Wisata. Ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data yang berhubungan dengan penyelesaian masalah. Penulis melakukan observasi mulai tanggal 26 Februari 2024 hingga 29 Februari 2024.

2. Wawancara

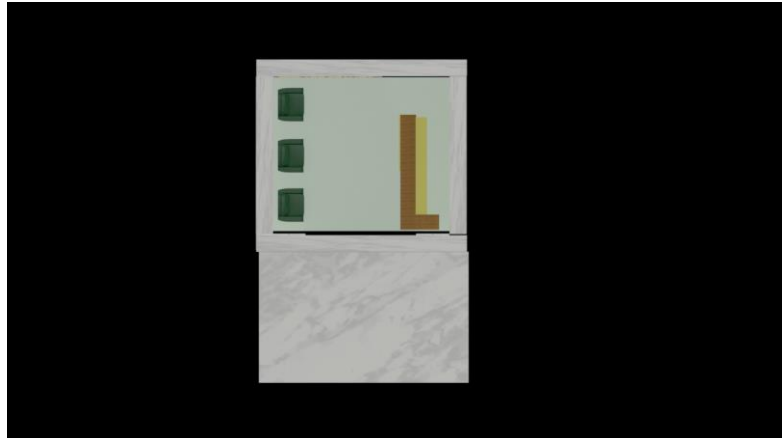
Mengadakan tanya jawab dengan Bapak H. Nanang Sholihuddin selaku Direktur Cabang dari PT. Arrohmah Berkah Wisata (Samawa Tours) guna mencari informasi terkait ekspektasi desain interior ruangan resepsionis yang akan dilakukan. Secara resmi penulis melakukan wawancara tersebut dapat dilakukan setiap saat.

3. Studi kepustakaan

Dilakukan guna mencari informasi dari berbagai literatur yang berhubungan dengan kegiatan kerja praktik dan desain interior. Penulis melakukan studi kepustakaan ini selama proses kerja praktik berlangsung.



4.2 Perancangan desain interior



Gambar 1. 7 Tampak Atas Dari Aplikasi 3ds Max

Sumber : dokumen pribadi

Kerja praktik ini menghasilkan sebuah desain interior untuk ruang resepsionis pada kantor PT. Arrohmah Berkah Wisata Cabang Sidoarjo (Samawa Tours). Perancangan ini dilakukan dimulai dari mengukur ukuran asli dari ruangan tersebut lalu mendiskusikan dengan H. Nanang Sholihuddin selaku Direktur Cabang tersebut untuk menentukan nantinya desain interior ruang resepsionisnya akan seperti apa. Selanjutnya sebagai penulis bisa melakukan proses desainnya melalui aplikasi 3ds Max.

4.3 Hasil dan pengalaman

Dari pengalaman yang didapat melalui KP ini adalah penulis bisa memahami lebih banyak mengenai desain interior yang merupakan salah satu hal yang penting dari sebuah desain produk. Dimana ternyata desain interior memiliki cara dan keilmuan tersendiri yang belum penulis dapatkan melalui perkuliahan di program studi desain produk.

Adapun hasil dari proyek tersebut adalah sebuah desain interior dari ruang resepsionis di PT. Arrohmah Berkah Wisata, Cabang Sidoarjo (Samawa Tours) yang bisa digunakan untuk menunjang peforma perusahaan tersebut guna meningkatkan pelayanan kepada para konsumen yang ingin melakukan jasa travel tersebut



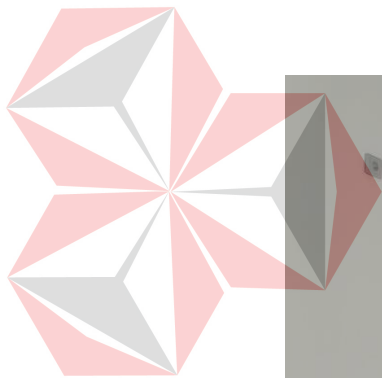
Gambar 1. 8 Tampak Depan

Sumber : dokumen pribadi



Gambar 1. 9 Tampak Depan

Sumber : dokumen pribadi



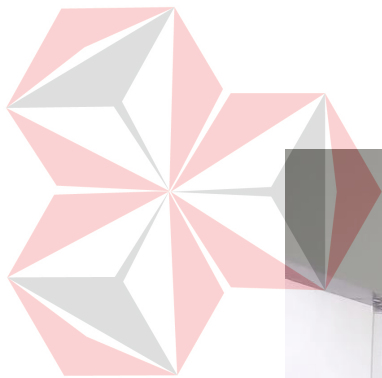
Gambar 1. 10 Tampak Atas Dari Dalam

Sumber : dokumen pribadi



Gambar 1. 11 Tampak Pintu Depan

Sumber : dokumen pribadi



Gambar 1. 12 Tampak Dalam

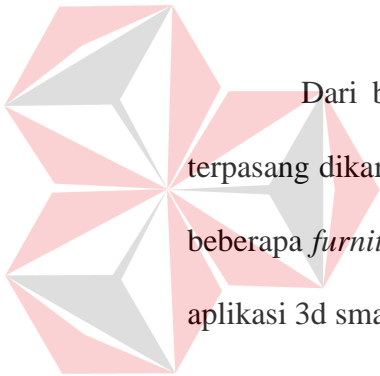
Sumber : dokumen pribadi



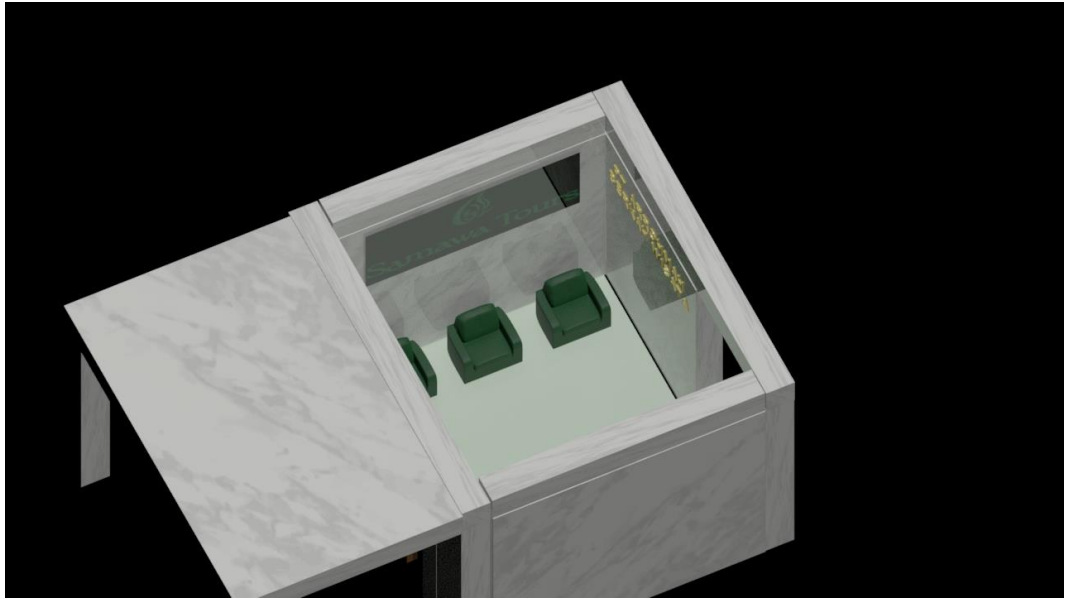
Gambar 1. 13 Tampak Dalam

Sumber : dokumen pribadi

Dari beberapa gambar di atas memang belum terdapat *furniture* yang terpasang dikarenakan masih ada proses pemesanan, tetapi saya sudah merancang beberapa *furniture* yang kira – kira akan digunakan untuk kantor tersebut melalui aplikasi 3d smax.

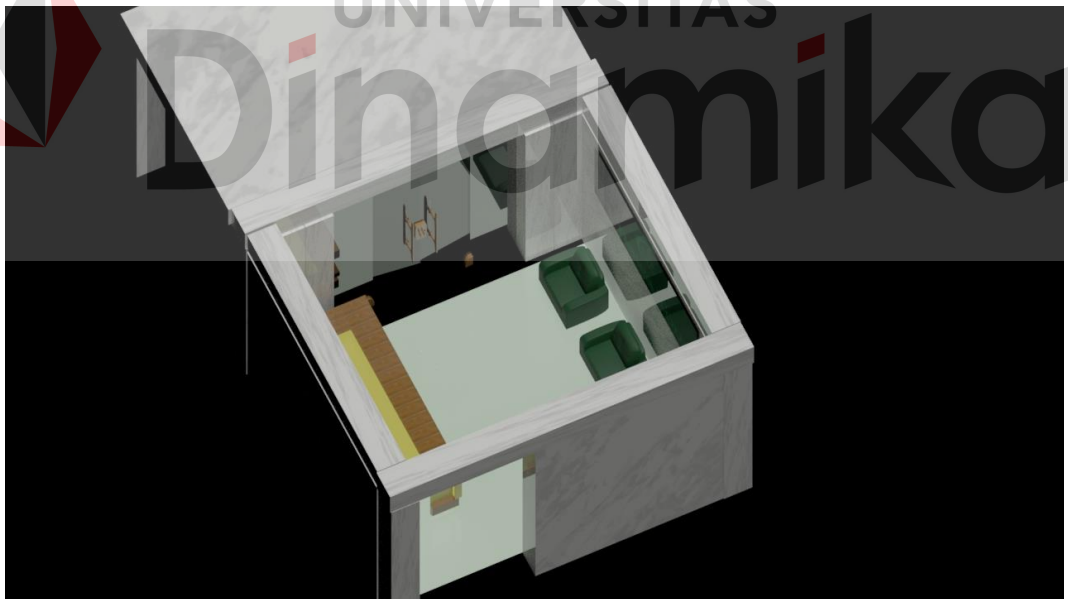
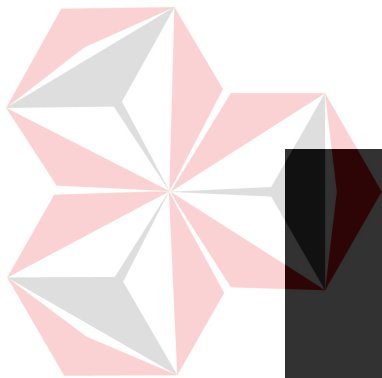


UNIVERSITAS
Dinamika



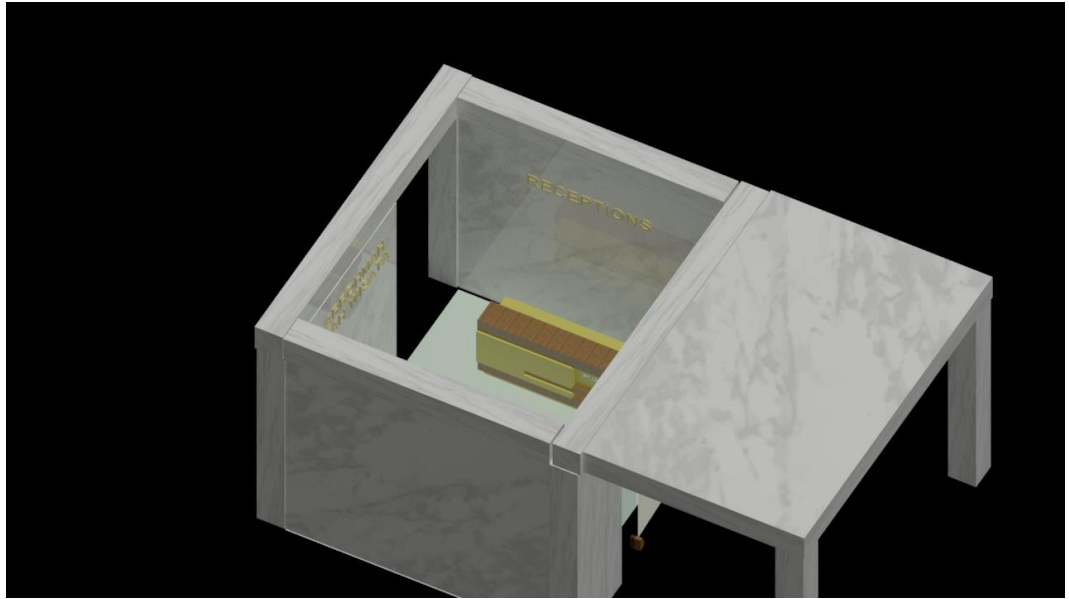
Gambar 1. 14 Tampak Atas Serong Kiri Di Aplikasi 3ds Max

Sumber : dokumen pribadi



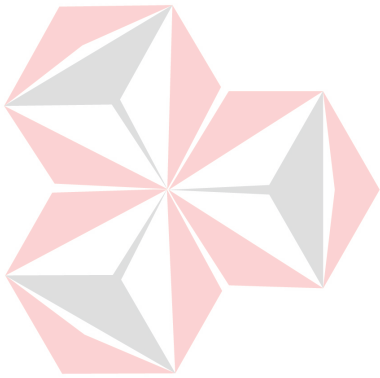
Gambar 1. 15 Tampak Atas Serong Kiri Di Aplikasi 3ds Max

Sumber : dokumen pribadi



Gambar 1. 16 Tampak Atas Serong Kanan Di Aplikasi 3ds Max

Sumber : dokumen pribadi



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada pelaksanaan kerja praktek di PT Arrohmah Berkah Wisata Cabang Sidoarjo (Samawa Tours), penulis banyak mendapatkan pengalaman mengenai dunia kerja, khususnya yang berhubungan dengan program studi Desain Produk. Salah satunya yaitu, bagaimana merancang sebuah desain interior pada ruang resepsionis yang ada di PT Arrohmah Berkah Wisata, Cabang Sidoarjo (Samawa Tours) sebagai desain interior yang penulis kerjakan sebagai judul laporan kerja

praktek ini adalah **“PEMBUATAN DESAIN INTERIOR RUANG RESEPSIONIS PADA PT. ARROHMAH BERKAH WISATA STUDI KASUS SAMAWA TOURS (CABANG SIDOARJO)”**

5.2 Saran

Untuk meningkatkan kualitas mahasiswa, serta demi tercapainya tujuan, maka penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Dalam mendesain sebaik lebih diperhatikan kembali dari segi ketepatan serta ukuran yang ada
2. Penggunaan furniture serta komponen desain interior lebih diperhatikan kembali agar menciptakan hasil yang memuaskan
3. Diharapkan dapat menyeimbangkan dan mengembangkan kembali desain interior yang sudah di pelajari dalam kesempatan kerja praktik ini

DAFTAR PUSTAKA

Calvin. (2024, Juni 8). *Interbox*. Diambil kembali dari Interbox:

<https://www.interbox.id/article/elemen-dan-prinsip-dasar-desain-interior>

Ciputra, U. (2024, Juni 4). *Universitas Ciputra*. Diambil kembali dari Universitas

Ciputra: <https://www.ciputra.ac.id/penjelasan-tentang-desain-interior/>

Pradhana, M. R. (2024, juni 8). *Inteior design.id*. Diambil kembali dari

Inteior design.id: <https://interiordesign.id/pengertian-elemen-desain-interior-jenis-dan-manfaatnya/>

QuBisa. (2024, Juni 4). *QuBisa*. Diambil kembali dari QuBisa:

<https://www.qubisa.com/article/pengertian-desain-interior>

Sari, C. P. (2024, Juni 4). *99 Panduan Properti*. Diambil kembali dari 99 Panduan

Properti: <https://www.99.co/id/panduan/desain-interior/>

University, B. (2024, Mei 29). *Binus University*. Diambil kembali dari Binus

University: <https://binus.ac.id/malang/2023/07/7-elemen-desain-interior-anak-desain-interior-harus-tau/>