

ABSTRAKSI

Dalam penulisan laporan kerja praktek ini, penulis membahas tentang profil perusahaan, penjelasan dan pembahasan mengenai proyek dan tugas-tugas desain interior arsitektur yang telah dilakukan, serta beberapa manfaat nilai positif dan teknik pengerjaan suatu proyek interior. Adapun tujuan pembahasan ini adalah untuk lebih memahami setiap teori dan ilmu yang telah diberikan agar dengan baik dapat diterapkan secara nyata dalam dunia kerja, dan menjadikan penulis sebagai seorang calon *professional* dalam bidang interior desain dan arsitektur. Penulis menggunakan metode analisis deskriptif dan eksplanasi dalam membahas setiap permasalahan.

DAFTAR ISI

Cover	
Lembar Pengesahan	
Akad Kerjasama	
Surat Keterangan Kerja Praktek dari Perusahaan	
Kartu Asistensi Kerja Praktek	
Lembar Penilaian Akhir Mahasiswa Kerja Praktek	
Form Penilaian Kerja Praktek	
Pernyataan Orisinalitas Laporan	
Pernyataan Publikasi Laporan	
Kata Pengantar	
Abstraksi	i
Daftar Isi	ii
Daftar Gambar	iv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Penulisan	2
1.3 Batasan Penulisan	3
1.4 Sistematika Penulisan	3

BAB II PROFIL PERUSAHAAN

2.1	Sejarah Singkat Perusahaan	5
2.2	Visi dan Misi	5
2.3	Bidang Usaha	6
2.4	Data Perusahaan	6
2.5	Portfolio	
2.5.1	Architecture	7
2.5.2	Interior Design, Furniture, dan Landscape	8

BAB III LANDASAN TEORI

3.1	Arsitektur	11
3.2	Interior	12
3.3	Furniture	13
3.3.1	Podium/ Mimbar	14
3.3.2	Kursi Jemaat	15

BAB IV PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

4.1	Survey Lighting	
4.1.1	Residential House (Golden's Door)	18
4.1.2	Public Space – 90 Gourmet Bandung	20
4.2	Ruang Kebaktian Remaja GKI Kebon Jati Bandung	
4.2.1	Konsep	
4.2.1.1	Konsep Bentuk	22
4.2.1.2	Konsep Warna	22

4.2.1.3 Konsep Tekstur	22
4.2.1.4 Konsep Pola	23
4.2.1.5 Konsep Pencahayaan	23
4.2.1.6 Konsep Skala	23
4.2.2 Proses	24

BAB V PENUTUP

5.1 Opini Praktikan	33
5.2 Kesimpulan	34
5.3 Saran	35

DATA PRAKTIKAN

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

BAB II PROFIL PERUSAHAAN

2.5 Porfolio

2.5.1 Architecture

2.5.1.1 Dago Block	7
2.5.1.2 Dago Hills	7
2.5.1.3 90 Gourmet	7
2.5.1.4 Marina Coast	7
2.5.1.5 Yoris's House	8
2.5.1.6 Galeria House	8

2.5.2 Interior Design, Furniture, dan Landscape

2.5.2.1 Lumiere	7
2.5.2.2 Golden's Door	7
2.5.2.3 Orange Blossom	7
2.5.2.4 Meeting Point	7
2.5.2.5 Sound Room	9
2.5.2.6 Alex's House	9
2.5.2.7 Bathroom	9
2.5.2.8 Living Room	9
2.5.2.9 Dago Block.....	10

2.5.2.10 Dago Hills	10
---------------------------	----

BAB III LANDASAN TEORI

3.1 Arsitektur

3.1.1 Arsitektur Gereja Kristen	11
---------------------------------------	----

3.3 Furniture

3.3.1 Dasar Perbandingan Tubuh Manusia	13
--	----

3.3.2 Studi Antropometri Modern	13
---------------------------------------	----

3.3.1 Podium/ Mimbar

3.3.1.1 Ukuran Podium Standar	14
-------------------------------------	----

3.3.2 Kursi Jemaat

3.3.2.1 Antropometri Posisi Duduk	15
---	----

3.3.2.2 Posisi Tulang dan Lumbar	15
--	----

BAB III PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

4.1 Survey Lighting

4.1.1 Residential House (Golden's Door)

4.1.1.1 R. Makan + Pantry	18
---------------------------------	----

4.1.1.2 Kamar Tidur Utama	18
---------------------------------	----

4.1.1.3 WC KT Utama	19
---------------------------	----

4.1.1.4 Taman	19
---------------------	----

4.1.1.5 R. Makan + Pantry	12
---------------------------------	----

4.1.1.6 Taman	13
---------------------	----

4.1.2 Public Space – 90 gourmet Bandung

4.1.2.1 Façade	20
4.1.2.2 Sisi Atrium	21
4.2 Ruang Kebaktian Remaja GKI Kebon Jati Bandung	
4.2.2 Proses	
4.2.2.1 Modelling SketchUp kursi awal	24
4.2.2.2 Modelling SketchUp podium awal	24
4.2.2.3 Hasil render Kerkythea konsep awal	24
4.2.2.4 Floor plan dengan kenaikan elevasi mimbar	26
4.2.2.5 Ceiling plan + titik lampu	26
4.2.2.6 Variasi olahan kursi 1	27
4.2.2.7 Variasi olahan kursi 2	27
4.2.2.8 Hasil rendering dengan mimbar 1 dan perbedaan olahan kursi	27
4.2.2.9 Hasil rendering dengan mimbar 1 dan perbedaan olahan kursi	28
4.2.2.10 Podium sirip kayu	29
4.2.2.11 Podium melengkung	29
4.2.2.12 Podium segitiga	30
4.2.2.13 Orthografik podium	30
4.2.2.14 Hasil rendering 1	31
4.2.2.15 Hasil rendering 2	31
4.2.2.16 Hasil potongan memendek	32