

## **BAB III**

### **KAJIAN DATA**

#### **3.1 Prinsip Desain Revastudio**

Prinsip desain menjadi salah satu alasan sebuah desain menjadi berkarakter. Pada Revastudio prinsip desain yang diterapkan oleh Pak Revano adalah *eccentric* dan *energetic*, dengan prinsip seperti ini desain yang tercipta berbeda dari desain kantor lainnya. Pengertian dari prinsip desain yang diterapkan Revastudio adalah menurut Revastudio.

##### **3.1.1 *Eccentric***

Desain yang *eccentric* menurut CC bukan hanya desain tersebut dapat hadir dengan bentuk yang unik namun harus memiliki desain yang paling diri sendiri dan sesuai dengan karakter dari penghuninya.

*“Arsitektur yang keren itu adalah arsitektur yang bisa menghadirkan bentuk dengan konsep yang unik.” R (Arsitek RSI)*

##### **3.1.2 *Energetic***

Desain *energetic* menurut CC bermaksud untuk menunjukkan emosi dan energi dari desainer ke dalam desain. Selain itu juga perlu diperhatikan dari segi visioner karena sebuah bangunan akan terus berkembang mengikuti energi klien dan perkembangan cara hidup penghuninya.

*“Arsitektur rumah atau retail yang di desain harus terlebih dahulu mendukung kebutuhan pengguna, terus mendukung kebutuhan interior.” HN (Arsitek RSI).*

## 3.2 Tahapan Desain Revastudio

Tahapan desain merupakan Langkah-langkah yang dilakukan sesuai dengan prosedur mendesain yang dapat ditentukan dan disesuaikan dengan kebutuhan untuk mencapai hasil desain yang sesuai dengan tuntutan Revastudio.

### 3.2.1 *Site Visit*

Pada tahapan ini seorang desainer melakukan analisis terkait *site*, baik dari kontur tanah, arah matahari, arah angin, kondisi bangunan sekitar, kondisi jalanan, hingga potensi *site* dan kemungkinan pengembangannya melalui perancangan desain. Kegiatan ini akan dilakukan pada awal tahapan desain setelah mendapatkan proyek. Selain itu, kegiatan ini dapat dilakukan beberapa kali yaitu saat melakukan analisis, pengecekan kualitas desain, dan beberapa kali sesuai jadwal *meeting* bersama pihak klien dan kontraktor.

Desainer datang ke lokasi bertemu dengan klien kemudian mengumpulkan data terkait masalah desain, masalah lingkungan yang kerap muncul, serta potensi lingkungan terhadap desain yang dirancang nantinya. Kemudian melakukan pengukuran terkait luasan tanah, GSB, dan arah fasad sesuai pertimbangan dengan klien.

Berikutnya, *site visit* dilakukan lagi oleh desainer untuk melakukan kontrol lapangan serta mengumpulkan data terkait desain yang dijadikan laporan untuk dibahas. Data yang muncul bisa jadi antara lain revisi desain terkait kebutuhan struktur, kebutuhan solusi terkait masalah yang baru muncul selama desain berjalan.

Terakhir, *site visit* akan dilakukan untuk melakukan *quality check* terhadap hasil desain, desainer juga melakukan dokumentasi terkait hasil desain yang sudah selesai.

### 3.2.2 *Client Meeting*

*Client meeting* pada Revastudio menjadi hal yang penting, karena prinsip desain yang *eccentric* dan *energetic* maka desain didorong untuk mampu menyeimbangi dan berkembang seiring perkembangan klien. Maka dari itu, dalam melakukan *meeting*, akan banyak pertimbangan yang dilakukan misalkan klien yang menerapkan *feng shui* dalam rumah tinggal maka akan ada data khusus yang perlu diambil.

*“Ketika melakukan perancangan terkait feng shui desainer itu harus mengumpulkan data khususnya dari klien seperti tanggal lahir, elemennya, baru disesuaikan dengan arah ruangan, letaknya dan sebagainya. Selain itu, setiap klien yang menerapkan feng shui akan ada lagi aliran yang berbeda.” CC (Arsitek RSI)*

Melalui *client meeting* terdapat beberapa tahapan yang perlu diterapkan oleh desainer antara lain:

#### A. Pengumpulan data terkait klien

Desainer perlu untuk mengumpulkan data seperti kebutuhan dari klien, kondisi penghuni, budaya penghuni, jumlah penghuni, sifat penghuni. Hal ini yang akan menjadikan sebuah desain menjadi paling diri sendiri dan tidak akan sama dengan desain lain karena kebutuhan yang pasti berbeda.

#### B. Asistensi terhadap klien

Kegiatan *meeting* ini dilakukan untuk asistensi hasil gagasan yang dibentuk oleh desainer untuk mencapai kesesuaian dengan preferensi klien. Pada *meeting* ini juga menjadi peran penting klien dalam memberikan ide dan permintaan lain yang mampu mendukung desain semakin unik.

### C. Revisi terhadap klien

Revisi dilakukan agar desain sesuai dengan preferensi desain klien dan mampu memenuhi permintaan dan goal dari klien, sehingga desain dapat hadir sebagai desain yang fungsional dan paling diri sendiri.

### D. Presentasi desain kepada klien

Tahapan terakhir yaitu melakukan *meeting* untuk menyampaikan presentasi terkait desain final yang sudah dikerjakan dan tentunya sudah sesuai dengan preferensi desain klien. Dengan begitu maka dapat terlihat hasil desain apakah sudah dapat disetujui atau akan berubah lagi setelah klien bisa melihat seluruh gambaran terkait preferensi desainnya.

### 3.2.3 *Internal Meeting*

*Meeting* internal dilakukan oleh tim desain yang terdiri dari desainer dan pimpinan atau *principal*. Pada *meeting* pertama pimpinan melakukan *briefing* desain bersama desainer, kemudian melakukan pembahasan terkait masalah efek pembatasan *budget* terhadap proses desain, pembagian tugas, dan membangun tim untuk proyeknya. Setelah tim desain terbentuk maka akan melakukan *internal meeting* lagi untuk melakukan *brainstorming*, pemecahan masalah desain, konsep, dan *programming*. Dalam satu proyek dapat dilakukan beberapa kali *internal meeting* terkait desain arsitekturnya dan *meeting* terkait desain interiornya.

*“Selama menjalankan sebuah tim, akan sangat penting melakukan arahan atau briefing sehingga setiap anggota*

*akan memiliki pandangan agar dapat terus berjalan mendekati goals.” R (Arsitek RSI)*

### **3.2.4 Design Process**

Tahapan ini akan dibawakan oleh arsitek dari proyek yang bersangkutan. Pada tahap ini pengembangan desain dikerjakan oleh tim arsitek di bawah pengawasan *principal*. Setelah desain arsitektur sudah selesai maka pihak desainer interior mulai melakukan *brainstorming*, proses konsep yang tentunya sesuai dengan desain arsitektur dan sesuai dengan keinginan klien. Keduanya memiliki tahapan proses desain yang hampir sama yaitu setelah melakukan konsep maka akan melakukan proses *budgeting* secara kasar, pemilihan material, *layouting*, desain 3d, rendering. Selama proses keduanya baik interior maupun arsitektur, setiap desainer pasti melaporkan perkembangan desain kepada *project manager* untuk dicek dan disesuaikan lagi terhadap preferensi klien, sehingga permasalahan yang ditemukan akan segera dibuat solusinya. Ketika sebuah desain sampai pada *project manager* maka desain akan diperhatikan kesesuaiannya dengan preferensi klien sebelum desain dipresentasikan kepada klien. Tahapan ini akan dilakukan berulang sampai desain sudah disetujui oleh klien.

Dalam proses desain Revastudio terdapat beberapa fase yang dilakukan antara lain:

#### **A. Strategic Planning Phase**

Tahapan pertama dalam menjalankan proses desain adalah melakukan inspeksi dan analisa lapangan dimana proyek akan dijalankan dan didesain. Penting untuk mengetahui lingkungan, siapa penghuninya, bagaimana kondisi lahannya dan sebagainya. Selain itu perlu diperhatikan *budget and goals*

dalam proses mendesain karena keduanya adalah kunci dari menentukan seperti apa desain yang ingin dicapai nantinya.

#### B. *Conceptual Development Phase*

Selama melakukan fase pengembangan konsep kita sebagai desainer harus cakap dalam menghadirkan desain yang fungsional ke dalam ruang. Banyak bangunan pada era 1980 hingga 1990an antara direnovasi atau bahkan diubah menjadi bangunan yang baru. Terdapat beberapa klien masa sekarang yang menginginkan adanya ruang bukaan dalam desain dan berbagai unsur lainnya. Hal tersebut adalah masalah yang perlu dipecahkan oleh desainer dalam fase ini. Penting untuk mempertimbangkan desain ruang yang fungsional dan menggabungkannya dengan nilai estetis ruang. Maka dari itu, dilakukanlah proses *brainstroming*, membuat sketsa, dan membangun konsep yang tentunya semuanya bertujuan memecahkan masalah desain hingga dapat dilakukan proses gambar kerja. Tetapi di balik itu semua, selama melakukan fase ini desainer selalu berfokus pada bentuk sebagai tujuan utama sebuah konsep dibentuk dan dikembangkan.

#### C. *Design Development Phase*

Setelah melewati fase pengembangan konsep dan menerima persetujuan maka fase berikutnya adalah fase pengembangan desain. Pada fase ini juga desainer akan mulai menambahkan detil ke dalam desain. Tujuan fase ini adalah menerima persetujuan setelah melakukan penggabungan detil dengan desain arsitektural yang sudah disetujui sebelumnya. Berikutnya desainer memilih *finishing* terhadap lantai, dinding, dan plafon yang tentunya semua sinkron dengan tema atau gaya desain yang disetujui. Semua hal yang dikerjakan kemudian diilustrasikan

melalui *layout* baru, penggambaran detil, tampak fasad, tampak dinding, dan semua yang mendukung proses visualisasi.

Dalam setiap fasenya maka desainer dalam Revastudio tentu melalui berbagai tahapan selama mendesain sebagai berikut:

#### A. *3D Modeling*

*3D modeling* merupakan langkah awal yang dipandang paling baik diterapkan sehingga desainer dapat dengan mudah melihat langsung seperti apa perkembangan ide atau gagasan yang dapat dilakukan. Namun dalam beberapa kesempatan membentuk denah akan dilakukan pertama, seperti ketika mendesain bangunan dengan pendekatan *feng shui*. Dalam proses *3D modeling* desainer didorong untuk menciptakan gagasan terkait konsep bentuk yang unik dan mampu menunjukkan karakter desainer juga sebagai bentuk energi dari desainer sendiri.

#### B. Asistensi

Tahapan asistensi ini dilakukan oleh pihak desainer kepada *project manager* yang kemudian disampaikan kepada atasan dan kepada klien. Tetapi karena beberapa *project manager* juga memiliki tanggung jawab melakukan proses desain maka hasil desain dapat langsung diasistensikan kepada atasan untuk mendapatkan saran baru demi mencapai desain yang sesuai dengan prinsip desain Revastudio. Pada tahap ini seorang desainer akan didorong dan diberi kesempatan untuk membangun gagasan-gagasan baru yang orisinal dan sesuai dengan preferensi klien. Maka dari itu, tahap ini menjadi salah satu tahap yang mendukung desainer untuk mengembangkan gagasannya.



### C. Revisi

Setelah melakukan asistensi maka desainer tentunya akan mendapat permintaan untuk melakukan perubahan atau tambahan pada hasil desain yang sudah dikerjakan apabila desain belum memenuhi tuntutan prinsip desain, maka desainer harus mengembangkan gagasannya lebih jauh dan lebih mendekati tuntutan Revastudio. Permintaan tersebut juga dapat diberikan oleh atasan dan juga dari klien kepada desainer. Setelah melakukan tahapan revisi ini maka akan dilakukan lagi tahapan asistensi. Maka dari itu, tahapan ini dapat dilakukan secara berulang-ulang sampai desain disetujui.

### D. 3D Rendering

Setelah sebuah desain sudah selesai dan gagasan konsep yang dibentuk pun disetujui maka desainer dapat melanjutkan desain dengan memasuki tahap *rendering*. Pada tahap ini hasil gagasan dan desain semakin terlihat dan dapat menggambarkan keseluruhan desain. Dalam melakukan rendering juga terdapat standar yang menjadikan hasil rendering juga berkarakter.

*“Dalam Revastudio itu, kita bisa bilang kita unggul di segi gambar rendernya, selain itu juga hasilnya memang punya standar jadi keliatannya itu RSI banget.” R (Arsitek RSI)*

### E. Gambar Kerja

Gambar kerja adalah dokumen pelengkap yang harus disiapkan oleh desainer setelah desain 3d sudah disetujui, melalui cara ini tim pelaksana gambar atau *co-designer* lebih mudah untuk membuat gambar kerja dan mengusulkan beberapa gagasan yang lebih menarik. Setelah itu gambar kerja yang menjadi gambar presentasi akan melalui proses *post production*.



Sedangkan gambar kerja untuk konstruksi akan digabungkan dan diberikan kepada pihak kontraktor.

### 3.3 Kreativitas Desainer

#### 3.3.1 Pribadi

Desain interior adalah bidang yang menuntut kreativitas dan inovasi. Desainer yang sukses tidak hanya terampil dalam aspek teknis desain arsitektur interior, tetapi juga memiliki seperangkat sikap individu yang unik yang membangkitkan kreativitas mereka. Ciri-ciri ini memungkinkan mereka untuk mendekati setiap proyek dengan perspektif baru dan menghasilkan desain yang melebihi harapan klien mereka.

Tingkat kreativitas dipengaruhi oleh individu desainer, posisi mereka sangat penting karena mereka adalah penentu dari dinamika pengembangan desain, maka dari itu pada Revastudio dapat ditemui beberapa hal yang tentunya menjadi penentu apakah desainer telah mencapai batasan dalam tuntutan Revastudio.

Salah satu ciri terpenting yang dimiliki desainer Revastudio adalah kemampuan mereka untuk berpikir *out of the box*. Mereka tidak takut mengambil risiko dan bereksperimen dengan ide-ide yang tidak konvensional untuk menciptakan ruang yang unik dan inspiratif. Pola pikir ini membantu mereka menghasilkan perspektif dan ide segar, yang pada akhirnya mengarah pada desain inovatif.

Ciri penting lain yang dimiliki desainer Revastudio adalah perhatian mereka terhadap detail. Mereka memiliki kemampuan untuk memperhatikan detail terkecil yang mungkin diabaikan orang lain, dan mengintegrasikannya ke dalam desain mereka untuk

menciptakan ruang yang harmonis dan estetis. Tingkat perhatian terhadap detail ini membantu mereka membuat desain yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dan efisien.

Desainer Revastudio juga memiliki keterampilan komunikasi yang sangat baik. Mereka mahir mendengarkan kebutuhan klien mereka dan menerjemahkannya ke dalam solusi desain praktis. Mereka juga terampil dalam mempresentasikan ide dan desain mereka kepada klien dengan cara yang jelas dan ringkas, yang membantu membangun kepercayaan dan keyakinan pada kemampuan mereka.

Berikutnya, desainer Revastudio memiliki rasa empati yang kuat. Mereka mampu menempatkan diri pada posisi klien mereka dan memahami keinginan dan kebutuhan mereka. Ini membantu mereka membuat desain yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga praktis dan fungsional.

Desainer pada Revastudio memiliki rentang usia antara 21-27 tahun yang menunjukkan fakta bahwa desainer pada Revastudio memiliki jarak umur yang cukup dekat dan tergolong muda. Dengan rentang umur yang masih muda dapat terlihat lebih ekspresif dan komunikatif.

Desainer juga memiliki rasa kompetensi yang cukup tinggi sehingga mereka memiliki tingkat produktivitas yang juga tinggi dan keinginan untuk menghasilkan desain yang optimal. Tidak mengherankan bila desainer selalu mencari tantangan dalam setiap proyek untuk mencari pengalaman baru. Meskipun memiliki ambisi yang tinggi mereka tetap memiliki porsi kesadaran terhadap kesehatan mereka, sehingga pada waktu tertentu mereka akan membangun momen kebersamaan, setiap desainer mampu menyeimbangkan hubungan yang harmonis di antara mereka.

Dorongan masing-masing desainer juga menjadi peran penting peningkat kreativitas desainer. Sebagai contoh desainer AE yang ingin memiliki pengalaman yang luar biasa, desainer ES memiliki dorongan membangun *networking*, dan desainer PO memiliki dorongan membangun portfolio yang baik.

Dari segi pribadi desainer ditemukan berbagai karakteristik peningkat kreativitas bagi desainernya, berikut akan dibahas pengaruh lingkungan kerja terhadap desainernya.

### 3.3.2 Organisasi

Faktor organisasi terhadap kreativitas desainer pada Revastudio menunjukkan adanya elemen pendukung peningkatan kreativitas tersebut antara lain :

#### A. Manajemen tim desain

Kondisi Revastudio yang terdiri dari desainer interior, arsitek, dan desainer junior, menerbelakangkan kehadiran *drafter* ke dalam tim desain sehingga Revastudio faktanya tidak memiliki *drafter*. Namun, dalam setiap pembentukan tim, dipilih satu desainer atau arsitek yang bertugas untuk memasukkan berbagai gagasan ke dalam sebuah desain sesuai dengan prinsip desain Revastudio, kemudian dipilih juga *co-designer* yang bertugas membantu desainer dalam mencapai pemenuhan dokumen dan sebagainya dalam sebuah proyek. Arsitek R mengungkapkan bahwa dalam Revastudio lebih mengandalkan junior arsitek dalam membantu arsitek utama untuk masalah gambar kerja, 3d render, dan kelengkapan lainnya. Sehingga dalam Revastudio juga tidak memiliki tim khusus dalam proses

desain. Arsitek R juga menyampaikan bahwa manajemen tim desain yang lebih kecil skalanya lebih mudah diperhatikan dan kerjasama satu sama lain dapat langsung terjadi tanpa adanya orang ketiga. Sehingga setiap proses kerja, desainer bersama *co-desainer* dan atasan dapat melakukan diskusi lebih mudah.

B. Tantangan pekerjaan

Dalam proses mendesain seorang desainer atau arsitek memiliki tanggung jawab dan dorongan untuk menghasilkan gagasan baru terkait pemecahan desain dan tampilan yang dituntut agar mendekati atau bahkan sama kesesuaiannya dengan prinsip desain Revastudio dan preferensi dari klien. Menurut desainer PO dengan adanya tuntutan tersebut membantunya untuk menetapkan standar mendesain agar mencapai hasil desain yang menarik dan original.

C. Hubungan harmonis sesama desainer

Kondisi lingkungan sosial yang saling mendukung dan memberikan motivasi, memberikan saran, membantu menyampaikan gagasan dan pengembangannya, membuat sebuah desainer berada dalam kondisi bersama-sama melewati masalah yang sama. Selain itu, dalam momen kebersamaan setiap desainer juga mampu membangun relasi yang baik satu sama lain, seperti makan bersama, melakukan aktivitas secara informal di luar kantor, saling berbagi cerita, dan sebagainya. Menurut junior arsitek AE, dalam kondisi seperti itu di dalam kantor membantunya merasakan kenyamanan psikologis. Kondisi tersebut membantunya

dalam membangun semangat dan produktivitas sehingga mampu menghasilkan gagasan desain yang lebih menarik.

### 3.4 Studi Kasus Proyek Revastudio

#### 3.4.1 *Elliptic house*

##### A. Tahapan Desain

Berikut menjelaskan tahapan desain yang dilakukan dalam proyek *Elliptic House* mengikuti tahapan desain yang sudah dijelaskan sebelumnya.

##### i) *Site Visit*

Melakukan *site visit* yaitu di daerah PIK yang menjadi *site* bangunan. Pada *site visit* pertama desainer akan melakukan analisis terkait arah angin, pergerakan matahari, dan potensi *site* terhadap lingkungannya. Selain itu juga desainer akan melakukan pengukuran terhadap *site*. Setelah melakukan analisa lapangan maka desainer mendapatkan data yaitu, tingkat bising yang rendah, kelembaban yang rendah pada awal bulan, dan cukup tinggi pada pertengahan. Kecepatan angin yang berhembus cukup kuat pada sore hari. Berikutnya data yang didapatkan adalah data klien yang akan dibahas pada pembahasan *client meeting*.

Setelah *site visit* yang pertama, desainer melakukan lagi beberapa *site visit* untuk melakukan kontrol lapangan yang seperti dijelaskan sebelumnya, desainer mengecek perkembangan

konstruksi bersama kontraktor dan mencari tahu problematika yang muncul dan mencari pemecahan masalah desainnya.

Terakhir dilakukan lagi *site visit* untuk melakukan *quality check* dari hasil desain yang sudah dibentuk, selain itu juga melakukan dokumentasi terkait desainnya.

ii) *Client Meeting*

Proses *client meeting* dilakukan secara berkala yaitu seminggu sekali dengan *Mr. Mickey*. Pada pertemuan pertama desainer bersama *client* membahas terkait masalah *budgeting*, konsep yang diinginkan dan berbagai preferensi *client* lainnya. Pertemuan berikutnya dilakukan asistensi dan pengajuan desain yang sudah dikerjakan sehingga seorang *client* dapat memiliki gambaran apakah desain sudah sesuai atau mungkin diperlukan perubahan dan penambahan terhadap desain. Meskipun beberapa kali diperlukan perubahan *layout* namun proses desain tetap berlanjut seperti pembahasan terkait *material plan*, *finishing*, dan *detailing*. Melalui *client meeting*, seorang desainer atau tim desainer melakukan kegiatan sebagai berikut:

a. Pengumpulan data terkait klien

Data yang terkumpul adalah murni hasil wawancara dan observasi terhadap klien. Selain itu ada juga data yang didapatkan dari preferensi klien

kepada desainer. Dalam *client meeting*, klien menuturkan keinginan kepada desainer berupa preferensi desain sebagai berikut:

- a) Bentuk yang melengkung dan organic agar ruangan terasa tidak kaku;
- b) Keinginan kolam renang di lantai paling atas;
- c) Tampilan desain yang mewah dan modern.

Selain itu juga terdapat beberapa preferensi desain yang didapatkan klien dari gambar-gambar di jejaring sosial yang kemudian disampaikan kepada desainer, untuk desainer mencetuskan gagasan yang lebih unik menurut preferensi klien.

*“Melihat referensi dari internet memang boleh, bahkan ada klien yang ingin sama persis, namun pada kasus ini kita harus bisa buat desain yang lebih paling diri sendiri tapi ya ada unsur dari preferensi kliennya.” NS  
(Desainer Interior RSI)*

#### b. Asistensi terhadap *client*

Proses asistensi dilakukan selama melakukan *client meeting*, dan ada yang berupa data yang disampaikan melalui via pesan. Asistensi dilakukan untuk mendapatkan masukan sekaligus memberikan pandangan atau gambaran terkait desain yang sudah dirancang. Setelah melakukan asistensi maka desainer memiliki data yang menjadi pendukung dalam menciptakan gagasan yang lebih menarik dalam proses revisi.



Pada proses *meeting* proyek *Elliptic House*, dilakukan secara bersamaan antara *RSI Group* bersama dengan kontraktor, tim ME, dan klien. Sehingga proses asistensi pun dilakukan bersamaan dan menemukan problematika yang dapat langsung dilihat bersama.

**Kehadiran** : Tim arsitek RSI (Hani & Renoska), Tim Interior RSI (Nila), Kontraktor (Pak Aldi & Pak Patris), ME (Pak Davy), Owner (Pak Micky & Bu Jean).

**ME**

1. AC Cassette untuk di multifunction room menggunakan outdoor terpisah.
2. Kandang anjing ada 2 dan dua duanya menggunakan AC.
3. Pemipaan hexos fan Baking Area langsung keluar dari arah pintu baking ke halaman.
4. Diminta membuat 2 penawaran, satu menggunakan sistem positive pressure dan yang satu tidak.
5. Lampu jadi menggunakan Erreluce dengan sistem pembayaran yang kedua.
6. Smart home yang digunakan hanya untuk pintu masuk utama, lampu dan curtain. Ac menyusul.

**INTERIOR**

1. Revisi peletakkan titik AC
2. Minta ke sales sanitair spek sanitair yang digunakan beserta detailnya.
3. Meminta penawaran lantai ke infinity dan ke neolith
4. Study room jadi menggunakan warna, grey dan sage green.
5. Untuk area flooring bathroom bagian lantainya menggunakan niro granit

**ARSITEK**

1. Ada penambahan lift.
2. Tambahkan 1 kandang anjing di area taman depan dengan ketinggian 1,8 m. Ada sedikit penipisan (kurang lebih 30 cm) lengkungan bagian desain di area terkait.
3. Bu Jean minta dikirim finising lantai servis dan list sanitair area servis.
4. Lantai bagian outdoor lt 1 menggunakan granit, lantai balkon lt 1 menggunakan engineering wood, lantai teras depan baking menggunakan engineering wood, lantai kandang anjing menggunakan engineering wood, lantai drying area menggunakan niro granit dan menghilangkan bagian gravel.

Gambar 2.1 Data Asistensi *Elliptic House*

Sumber: Dokumen Revastudio

c. Revisi terhadap *client*

Revisi desain dilakukan oleh desainer setelah mendapatkan permasalahan baru dalam desain dan mendapat permintaan baru dari klien, sehingga dalam proses mendesain akan melakukan perbaikan desain terkait kesesuaian desain dengan preferensi desain kliennya.

d. Presentasi desain kepada *client*

Setelah proses revisi dan keseluruhan desain sudah selesai maka tim arsitek bersama tim interior melakukan proses rekap terkait setiap dokumen yang dibutuhkan dalam melakukan presentasi final kepada klien.

Pada proses awal mendesain hal yang akan dibawakan dalam presentasi kepada klien berupa *concept board* dan *mood board*.

Sedangkan dalam presentasi desain final maka dokumen yang disiapkan antara lain, *binder* gambar kerja, *rendering binder*, dan *material board*.

iii) *Internal Meeting*

Pertama kali melakukan *internal meeting* desainer bersama *principal* tentu akan membahas *brief* terkait desain, pada proyek ini memiliki efek terkait *budgeting*, contohnya ketika desainer mengajukan material dan vendor maka akan disesuaikan dengan preferensi *client*. Berikutnya akan membahas tentang laporan lapangan dan fiksasi desain terhadap lapangan. Selain itu dalam *internal meeting* juga digunakan oleh desainer untuk bersama-sama memikirkan berbagai konsep yang akan diterapkan dalam desain.

Pada proyek *Elliptic House* tim desain dibagi menjadi tim interior dan arsitek kemudian ada juga tim kontraktor dan ME di luar *RSI Group*. Dalam *internal meeting* terkait desain, tim desainer menentukan konsep bangunan dengan bentuk yang

dinamis dan bersama-sama mencari konsep pemecahan masalah desain terhadap lingkungannya. Kemudian juga melakukan *internal meeting* bersama tim kontraktor dan ME terkait kebutuhan, ketentuan dan batasan-batasan dalam mendesain sehingga desain dapat hadir lebih fungsional.

*“Internal meeting itu penting sekali, untuk desainer agar bisa menyatukan pemikiran bersama-sama kemudian juga ada aja peluang-peluang pemikiran baru yang muncul dari pertanyaan atau pendapat dari rekan lain.” HN (Arsitek RSI)*

iv) *Design Process*

Memasuki proses desain, pada proses ini desainer memiliki tanggung jawab dan tantangan dalam mendesain dengan menyesuaikan beberapa tuntutan yaitu prinsip desain Revastudio, efek *budgeting*, dan preferensi *client*. Selain itu desainer juga dituntut untuk mampu menghasilkan gambaran yang paling diri sendiri dan sesuai dengan standar gambar Revastudio.

a. *3D Modeling*

*3d modeling* pada proses desain *elliptic house* pertama dilakukan dengan mengambil bentuk dasar sebuah oval yang kemudian sisa dari bentuk ruang lainnya mengikuti. Melalui *3d model* jugalah desain diasistensikan untuk memberikan gambaran desain kepada pimpinan dan klien.



Gambar 2.2 3D Model Elliptic House

Sumber: Dokumen Revastudio

#### b. Asistensi

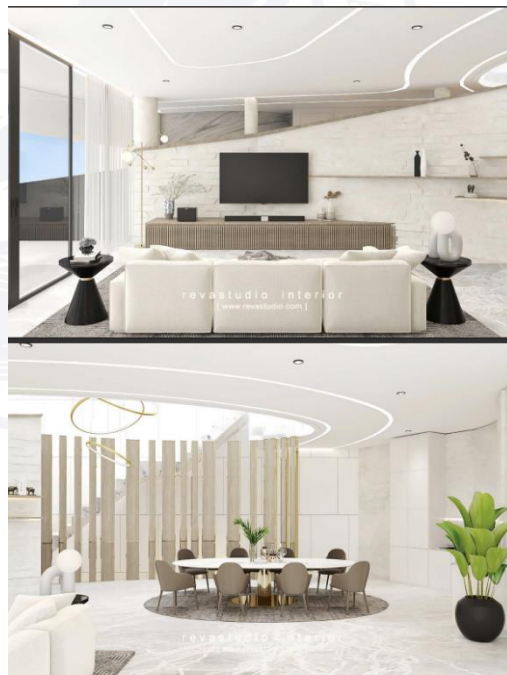
Proses asistensi dilakukan setelah diberikan *brief* terkait desain dan sudah dibuat desainnya, maka desainer akan mengajukan desain kepada *principal* dan *client* untuk menunjukkan gambaran proses desain. Setelah itu maka muncul dorongan bagi desainer untuk menciptakan gagasan yang baru dan lebih matang sesuai dengan prinsip desain Revastudio.

#### c. Revisi

Setelah melakukan asistensi kepada *principal* dan *client* desainer akan menerima kritik dan saran terkait desain yang telah dibuat, maka dari itu dilakukanlah proses revisi desain yang akan memunculkan gagasan baru dan matang terhadap desain yang lebih sesuai dengan preferensi *client* dan tuntutan Revastudio.

#### d.3D rendering

Hasil *render* yang dikerjakan menurut hasil *3d model* yang sudah disetujui maka dihasilkan sesuai dengan konsep yang digagas juga sebelumnya. Pada proyek ini konsep visual yang ingin dicapai yaitu sebuah desain yang mewah dan menggabungkan gaya klasik dengan modern dalam satu bangunan. Sehingga gambar yang ditampilkan dalam hasil *render* juga perlu menunjukkan kesan mewahnya dari warna dan sebagainya. Apabila tidak mencapai hal tersebut maka ada pores revisi yang perlu dilakukan sehingga gambar dapat hadir sesuai dengan tuntutan Revastudio.



Gambar 2.3 *Render interior Elliptic House*

Sumber: Dokumen Revastudio

#### e. Gambar Kerja

Proses pembuatan gambar kerja dilaksanakan setelah desain 3d disetujui. Setelah 3d desain sesuai dengan preferensi *client* dan tuntutan Revastudio, berikutnya desainer akan dibantu oleh *co-designer* untuk membuat gambar kerja terkait *layout* hingga gambar presentasi tampak dan potongan. Kemudian gambar kerja akan diajukan kepada pihak konstruksi dan *client*.

Namun sebelum gambar kerja dilakukan fiksasi maka akan dilakukan juga asistensi terkait gambar kerja, pada kasus ini gambar kerja sementara digunakan sebagai sarana untuk menentukan material. Kemudian sebagai sarana untuk mencatat hasil asistensi dan perlu direvisi.



Gambar 2.4 Catatan revisi pada gambar kerja sementara

Sumber: Dokumen Revastudio