



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

3.1.1 Kedudukan

Pada kegiatan Kerja Praktik yang penulis lakukan di Einhaus Studio, penulis berperan sebagai peserta Kerja Praktik yang diberikan tugas untuk membuat *layout* denah, *layout furniture* sekaligus *detail* pada beberapa proyek. Dalam pembuatan tugas yang diberikan oleh *Principal*, biasanya peserta Kerja Praktik benar – benar diawasi dan diberikan arah oleh pembimbing Kerja Praktik (Anderson Laurie) agar *output* yang dihasilkan oleh peserta Kerja Praktik sesuai dengan keinginan *Principal* dan bisa dibaca oleh pekerja proyek.

3.1.2 Koordinasi

Pada saat pemberian tugas, peserta Kerja Praktik diberikan langsung oleh *principal* yaitu Andrew Laurie atau adiknya Anderson Laurie. Tugas yang diberikan kepada peserta Kerja Praktik merupakan proyek yang sudah didiskusikan oleh *principal* bersama *client*. Sebelum diserahkan kepada peserta Kerja Praktik, *principal* bersama arsitek senior melakukan diskusi untuk diberikan arah mengenai proyek dan pengenalan mengenai proyek yang akan dibuat. Setelah itu arsitek senior bersama *principal* baru mengevaluasi mengenai proyek kepada peserta Kerja Praktik dan apa saja yang harus dikerjakan. Dalam melakukan kerjanya, biasanya penulis benar – benar diawasi oleh project manager yaitu Anderson Laurie agar *output* yang dihasilkan sesuai dengan standar Einhaus Studio dan sesuai dengan apa saja yang dibutuhkan dalam proyek tersebut.

3.2 Tugas Yang Dilakukan

No Proyek	Proyek	Minggu	Keterangan
1	Kantor ABCC Fintech	1	Membuat <i>Layout</i> Furniture (Meja dan bangku) Evaluasi proyek 8 Coffee bean Membuat denah dan <i>Layout</i> Furniture
2	8' Coffee Beans	1	Evaluasi proyek 8 Coffee bean Membuat denah dan <i>Layout</i> Furniture
		2	Revisi denah dan <i>Layout</i> Furniture Floor dan wall lighting plan Ceiling Plan Revisi Lighting Plan Mechanical Lighting Plan
		3	Tampak dan Potongan <i>Layout</i> meja counter, Tampak + Potongan Detail pintu, <i>Detail</i> frame steel, <i>detail</i> menu board, dll.
		4	<i>Layout</i> Kamar mandi, Tampak + Potongan
		5	Revisi <i>layout</i> kamar mandi, tampak + potongan <i>Render</i> 8 Coffee Bean
		11	Kunjungan Site 8 Bean Coffee
3	Stand BBQ Japan	5	Membuat 3D BBQ Japan Stand <i>Render</i> BBQ Japan Stand
4	Cafe Abah	6	<i>Merender</i> Cafe Abah
5	Kimia Farma	6	Evaluasi proyek kimia farma Denah kantor kimia farma
		7	Revisi denah dan <i>layout</i> furniture Rencana plafon dan lantai Rencana saklar lampu Rencana stop kontak R. Direktur

		8	<i>Layout</i> R. Direktur, tampak dan potongan <i>Layout</i> Lounge Tampak dan potongan <i>Layout</i> R. Meeting, Tampak dan potongan <i>Layout</i> Hallway, Tampak dan potongan
		9	<i>Layout</i> lobby, tampak dan potongan <i>Layout</i> Lounge, Tampak dan potongan <i>Detail</i> Furniture
		10	<i>Layout</i> R. Tunggu CEO + Bar Service, Tampak dan Potongan <i>Render</i> Kimia Farma
		11	<i>Render</i> Kimia Farma
		12	Revisi rencana plafon kimia farma Revisi lighting plan dan ceiling
		13	Revisi lighting + ceiling lighting plan Revisi mechanical ceiling plan
6	Rumah 8x18	11	Referensi desain rumah minimalis + interior <i>Layout</i> denah rumah 8X18
		12	Revisi denah + <i>layout</i> furniture
		13	Membuat 3D Eksterior rumah minimalis (fasad)
		14	<i>Render</i> interior <i>Render</i> Eksterior

Tabel 3.1 Tabel Tugas Yang Dilakukan
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2019)

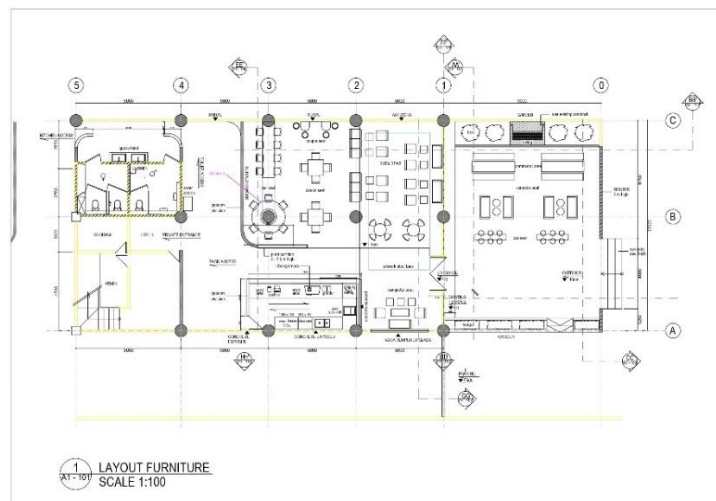
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Praktik

3.3.1 Proses Pelaksanaan

3.3.1.1 8'Beans Coffee

1. *Layout Furniture 8'Beans Coffee*

8'Beans Coffee merupakan proyek yang terletak di Jl. Dr. Susilo Raya Nomor 12 RT1/RW3, Grogol, Jakarta Pusat. Pada proyek 8'Beans Coffee ini Einhaus Studio tidak membangun proyek ini dari awal. Perusahaan hanya merenovasi sebuah bangunan yang awalnya digunakan sebagai kantor kecil menjadi 8'Beans Coffee. Pada proyek ini, *principal* pertama – tama memberikan tugas kepada penulis untuk membuat susunan furnitur dari sebuah denah yang sudah dibentuk secara kasar oleh *principal*. Pada proyek ini juga penulis diarahkan dan dibimbing langsung oleh Anderson Laurie sebagai *project manager*. Furnitur yang penulis letakkan pada denah juga sudah ditentukan oleh *principal* sehingga pada tahap ini penulis tidak terlalu kesulitan untuk membuat susunan furnitur karena pada tahap ini penulis hanya membuat susunan furnitur yang sesuai dengan keinginan *principal* dan project manager.

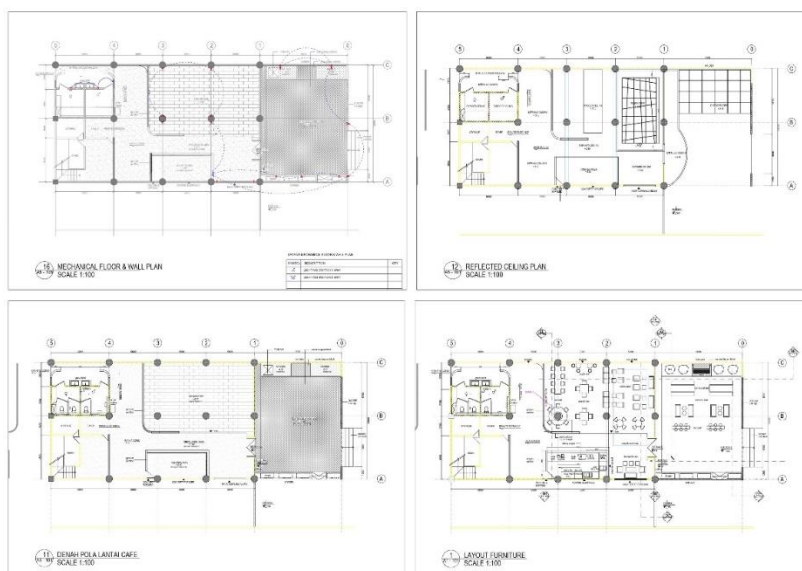


Gambar 3.2 *Layout Furniture 8'Beans Coffee*

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2019)

2. Plan Drawing

Pada tahap ini, penulis diberikan tugas oleh *principal* untuk membuat beberapa tampak potongan interior pada 8'Beans Coffee dan beberapa gambar *detail* seperti denah pola lantai, *ceiling plan*, *lighting plan*, *floor and wall lighting plan*, dan stop kontak. Pada tahap pembuatan gambar *detail* ini, penulis membuat gambar masih dalam bentuk skematik karena gambar *detail* tersebut merupakan hal teknis yang bisa saja berubah saat dilakukan di lapangan langsung. Tahapan – tahapan pembuatan gambar *detail* 8'Beans coffee ini adalah dengan membuat master plan yang sekiranya sudah ditetapkan dan sesuai dengan keinginan klien dan *principal*. *Master plan* yang dibuat juga harus sudah terdapat *layout furniture*. Setelah *layout furniture* sekiranya sudah baik dan tetap, penulis melanjutkan pekerjaan dengan membuat rencana pola lantai, pada pola lantai penulis hanya memberikan *hatching* berupa material yang sudah ditetapkan oleh klien dan *principal*. Setelah membuat rencana pola lantai, penulis melanjutkan pekerjaan dengan membuat rencana plafon, pada rencana plafon ini biasanya penulis juga sudah harus meletakkan posisi lampu yang akan diarahkan oleh pembimbing Kerja Praktik yaitu Anderson Laurie.

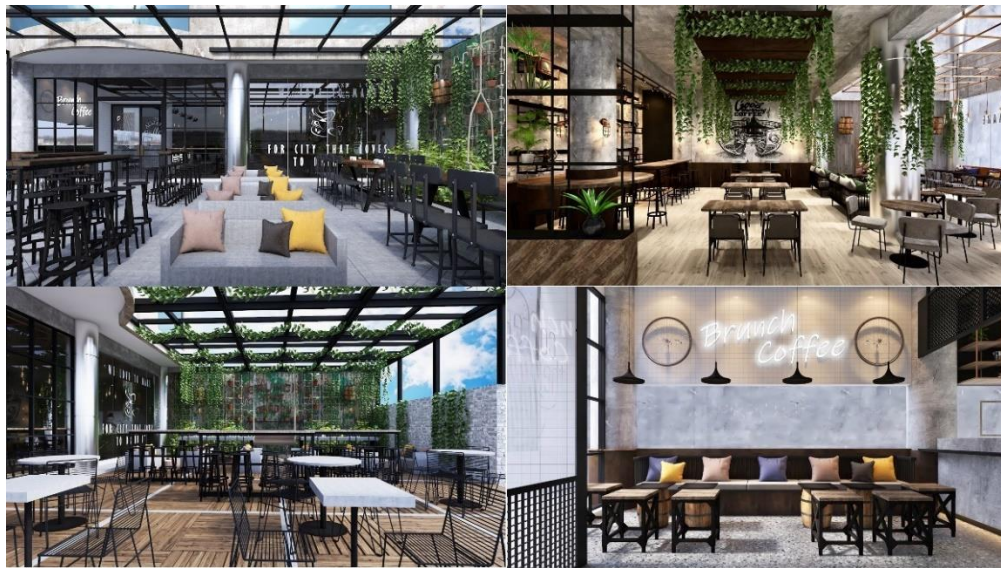


Gambar 3.3 Gambar *detail* 8'Beans Coffee

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2019)

3. 3D dan *Rendering*

Pada tahap pembuatan 3D dan *rendering*, penulis awalnya meletakkan objek 3 dimensi seperti bangku, meja, dan objek 3d lainnya menggunakan aplikasi *Rhinoceros* dan menyesuaikan dengan denah master yang sudah ditetapkan. Objek 3 dimensi seperti bangku, meja dan *custom furniture* yang penulis letakkan biasanya sudah disediakan dan disesuaikan oleh perusahaan tempat penulis bekerja sehingga pada tahap peletakkan ini penulis tidak begitu kesulitan. Setelah peletakkan objek dimensi dirasa cukup sesuai dengan keinginan klien dan *principal*, penulis mengekspor file 3 dimensi *Rhinoceros* tersebut menjadi file 3DS. Hal tersebut dilakukan karena perusahaan tempat penulis bekerja mempunyai standart *render* Vray – 3DSMax, terutama untuk proyek – proyek yang dirasa cukup besar. Setelah peletakkan objek 3 dimensi selesai, dan diekspor kedalam 3DSmax, langkah selanjutnya yang harus penulis lakukan adalah memberikan material dan *render* dari beberapa angle yang sudah ditentukan. Pada tahap pemberian material ini, penulis benar – benar sangat dibimbing oleh pembimbing Kerja Praktik yaitu Anderson Laurie karena penulis sebelumnya belum pernah menggunakan aplikasi Vray 3Dsmax dan belum mengetahui banyak mengenai *material* yang harus dipilih. Setelah pemilihan material cukup, biasanya penulis bersama pembimbing Kerja Praktik melakukan percobaan *render* dengan tujuan apakah material yang ditentukan sudah sesuai dengan ketentuan. Pada tahap *render* ini penulis tidak banyak melakukan banyak perubahan mengenai settingan *render* karena di perusahaan tempat penulis bekerja sudah mempunyai *preset* atau settingan *render* yang sudah siap dipakai.



Gambar 3.4 Render Interior 8'Beans Coffee

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2019)

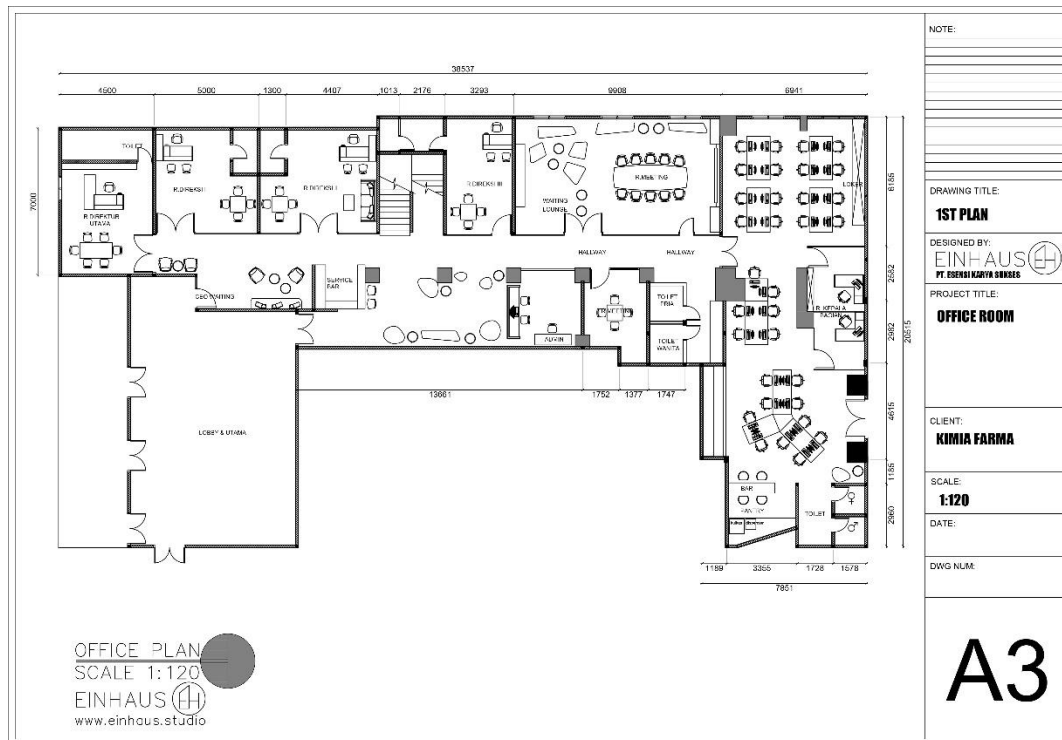
3.3.1.2 Kantor Kimia Farma

Kantor Kimia Farma merupakan proyek ke 5 dari 6 proyek yang penulis kerjakan di perusahaan Einhaus Studio. Kantor kimia farma yang di rancang oleh perusahaan kami terletak di Jl. Budi Utomo Nomor 1 Jakarta Pusat. Pada proyek ini, tahapan – tahapan pengerjaan yang dilakukan oleh penulis tidak jauh berbeda dengan proyek 8'Beans Coffee.

1. Plan Drawing

Tidak jauh berbeda dengan proyek 8'Beans Coffee, pada proyek ini penulis pada awalnya ditugaskan oleh *principal* untuk membuat *layout furniture* dari gambar denah yang sudah disediakan oleh *principal*. Pada tahap membuat *layout furniture* ini penulis mendapatkan beberapa kali revisi karena ada beberapa hal yang tidak sesuai dengan keinginan klien seperti peletakkan meja pada ruang, peletakkan bangku, dan koordinasi ruang. Setelah pembuatan *layout furniture* dirasa cukup dan sudah ditetapkan oleh *principal* dan klien, penulis bisa melanjutkan pekerjaan dengan membuat pola lantai dan plafon. Sama seperti 8'Beans Coffee, pada tahap pembuatan *detail* ini biasanya penulis membuat gambar tersebut hanya skematik karena gambar teknis tidak selalu sama dengan saat kerja dilapangan, penulis hanya

membuat gambar kerja tersebut sesuai dengan ketentuan yang telah ditentukan oleh *principal*.

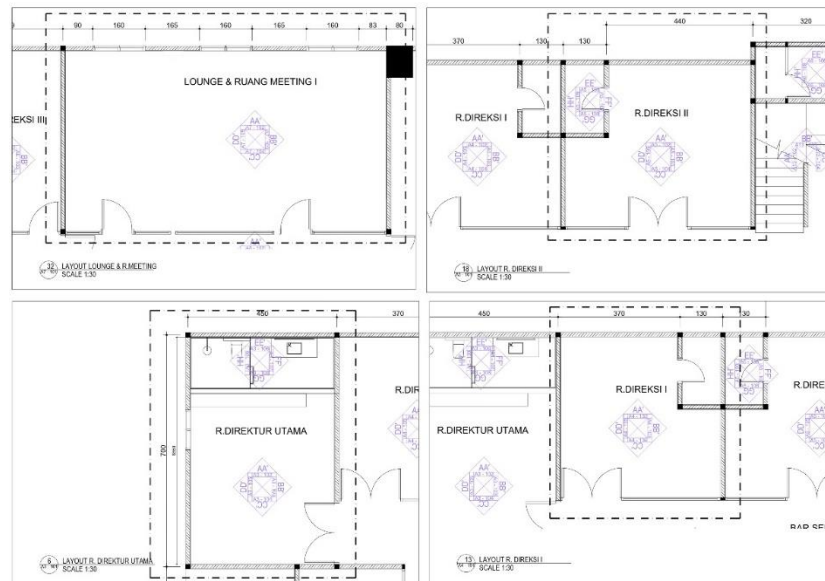


Gambar 3.5 Denah Fix Kimia Farma

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2019)

2. Tampak Potongan

Pada proyek kimia farma ini penulis ditugaskan oleh *principal* untuk membuat tampak potongan hampir setiap ruangan yang ada pada kantor kimia farma. Ruang – ruang yang penulis buat antara lain r. direktur utama, ruang direksi 1, ruang direksi 2, ruang direksi 3, ruang *meeting*, ruang *meeting* ii, dan masih banyak ruang lainnya yang penulis buat. Pada tahap ini penulis tidak merasa kesulitan karena pembuatan *layout* setiap ruang ini memang cenderung mudah, hanya saja banyak menghabiskan waktu karena banyaknya *layout* ruangan yang harus dibuat.

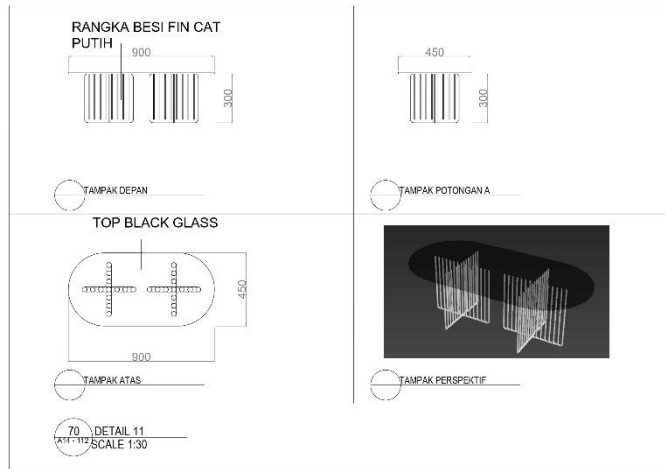


Gambar 3.6 *Layout Detail* Tiap Ruang

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2019)

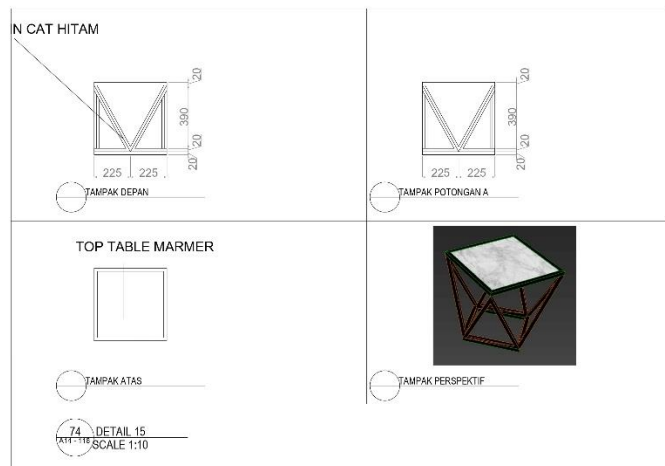
3. *Detail Custome Furniture*

Pembuatan *detail custome furniture* pada proyek kantor kimia farma merupakan pekerjaan yang jarang sekali penulis lakukan selama proses perkuliahan. Pada pengerjaan proyek kantor kimia farma ini, penulis juga ditugaskan untuk membuat *detail custom furniture* karena kantor kimia farma tersebut banyak menggunakan *custom furniture* yang belum ada sebelumnya. *Custom furniture* yang penulis buat merupakan furnitur yang sudah disepakati oleh *principal* dengan klien. *Detail custom furniture* yang penulis buat seperti meja dengan rangka kaki material fin, meja dengan kaki berbentuk huruf M, dan lainnya.



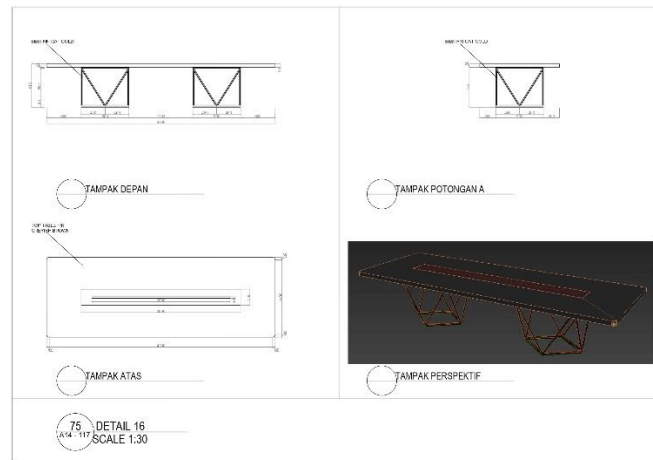
Gambar 3.7 *Detail Custom Furniture*

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2019)



Gambar 3.8 *Detail Custom Furniture*

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2019)

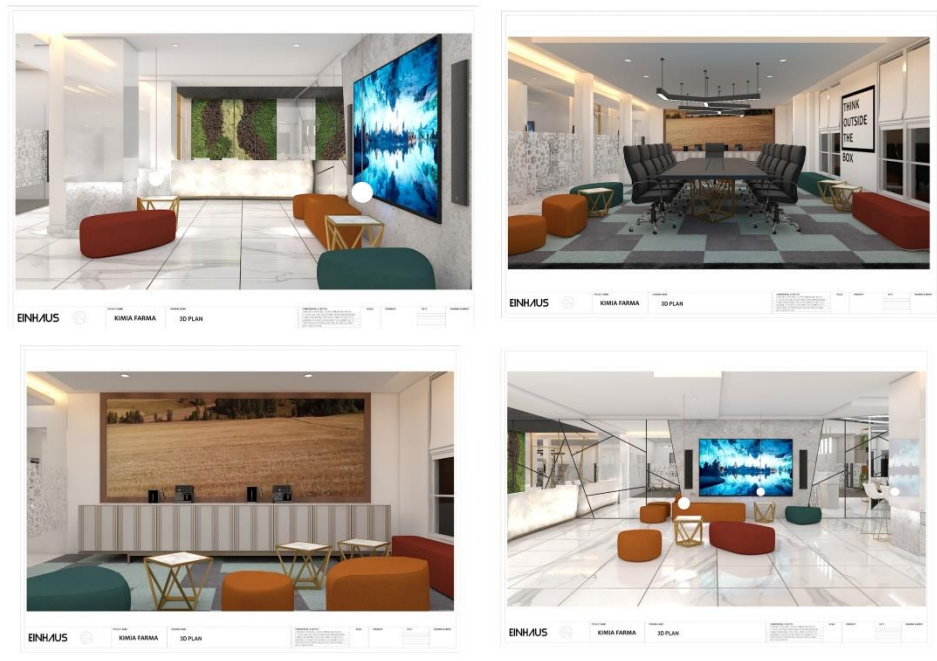


Gambar 3.9 *Detail Custome Furniture*

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2019)

4. 3D dan Rendering

Tidak jauh berbeda dengan proyek 8'Beans Coffee, pada tahap ini penulis membuat susunan 3D yang menyesuaikan dengan denah yang telah ditetapkan. Pada tahap ini penulis menggunakan *software* Rhinoceros untuk melakukan penyusunan dan peletakkan 3D. sekiranya objek 3d yang dimasukkan sudah cukup dan disetujui oleh *principal*, penulis kemuan melakukan eksport file dari rhino kedalam 3ds Max. Setelah file 3Dsmax sudah siap, penulis kemudian menentukan material dan dibimbing langsung oleh pembimbing Kerja Praktik kemudian melakukan *rendering*.



Gambar 3.10 Hasil Render Kantor Kimia Farma

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2019)

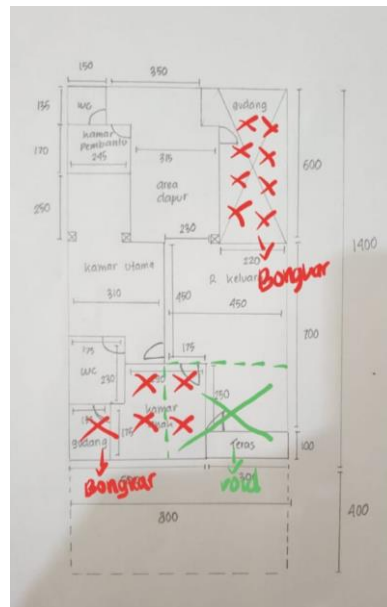
3.3.1.3 Renovasi Rumah 8 x 18m

Proyek rumah 8x18m yang penulis kerjakan ini merupakan rumah 8x18m yang terletak di Kelapa Gading. Pada proyek ini penulis ditugaskan untuk membuat *layout* denah rumah yang awalnya hanya 1 lantai menjadi 2 lantai dengan ketentuan seperti 1 kamar utama, 2 kamar anak, 1 kamar pembantu, ruang keluarga dengan void dan konsep minimalis. Pada proyek ini penulis hanya mendapatkan kesempatan untuk membuat *layout* denah dan tampak eksterior saja karena ada alasan waktu yang membuat penulis tidak bisa menyelesaikan proyek ini saat melakukan kerja praktik.



Gambar 3.11 Rumah Ekisting 8x18m

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2019)



Gambar 3.12 Denah Kasar Rumah 8x18m

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2019)

1. Mencari Referensi Rumah Minimalis

Sebelum membuat denah lantai 1, lantai 2 dan objek 3 dimensi eksterior, *principal* memberi arahan kepada penulis untuk mencari referensi bangunan rumah dan desain interior dengan konsep minimalis yang sesuai dengan *principal* inginkan.



Gambar 3.13 Referensi Rumah Minimalis

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2019)

2. Layout Denah Lantai 1 dan 2



Gambar 3.14 Denah Rumah 8x18m

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2019)

Denah lantai 1 dan 2 yang disajikan oleh penulis diatas merupakan denah yang sudah *fix* setelah melakukan beberapa kali revisi. Pada tahap ini penulis dituntut oleh *principal* untuk membuat *layout* denah tanpa harus mengubah dinding ekisting yang ada pada rumah. Dalam pengerjaan proyek ini.

3. *Rendering*

Pada tahap ini, penulis membuat render kasar dan cepat menggunakan software Lumion 8. Hal tersebut dilakukan karena renderan rumah 8x18m ini bersifat sementara dan belum tetap.



Gambar 3.15 Render Eksterior Kasar

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2019)

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

- Perbedaan *software* untuk melakukan *render* merupakan kendala terbesar bagi penulis. Dalam kegiatan merender yang dilakukan oleh

penulis saat berada di kampus adalah dengan menggunakan software Lumion 8 sedangkan perusahaan tempat penulis bekerja menuntut peserta Kerja Praktik untuk menggunakan 3DSmax Vray yang mana belum pernah penulis gunakan sebelumnya. Hal tersebut dilakukan oleh perusahaan karena perbedaan kualitas *render* yang cukup signifikan.

- Pembelajaran software Vray 3DsMax karena belum pernah digunakan sebelumnya pada saat perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara.
- Membuat beberapa gambar kerja.

3.3.3 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

- Penulis diberi pengarahan ketat pada saat penulis melakukan tugas yang penulis tidak kuasai seperti melakukan redering menggunakan V-Ray 3Ds Max.
- Menanyakan hal yang tidak dimengerti kepada *Principal* atau pembimbing Kerja Praktik..