



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK

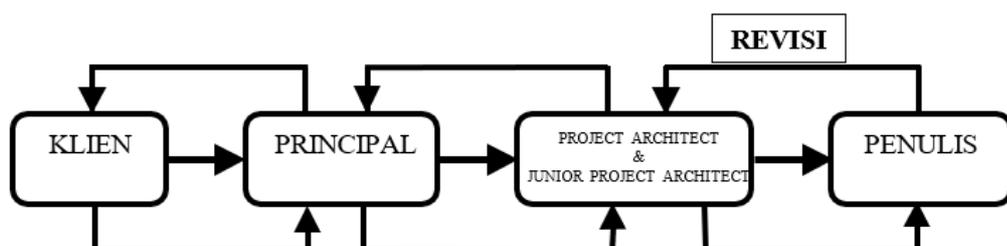
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

StudioKAS terdiri dari dua orang *principal*, dua orang *senior project architect*, empat orang *project architect*, dua orang *junior project architect* dan satu orang *drafter*. Sesuai dengan gambar 2.1 kedudukan penulis sebagai intern berada dibawah naungan *project architect* dan *junior project architect*. Dhyani Paramita bertanggung jawab sebagai pembimbing lapangan penulis selama Kerja Praktik berlangsung.

2. Koordinasi

Tanggung jawab pekerjaan selama Kerja Praktik diberikan oleh Andi Raihan, David Epton Mayer, Fransnino Dachi, Priyo Warsito selaku *project architect* serta Dhyani Paramita dan Matthew Wirjan selaku *junior project architect*. Penugasaan diberikan sesuai dengan proyek yang sedang dikerjakan oleh masing masing arsitek.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Kerja Praktik

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 & 2 (5-12 Juli 2019)	Kos KH. Mas Mansyur	Membuat konsep bangunan, membuat 3D bangunan, <i>rendering</i> , dan revisi
2	3 (15-19 Juli 2019)	Kos KH. Mas Mansyur <i>Showroom & Café</i> Bali	Presentasi Kos KH. Mas Mansyur, membuat poster (untuk <i>website</i>) <i>Briefing showroom</i> , membuat 3D massa bangunan
3	4 & 5 (22 Juli- 2 Agustus 2019)	Interior Rumah Green Nuri Residence	<i>Briefing</i> Interior Green Nuri, eksekusi, revisi, render
4	6 (5-9 Agustus 2019)	Interior Green Nuri Residence <i>Project visit</i> (Puri Mutiara Kemang House) <i>Marketing Gallery</i>	Presentasi dan <i>review</i> Interior Green Nuri <i>Project visit</i> (Puri Mutiara Kemang House) <i>Briefing marketing gallery</i>
5	7 (12-16 Agustus 2019)	<i>Marketing Gallery</i> <i>Project Visit</i> S+H House, Gading Kirana House, JK House)	<i>Rendering</i> , membuat potongan dan revisi <i>ceiling</i> . <i>Project Visit</i> (S+H House, Gading Kirana House, JK House)
6	8 (19-23 Agustus 2019)	Safety Riding Center (SRC) Sayembara Propan TIC	Membuat diagram massa bangunan SRC <i>Briefing</i> dan mencari data sayembara dan membuat program ruangnya.

7	9,10,11 (26 Agustus- 13 September 2019)	Sayembara Propan TIC Kota Tua Jakarta	Mencari referensi membuat <i>moodboard</i> , membuat fasad dan massa bangunan, presentasi, review, revisi,
			Membuat denah musholla, toilet, dsb, melanjutlan denah, 3D, detail, presentasi dan review
			Membuat narasi konten poster, membuat diagram akses, <i>library</i> rendering, membuat potongan render
8	12 (16-20 September 2019)	Sayembara Masjid Agung Singkawang	Mencari data, membuat massa
9	13 (23-27 September 2019)	SRC	Membuat potongan dan tampak SRC
10	14 (30 September-4 Oktober 2019)	Interior kamar mandi proyek Wiraland Permata Buana	Membuat interior kamar mandi, revisi, Membuat alternatif fasad Permata Buana
11	15 (7-11 Oktober 2019)	Sayembara Bundaran HI	Mencari informasi sayembara Bundaran HI, membuat <i>site plan</i>
12	16 (14-18 Oktober 2019)	Proyek Sayembara Propan Masjid Agung Singkawang Green Nuri Residence	Meenerjemahkan narasi poster sayembara Propan dan Masjid Singkawang dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris untuk konten <i>website</i> . Membuat aksonometri Green Nuri Residence.
13	17 (18-24 Oktober	Studi lahan miring 20 ⁰ -40 ⁰	Mencari informasi dan literasi mengenai bangunan di lahan

	2019)	Ebony VII Interior Paradise Residence	miring berkontur. Merevisi denah, potongan, detail proyek Ebony VII. Membuat Interior rumah kavling 3 dan 4 perumahan Paradise Residence.
14	18 (25-31 Oktober 2019)	Interior Paradise Residence	Menyelesaikan desain interior kavling 3 dan 4 Paradise Residence

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Praktik

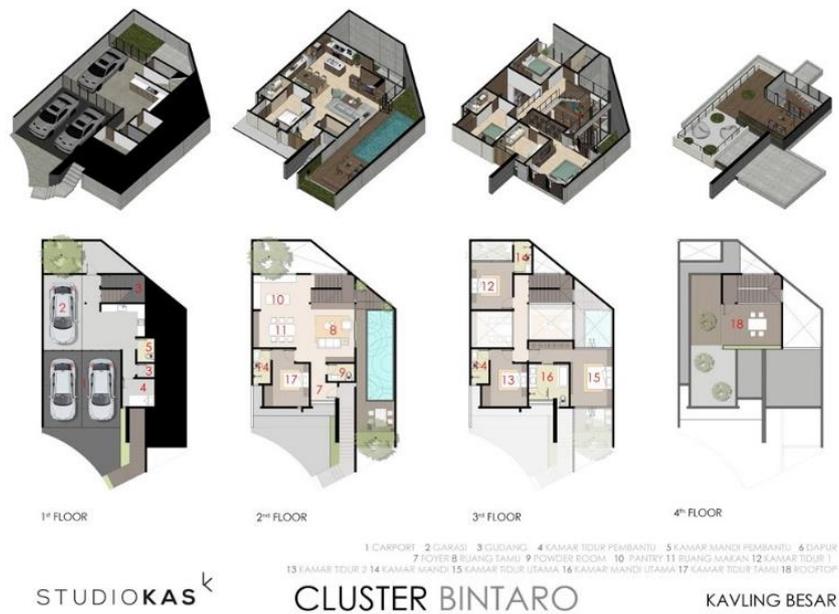
a. Kos KH. Mas Mansyur

Bangunan kos KH. Mas Mansyur terletak di Jakarta yang merupakan daerah perkantoran sehingga kos ini memiliki target penghuni, yaitu karyawan. Luas tanah proyek ini adalah 1.045 m² dan luas bangunan 2.130 m². Kos ini diperuntukan bagi karyawan wanita dan pria. Dengan total kamar 78 unit, 38 unit untuk pria dan 40 unit untuk wanita. Sebelumnya, proyek ini telah dikerjakan hingga tahap desain 3D oleh salah satu *junior project architect* yaitu, Dhyani Paramita. Mahasiswa Kerja Praktik diminta untuk membuat alternatif desain bangunan kos tersebut. Penugasan mendesain kos dari awal hingga akhir menjadi pengenalan dan latihan dalam merancang bangunan dari mulai membuat denah hingga hasil akhir berupa render dan poster.

b. Interior Green Nuri Residence

Cluster Green Nuri Residence merupakan proyek yang dikerjakan oleh *project architect*, Fransnino Dachi. Terdapat 3 tipe bangunan pada cluster Interior Green Nuri Residence yaitu, kavling besar, kavling 9x15 dan kavling 8x15. Ketiga bangunan ini terdiri dari 3 lantai dengan ukuran yang berbeda dan tambahan kolam renang untuk tipe kavling besar.

Terdapat beberapa ruangan yang didesain yaitu, ruang tamu, ruang makan, dapur, 2 kamar anak, 1 kamar master, dan 2 kamar mandi. Dalam hal ini penulis diminta untuk membuat alternatif interior bangunan Cluster Green Nuri Residence tipe kavling besar.



Gambar 3.2. Denah Cluster Green Nuri Residence Kavling Besar
 (Sumber: <http://studiokas.id/>)



Gambar 3.3. Cluster Green Nuri Residence

(Sumber: <http://studiokas.id/>)



Gambar 3.4. Cluster Green Nuri Residence

(Sumber: <http://studiokas.id/>)

c. Sayembara Propan TIC

Sayembara Propan merupakan acara tahunan yang diselenggarakan Propan sejak tahun 2014. Sayembara ini memiliki tema yang berbeda-beda tiap tahunnya. Tahun 2019 ini Propan mengangkat tema *Tourism Information Center* dengan tujuan memberi kesempatan bagi para arsitek untuk memajukan arsitektur nusantara, memberi solusi kepada pemerintah dalam mengembangkan kawasan wisata, mendesain bangunan untuk dijadikan pedoman dalam membangun pusat informasi pariwisata dan mendukung program pengembangan 10 destinasi pariwisata dan 1

kawasan ekonomi khusus (KEK) yang diprioritaskan oleh pemerintah (Propan, 2019).



Gambar 3.5. Poster Sayembara Propan 2019
(Sumber: <http://arsitekturnusantara.propanraya.com/>)

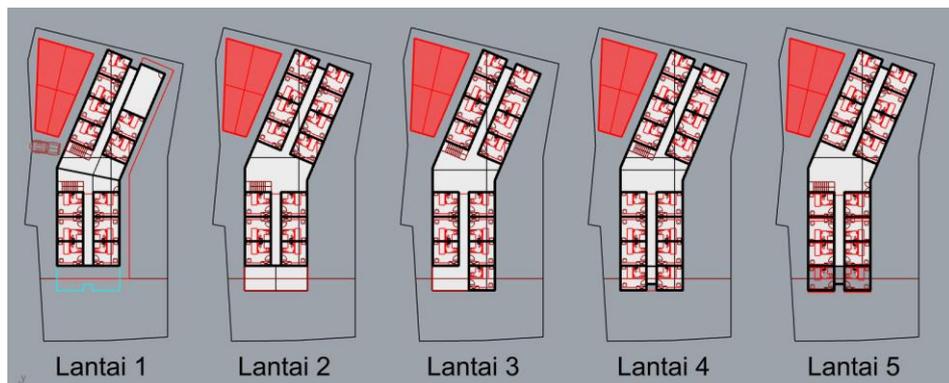
Setiap peserta wajib memilih 1 destinasi wajib dan 2 destinasi pilihan. Terdapat 11 destinasi wisata prioritas Indonesia, yaitu Danau Toba, Sumatera Utara; Tanjung Kelayang, Bangka Belitung; Tanjung Lesung, Banten; Kepulauan Seribu, DKI Jakarta; Borobudur, Jawa Tengah; Bromo tengger – Semeru, Jawa Timur; Mandalika, Lombok – NTB; Labuan Bajo, Flores – NTT; Wakatobi, Sulawesi Tenggara; Morotai, Maluku; Likupang, Sulawesi Utara. Dalam hal ini StudioKAS mendapatkan kesempatan untuk mendesai pusat informasi pariwisata untuk daerah Kepulauan Seribu di DKI Jakarta, Morotai di Maluku, dan Bromo Tengger di Semeru, Jawa Timur. Tim 1 (Kepulauan Seribu, DKI Jakarta) Diketuai oleh Bapak Kusuma dan Ibu Dewi, serta Andi Raihan, Priyo, Gea Aliftia, Fitra Firmansyah, dan penulis sebagai anggota. Anggota tim 2 (Morotai), yaitu Dhyani dan Fransnino, serta tim 3 (Bromo) beranggotakan Matthew.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

a. Kos KH. Mas Mansyur

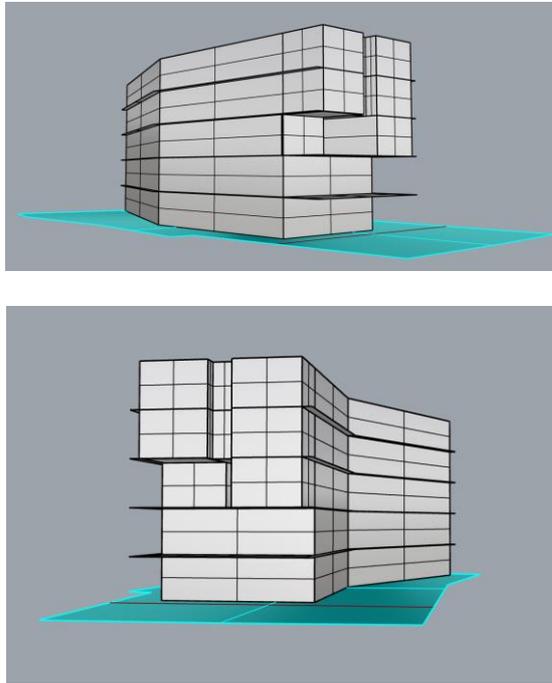
Tahapan awal yang dilakukan adalah melakukan briefing bersama *principal* dan *project architect* mengenai kondisi site, ketentuan tinggi bangunan (maksimal 5 lantai), peruntukkan kos (untuk pria dan wanita), ketentuan bangunan tambahan (Yoshinoya) sebagai penunjang kos.

Setelah melakukan briefing penulis mulai membuat denah kamar. Denah kamar dibuat 1 tipe. Bentuk denah dibuat agak menekuk dengan mengikuti bentuk site bangunan agar lebih menyatu dengan sekitar. Selain itu, pintu masuk utama berada di bagian menekuk di tengah bangunan hal ini sekaligus menjadi pemisah antara kos pria di bagian depan dan kos wanita di bagian belakang. Bentuk massa Yoshinoya juga mengikuti bentuk *site* dan berada di area samping.

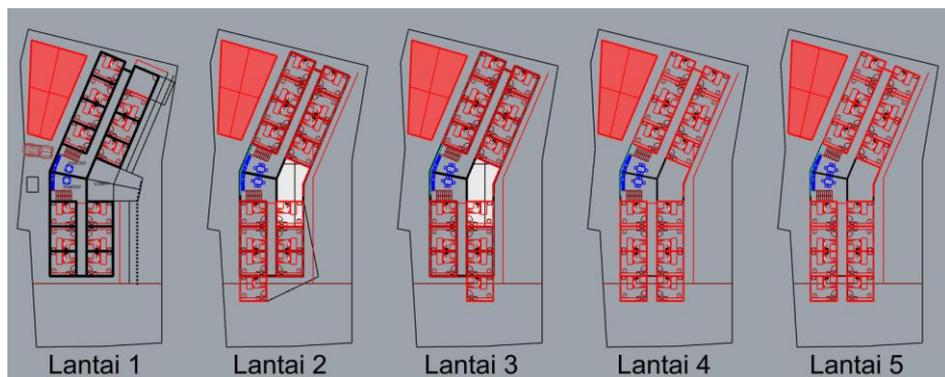


Gambar 3.6. Denah Kos KH. Mas Mansyur

(Sumber: Data Pribadi, 2019)

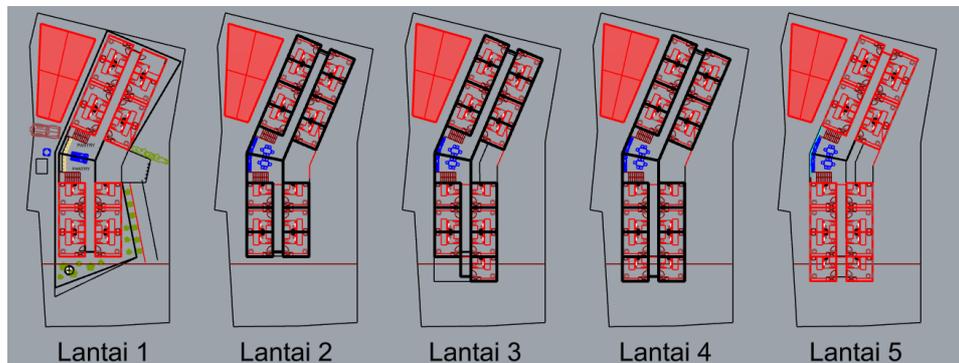


Gambar 3.7. Gambar massa bangunan Kos KH. Mas Mansyur
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



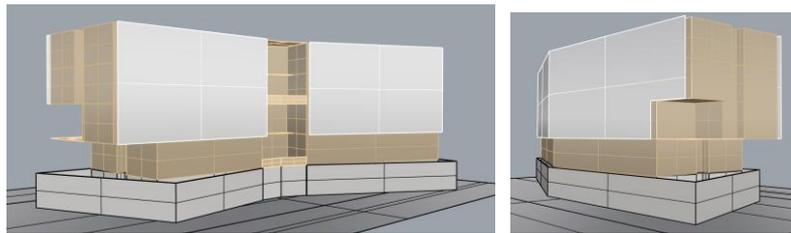
Gambar 3.8. Denah Kos KH. Mas Mansyur revisi pertama
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Pada hasil revisi ini, denah kos area tengah dibuat menjadi tempat untuk pantry. Pantry di tengah memudahkan akses bagi para penghuni karena dekat dengan area tangga.



Gambar 3.9. Denah Kos KH. Mas Mansyur revisi kedua
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Terdapat balkon yang dapat diakses oleh penghuni. Untuk memisahkan antara penghuni pria dan wanita, area *outdoor* dan balkon di lantai 2 dan 3 hanya diperuntukan kepada penghuni wanita sedangkan, area outdoor dan balkon di lantai 4 dan 5 hanya diperuntukan kepada penghuni pria.

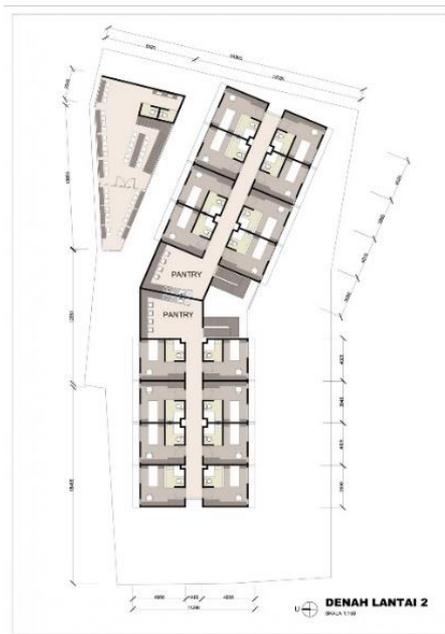


Gambar 3.10. Gambar massa bangunan Kos KH. Mas Mansyur revisi
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

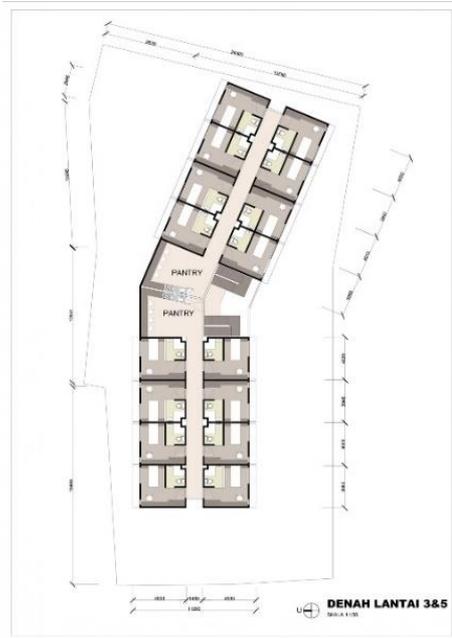
Setelah bentuk bangunan dan denah sudah selesai, penulis membuat fasad bangunan. Fasad yang digunakan berupa kayu yang disusun horizontal dan vertikal untuk memberi kesan unik tersendiri. Bangunan Yoshinoya mengikuti desain fasad bangunan kos yaitu menggunakan fasad kayu dengan pola horizontal dan vertikal.



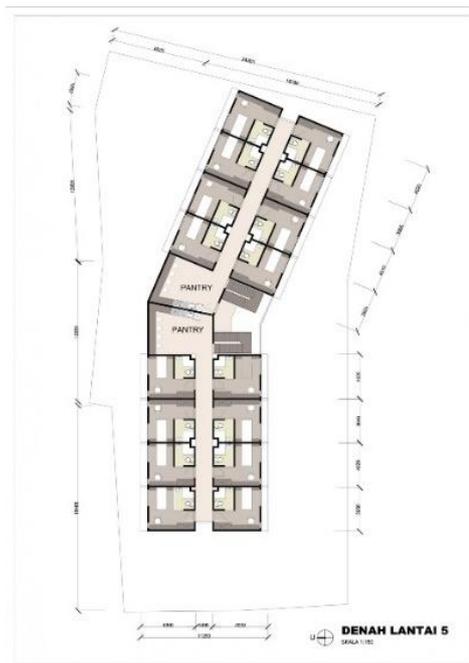
Gambar 3.11. Denah final Kos KH. Mas Mansyur
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.12. Denah final Kos KH. Mas Mansyur
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.13. Denah final Kos KH. Mas Mansyur
 (Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.14. Denah final Kos KH. Mas Mansyur
 (Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.15. Hasil render eksterior
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.16. Hasil render eksterior
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.17. Hasil render *entrance*
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.18. Hasil render *lobby*
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.19. Hasil render *pantry*
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.20. Hasil render kamar tidur
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.21. Hasil render Yoshinoya
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.22. Hasil render Yoshinoya
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Hasil akhir dipresentasikan di depan para staff dan *principal*. Staff dan *principal* memberikan kritik dan masukan terhadap desain yang telah dibuat. Setelah itu, penulis diminta untuk membuat poster mengenai Kos KH. Mas Mansyur untuk dimasukkan ke dalam website StudioKAS,



Gambar 3.23. Website StudioKAS
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

b. Interior Green Nuri Residence

Penugasan interior Green Nuri Residence diberikan oleh Fransnino Dachi selaku *project architect*. Minggu pertama penugasan diawali dengan *briefing* menjelaskan tentang gaya arsitektur yang akan diaplikasikan ke dalam interior bangunan Green Nuri Residence. Gaya arsitektur yang ingin dicapai pada interior bangunan ini berupa sesuatu yang modern dan elegan. Selain itu, pembimbing memberikan arahan dalam mendesain interior bangunan yaitu untuk selalu menggunakan 3 jenis material sebagai material utama pada tiap ruangan. Menurut pembimbing, kunci dalam mendesain sebuah interior bangunan adalah keselarasan. Secara keseluruhan harus terlihat menyatu dan segar.

Setelah mendapat arahan yang cukup dari pembimbing, penulis mulai melakukan *research* contoh interior rumah modern sebagai inspirasi dalam mendesain dan membuat *moodboard*.

Software yang digunakan dalam mengerjakan interior adalah Sketchup. *Software* Sketchup merupakan *software* yang digunakan StudiKAS dalam mendesain proyek-proyeknya. Sketchup dianggap lebih mudah digunakan untuk mengerjakan interior karena *software* ini dapat membuat sesuatu dengan lebih detail. Penulis memulai eksekusi desain dari lantai satu dengan ruang tamu, dapur dan *guest room*.



Gambar 3.24. Interior ruang TV
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.25. Interior dapur dan ruang makan
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.26. Interior kamar tidur tamu
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Furniture secara keseluruhan menggunakan material kayu, warna abu dan hitam. Setelah melakukan asistensi ke pembimbing, Penulis mengubah material kayu dengan material kayu yang memiliki warna lebih gelap agar lebih menyatu dengan warna abu dan hitam. Selain itu, area dapur dinilai masih terlihat kosong dibagian tembok dekat ruang makan. Penulis disarankan untuk membuat rak pajangan atau lemari untuk mengisi area kosong tersebut. Selain itu, penulis belajar tentang kegunaan tali air dalam interior bangunan. Tali air selain digunakan sebagai pertemuan antar material juga berguna untuk memberikan keselarasan dan kesan menyatu dalam interior. Berikut adalah hasil revisi setelah seminggu dengan melakukan asistensi rutin setiap harinya dengan pembimbing.



Gambar 3.27. Interior ruang TV
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.28. Interior dapur
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.29. Interior ruang makan dan dapur
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



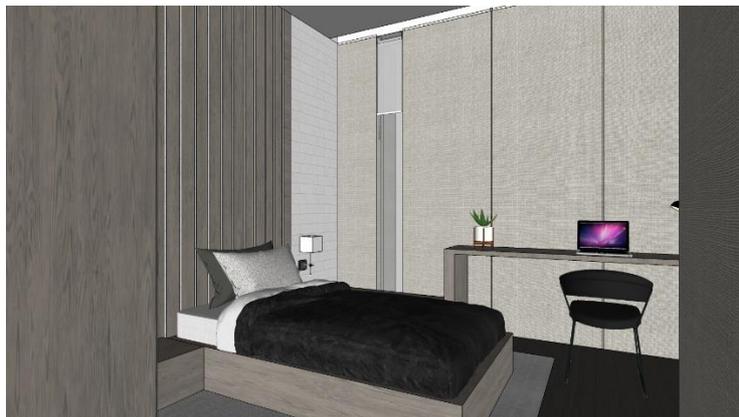
Gambar 3.30. Interior kamar tidur utama
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.31. Interior kamar tidur utama
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.32. Interior ruang TV
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.33. Interior kamar tidur tamu
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Hasil revisi diserahkan kepada pembimbing dan *principal* melalui *email*. Setelah menyerahkan hasil desain interior, *principal* memberikan masukan dan disampaikan melalui pembimbing. Penulis mendapatkan berbagai masukan seperti ciri khas StudioKAS dalam pemilihan tempat tidur yang memiliki ukuran yang tipis untuk menciptakan kesan luas dan modern. Bagian kayu di atas tempat tidur *guest room* juga dinilai kurang cocok untuk diaplikasikan.

Pada minggu kedua, penulis melanjutkan revisi interior bangunan sesuai dengan masukan yang diberikan pembimbing dan *principal*. Setelah itu seluruh ruangan selesai direvisi, penulis melakukan render dengan menggunakan *software* Lumion dan menyiapkan bahan untuk presentasi. Berikut adalah hasil presentasi interior Green Nuri Residence kavling besar.



Gambar 3.34. Interior ruang TV, ruang makan, dan dapur
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.35. Interior ruang makan
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.36. Interior ruang TV
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.37. Interior kamar tidur tamu
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.38. Interior kamar mandi tamu
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.39. Interior kamar anak
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.40. Interior kamar tidur utama
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.41. Interior kamar tidur utama
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

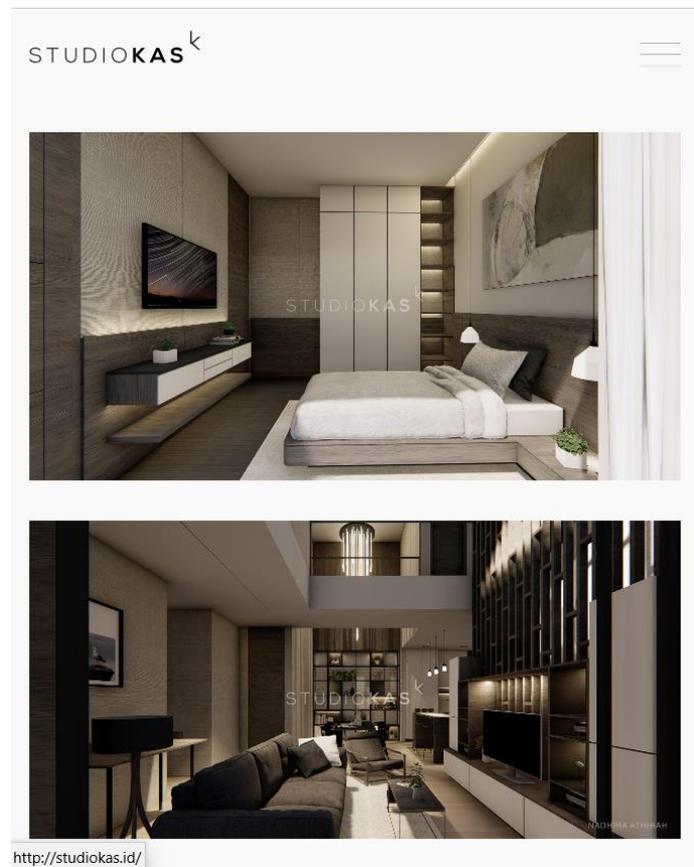


Gambar 3.42. Interior kamar mandi utama
(Sumber: Data Pribadi, 2019)



Gambar 3.43. Interior kamar mandi utama
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Hasil render interior kamar anak dan ruang tv dicantumkan pada *website* StudioKAS.



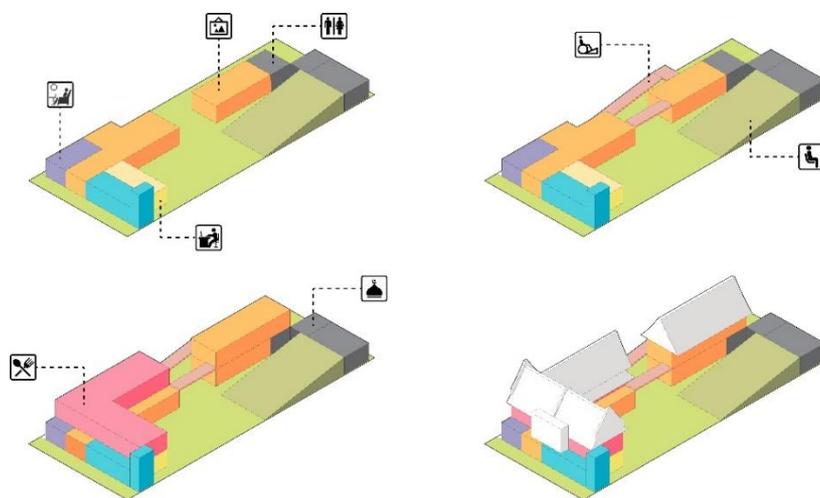
Gambar. 3.44. Website StudioKAS
(Sumber: studiokas.id/green-nuri-bintaro/)

c. Sayembara Propan

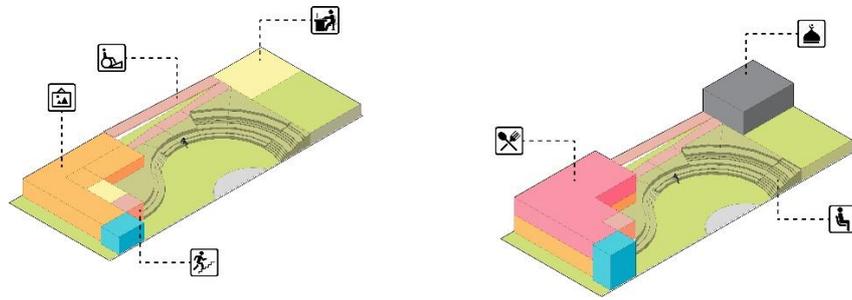
Tahap pertama yang dilakukan dalam mengikuti sayembara ini adalah *Principal* Bapak Kusuma mendaftarkan anggotanya ke pihak Propan. Waktu pendaftaran dibatasi dari 10 Agustus – 17 September 2019. Kemudian Bapak Kusuma memberikan arahan berupa *briefing* apa saja yang perlu dilakukan dan alasannya mengikuti lomba ini. Sayembara propan ini merupakan kedua kalinya StudioKAS berpartisipasi. Sebelumnya, tahun 2018, StudioKAS mendapatkan juara 3 untuk kategori kawasan Lombok dengan tema Pusat Cenderamata. Sayembara ini untuk kedepannya akan menjadi event tahunan yang akan selalu StudioKAS.

Setelah melakukan *briefing* bersama dengan *principal* dan staff yang mengikuti lomba, mahasiswa yang Kerja Praktik diperintahkan untuk mencari data seluas-luasnya mengenai ketiga destinasi tersebut sebagai bahan dalam mendesain TIC. Bapak Kusuma juga memberikan pengarahannya mengenai konsep ide bangunannya. Secara keseluruhan Bapak Kusuma ingin bangunan ini memiliki 2 massa sebagai penunjang kebutuhan TIC dengan tambahan area *outdoor* tempat auditorium untuk menampung orang-orang dalam jumlah banyak. Terdapat ruang-ruang wajib yang harus ada dalam TIC yaitu, lobi, ruang pengelola, fasilitas aksesibilitas bagi penyandang disabilitas dan lansia, *service desk*, area informasi, *lounge* pengunjung, kantor administrasi, ruang penyimpanan, ruang ibadah, ruang laktasi, area parkir dan toilet. Peserta juga boleh memasukkan ruang lainnya yang masih relevan dengan kebutuhan Pusat Informasi Pariwisata.

Penulis beserta 2 mahasiswa Kerja Praktik, Gea dan Fitra, mendiskusikan massa bangunan serta program ruang yang akan diadakan di bangunan TIC Kota Tua. Penulis membantu membuat diagram untuk bahan presentasi awal kepada *principal*.



Gambar 3.45. Diagram massa dan program ruang TIC Kota Tua
(Sumber: Data Kelompok, 2019)



Gambar 3.46. Diagram massa dan program ruang TIC Kota Tua
(Sumber: Data Kelompok, 2019)

Penulis juga membantu dalam mencari referensi interior untuk cafe di lantai 2 dan membantu mendesain fasad bangunan serta membuat presentasi dengan *view* bangunan yang dibuat di *sketchup*.

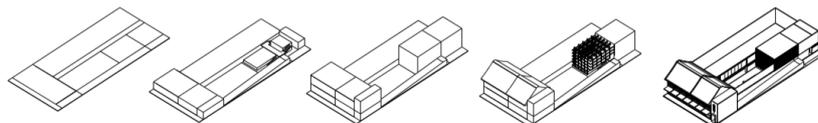


Gambar 3.47. Gambar perspektif *amphitheater*
(Sumber: Data Kelompok, 2019)



Gambar 3.48. Gambar perspektif *amphitheater*
(Sumber: Data Kelompok, 2019)

Setelah melakukan presentasi awal, desain tersebut masih kurang sesuai. Bapak Kusuma kemudian memberikan gambaran mengenai ide konsepnya, yaitu ia ingin merevitalisasi bangunan kota tua dengan mempertahankan bangunan eksisting kota tua ditambahkan dengan sentuhan modern. Bangunan massa pertama dibagian depan sesuai dengan bangunan eksisting ditambah massa bangunan kedua di bagian belakang berbentuk box dengan inspirasi Roman Ruin Shelter karya Peter Zumthor.



Gambar 3.49. Gambar diagram massa bangunan setelah revisi
(Sumber: Data Kelompok, 2019)

Kemudian tim mendesain ulang dari awal massa bangunan sesuai dengan masukan yang telah diberikan *principal* dan para *staff*. Pembagian tugas dalam mendesain dibagi menjadi 3 bagian, yaitu massa bagian depan yang berisi ruang informasi dan cafe, area *outdoor*, dan massa bangunan bagian belakang yang berisi area servis dan ruang souvenir. Penulis mendapatkan bagian massa bangunan belakang. Penulis memulainya dengan membuat denah musholla, toilet, dan ruang laktasi sekaligus membuat 3D bangunannya di Sketchup.



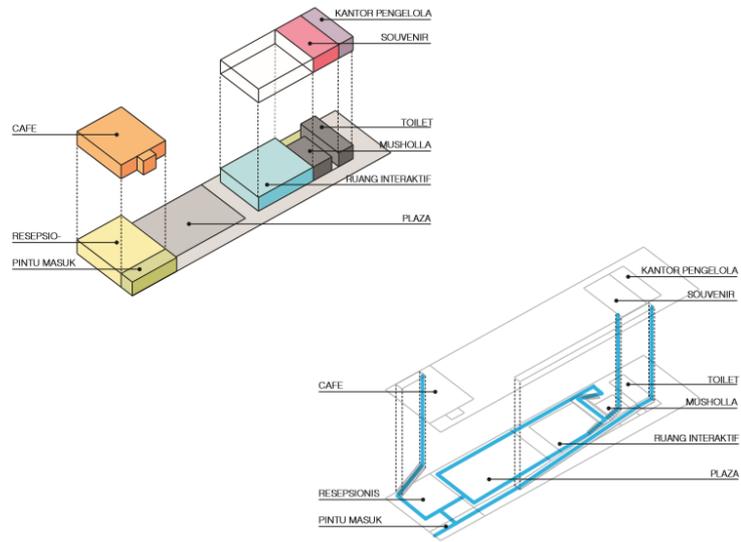
Gambar 3.50. Gambar perspektif masjid
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Selanjutnya, merapihkan fasad bangunan massa bagian depan dengan membuat detail pintu dan jendela.

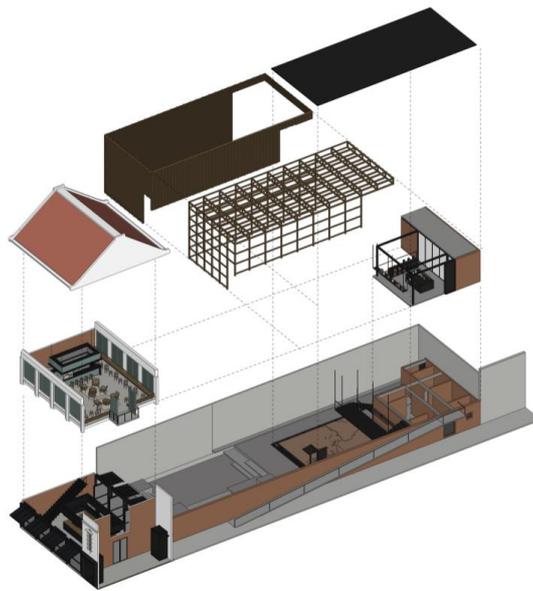


Gambar 3.51. Gambar fasad bangunan depan
(Sumber: Data Kelompok, 2019)

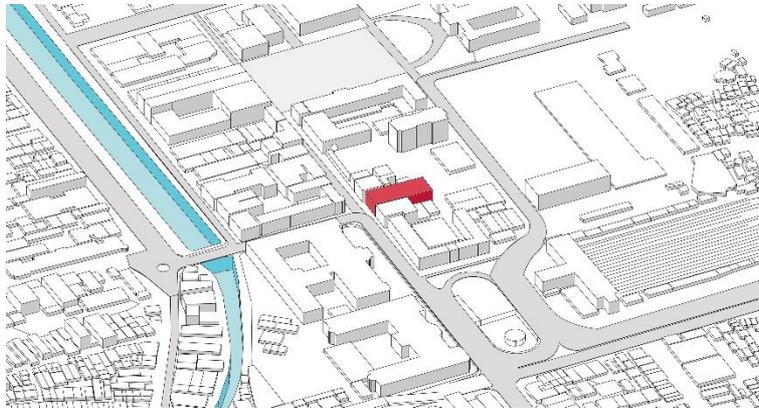
Setelah itu, hasil dari proses ini dibantu oleh 2 *project architect*, Raihan dan Priyo, untuk didetailkan. Selanjutnya, menyiapkan konten-konten yang akan dimasukkan ke dalam posters seperti membuat narasi, membuat diagram akses dan *zoning*, membuat diagram *exploded*, membuat *site plan*, dan membuat potongan render.



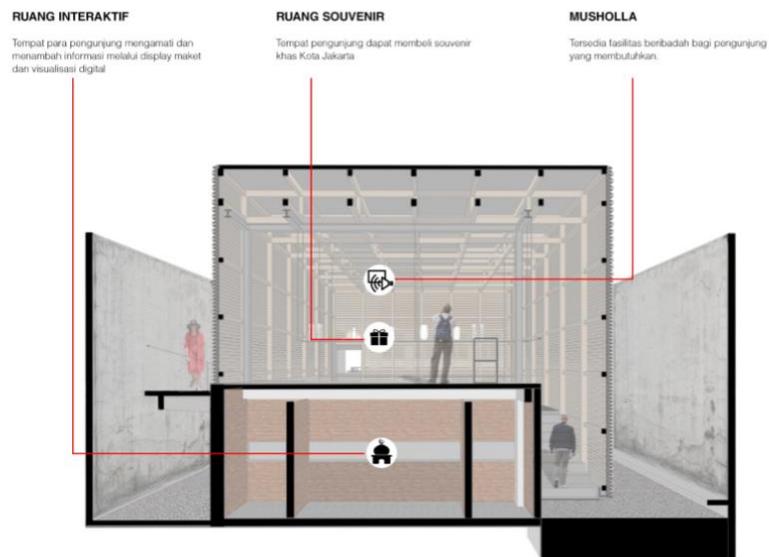
Gambar 3.52. Gambar diagram akses dan zoning
(Sumber: Data Kelompok, 2019)



Gambar 3.53. Gambar diagram exploded
(Sumber: Data Kelompok, 2019)



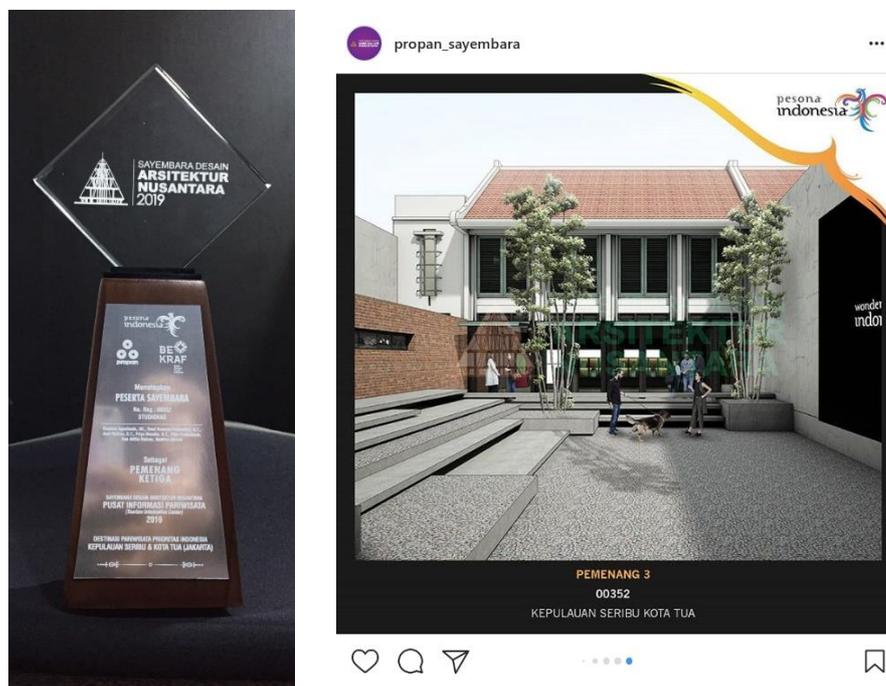
Gambar 3.54. Gambar lokasi site
(Sumber: Data Kelompok, 2019)



Gambar 3.55. Gambar potongan render
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

Seluruh konten poster kemudian diserahkan kepada 2 *project architect* tersebut untuk dimasukkan ke dalam poster beserta hasil render.

Kemudian seluruh poster dikirimkan ke alamat pengumpulan. Verifikasi karya dilakukan selama 21-22 September dilanjutkan dengan penjurian final pada 25 September 2019. Setelah itu, admin sayembara mengontak para pemenang untuk diinformasikan bahwa desain TIC Oud En Nieuw menjadi pemenang juara 3 sayembara TIC kategori Kota Tua.



Gambar 3.58. Foto piala dan bukti *screenshot* Instagram
(Sumber: Data Kelompok, 2019)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan Kerja Praktik di StudioKAS, penulis menemukan beberapa kendala yaitu:

1. *Software* yang digunakan di StudioKAS dalam membuat 3D bangunan menggunakan *software* Sketchup. Namun, dalam masa perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara, *software* Sketchup tidak begitu diajarkan secara mendalam.

Sehingga, pada awalnya penulis merasa kesulitan untuk membuat 3D bangunan pada saat mengerjakan tugas.

2. Dalam mengerjakan proyek-proyek StudioKAS penulis perlu menyesuaikan gaya arsitektur yang umum diaplikasikan pada proyek StudioKAS. Hal ini menjadi tantangan bagi penulis untuk dapat menemukan *style* dalam mendesain sesuatu pada proyek-proyek tersebut.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang penulis dapatkan atas kendala yang ditemukan selama Kerja Praktik di StudioKAS antara lain:

1. Berlatih menggunakan *software* Sketchup dengan bertanya kepada staff dan teman mahasiswa Kerja Praktik apabila penulis mengalami kesulitan atau terdapat hal yang kurang dimengerti penulis.
2. Mempelajari proyek-proyek StudioKAS yang tercantum pada *website*, melalui file yang diberikan *staff*, dan mencari referensi desain melalui internet. Selain itu, dibantu juga dengan rekomendasi referensi desain oleh para *staff* StudioKAS.