



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

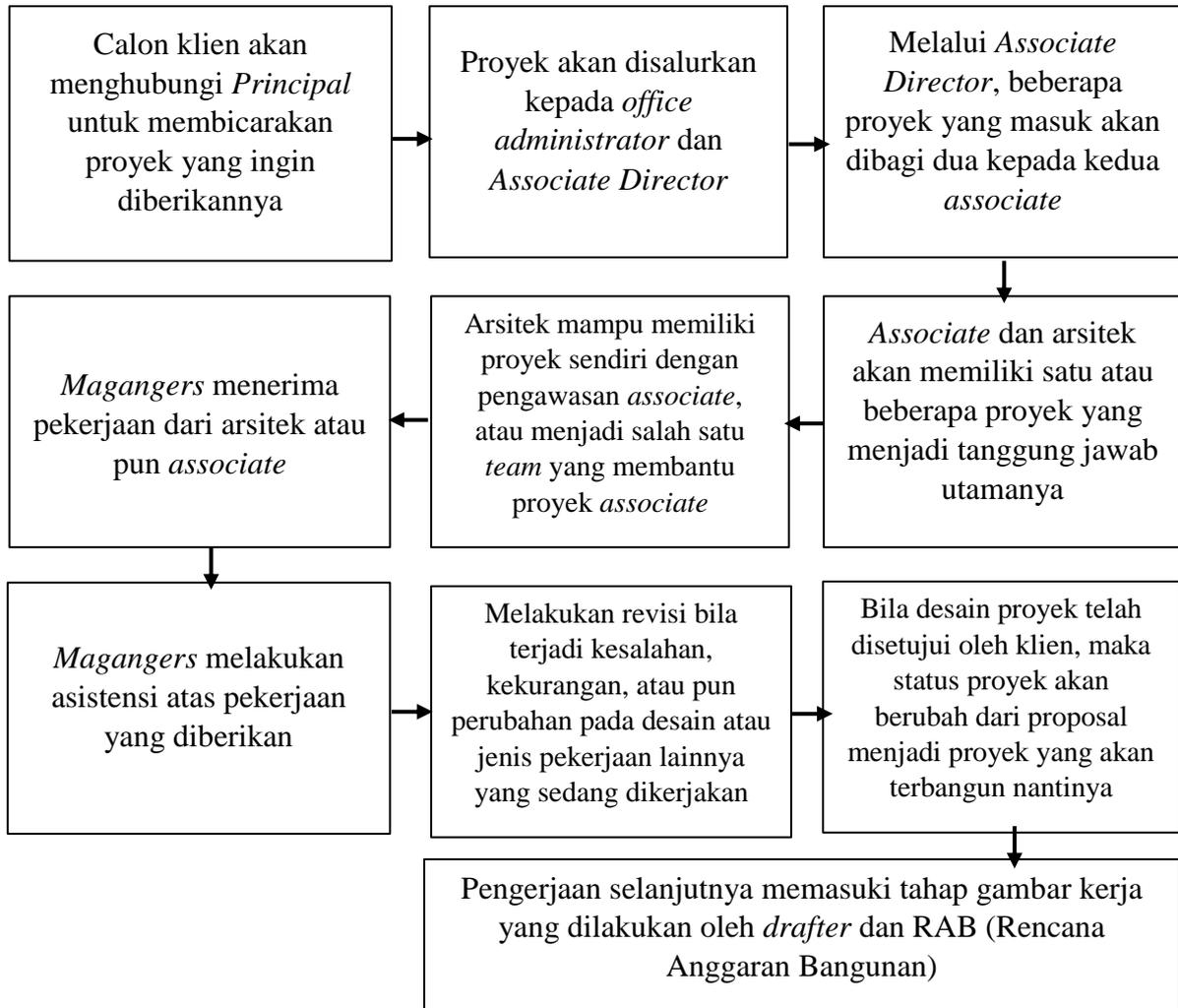
PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK DI STUDIO SAE

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan penulis di dalam perusahaan yaitu di bawah arsitek yang bertugas sebagai koordinator magang di perusahaan. Ada pun arsitek yang bertanggung jawab dalam penugasan yang diberikan kepada peserta Kerja Praktik antara lain Alvin Praditya, dan Indira Oditya Sari. Keduanya memiliki peran penting dalam proses perekrutan peserta Kerja Praktik di perusahaan, dengan pembagian tugas yaitu, Alvin Praditya sebagai koordinator magang bidang eksternal yang memiliki tugas untuk menyortir para calon peserta Kerja Praktik yang mendaftar ke perusahaan, dan Indira Oditya Sari selaku koordinator magang bagian internal yang akan mengurus keseluruhan dokumen yang dibutuhkan peserta Kerja Praktik yang akan mengakhiri periode Kerja Praktiknya. Di bawah kedua koordinator magang tersebut masih terdapat tiga orang peserta Kerja Praktik lainnya yang mana, pada setiap satu periode magang (3 – 6 bulan) akan ada perekrutan *magangers* maksimal 6 orang peserta Kerja Praktik.

Pada praktik pelaksanaan kerja di Studio Sae, memiliki alur kerja yang runut sesuai dengan pembagian kerja yang telah diberikan dan dikoordinasikan secara bersama.

Ada pun alur kerja yang terjadi di Studio Sae antara lain sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Alur Koordinasi Pengerjaan Proyek di Studio Sae

Sumber : Dokumen Perusahaan

3.2 Tugas yang Dilakukan

Kegiatan Kerja Praktik yang dilakukan oleh *magangers* Studio Sae memiliki tiga jenis pekerjaan yang akan dikerjakannya, yaitu *project*, *non project*, dan juga sayembara. Pekerjaan *project*, yaitu bersifat *project real* yang diberikan oleh klien kepada Studio Sae dengan batasan atau ruang lingkup pekerjaan sesuai keinginan klien, apakah hanya membutuhkan jasa desain, atau berlanjut hingga tahap *build*. Sayembara merupakan program kerja dalam keikutsertaan Studio Sae pada beberapa kompetisi arsitektur yang diselenggarakan oleh pihak luar baik dalam skala kecil mau pun skala kompetisi yang cukup besar. Selain itu, adanya tugas yang bersifat *non project* yang berhubungan dengan publikasi atau pun *event* yang diselenggarakan oleh perusahaan. Pekerjaan *non project* yang diberikan kepada *magangers* bertujuan untuk mengasah kemampuan peserta Kerja Praktik untuk memiliki keahlian di bidang lain seperti pekerjaan publikasi perusahaan pada akun Instagram pribadi perusahaan yang didesain oleh *designer* grafis perusahaan dengan bantuan para *magangers*, dan melatih kemampuan kerjasama antar *magangers* pada *event* yang diselenggarakan oleh perusahaan. Pada seminggu awal seorang *magangers* masuk di perusahaan, akan adanya masa orientasi yang bertujuan melatih peserta Kerja Praktik untuk beradaptasi dan mengenali cara kerja serta standar perusahaan yang diterapkan.

Pada saat ini, *project* yang sedang dijalankan oleh Studio Sae terbilang cukup banyak, yang mana penulis pernah terlibat di dalamnya untuk membantu para arsitek dan juga *associate* dalam mendesain bangunan. Proporsi pekerjaan penulis dalam setiap proyek memiliki cakupan proporsi tugas yang berbeda-beda, dimulai dari tugas untuk melakukan *rendering* pada model bangunan yang telah dibentuk oleh arsitek atau pun anggota *team* proyek lainnya yang kemudian melakukan *touch up* hasil *rendering* menggunakan *photoshop*, melakukan revisi pada proyek setelah banyaknya input yang masuk dari keinginan klien, melakukan *survey* lapangan, melakukan *meeting* dengan klien, dan membuat laporan hasil *survey* maupun *meeting coordination* atas proyek yang tengah dijalankan.

Ada pun *project* utama yang diberikan oleh penulis, yaitu *project* taman yang berlokasi di Jakarta Timur, *project* taman ini sendiri terbagi dua lokasi yaitu di Jalan Buntu, dan Kampung Artis. Jangka waktu pengerjaan desain proyek ini kurang lebih adalah 3 bulan dimulai pada bulan Agustus 2019 hingga pertengahan bulan November proyek ini memasuki tahap gambar kerja. Setiap minggunya proyek ini akan memiliki jadwal satu kali untuk melakukan *meeting* internal dengan *team* sebelum akhirnya dibahas pada *meeting coordination* bersama klien pada minggu berikutnya. Selama proyek ini berjalan, penulis diberi kesempatan untuk melakukan eksplorasi bentuk dengan konsep yang berhubungan dengan lingkungan area taman dan tak lupa dengan konsep desain perusahaan itu sendiri, yaitu konsep Krowakisme. Selama pengerjaan desain proyek ini terus berjalan, setiap minggunya penulis diberikan pekerjaan lain yang bersifat proyek maupun *non project* ada pun proyek lain yang menjadi selingan penulis, antara lain proyek rumah Lumut Hijau, revisi *modelling* Disrupto hingga *rendering*, *touchup*, dan ikut serta dalam *meeting* bersama klien, membuat presentasi untuk keperluan *meeting* proyek hotel di Cirebon, membuat *video rendering* proyek *mix used building* di Kalimantan, membuat *siteplan* proposal *resort* di Cibodas, renovasi teras rumah, survei lapangan dan analisis untuk proyek pasar modern di Jakarta Utara. *Timeline* pengerjaan proyeknya pun sebagai berikut.

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	Orientasi	Orientasi untuk pengenalan dan penyesuaian dengan sistem kerja perusahaan
2	2	Rumah Pondok Cabe, dan Toilet Hotel Santika	<ul style="list-style-type: none"> - Rumah pondok cabe, <i>modelling</i> revisi fasad bangunan - Toilet Hotel Santika <i>modelling</i> dengan SketchUP
3	3 - 6	Disrupto	<i>Modelling, rendering, touchup render, meeting</i>
4	7 - 8	Pasar Rorotan	Analisis data, survei lapangan pasar modern
5	9	-	Penulis menjadi konseptor foto 17 Agustusan Kantor, stylish, fotografer, dan juga editor
6	10 - 16	Taman Jakarta Timur	<i>Modelling Revisi, Meeting, dan Forum Group Discussion</i>
7	17 - 18	Sayembara Masjid Apung	Konsep, <i>Siteplan, Blokplan, Coloring</i> denah, dan <i>Panneling</i>
8	19 - 20	Taman Jakarta Timur	Revisi <i>Modelling</i> pos satpam, dan, gubahan massa
9	21- 22	Sayembara Bundaran HI	<i>Modelling</i> Gubahan

Table 3. 1 Rincian Tugas Penulis

Kegiatan sayembara juga diikuti oleh penulis sebanyak dua kali selama melakukan Kerja Praktik di Studio Sae, yaitu sayembara Masjid Apung Ancol dan juga Sayembara Bundaran HI yang mana pengerjaan yang dilakukan oleh penulis, yaitu pengembangan konsep dan juga eksplorasi bentuk pada kedua sayembara tersebut. Untuk sayembara Masjid Apung, pengerjaan sayembara ini dilakukan selama tiga minggu dimulai dari proses *brainstorming* desain hingga *panelling* yang terjadi pada bulan Oktober 2019 dengan lokasi site sayembara yaitu terletak di sisi utara pantai Ancol. Pada sayembara Bundaran HI, sayembara ini bertujuan untuk membuat *platform* pada area sekitar Bundaran HI agar bisa dinikmati keindahannya sebagai salah satu cagar budaya yang terdapat di Jakarta. Selain itu, sayembara ini memiliki tahapan proses desain selama satu bulan di bulan November dengan konsep yang telah dibentuk sebelumnya.

Event yang pernah dijalankan penulis selama menjadi *magangers* Studio Sae yaitu adalah event “Perspektif”. *Perspektif* merupakan *event* yang diadakan oleh Studio Sae dengan kolaborasi bersama Titian Laku yang merupakan sebuah *production house*, dan Peopole yang merupakan *café* di daerah Bintaro yang merupakan *venue* dari diselenggarakannya acara ini.

Event ini adalah ajang perlombaan yang menggabungkan arsitektur dengan dunia perfilman dengan melibatkan lima orang peserta terpilih, dan bekerjasama dengan empat biro arsitek lainnya yang bersedia karyanya dijadikan lokasi pembuatan film, ada pun keempat biro arsitek tersebut ialah *PSA Studio*, *BE Studio*, *Dform*, dan *SPOA Architect* namun *Studio Sae* juga tetap memberikan salah satu proyeknya yang dijadikan sebagai lokasi pembuatan film oleh peserta. Pada event ini, penulis diberi amanat untuk menjadi koordinator LO (*Liaison Officer*) yang mengepalai para magang lainnya yang bertugas sebagai LO dan penghubung antara peserta dengan arsitek.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Praktik

Dari banyaknya proyek yang diberikan kepada penulis selama melakukan program Kerja Praktik, penulis akan memilih dua jenis proyek yaitu *project* dan juga sayembara yang menjadi tanggung jawab penulis selama proses Kerja Praktik di *Studio Sae*. Ada pun uraian pelaksanaan pengerjaan proyek sebagai berikut :

a. Proyek Taman di Jakarta Timur

Pada dasarnya proyek ini memiliki dua lokasi yaitu di Jalan Buntu dan juga Kampung Artis yang memiliki jarak antar kedua site ini yaitu 4.5 KM. Luas lahan taman yang berlokasi di Jalan Buntu yaitu sebesar 18.179 m² dan luas lahan taman yang berlokasi di Kampung Artis adalah 5.696 m². Pembagian tugas pada proyek ini, yaitu klien berkoordinasi langsung dengan *principal* dan proyek ini langsung diberikan kepada penulis untuk dilakukannya *brainstorming* konsep desain taman sesuai dengan data hasil *tim sosial*. Selama proses desain berjalan, penulis mendapat arahan, masukan, dan pengawasan dari *associate* yang ditunjuk untuk membimbing proses berjalannya proyek taman ini berlangsung.

Pada awal bulan Agustus di minggu pertama proyek, tim ahli sosial melakukan FGD (*Forum Group Discussion*) 1 dengan

warga setempat untuk memperoleh data dan menampung keinginan warga setempat untuk taman yang akan dibangun ini serta memperoleh isu dan juga masalah yang ada di lapangan. Setelah data FGD 1 hasil tim sosial didapatkan, penulis dibantu oleh salah satu rekan *magangers* lainnya yaitu Mahardika, melakukan analisis dengan pembagian tugas yaitu penulis mengerjakan analisis pada taman yang berlokasi di Kampung Artis dan Mahardika mengerjakan analisis pada taman di Jalan Buntu. Setelah analisis yang site telah selesai dibuat, selanjutnya adalah memasuki tahap konsep dan desain taman yang menjawab keinginan masyarakat setempat dan menjawab masalah yang ada. Pada proses desain, penulis dengan mahardika melakukan *modelling* menggunakan *SketchUp* dengan terus melakukan asistensi rutin kepada *principal* dan juga *associate*. Setelah itu, dilakukan *meeting* bersama dengan klien dan mendapatkan revisi yang harus diselesaikan sebelum dilakukannya FGD 2 pada akhir Agustus.

Dengan terlaksananya FGD 2, maka akan didapatkan saran dan juga masukan dari warga pada desain yang dibuat. Hal tersebutlah yang akan menjadi revisi desain taman sebelum pada akhirnya desain tersebut menjadi final dan kembali diajukan kepada warga pada saat FGD 3 di akhir bulan September 2019.

b. Sayembara Masjid Apung Ancol

Sayembara ini merupakan sayembara yang memiliki lokasi site yaitu di sisi utara pantai Ancol. Proses pengerjaan sayembara ini dikoordinatori langsung oleh *principal* dengan *team* yang terlibat di dalamnya, yaitu Indira, Reinhard, dan juga penulis. Pembagian tugas pekerjaannya yaitu, Reinhard *modelling* desain bangunan masjid menggunakan *SketchUp*,

Indira membuat gambar kerja berupa denah, tampak, dan potongan masjid, serta penulis bertugas untuk mengembangkan konsep dan filosofi pada desain, membuat *siteplan* dan juga *blokplan* hingga menggabungkan keseluruhan keperluan sayembara ke dalam panel yang dibentuk oleh penulis.

c. Sayembara Bundaran HI

Sayembara Bundaran HI diikuti oleh Studio Sae dengan melakukan kolaborasi bersama Siura Studio. Pembagian tugas pada sayembara ini dikoordinatori langsung oleh *principal* Siura Studio yaitu Anton Siura sebagai arsitek yang ahli di bidang *landscape*. Konsep itu dibentuk oleh Anton dan Alvin selaku arsitek di Studio Sae. Di minggu pertama proses sayembara ini diselenggarakan, terjadi adanya *aanwijzing* dan *survey* lapangan yang dilakukan oleh *associate*, arsitek, dan *principal* Siura Studio. Setelah kejelasan kebutuhan sayembara ini didapatkan, kemudian dilakukan *survey* lapangan yang bertujuan menganalisis isu sosial yang ada di site yang dilakukan oleh penulis, dan membuat laporan hasil analisis yang didapat.

Pada minggu berikutnya, dilakukan *meeting coordination* bersama seluruh *team* untuk membahas model desain yang telah dibuat. Proses gubahan massa dibentuk oleh penulis dengan arahan yang diberikan oleh *principal* Siura Studio dengan pengawasan asistensi bentuk dengan *associate* dan arsitek. Pada tahap akhir proses *panelling* dan penyempurnaan desain akan dibantu oleh *magangers* lainnya karena periode masa Kerja Praktik penulis yang telah berakhir.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Pada proses kegiatan Kerja Praktik yang dilakukan oleh penulis, penulis mendapatkan beberapa proyek yang memiliki tingkat dan jenis kesulitan yang berbeda – beda. Kesulitan ini lah yang menjadi pembelajaran bagi penulis untuk mengasah kemampuan dan menambah pengetahuan. Proses pembelajaran tersebut dapat terlihat dari ketiga proyek berikut :

a. Proyek Taman di Jakarta Timur

Proyek Taman ini merupakan proyek yang terletak di Jalan Buntu dan Kampung Artis, Jakarta Timur. Proyek taman ini ditunjukkan untuk keperluan warga sekitar *area site* taman agar memiliki daerah hijau yang dapat digunakan sebagai sarana bermain dan belajar bagi anak, mau pun dapat digunakan sebagai sarana sosial bagi warga untuk berkumpul, melakukan rapat dengan seluruh warga, dan acara besar lainnya yang diselenggarakan oleh warga sekitar.

Ada pun keterlibatan penulis dalam proyek ini yaitu, dimulai dengan melakukan analisis hasil data FGD (*Forum Group Discussion*) 1 yang telah dilakukan oleh tim ahli sosial dan juga data *existing site* yang dilakukan oleh *surveyor*. Setelah data – data tersebut dianalisis, selanjutnya dituangkan dalam model 3D agar lebih memahami kondisi yang ada di lapangan. Selanjutnya, proses *brainstorming* untuk menentukan konsep yang akan digunakan pada setiap *site* dengan merinci masalah dan isu yang di lapangan. Meskipun Studio Sae memiliki krowakisme sebagai identitas dari perusahaannya sendiri, dalam proses pembentukan konsep pada proyek ini Ario Andito sebagai *principal* lebih mengutamakan konsep

taman tersebut terlebih dahulu, agar proyek ini memiliki karakter yang sangat kuat.

Proses pembentukan konsep yang dilakukan oleh penulis dengan *principal* dilakukan dengan cara menganalisis *site* dan mulai melakukan coretan pada kertas roti di atas peta *site* yang telah dicetak. Dikarenakan *budget* yang diberikan oleh *owner* tidak begitu banyak, maka *principal* pun berusaha mencari solusi dengan membuat desain yang *flexible*. Ide desain *flexible* yang berusaha ia lakukan ialah, dengan membuat desain yang apabila terkikis oleh kurangnya *budget* maka tidak akan merubah keseluruhan desain. Berdasarkan hasil coretan tersebut kemudian dihasilkanlah konsep “*Double Helix*”.



Gambar 3. 2 Double Helix

Sumber : Google.com



Gambar 3. 3 Konsep Desain Taman Jalan Buntu

Sumber : Data Perusahaan

Konsep *double helix* ini diharapkan bila terjadi adanya pengurangan desain, maka tidak akan mempengaruhi jalinan tali rantai lainnya. Bentuk konsep tersebut dirasa sesuai karena lahan taman yang memanjang. Setelah konsep tersebut telah matang selanjutnya penulis berusaha mengaplikasikan konsep krowakisme ke dalam desain taman sebagai identitas dari perusahaan. Pada proses desain ini berlangsung, penulis dibimbing oleh *associate*.



Gambar 3. 4 Siteplan Taman Jalan Buntu

Sumber : Data Perusahaan

Penerapan Krowakisme pada desain taman akan lebih terlihat pada gubahan massa bangunan yang semakin lama semakin naik dengan bentuk dinamis sebagai bentuk dari coakan yang dibentuk pada alam untuk membentuk taman yang menyenangkan.



Gambar 3. 5 Gubahan Taman Hasil Penerapan Konsep Krowakisme

Sumber : Data Perusahaan

Setelah konsep pada taman yang ada pada Jalan Buntu selesai, kemudian dilanjutkan dengan membentuk konsep untuk taman yang berada di Kampung Artis. Lahan taman yang ada pada Kampung Artis memiliki bentuk yang unik dan sangat

berbeda dengan bentuk lahan yang ada di Jalan Buntu. Pendekatan konsep yang dilakukan pada Kampung Artis memiliki perbedaan dengan Jalan Buntu karena kondisi *existing* yang memiliki banyak perbedaan namun hanya dilakukan beberapa penyesuaian mengikuti warga sekitar Kampung Artis. Berdasarkan hasil coretan yang dilakukan oleh *principal* dengan penulis, didapatkanlah konsep “*Orbital*” yang memutar. Konsep ini dibentuk karena banyaknya pintu akses menuju taman yang digunakan oleh warga untuk melakukan aktivitas sehari - hari sehingga dibentuklah suatu bentuk pusaran yang menuju pada satu titik yang menjadi titik aktivitas dari para warganya, seperti pada gambar berikut.



Gambar 3. 6 Milky Way

Sumber : Google.com



Gambar 3. 7 Penerapan Konsep Orbital Pada Site

Sumber : Data Perusahaan

Pada gambaran konsep di atas yang menjadikan alur sirkulasi pada site sebagai penggambaran konsep utama taman di Kampung Artis. Tanda panah berwarna *orange* merupakan titik dari jalur utama masuk ke dalam taman, panah berwarna biru merupakan jalur akses lain bagi para warga untuk melintasi area *site*, dan panah berwarna merah merupakan penerapan konsep *orbital* yang tergambar pada jalur sirkulasi di taman dan menjadi acuan utama dalam mendesain taman. Dengan ditetapkannya “*Orbital*” sebagai konsep dari Taman Kampung Artis, proses desain dilanjutkan dengan membentuk gubahan massa yang disuntikkan konsep Krowakisme. Penerapan Konsep Krowakisme pada taman Kampung Artis tidak jauh berbeda dengan yang dilakukan pada Jalan Buntu yaitu dengan membentuk gubahan yang seolah adalah coakan dari tanah yang ada di lokasi *site*. Pada proses *massing* taman Kampung Artis, penulis dibantu oleh Mahardika dan dibimbing oleh *associate*.



Gambar 3. 8 Siteplan Taman Kampung Artis

Sumber : Data Perusahaan

Penerapan Krowakisme yang ada pada Kampung Artis terlihat pada gubahan sebagai berikut.



Gambar 3. 9 Penerapan Krowakisme pada Gubahan

Sumber : Data Perusahaan

Setelah diselesaikannya gubahan pada kedua taman tersebut, kemudian penulis melakukan beberapa kali *meeting* bersama dengan *owner* sebelum dilakukannya FGD 2 pada akhir bulan September. Seiring dengan berjalannya proses desain hingga pada akhirnya FGD 2 pun berlangsung, untuk pertama kalinya

penulis mendatangi *site* dan bertemu langsung dengan para warga untuk melakukan pendekatan guna mengetahui kesesuaian desain dengan keinginan yang warga harapkan. Selain itu, menjadi ajang bagi penulis untuk menggali informasi sebanyak – banyaknya kondisi yang terjadi di lapangan. Berdasarkan hasil FGD 2 yang dilakukan oleh penulis bersama dengan tim ahli sosial di lapangan, para warga tidak keberatan dengan desain yang diberikan hanya saja memberikan beberapa masukan serta penambahan mengenai fungsi lain yang mereka harapkan ada pada taman.



Gambar 3. 10 FGD 2 Jalan Buntu

Sumber : Data Perusahaan



Gambar 3. 11 FGD 2 Taman Kampung Artis

Sumber : Data Perusahaan

Dengan berakhirnya FGD 2, maka akan dilanjutkan proses revisi pada desain bangunan untuk menyesuaikan keinginan warga dan tetap melakukan *meeting coordination* secara rutin setiap dua minggu sekali bersama dengan *owner* hingga finalisasi desain untuk dipresentasikan kembali kepada warga pada FGD 3 di bulan Oktober.

b. Sayembara Masjid Apung Ancol

Pada proyek sayembara kali ini, penulis memiliki tugas untuk mengembangkan konsep dan filosofi pada rancangan bangunan masjid. Proses *brainstorming* konsep ini dilakukan oleh penulis bersama dengan *principal* dan juga rekan satu *team* lainnya. Dikarenakan lokasi *site* yang

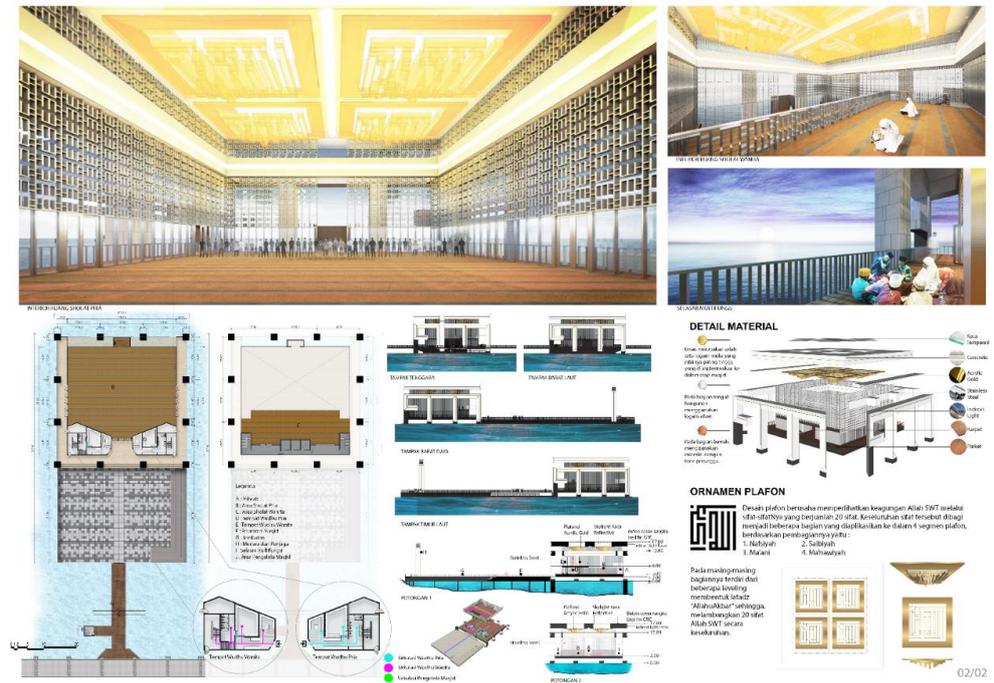
dapat dikatakan terbilang unik ini terletak di atas laut utara Ancol, *principal* mengharapkan desain masjid memiliki makna dan juga arti di setiap bentuk sisi masjid. Selain itu, *point* desain yang ingin ditonjolkan ialah permainan refleksi bangunan masjid pada air laut yang memberi arti mendalam. Konsep krowakisme pada desain ini tidak lupa dimasukkan ke dalam desain bangunan melalui proses permainan gubahan massa yang berasal dari bentuk kubus dieksplorasi dengan adanya coakan – coakan yang menjadikannya sebagai bukaan untuk memaksimalkan pencahayaan alami pada bangunan dan juga aksen desain yang secara tidak langsung menyiratkan sebuah makna. Guratan pada fasad bangunan masjid bila direfleksikan kepada air laut di bawahnya akan membentuk refleksi *lafadz* “Allah” dalam bahasa Arab.

Setelah proses konsep dilakukan, penulis mendapat tugas untuk membuat *siteplan*, *blokplan site*, *coloring* denah, dan juga menggabungkan keseluruhan informasi desain yang telah dibuat oleh rekan satu *team* lainnya untuk dimasukkan ke dalam panel yang akan disubmit dengan bantuan rekan *magangers* lainnya. Kesenjangan rangkaian pekerjaan sayembara ini diawasi dan dibimbing langsung oleh *principal*. Selama proses desain panel yang dilakukan oleh penulis berjalan, revisi terus dilakukan untuk menghasilkan panel yang baik dan juga menarik.



Gambar 3. 12 Panel Sayembara Masjid Apung Ancol

Sumber : Data Perusahaan

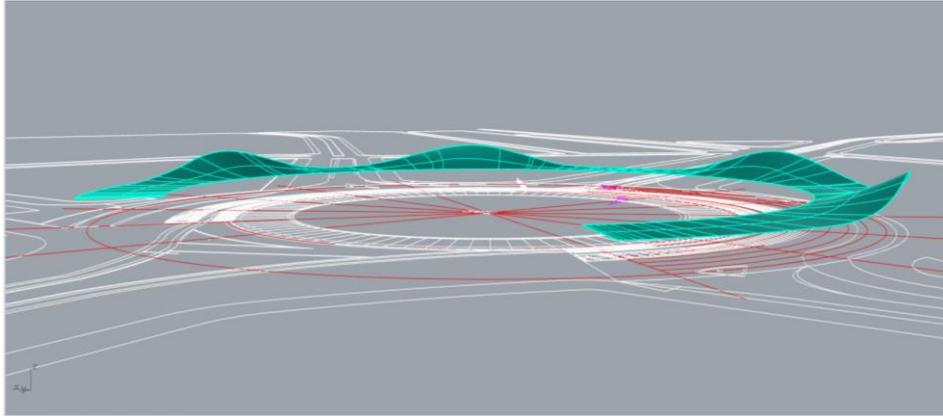


Gambar 3. 13 Panel Sayembara Masjid Apung Ancol

Sumber : Data Perusahaan

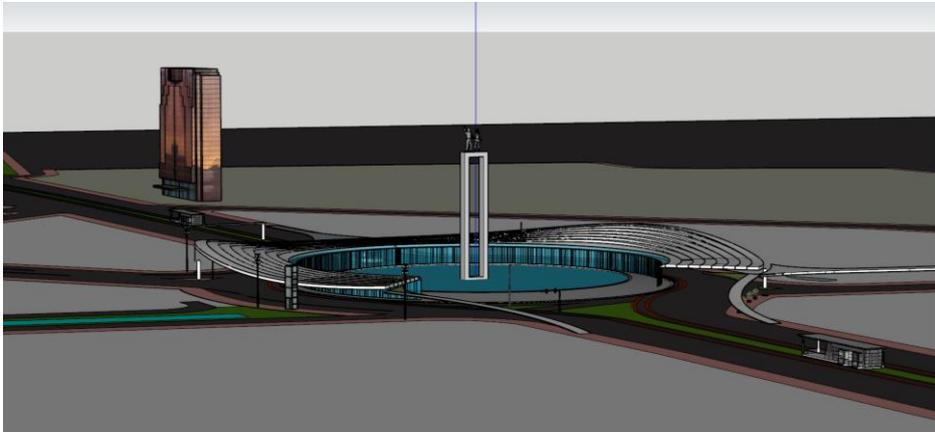
c. Sayembara Bundara Hotel Indonesia

Sayembara ini merupakan proyek akhir yang dipegang oleh penulis selama mengikuti program Kerja Praktik di Studio Sae. Sayembara kali ini bertujuan untuk membentuk *platform* di area sekitar Bundaran HI agar keberadaan Bundara HI sebagai salah satu cagar budaya tidak hanya dapat dinikmati pada saat *car free day* di hari minggu, namun juga bisa dinikmati pada saat hari kerja. Sebelum memulai proses desain dan konsep, penulis ditugaskan untuk melakukan *survey* lapangan dan juga analisis sosial area sekitar *site*. Setelah penulis mendapatkan data dan hasil analisis di lapangan, kemudian dilakukanlah *meeting* bersama *team* untuk membentuk konsep dan desain. Konsep yang diterapkan pada sayembara ini diambil dari bunga yang bertujuan sebagai “penyambutan” selamat datang bagi para pendatang ke Jakarta. Bunga yang diambil pun berdasarkan patung bundaran HI yang menggenggam bunga di tangannya, pada sayembara kali ini konsep Krowakisme tidak dimasukkan ke dalam desain agar desain bangunan lebih berfokus kepada Bundaran HI itu sendiri sebagai salah satu cagar budaya. Gubahan massa kali ini dibentuk oleh penulis menggunakan *Rhinocerros* untuk menghasilkan bentukan massa yang lebih dinamis lagi dan “bermain” menyesuaikan konsep bunga yang diinginkan.



Gambar 3. 14 Modelling Gubahan Massa Platform Bundaran HI

Sumber : Data Perusahaan



Gambar 3. 15 Modelling Gubahan Massa Platform Bundaran HI

Sumber : Data Perusahaan

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Di dalam proses pembelajaran yang penulis alami selama program Kerja Praktik, penulis menemukan adanya kesulitan pada setiap proyek. Adanya kesulitan tersebut menjadikan penulis sebagai bahan evaluasi untuk terus belajar melalui hambatan atau pun kesalahan yang terjadi. Berikut kendala yang penulis hadapi selama mengerjakan proyek Kerja Praktik.

Pada proyek taman yang ada di Jakarta Timur, penulis mendapatkan kendala berupa kurangnya eksplorasi desain bentuk karena khawatir dengan jumlah *budget* yang tidak cukup, kesulitan penulis dalam membaca data kontur *site* yang diberikan oleh *surveyor* sehingga masih terdapat kesalahan pada *modelling* kontur, dan pada awal proses desain, penulis belum pernah mengunjungi lokasi *site*, dan hanya menyimpulkan gambaran *existing* berdasarkan foto-foto di lapangan yang cukup minim.

Kesulitan lain yang dihadapi oleh penulis, yaitu saat mengerjakan proyek sayembara Masjid Apung Ancol. Informasi yang ingin diberikan cukup banyak, hanya saja panel berukuran A2 yang tersedia kurang mampu menampung seluruh informasi. Penulis juga mengalami kesulitan pada saat mengatur *layout* yang baik pada panel karena tuntutan untuk memasukkan gambar berukuran besar pada panel.

Yang terakhir, kesulitan yang dialami oleh penulis saat mengerjakan sayembara Bundaran HI. Penulis harus menerjemahkan arahan desain melalui *meeting* via *google hangout* dengan rekan yang bekerjasama dengan Studio Sae sehingga penerjemahan desain pun terkadang masih mengalami kesalahan, terdapat perbedaan pendapat dalam penyelesaian desain yang diberikan oleh *principal* Siura Studio dengan *associate* Studio Sae, dan koneksi server di kantor yang mengalami keterlambatan sehingga menghambat proses *modelling* yang dilakukan oleh penulis.

Melalui penjabaran kendala yang dilakukan penulis selama mengerjakan ketiga proyek di atas, terdapat beberapa kendala yang kerap kali muncul di antara proses pengerjaan proyek tersebut. Salah satu kendala yang sering kali terjadi, yaitu adanya *miss* komunikasi yang terjadi antar anggota *team*, seluruh informasi yang masuk tidak menyebar secara merata sehingga menghasilkan kesalahpahaman antar *team* dalam menerjemahkan desain yang diharapkan.

3.3.3 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Melalui kendala yang ditemukan oleh penulis selama mengerjakan proyek di Studio Sae, penulis mendapati solusi yang penulis anggap sebagai proses belajar dalam hal pemecahan masalah. Ada pun solusi atas masalah tersebut sebagai berikut.

Solusi atas taman yang berada di Jakarta Timur, penulis mendapati bahwa *budget* memang pasti akan selalu ada dalam proses mendesain, karena adanya perbedaan kemampuan setiap *owner* dalam mewujudkan keinginannya. Sehingga, diperlukan strategi cerdas untuk menyiasati adanya perubahan yang terjadi untuk mengantisipasi perubahan desain secara menyeluruh. Kemampuan membaca data gambar teknik yang detail perlu lebih diasah lagi agar kejadian yang sama tidak terulang, dan penulis harus banyak bertanya kepada ahlinya. Mengusahakan perbanyak dokumentasi selama di lapangan sehingga, data yang didapat akan menjadi sangat lengkap dan tidak menyulitkan diri sendiri mau pun rekan yang akan melakukan analisis dari hasil data yang didapat.

Pada proyek sayembara Masjid Apung Ancol, mampu merangkum seluruh data dari serangkaian informasi yang diberikan, sehingga informasi yang tertera pada panel dapat tersampaikan dengan baik dan juga efektif. Melakukan eksplorasi desain *layout* yang baik dan benar agar bisa menentukan proporsi *layout* panel yang lebih baik dan membuat beberapa *alternative* desain.

Solusi yang terakhir pada kendala yang dihadapi dalam proses pengerjaan proyek sayembara Bundaran HI, yaitu dengan meningkatkan jam terbang untuk bisa menerjemahkan arahan desain yang diberikan secara langsung mau pun tidak langsung, menyusun poin-poin penting yang diberikan meskipun terjadi perbedaan pendapat. Melalui poin tersebut, penulis dapat mencobanya terlebih dahulu dan menentukan usulan mana yang lebih relevan untuk diaplikasikan ke dalam desain. Terakhir, mengkopi data proyek yang digunakan ke dalam laptop penulis melalui server kantor yang bergantung dengan koneksi internet sehingga, bila terjadi perlambatan koneksi internet yang berdampak pada server data tersebut tidak akan mengalami error atau yang biasa terjadi yaitu *not responding* yang berakibat pada hilangnya data atau perlambatan proses pekerjaan penulis dan *team*.

Penyelesaian yang harus dilakukan oleh penulis dalam menyikapi kendala yang terjadi berupa *miss* komunikasi, yaitu dengan selalu melakukan *update* informasi yang didapatkan agar seluruh anggota *team* mendapat perkembangan desain yang sama, dan hal tersebut juga seharusnya dilakukan oleh anggota team lainnya agar tidak terjadi kesalahpahaman.