

Peran 3D Artist sebagai Pelaksana Desain dalam Perencanaan *Layout* Hunian

Dimas Surya Gemilang¹

¹ Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya.

Email korespondensi: Dimas.Surya@student.upj.ac.id

Abstrak

Berjalannya pelaksanaan kerja profesi selama 3 bulan bersama tim PT Ananta Mitra Selaras yang membantu dalam perencanaan dan pengelolaan biro khususnya dibidang 3D *Artist*, serta membantu mengelola *social media* biro dalam mempublikasikan proyek yang sedang berjalan dan juga sudah terbangun secara digital ke publik, menjadi desain grafis untuk keperluan interior pada bangunan seperti desain *wallpaper* untuk area interior komersial yang bertemakan jakarta serta grafis lainnya seperti memodifikasi beberapa furnitur seperti lemari dan partisi kaca juga termasuk desain grafis untuk keperluan presentasi perusahaan. Kerja profesi selama 3 bulan ini juga berperan dalam kunjungan lapangan beberapa proyek yang akan dikerjakan mulai dari pengukuran ruangan yang akan di desain kemudian mengerjakan gambar kerja melalui software CAD dilanjutkan dengan bagian 3D menggunakan *software* Sketchup, dan juga untuk hasil akhir agar gambar dapat terkomunikasikan dengan baik menggunakan *software* Enscape untuk *rendering*. Dalam pelaksanaan praktikum adapun beberapa proyek yang sedang dilaksanakan yaitu renovasi RSUD Balaraja di Tangerang, membuat konsep 3D untuk interior apartemen dengan beberapa opsi, dan terlibat dalam pembuatan 3D *layouting* interior dan portofolio PT Ananta Mitra Selaras.

Kata-kunci: 3D *artist*, desain interior, Sketchup

Pengantar

Hunian merupakan salah satu hal yang menjadi kebutuhan primer atau pokok untuk setiap makhluk hidup, dimana dalam membentuk sebuah hunian memerlukan sebuah kreatifitas sesuai dengan beberapa kebutuhan yang diperlukan oleh penggunanya. Pemahaman terkait dengan peletakan serta desain interior menjadi peran yang sangat penting dalam memahami isu dan konteks terhadap kebutuhan akan ruang pengguna yang dirancang. Pada saat masa perkuliahan khususnya praktikum perancangan arsitektur, mahasiswa diajarkan tentang bagaimana mempergunakan sebuah ruang dengan semaksimal mungkin agar setiap sisi pada ruang dapat digunakan dengan baik. Melalui kerja profesi yang dilaksanakan Prodi Arsitektur Universitas Pembangunan Jaya, mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengimplementasikan beberapa teori yang telah dipelajari di dunia kampus lalu mencoba diterapkan di kehidupan nyata. Sehingga, dalam praktik kerja profesi membentuk mahasiswa untuk diberikan pembekalan dalam melakukan tindakan nyata sebagai arsitek dimana memiliki peran yang sangat penting dalam proses perancangan sebuah hunian.

Data

Metode pengumpulan data didapat dengan cara melihat dari beberapa project perancangan di perusahaan mengenai peran *3D Artist* dalam membantu sebuah perancangan *layout* hunian. Data diperoleh dari rekam jejak perusahaan tentang pengerjaan sebuah proyek hunian yang mengikut sertakan *3D Artist* didalamnya diantara 10 proyek yang sudah terlaksana oleh perusahaan 9 dari 10 proyek menggunakan *3D Artist* dalam membantu mengkomunikasikan rancangan secara visual kepada klien. Diantara beberapa proyek yang terlaksana kemungkinan besar klien memerlukan sejumlah gambar 3D untuk dapat melihat secara nyata penempatan objek interior kemudian juga furnitur dan juga ada pada sebuah ruang, proyek yang memang tidak membutuhkan *3D Artist* umumnya adalah proyek gambar kerja saja untuk pelengkapan perancangan sebuah hunian saja hal ini juga menjadi tolak ukur sebuah komunikasi antara perusahaan dengan klien ketika memakai jasa *3D Artist* didalamnya dan ketika hanya memaksimalkan komunikasi visual melalui gambar kerja yang ada. Data pada salah satu proyek yang akan dibahas dalam artikel ini adalah sebagai berikut:

Lokasi : Apartment BSD (Bumi Damai Serpong), Kota Tangerang, Banten, Indonesia
Luas : 150m²
Tipe Perencanaan : Perencanaan Renovasi Apartment Fungsi yang dibutuhkan dalam perencanaan

- Kamar Utama, area utama yang dibutuhkan klien karena memiliki privasi tersendiri;
- Kamar Tamu, area pendukung pada bagian perencanaan dimana sang pemilik ingin setiap orang yang berkunjung ke apartemennya memiliki privasi masing-masing;
- Ruang Makan, area penghubung antara beberapa ruang yang akan menghubungkan kamar utama dan juga kamar tamu serta ruang tamu didalamnya;
- Ruang Tamu, area santai dimana klien akan dapat melakukan kegiatan yang santai seperti menonton tv dan membaca;
- Kamar Mandi, area yang dapat membagi privasi antar pengguna dimana dalam hal ini klien meminta untuk menaruh kamar mandi di luar dari kamarnya.



Gambar 1. 3D Tata Letak *Layout* Ruang

Data dalam gambar tersebut adalah standard dari gambar kerja, *3D Artist* berupaya untuk mengikuti pola peletakan pada setiap furnitur di setiap ruangan yang ada. Dalam mengkonsepkan proyek, *3D Artist* diminta oleh *principal architect* untuk mengkolaborasikan penggunaan material kayu di dalamnya, kemudian juga mengusahakan segala permintaan klien tentang pembagian

ruang terpenuhi dengan baik.

Isu

Dalam bab ini akan membahas mengenai isu terhadap peranan *3D Artist* sebagai perencana *layout* hunian dalam perancangan sebuah *project*. Isu yang pertama adalah bagaimana jika tidak ada peran *3D Artist* didalam sebuah desain perancangan hunian melainkan didalam perusahaan hanya bisa memakai jasa dari visualisasi 2D atau gambar kerja, tentu saja hal ini tidak dapat terkomunikasikan dengan baik hasil rancangan yang dirancang oleh perusahaan kepada *client* dikarenakan tidak ada gambaran nyata ketika sebuah hunian itu terbentuk. Sebagai pelaksana desain dalam perancangan sebuah hunian peran dari *3D Artist* terkadang di salah artikan atau dianggap tidak ikut serta dalam proses perancangan, padahal dalam hal mengkomunikasikan sebuah *project* yang baik diperlukan sebuah visualisasi yang jelas dan nyata agar komunikasi antara perusahaan dengan *client* dapat terkomunikasi dengan baik. Persoalan yang terjadi selanjutnya adalah ketika *3D Artist* belum mampu menguasai beberapa *software* atau kemampuan yang terbatas dalam menyempurnakan visualisasi dari *project* tersebut.

Tujuan Perencanaan

Tujuan perencanaan dari artikel tentang peran dari *3D Artist* sebagai pelaksana desain dalam perencanaan desain *layout* hunian melalui beberapa persoalan yang terkait dengan *jobsdesk* serta hubungan secara langsung antaran client dengan perusahaan. Tujuannya adalah mengamati seberapa berperannya *3D Artist* dalam sebuah perusahaan mengenai profesionalitas perusahaan dalam merancang sebuah hunian. Hal ini dapat dilihat dari beberapa *project* renovasi yang di rancang perusahaan dalam memenuhi kriteria dari kebutuhan *client*. Tujuan dari perencanaan tersebut juga berguna untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam perancangan dan juga visualisasi rancangan hunian.

Kriteria

Kriteria yang diperlukan dalam memenuhi tujuan adalah dengan cara mengambil data beberapa project hunian mengenai peran *3D Artist* dalam sebuah perusahaan. Kriteria juga didapat dengan survey pertanyaan kepada rekan kerja mengenai peran *3D Artist* yang ikut serta dalam *project* perancangan sebuah *layout* hunian. Kemudian dalam tercapainya tujuan perencanaan di kriteriakan dalam bukti 3D animasi *render* nyata pada sebuah *project* yang dijalankan. Kriteria dalam perencanaan adalah berusaha mengikuti dengan kebutuhan *client* dibantu dengan aspek estetika pada perencanaan sehingga menghasilkan proyek yang maksimal, kriteria tersebut dapat terlaksana ketika sebuah 3D pada sebuah proyek sudah pada tahap animasi *render*.



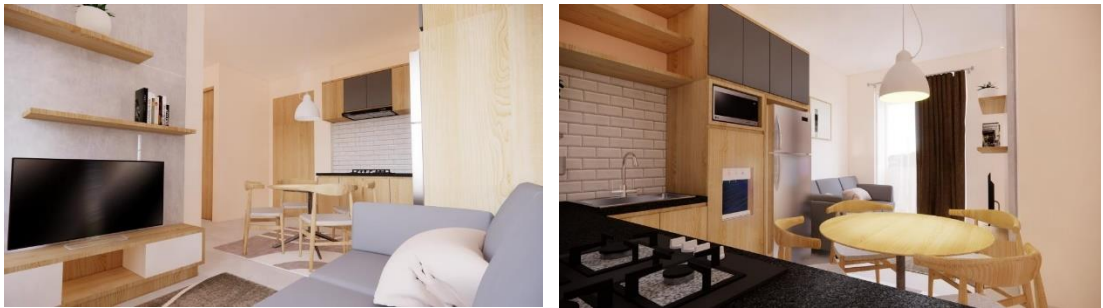
Gambar 2. Denah 3D Interior *Apartment 2 Bedroom*



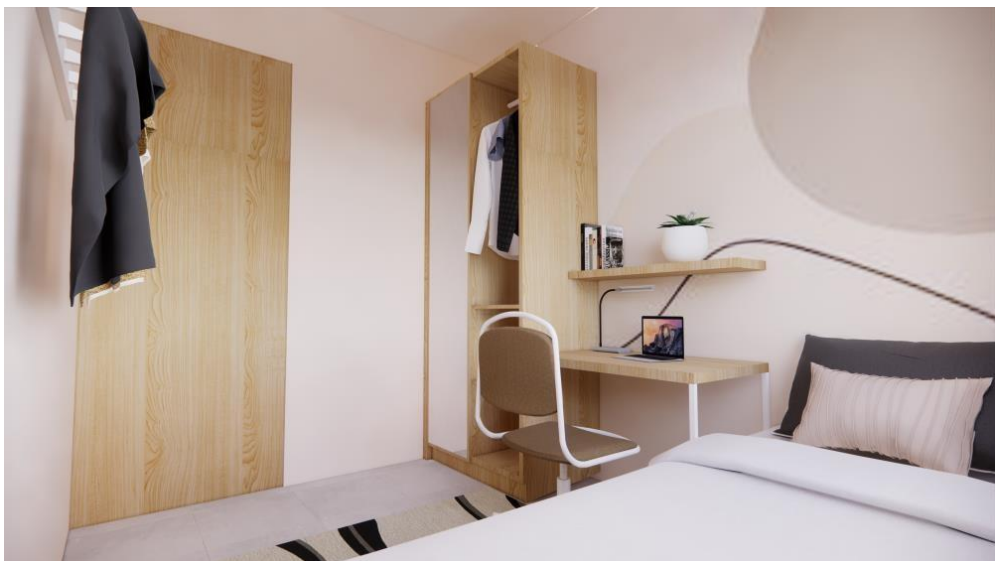
Gambar 3. 3D Visualisasi *Master Bedroom Apartment 2 Bedroom*

Peran 3D Artist sebagai Pelaksana Desain dalam Perencanaan *Layout* Hunian

Konsep *project* perancangan pertama adalah *project* renovasi apartemen di Bumi Serpong Damai, Kota Tangerang. Dimana dalam perancangan ini konsep dari permintaan *client* dalam merenovasi adalah dengan memberikan opsi 2 kamar dan juga opsi ruang apartemen yang menyediakan studio untuk bekerja. Dalam hal ini *3D Artist* sangat diperlukan dikarenakan *client* meminta visualisasi realisasi setiap sisi ruangan agar *client* tau seberapa besar kecocokan konsep dengan material dan juga furnitur yang akan diberikan. Konsep perencanaan juga didapat melalui literatur tentang seberapa besar pengaruh *3D Artist* dalam mengelola *software* 3D yang membantu perencanaan desain *layout* hunian.



Gambar 4. 3D Interior Ruang Tamu dan Ruang Makan



Gambar 5. 3D Interior Kamar Tamu *Apartment 2 Bedroom*

Konsep ini menceritakan sebuah pengalaman ruang dimana permintaan klien yang ingin memberikan ruang khusus kepada tamu yang berkunjung ke apartemen agar memiliki privasi dan tidak bergabung dengan kamar utama klien. 3D Artist membantu sebuah presentasi perusahaan dalam mengelola ruang dimana dapat dilihat dari gambar ukuran-ukuran perbandingan antara furniture yang ada dapat membantu komunikasi visual antara perusahaan dengan klien.

Kesimpulan

Dalam proses desain perancangan *layout* hunian sangat memungkinkan untuk membutuhkan peran *3D Artist* sebagai pelaksana desain dikarenakan beberapa isu dan permasalahan ketika tidak adanya visualisasi atau gambaran nyata untuk presentasi sebuah *project* yang akan ditujukan kepada *client* oleh perusahaan. Melalui konsep yang telah diterapkan *3D Artist* berusaha untuk dapat mengikuti denah yang berdasarkan gambar kerja agar sesuai dengan perencanaan perusahaan, denah gambar kerja tersebut juga sebelumnya sudah diatur dalam perusahaan mengenai penyesuaian dengan kebutuhan *client*. *3D Artist* sangat berperan besar ke dalam sebuah perancangan dikarenakan dapat menjadi sarana komunikasi visual antara perusahaan dengan klien, jika tidak ada jasa *3D Artist* yang ikut serta dalam perencanaan mungkin saja jalannya perencanaan pada sebuah proyek akan kurang terkomunikasi dengan baik.

Daftar Pustaka

Himawan, I. S. (2019). LKP: Perancangan Desain Interior dan Eksterior Rumah, Kantor dan Visualisasi Desain Bangunan Menggunakan Software Blender dan Sketchup (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya). Penulis (2016). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. California: Sage Publications, Inc