



## KONSEP RUMAH IMPIAN PADA RUMAH TINGGAL DI JL. AURORA ULUWATU, JIMBARAN

Anak Agung Gita Asri Utami<sup>1</sup>, I Gede Mugi Raharja<sup>2</sup>, Made Ida Mulyati<sup>3</sup>

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar

E-mail : agungasri15@gmail.com

### ABSTRAK

Rumah adalah bangunan gedung yang berfungsi sebagai tempat tinggal yang layak huni sehingga diperlukan kenyamanan dan keamanan untuk berada di dalamnya. Seiring berkembangnya jaman dan perubahan kondisi sosial ekonomi membuat tatanan hidup manusia berubah menjadi tempat yang kompleks untuk itu diperlukan solusi kreatif, baru dan implementasi tepat pada desain interior. Rumah tinggal di Jl. Aurora, Uluwatu, Jimbaran, Kuta Selatan, Bali, milik sepasang suami istri asal Australia merupakan salah satu rumah tinggal yang ditujukan untuk tempat tinggal, tempat bekerja, tempat bersosialisasi, tempat hiburan, dan tempat menaungi inspirasi serta ide-ide baru. Rumah ini memiliki konsep rumah impian atau *dream house*. Tujuan penulisan ini adalah untuk memaparkan tahapan dan hasil proyek rumah tinggal Jl. Aurora, Uluwatu. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah penelitian kualitatif, hal ini didasari studi kasus rumah tinggal sehingga metode analisis yang digunakan yakni wawancara, observasi, partisipasi dan dokumentasi yang melibatkan manusia. Hasil yang diperoleh adalah tercapainya kajian tahapan proses pengerjaan proyek, data proyek dan 3D *rendering model* disertai gambar kerja pengembangan. Kedua hasil ini menjadi acuan untuk mewujudkan gambar sesuai dengan kondisi lapangan, setelah melalui seluruh proses ini selama 6 bulan terdapat beberapa kendala seperti gagalnya komunikasi yang teratasi dengan melakukan diskusi bersama tim dan senior desainer.

Kata kunci : Rumah, Desain Interior, Konsep

### ABSTRACT

A house is a building that functions as a livable residence so that comfort and safety are needed to be in it. Along with the development of the era and changes in socio-economic conditions make the order of human life change into a complex place for it requires creative, new solutions and appropriate implementation in interior design. The house on Jl. Aurora, Uluwatu, Jimbaran, South Kuta, Bali, owned by a couple from Australia is one of the houses intended for living, working, socializing, entertainment, and a place to shelter inspiration and new ideas. This house has a dream house concept. The purpose of this writing is to describe the stages and results of the residential project Jl. Aurora, Uluwatu. The method used in data collection is qualitative research, this is based on a residential case study so that the analysis methods used are interviews, observation, participation and documentation involving humans. The results obtained are the achievement of a study of the stages of the project process, project data and 3D rendering models accompanied by development work drawings. These two results become a reference for realizing drawings according to field conditions, after going through this entire process for 6 months there are several obstacles such as communication failures that are resolved by conducting discussions with the team and senior designers.

Keywords : House, Interior Design, Concept

Diterima pada 12 Maret 2024

Direvisi pada 22 Maret 2024

Disetujui pada 29 Maret 2024

## PENDAHULUAN

Rumah adalah bangunan gedung yang berfungsi sebagai tempat tinggal yang layak huni, sarana pembinaan keluarga, cerminan harkat dan martabat penghuninya, serta aset bagi pemiliknya (Wibowo dkk., 2022). Rumah menjadi tempat berkumpulnya seluruh anggota keluarga sehingga diperlukan kenyamanan dan keamanan untuk berada di dalamnya. Seiring berkembangnya jaman dan perubahan kondisi sosial ekonomi membuat tatanan hidup manusia berubah, rumah yang digunakan untuk berlindung dan berkumpul bertambah menjadi tempat yang kompleks untuk memenuhi kebutuhan civitas, seperti bersosialisasi dengan orang lain, bekerja, tempat pendidikan dan jual beli (Anisa dkk., 2022). Hal tersebut pada umumnya dilakukan ditempat lain seperti di kantor, sekolah dan toko.

Perilaku dasar manusia terhadap rumah yang berubah menimbulkan rasa tidak nyaman bagi civitas, untuk itu diperlukan solusi kreatif, baru dan implementasi tepat pada desain interior agar dapat menampung segala keperluan aktivitas civitas dalam satu tempat. Interior yang sesuai dan menarik maka berkumpul dengan keluarga, bekerja, rekreasi dan belajar menjadi hal menyenangkan dan mudah. Aktivitas di satu tempat menimbulkan waktu luang untuk dilakukan bersama teman, dan keluarga sehingga tekanan penyebab stres bekerja dapat berkurang, melalui interaksi dukungan moral dalam bentuk interaksi sosial yang dilandasi cinta kasih, perhatian, dan rasa kasih untuk membangun ketegaran dan memperkuat solidaritas (Santika, 2020)

Desain interior adalah rangkaian proses merencanakan sebuah fasilitas ruang yang sesuai dengan kebutuhan penggunaannya secara fisik dan psikologis. Desain interior bukan hanya merencanakan fasilitas dalam ruang, tetapi juga memberi nuansa ruang tersebut yang berdampak positif bagi penggunaannya (Rucitra, 2020). Peran interior dalam rumah tinggal adalah agar civitas dapat memperhatikan lebih baik tentang alur pergerakan (aktivitas), pemanfaatan efisiensi ruang, aspek keindahan, kenyamanan dan keselamatan, pada hal ini desainer interior berperan sebagai media yang membantu civitas dalam memberikan solusi atau saran terhadap kebutuhan yang diperlukan. Adanya peran penting desain interior ini menjadi latar belakang dasar perancangan gambar 2D dan 3D *rendering model* rumah tinggal di Uluwatu.

Rumah tinggal ini terletak di Jl. Aurora, Uluwatu, Jimbaran, Kuta Selatan, Bali, milik sepasang suami istri asal Australia. Rumah ini memiliki konsep rumah impian atau *dream house* yang didasari keperluan rumah sebagai tempat tinggal, tempat bekerja, tempat bersosialisasi, tempat hiburan, dan tempat menaungi inspirasi serta ide-ide baru. Maka untuk mewadahi seluruh keperluan tersebut konsep rumah impian ini kemudian berkembang dengan melahirkan ruang baru melalui percampuran gaya interior seperti gaya Bali modern, *Japanese*, dan gaya rumah urban modern dalam satu rumah tinggal.

Tujuan perancangan rumah tinggal ini adalah untuk mengkaji tahapan proses pengerjaan proyek, mengetahui perolehan data proyek, dan hasil akhir desain rumah tinggal di Jl. Aurora, Uluwatu, dilengkapi dengan kendala dan dukungan selama proses pengerjaan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian kualitatif, hal ini didasari studi kasus rumah tinggal sehingga metode analisis yang digunakan yakni wawancara, observasi, partisipasi dan dokumentasi yang melibatkan manusia. Penelitian kualitatif berakar pada latar alamiah sebagai keutuhan, mengandalkan manusia sebagai alat penelitian, mengadakan analisis data secara induktif, sasaran penelitian menemukan teori dasar, deskriptif, mementingkan proses dari pada hasil, dan hasil penelitian disepakati bersama oleh peneliti dan subjek penelitian (Kusumastuti & Khoiron, 2019). Hasil informasi yang didapat menjadi bagian dari acuan pelaksanaan kerja dan penyusunan data.

Peralatan yang digunakan selama proses pengerjaan proyek adalah, komputer, alat ukur, *handphone* dan laptop, buku catatan dan pulpen. Peralatan ini menunjang satu sama lain untuk memperoleh hasil yang dibutuhkan. Komputer digunakan untuk mengoperasikan perangkat lunak seperti aplikasi Sketch Up, Autocad, Enscape, Layout, Exel, dan Power Point. Alat ukur digunakan untuk membantu mengetahui ukuran akurat yang diperlukan civitas agar sesuai dengan ergonomi dan kebutuhan. *Handphone* dan Laptop digunakan untuk memperoleh gambar dan melakukan presentasi dengan klien. Selama proses diskusi peranan buku catatan dan pulpen dibutuhkan untuk mencatat data saat mendesain.

Pengumpulan informasi proyek dilakukan melalui metode analisis berikut.

### 1. Data Primer

Data primer berasal dari penelitian lapangan secara langsung, sumber data diperoleh dari hasil wawancara, observasi, partisipasi dan dokumentasi. Data diperoleh langsung dari sumber utama atau pertama sehingga didapatkan hasil dengan relevansi yang lebih akurat.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder dalam tulisan ini dapat diperoleh melalui bahan bacaan seperti buku, jurnal, artikel, majalah, dokumen pribadi dan lain sebagainya untuk melengkapi keperluan penelitian.

Proses perolehan data analisis lapangan dilakukan melalui jarak jauh melalui internet untuk mendapatkan gambaran keadaan yang lebih luas terkait daerah proyek, maka dari hasil pengerjaan diperoleh data berupa lokasi proyek yang berada di dekat Pantai Balangan dan keadaan tanah yang tidak stabil. Dilanjutkan dengan mengamati denah dan dilengkapi proses wawancara dengan tim serta klien untuk diwujudkan dalam bentuk 3D.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Partisipasi dalam proses mendesain proyek *private house* Uluwatu dimulai dengan melakukan diskusi dan wawancara secara menyeluruh dan berulang dengan melibatkan pihak desainer, arsitek dan klien. Hasil dari proses ini adalah rangkuman data kebutuhan civitas secara menyeluruh untuk diterapkan dalam arsitektur dan interior. Berikut pembagian poin penting terhadap tahapan proses pengerjaan proyek, perolehan data proyek, hasil akhir desain dilengkapi dengan kendala dan dukungan selama proses pengerjaan proyek.

### A. Tahapan Proses Pengerjaan Proyek

Proses pengerjaan proyek desain interior membentuk sebuah usaha kolaboratif yang melibatkan perencanaan untuk mencapai tujuan tertentu dengan mengkaji dan mempelajari desain ruang dalam sebuah bangunan dengan pertimbangan-pertimbangan teknis penataan ruang (Hamdani, 2015). Proses kolaboratif ini dapat dilihat pada keterlibatan banyak pihak untuk memperoleh keberhasilan. Menurut studi dari Husen (2009) dalam Maelissa (2021) proyek merupakan gabungan dari sumber-sumber daya seperti manusia, material, peralatan dan modal/ biaya yang dihimpun dalam suatu wadah organisasi sementara untuk mencapai sasaran dan tujuan. Segala aspek tersebut telah diaplikasikan kedalam proyek melalui penjabaran sebagai berikut.

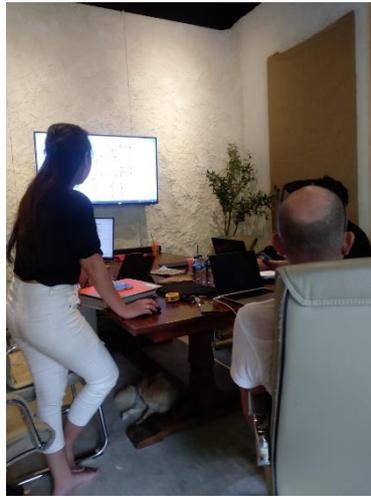
#### 1. Tahap komunikasi dan diskusi

Studi dari Semi (1993) dalam Andriani dkk. (2020) diskusi merupakan suatu percakapan terarah yang berbentuk pertukaran pikiran antara dua orang atau lebih secara lisan untuk mendapatkan kesepakatan atau kecocokan dalam usaha untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Tahap komunikasi dan diskusi dimulai dari klien menghubungi desainer untuk melakukan sesi konsultasi desain dan kebutuhan interior. Bersama klien, desainer melakukan diskusi juga dengan arsitek untuk memperoleh struktur dan desain fasad yang sesuai. Diskusi disampaikan dengan pemaparan gambaran secara umum proyek, kriteria desain, dan biaya yang diperlukan. Pengerjaan proyek ini terbagi dalam aspek arsitektur dan aspek interior, setelah tahap diskusi dilakukan arsitek melakukan kunjungan lapangan dan mulai merancang struktur dan layout untuk kemudian diserahkan kepada desainer interior. Selain dilakukan pada awal pertemuan komunikasi dan diskusi juga dilakukan setiap terdapat update terbaru dari proses mendesain yang dilakukan minimal 1 bulan sekali.

#### 2. Proses Pembuatan Konsep, Referensi, Moodboard

Pembuatan konsep, referensi dan *moodboard* disesuaikan dengan hasil layout yang telah diberikan arsitek untuk kemudian dikembangkan sesuai dengan kriteria klien. Konsep merupakan hal abstrak yang menjadi acuan desain, dalam kasus ini klien memerlukan wadah untuk mengimplementasikan ide-ide ke dalam rumah sesuai dengan kecintaan, maka dari itu konsep rumah impian menjadi solusi untuk menyelesaikan masalah, setelah konsep ditentukan dilanjutkan dengan pengerjaan referensi dan *moodboard*. Tujuan pembuatan referensi dan *moodboard* adalah sebagai kumpulan atau komposisi gambar, visual dan objek yang memiliki suatu tema dan digunakan sebagai inspirasi ide dalam membuat suatu karya atau proyek (Werdini, 2023). *Moodboard* dan referensi menjadi media inspirasi desain untuk mempermudah dalam melakukan perancangan. Dalam kasus ini moodboard menjadi hal penting yang

mencerminkan aspirasi dan ide klien yang kompleks, pencampuran gaya Bali modern, Japanese dan urban modern dapat ditemukan dalam jabaran gambar.



Gambar 1. Proses Diskusi Bersama Klien dan Arsitek  
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2023)



Gambar 2. *Moodboard* Rumah Tinggal Pribadi Uluwatu  
(Sumber : Dokumentasi penulis, 2023)

### 3. Perancangan Konseptual

Perancangan konseptual merupakan proses membangun model data (Wijaya dkk., 2021) dalam kasus ini model tersebut terwujud dalam bentuk gambar 3D (*trimatra*) yang diperoleh setelah layout dan referensi dikumpulkan, maka dilanjutkan dengan pengerjaan gambar 3D, dalam proses ini dilakukan dengan maksimal untuk memperoleh gambaran visual desain yang diinginkan oleh klien. Melalui gambar 3D ini klien dapat memperoleh gambaran nyata yang nanti diwujudkan di lapangan. Setelah modeling 3D selesai maka proses *rendering* dimulai untuk memperoleh gambaran secara umum yang lebih baik dan jelas seperti adanya pencahayaan, warna, dan tekstur. Seluruh gambar 3D kemudian didiskusikan dengan klien dan arsitek untuk persetujuan.

### 4. Pembuatan gambar kerja pengembangan

Setelah perancangan gambar 3D disetujui oleh klien maka terjadi pengembangan gambar kerja yang berfungsi sebagai pedoman bagi kontraktor dalam mewujudkan desain pada sebuah proyek (Ardana & Kerdiati, 2021), sehingga dapat dikerjakan oleh tukang untuk proses perwujudan di lapangan. Pembuatan ini meliputi gambar kerja denah interior, gambar denah plafon, gambar denah lantai, gambar *mechanical*, gambar kerja lampu, gambar kerja stop kontak, gambar pengerjaan tembok, gambar kerja potongan, gambar kerja dimensi, gambar kerja sistem air, dan gambar kerja furniture.

### 5. Pembuatan RAB

RAB dibuat untuk memberikan rincian harga dari hasil gambar kerja pengembangan untuk menjadi pertimbangan oleh klien, setelah rancangan biaya disetujui maka proses perwujudan

dapat dilakukan dilapangan dengan membangun struktur oleh kontraktor berdasarkan gambar arsitek dan desainer interior.

### 6. *Fitting furniture*

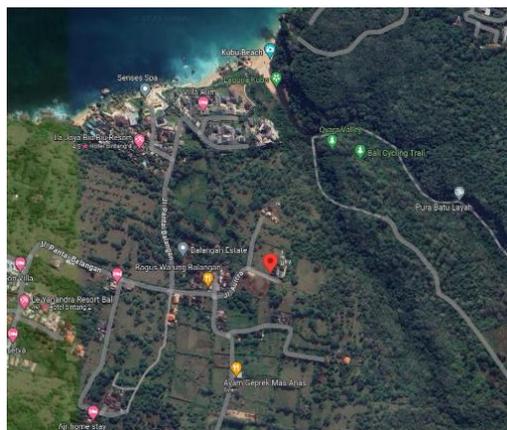
Tahap ini dilakukan untuk membangun furniture yang memerlukan ukuran desain khusus sehingga hanya dapat dilakukan ketika bangunan sudah mendekati 100% selesai di lapangan. Tujuan dilakukan *fitting furniture* ini diakhir adalah untuk menghindari kesalahan pengukuran dengan gambar kerja sehingga kesalahan dapat dihindari dari kerugian biaya.

### B. Data Proyek

Pengumpulan data rumah milik klien dimulai dengan lokasi, analisis lingkungan kemudian dilengkapi dengan idealis manusia yang disusul dengan kebutuhan manusia.

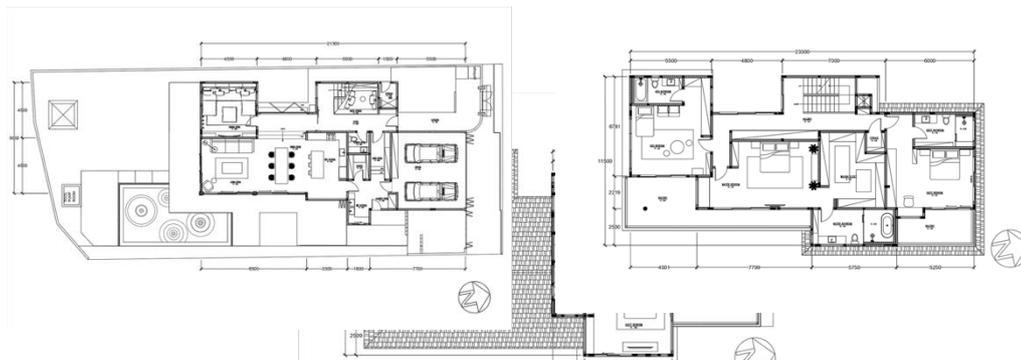
- Lokasi : Jl. Aurora, Uluwatu, Jimbaran, Kuta Selatan, Bali
- Kondisi lingkungan : Dikelilingi oleh lahan lapang dan pohon
- Unsur manusia : Untuk 8 orang tinggal
- Idealis manusia : Rumah impian
- Kebutuhan : Menaungi aktivitas kompleks dengan berbagai macam kebutuhan fungsi ruang.

Proyek ini berada dekat dengan Pantai Balangan sehingga kandungan udara disekitar proyek terdapat kandungan garam yang cukup tinggi, daerah ini berada jauh dari pemukiman ramai dan cenderung tenang. Di lokasi lapangan rumah ini terbangun memiliki tanah dengan ketegangan yang tidak stabil.



Gambar 3. Peta Lokasi Proyek  
(Sumber : Dokumenasi penulis dan Google Maps, 2023)

Rumah tinggal ini kemudian dirancang terbagi ke dalam ruang yang digunakan untuk bersosialisasi dan mengobrol serta area kehidupan, sehingga alur dari rumah tinggal tersebut dapat dikelola dengan baik sebagai ruang publik, semi publik, dan *private*.



Gambar 4. Layout Rumah Tinggal Uluwatu  
(Sumber : Dokumenasi penulis, 2023)

### C. Hasil Akhir Desain

Proses pengerjaan rumah tinggal di JL. Aurora, Uluwatu ini telah mengalami puluhan revisi yang dimulai dari pengerjaan konsep hingga *fiting* furniture dan berlangsung selama 6 bulan. Berdasarkan konsep rumah impian yang mengeluarkan gaya Bali modern, Japanese dan urban modern. Berdasarkan hasil revisi tersebut diperoleh hasil akhir yang dipaparkan berupa tabel sebagai berikut.

Tabel 1: Hasil *Rendering 3D*  
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2023)

No.	Hasil Design dan Keterangan
1.	<p style="text-align: center;"><i>Foyer</i></p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p><i>Rendering</i> dari ruangan <i>foyer</i> ruangan ini menggunakan gaya urban modern. Gaya urban modern merupakan gaya dengan kekinian yang efisien, inovatif, mewakili gaya hidup dengan aktivitas tinggi, dan cepat (Faridah &amp; Rachmaniyah, 2018). Penerapan gaya ini dapat dilihat dari finishing yang bersih dengan warna netral dan didominasi menggunakan bahan yang cenderung <i>timeless</i> seperti kayu.</p> </div> </div> <p>Gambar 5. <i>3D Rendering</i> (Sumber : Dokumenasi penulis, 2023)</p>
2.	<p style="text-align: center;"><i>Powder Room</i></p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p><i>Powder room</i> ini menggunakan gaya urban modern dapat terlihat pada warna netral abu yang digunakan serta jenis material yang modern. Penggunaan bentuk lingkaran menjadi poin menarik pada kamar mandi ini sehingga terlihat rapi.</p> </div> </div> <p>Gambar 6. <i>3D Rendering</i> (Sumber : Dokumenasi penulis, 2023)</p>
3.	<p style="text-align: center;"><i>Laundry Room dan Linen Room</i></p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>Ruangan ini merupakan area kotor yang digunakan untuk mencuci pakaian, menaruh alas kaki sehari-hari, jaket, helm dan lain sebagainya. Gaya urban modern pada ruangan ini diterapkan pada warna putih bersih dan kayu. Pemilihan warna putih memberikan kesan rapi, bersih dan tidak mudah kotor dan efisien untuk mengelola benda kotor yang ada dirumah.</p> </div> </div> <p>Gambar 7. <i>3D Rendering</i> (Sumber : Dokumenasi penulis, 2023)</p>
4.	<p style="text-align: center;"><i>Pantry</i></p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p><i>Pantry</i> merupakan area yang digunakan untuk menyimpan seluruh persediaan makanan. Desain yang bersih dengan material glossy bermotif bata serta area tertutup.</p> </div> </div> <p>Gambar 8. <i>3D Rendering</i> (Sumber : Dokumenasi penulis, 2023)</p>

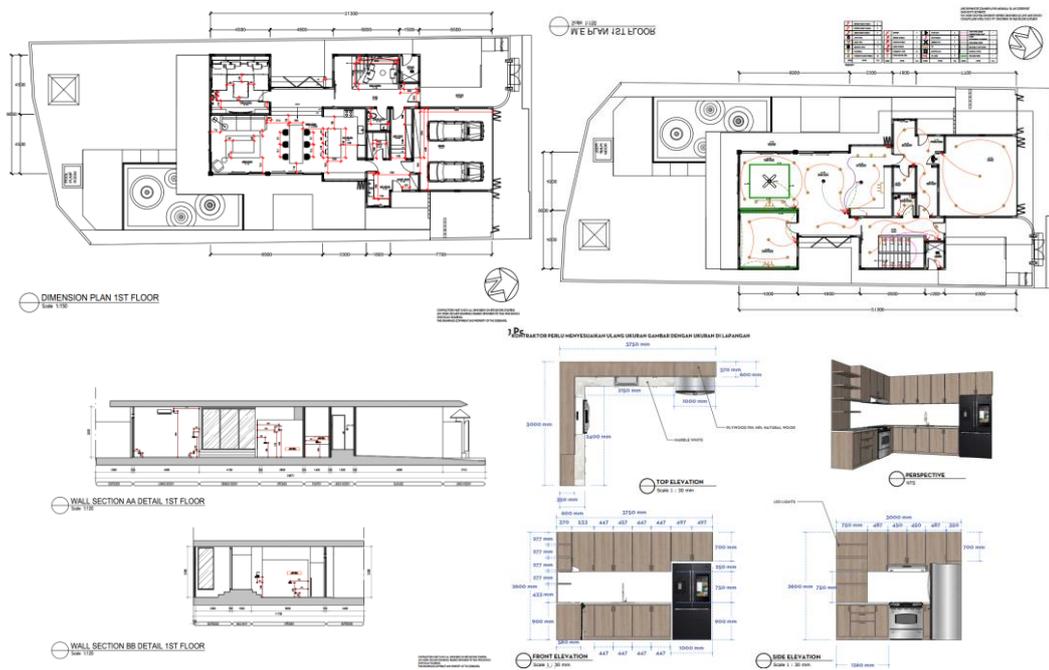
<p>5.</p>	<p style="text-align: center;"><i>Wet Kitchen</i></p>  <p>Gambar 9. 3D Rendering (Sumber : Dokumenasi penulis, 2023)</p>	<p>Area ini diperuntukan untuk mencuci makanan <i>organic</i> untuk disimpan di dalam kulkas dan mencuci piring-piring kotor yang sudah digunakan. Sehingga dapur yang digunakan untuk memasak dapat tetap bersih dan terhindar dari kotoran yang tidak perlu. Dapur ini sesuai dengan gaya hidup yang cepat dan efisien sehingga mencuci piring menjadi kegiatan yang mudah.</p>
<p>6.</p>	<p style="text-align: center;"><i>Dry Kitchen</i></p>  <p>Gambar 10. 3D Rendering (Sumber : Dokumenasi penulis, 2023)</p>	<p><i>Dry kitchen</i> digunakan untuk area bersih dan memasak serta tempat makan yang dapat selalu dilihat oleh civitas maka dari itu dapur ini terpisah dari <i>wet kitchen</i>. Area ini cukup terang dilengkapi dengan lampu-lampu untuk mempermudah beraktivitas saat memasak dan efisien untuk bergerak. Material yang digunakan pada ruangan ini adalah marmer sehingga mudah untuk dibersihkan dipadukan dengan <i>plywood</i> dengan <i>finishing HPL natural wood</i> sehingga terlihat modern</p>
<p>7.</p>	<p style="text-align: center;"><i>Dining Room</i></p>  <p>Gambar 11. 3D Rendering (Sumber : Dokumenasi penulis, 2023)</p>	<p><i>Dining room</i> atau ruang makan berada di antara dapur dan ruang tamu letaknya simetris di tengah, tujuan ruangan ini adalah untuk memperluas area gerak maka dari itu tidak ada ruang pembatas dalam 3 ruang ini. Meja besar digunakan untuk menampung 6 orang dalam satu waktu, hal ini sejalan dengan kebutuhan klien yang menginginkan kegiatan untuk bercengkrama dengan keluarga atau teman. Warna netral gelap dan terang dipadukan sehingga rumah menjadi terlihat luas.</p>
<p>8.</p>	<p style="text-align: center;"><i>Living Room</i></p>  <p>Gambar 12. 3D Rendering (Sumber : Dokumenasi penulis, 2023)</p>	<p>Ruang tamu ini cukup terbuka sehingga dapat melihat langsung area luar. Klien juga menginginkan ruang tamu ini berpadu antara warna abu gelap dan warna-warni terang. Warna abu gelap digunakan pada area yang mudah terkena noda sementara warna terang digunakan sebagai penghias untuk meringankan suasana. Ruang tamu, ruang makan dan <i>dry kitchen</i> berada pada satu garis lurus yang sejajar, hal ini bertujuan untuk mempermudah akses civitas yang menggunakan ruangan.</p>
<p>9.</p>	<p style="text-align: center;"><i>Cinema Room</i></p>  <p>Gambar 13. 3D Rendering (Sumber : Dokumenasi penulis, 2023)</p>	<p><i>Cinema room</i> ini digunakan untuk ruang berkumpul dan menonton film bersama, ruangan ini menjadi media untuk hiburan seperti bermain musik dan bermain game bersama. Maka dari itu warna gelap dan kayu <i>medium brown</i> digunakan untuk menambah kesan kekinian. Ruangan ini juga dapat disebut sebagai ruang keluarga karena televisi diletakan pada ruangan ini dan bukan di ruang tamu. <i>Cinema room</i> ini juga memberikan privasi yang cukup untuk menjalin hubungan yang baik di antara keluarga inti.</p>

10.	<i>Hallway</i>
 <p data-bbox="268 443 608 521">Gambar 14. 3D Rendering (Sumber : Dokumenasi penulis, 2023)</p>	<p data-bbox="644 232 1385 398"><i>Hallway</i> ini berada di lantai dua dengan tampilan <i>seamless</i> untuk menutupi lemari penyimpanan dan ruangan ini menjadi penghubung 3 kamar tidur. Pencahayaan dan warna putih digunakan untuk tampilan yang bersih dan <i>timeless</i>.</p>
11.	<i>Master Bedroom</i>
 <p data-bbox="268 788 608 866">Gambar 15. 3D Rendering (Sumber : Dokumenasi penulis, 2023)</p>	<p data-bbox="644 577 1385 779">Kamar tidur utama ini menggunakan <i>style</i> urban modern, dilengkapi dengan pencahayaan dan warna pastel yang membuat kamar ini <i>timeless</i>. Lantai berbahan dasar parket vinyl membuat kamar terasa hangat. Ruangan ini juga dilengkapi balkon untuk dapat melihat pemandangan sekitarnya.</p>
12.	<i>Walking Closet</i>
 <p data-bbox="268 1169 608 1247">Gambar 16. 3D Rendering (Sumber : Dokumenasi penulis, 2023)</p>	<p data-bbox="644 958 1385 1160"><i>Walking closet</i> digunakan untuk menaruh seluruh baju dan sepatu. Ruangan ini dilengkapi pintu tersembunyi sehingga dari sisi luar tidak terlihat. Bahan yang digunakan juga adalah warna putih dan warna natural kayu yang bertujuan untuk mempermudah untuk membersihkan permukaan yang kotor.</p>
13.	<i>Master Bedroom</i>
 <p data-bbox="268 1550 608 1628">Gambar 17. 3D Rendering (Sumber : Dokumenasi penulis, 2023)</p>	<p data-bbox="644 1339 1385 1473">Desain kamar mandi utama ini diperuntukan untuk sepasang suami istri sehingga memiliki ukuran yang lebih luas. Warna netral digunakan untuk mempermudah dalam membersihkan noda.</p>
14.	<i>Kid's Bedroom</i>
 <p data-bbox="268 1895 608 1973">Gambar 18. 3D Rendering (Sumber : Dokumenasi penulis, 2023)</p>	<p data-bbox="644 1684 1385 1921">Kamar ini diperuntukan untuk anak yang masih berusia balita sehingga tidak ada tempat tidur seperti kamar lain, kamar tidur ini didesain sebagai tempat untuk bermain bersama atau melakukan kegiatan menginap bersama saudara atau teman. Kamar menggunakan desain yang bersih dan efisien untuk dapat merubah posisi furniture bagi anak untuk beranjak dewasa.</p>

15.	<i>Master Bathroom</i>
 <p data-bbox="268 432 603 517">Gambar 19. 3D Rendering (Sumber : Dokumenasi penulis, 2023)</p>	<p data-bbox="635 230 1396 432">Kamar mandi yang berada di kamar anak di desain dengan warna biru untuk menyelaraskan warna dengan kamar tidur sehingga terdapat suasana menyenangkan. Warna yang digunakan adalah warna biru muda <i>soft</i> yang dipagukan dengan warna putih dan warna natural kayu ini membuat kamar mandi terlihat rapi dan bersih.</p>
16.	<i>Guest Bedroom 2<sup>nd</sup> Floor</i>
 <p data-bbox="268 777 603 862">Gambar 20. 3D Rendering (Sumber : Dokumenasi penulis, 2023)</p>	<p data-bbox="635 575 1396 777">Gambar diatas merupakan hasil <i>rendering</i> dari kamar tidur yang dikhususkan untuk tamu lansia menginap. Di desain sesuai dengan gaya Japanese untuk mempermudah lansia. Hal ini membuat desain kamar ini memiliki aksen kayu natural dipadukan dengan warna hijau dan lukisan sakura. Lengkap dengan <i>furniture</i> yang bergaya sama.</p>
17.	<i>Guest Bathroom 2<sup>nd</sup> Floor</i>
 <p data-bbox="268 1153 603 1238">Gambar 21. 3D Rendering (Sumber : Dokumenasi penulis, 2023)</p>	<p data-bbox="635 952 1396 1153">Kamar mandi yang ada di kamar tamu ini juga di desain dengan gaya Japanese, menggunakan lantai gelap lengkap dengan perpaduan kayu pada area <i>shower</i> dan tempat duduk. Kamar mandi ini di desain ramah bagi orang tua. Oleh sebab itu terdapat aspek tambahan seperti tempat duduk di <i>shower</i> dan kemudahan akses di kamar mandi.</p>
18.	<i>Guest Bedroom 3<sup>rd</sup> Floor</i>
 <p data-bbox="268 1498 603 1583">Gambar 22. 3D Rendering (Sumber : Dokumenasi penulis, 2023)</p>	<p data-bbox="635 1296 1396 1498">Kamar tidur yang juga khusus tamu ini di desain sesuai dengan gaya bali modern. Kamar ini menggunakan lukisan modern yang menggambarkan kehidupan masyarakat Bali. Lengkap dengan hiasan ukiran modern yang terdapat di <i>furniture</i> dalam ruangan ini.</p>
19.	<i>Guest Bathroom 3<sup>rd</sup> Floor</i>
 <p data-bbox="268 1883 603 1968">Gambar 23. 3D Rendering (Sumber : Dokumenasi penulis, 2023)</p>	<p data-bbox="635 1682 1396 1883">Setiap kamar tidur di rumah ini memiliki kamar mandi masing-masing, untuk kamar dengan gaya Bali modern ini memiliki kamar mandi dengan tampilan yang bersih dan mudah untuk dirawat serta efisien.</p>

20.	Kantor
	<p>Kantor ini terletak di lantai 3 untuk digunakan pemilik bekerja di dalam rumah tanpa perlu kemanapun. Desain kantor ini memudahkan penggunaan untuk dapat menata seluruh file pekerjaan dan dapat menata jadwal dengan baik. Desain urban yang <i>timeless</i> untuk mengerjakan pekerjaan yang cepat dapat dilakukan di ruangan ini.</p>
<p>Gambar 24. 3D Rendering (Sumber : Dokumenasi penulis, 2023)</p>	

Setelah proses pengerjaan konseptual berupa gambar 3D disetujui maka proses untuk mengerjakan gambar kerja pengembangan dilakukan dengan tujuan menjadi acuan pekerjaan. Berikut beberapa hasil gambar kerja pengembangan.



Gambar 25. Beberapa hasil gambar kerja pengembangan  
(Sumber : Dokumenasi penulis, 2023)

#### D. Kendala dan Dukungan Pengerjaan Proyek

Selama proses pengerjaan proyek rumah tinggal Jl. Aurora, Uluwatu ini terdapat beberapa kendala diantaranya adalah komunikasi dengan klien, terdapat beberapa komunikasi gagal yang membuat pekerjaan menjadi lebih lama dan tidak efisien. Banyaknya jumlah revisi membuat proses pengerjaan gambar menjadi kacau dan komputer mengalami malfungsi selama proses perancangan 3D. Beberapa perbedaan hasil keputusan juga menjadikan sistem kerja menjadi rumit.

Terlepas dari kendala tersebut terdapat dukungan dari pengerjaan proyek ini melalui diskusi bersama tim sehingga proyek dapat berada pada jalur dan dapat mulai untuk dikerjakan di lapangan. Selain itu terdapat arahan dari desainer senior yang membantu proses pekerjaan agar benar dan tepat.

#### SIMPULAN

Berdasarkan simpulan data yang diperoleh dengan metode kualitatif melalui tahap diskusi, pengerjaan konsep dan referensi, pembuatan konseptual, pembuatan gambar kerja pengembangan, pembuatan RAB dan *fiting* furniture, rumah tinggal yang terletak di Jl. Aurora,

Uluwatu, Jimbaran, Kuta Selatan, Bali, milik sepasang suami istri asal Australia ini memiliki konsep rumah impian atau *dream house* yang didasari keperluan rumah sebagai tempat tinggal, tempat bekerja, tempat bersosialisasi, tempat hiburan, dan tempat menaungi inspirasi serta ide-ide baru, yang mengsilkan perpaduan gaya Bali modern, Japanese dan urban modern. Selama pengerjaan proyek keluaran hasil berupa gambar konseptual 3D yang kemudian di proses untuk menjadi gambar kerja pengembangan. Kedua hasil ini menjadi acuan untuk mewujudkan gambar sesuai dengan kondisi lapangan oleh kontraktor yang dibantu arsitek. Setelah melalui seluruh proses ini selama 6 bulan terdapat beberapa kendala seperti gagalnya komunikasi yang terjalin bersama klien dan teratasi dengan melakukan diskusi bersama tim dan senior desainer.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, I., Nugraha, D., & Ernawati, E. (2020). PENGARUH TEKNIK DISKUSI SARASEHAN TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IX SMP NEGERI 2 UNGGULAN MAROS KABUPATEN MAROS | Andriani | Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya. *Literasi*, 4 No. 1. <http://dx.doi.org/10.25157/literasi.v4i1.3114>
- Anisa, Lissimia, F., Nur'aini, R., Ashadi, & Mokhtar, M. (2022). PERUBAHAN FUNGSI DAN BENTUK HUNIAN DI MASA PANDEMI. *Jurnal Arsitektur NALARs*, 21 No. 2, 86.
- Ardana, A., & Kerdiati, N. (2021). Esensi Pragmatis Karya Konseptual Dalam Proyek Desain Interior. *Segara Widya*, 9 No. 2, 119.
- Faridah, I. N. L., & Rachmaniyah, N. (2018). Penerapan Gaya Modern Urban pada Interior sebuah Perusahaan Pengembang Bisnis Properti. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 7(2), 173–177. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i2.37122>
- Google Maps. (2023). *Bali—Uluwatu* [Map]. Google. <https://www.google.com/maps/d/u/0/viewer?mid=142JXLUpNXc-2xENA6amtnnuCbxQ&hl=in&ll=-8.79325779606251%2C115.13114845032544&z=17>
- Hamdani, A. (2015). *Pemodelan Sistem Informasi Administrasi Proyek Desain Interior Studi Kasus: PT. Wang Interior Jakarta*. 5 No. 3, 180.
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *Metode penelitian kualitatif*. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP).
- Maelissa, N. (2021). DAMPAK PANDEMI COVID-19 BAGI PELAKSANAAN PROYEK KONSTRUKSI DI KOTA AMBON | *JURNAL SIMETRIK*. 11 No. 1, 412. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.21>
- Rucitra, A. A. (2020). Merumuskan Konsep Desain Interior. *Jurnal Desain Interior*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.12962/j12345678.v5i1.7020>
- Santika, I. G. (2020). *Optimalisasi Peran Keluarga Dalam Menghadapi Persoalan Covid-19: Sebuah Kajian Literatur | Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*. Vol. 6 No. 2 (2020): *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 134. <https://doi.org/10.23887/jiis.v6i2.28437>
- Werdini, H. P. (2023). *Pengembangan Media Moodboard Busana Pesta Mata Pelajaran Desain Busana untuk Siswa Tata Busana Kelas XI SMKN 03 Payakumbuh* [Skripsi, Universitas Negeri Padang]. <http://repository.unp.ac.id/49297/>
- Wibowo, R. A., Despa, D., & Purba, A. (2022). Evaluasi Program Bantuan Rumah Tidak Layak Huni Bagi Masyarakat Berpenghasilan Rendah Di Kabupaten Pringsewu. *Seminar Nasional Insinyur Profesional (SNIP)*, 2(2). <https://doi.org/10.23960/snip.v2i2.250>
- Wijaya, T., Menteng, C., Surya, A., Julianto, A., & Utami, E. (2021). PERANCANGAN DESAIN BASIS DATA SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS TANAH PENDUDUK DENGAN MENERAPKAN MODEL DATA RELASIONAL ( STUDI KASUS : DESA TUMBANG MANTUHE KABUPATEN GUNUNG MAS PROVINSI KALIMANTAN TENGAH ). *Jurnal Teknologi Informasi*, 15 No. 1, 72.