



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Berikut adalah keterangan mengenai kedudukan penulis dalam melaksanakan Kerja Praktik dan sistem koordinasi dengan pembimbing lapangan dalam mengerjakan proyek.

1. Kedudukan

Penulis melakukan Kerja Praktik di StudioKAS sebagai *project architect intern* dimana kedudukannya berada di bawah (*junior*) *project architect*. Kedudukan penulis ditentukan oleh StudioKAS bertugas untuk membantu proyek yang dimiliki *staff* biro atau *project architect* dan dalam mengikuti sayembara.

2. Koordinasi

Sistem koordinasi dalam pelaksanaan kerja di StudioKAS merupakan sistem *sharing* dimana proyek dari *client* diterima oleh *principal architect* kemudian didiskusikan kepada pembimbing Kerja Praktik (*staff* StudioKAS atau *project architect*) lalu diserahkan kepada penulis untuk dikerjakan. Melalui arahan dari pembimbing Kerja Praktik, penulis mendapat berbagai ilmu dan pengalaman membuat 3D bangunan yang tidak diajarkan di UMN. Selama mengerjakan proyek, penulis dipantau oleh pembimbing Kerja Praktik dan direvisi kemudian diberikan kepada *principal architect* sebagai progres kerja. Progres kerja ini diserahkan setiap hari setelah mendapat revisi dan sudah diperbaiki.

Berikut adalah skema alur koordinasi dimulai dari pendapatan proyek dari klien hingga divisi *intern* (penulis):



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi (Sumber: Olahan Pribadi, 2019)

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama berlangsungnya Kerja Praktik, penulis melaksanakan kerja sebagai *project* architect intern dimana membantu dalam mengerjakan beberapa proyek dari project architect maupun dari principal architect. Berikut ini merupakan tabel pekerjaan yang dilakukan penulis selama berlangsungnya Kerja Praktik.

No.	Minggu Ke-	Proyek	Keterangan
1	1-2 (5 – 19 Juli 2019)	Kos KH Mas Mansyur	Membuat denah, gubahan massa, dan konsep kos.
2	3-4 (19 Juli – 1 Agustus 2019)	Interior Cluster Green Nuri Bintaro Kavling 9x15	Membuat interior rumah kavling 9x15 di Cluster Green Nuri Bintaro dengan gaya <i>modern</i> dan sederhana menyesuaikan dengan tampak bangunannya (material dan bentuk).
3	5-6 (2 – 15 Agustus 2019)	Marketing Gallery Citra Raya	Membuat interior Hall of Fame pada proyek Marketing Gallery Citra Raya.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Kerja Praktik

4	7-10	Sayembara Desain	Mencari data dan informasi
	(16 Agustus	Arsitektur Nusantara	mengenai Sayembara Desain
	- 12	Propan 2019	Arsitektur Nusantara Propan
	September		2019, pemilihan tapak, dan
	2019)		program ruang hingga detail
	_017)		rancangan.
5	11	Sayembara Desain	Mencari data informasi
	(13 - 19)	Masjid Agung	mengenai kebudayaan khas
	(15 1) Sentember	Singkawang	Singkawang, ciri dan karakter
	2010)		arsitektur Singkawang, dan
	2019)		membuat massa bangunan dan
			program ruang. Kemudian
			penulis membuat denah shaft
			untuk Sayembara Desain Masjid
			Agung Singkawang.
-			
6	12	Safety Riding Center	Membuat potongan, denah,
6	12 (23 – 26	Safety Riding Center Bandung	Membuat potongan, denah, potongan perspektif, dan tampak
6	12 (23 – 26 September	Safety Riding Center Bandung	Membuat potongan, denah, potongan perspektif, dan tampak Safety Riding Center lalu
6	12 (23 – 26 September 2019)	Safety Riding Center Bandung	Membuat potongan, denah, potongan perspektif, dan tampak Safety Riding Center lalu divisualisasikan.
6	12 (23 – 26 September 2019) 13	Safety Riding Center Bandung Interior Kamar Mandi	Membuat potongan, denah, potongan perspektif, dan tampak Safety Riding Center lalu divisualisasikan.
6	12 (23 – 26 September 2019) 13	Safety Riding Center Bandung Interior Kamar Mandi Wiraland Cluster	Membuat potongan, denah, potongan perspektif, dan tampak Safety Riding Center lalu divisualisasikan. Membuat interior kamar mandi Provek Wiraland Cluster
6	12 (23 – 26 September 2019) 13 (27	Safety Riding Center Bandung Interior Kamar Mandi Wiraland Cluster Givency	Membuat potongan, denah, potongan perspektif, dan tampak Safety Riding Center lalu divisualisasikan. Membuat interior kamar mandi Proyek Wiraland Cluster Givency dengan menyesuaikan
6	12 (23 – 26 September 2019) 13 (27 September –	Safety Riding Center Bandung Interior Kamar Mandi Wiraland Cluster Givency	Membuat potongan, denah, potongan perspektif, dan tampak Safety Riding Center lalu divisualisasikan. Membuat interior kamar mandi Proyek Wiraland Cluster Givency dengan menyesuaikan konsep desain Wiraland Cluster
6	12 (23 – 26 September 2019) 13 (27 September – 1 Oktober	Safety Riding Center Bandung Interior Kamar Mandi Wiraland Cluster Givency	Membuat potongan, denah, potongan perspektif, dan tampak Safety Riding Center lalu divisualisasikan. Membuat interior kamar mandi Proyek Wiraland Cluster Givency dengan menyesuaikan konsep desain Wiraland Cluster
6	12 (23 – 26 September 2019) 13 (27 September – 1 Oktober 2019)	Safety Riding Center Bandung Interior Kamar Mandi Wiraland Cluster Givency	Membuat potongan, denah, potongan perspektif, dan tampak Safety Riding Center lalu divisualisasikan. Membuat interior kamar mandi Proyek Wiraland Cluster Givency dengan menyesuaikan konsep desain Wiraland Cluster Givency dan menggunakan material yang sudah dipilih
6	12 (23 – 26 September 2019) 13 (27 September – 1 Oktober 2019)	Safety Riding Center Bandung Interior Kamar Mandi Wiraland Cluster Givency	Membuat potongan, denah, potongan perspektif, dan tampak Safety Riding Center lalu divisualisasikan. Membuat interior kamar mandi Proyek Wiraland Cluster Givency dengan menyesuaikan konsep desain Wiraland Cluster Givency dan menggunakan material yang sudah dipilih
6	12 (23 – 26 September 2019) 13 (27 September – 1 Oktober 2019)	Safety Riding Center Bandung Interior Kamar Mandi Wiraland Cluster Givency	Membuat potongan, denah, potongan perspektif, dan tampak Safety Riding Center lalu divisualisasikan. Membuat interior kamar mandi Proyek Wiraland Cluster Givency dengan menyesuaikan konsep desain Wiraland Cluster Givency dan menggunakan material yang sudah dipilih dalam <i>moodboard</i> .
6 7 8	12 (23 – 26 September 2019) 13 (27 September – 1 Oktober 2019) 13 – 14	Safety Riding Center Bandung Interior Kamar Mandi Wiraland Cluster Givency Permata Buana	Membuat potongan, denah, potongan perspektif, dan tampak Safety Riding Center lalu divisualisasikan. Membuat interior kamar mandi Proyek Wiraland Cluster Givency dengan menyesuaikan konsep desain Wiraland Cluster Givency dan mengunakan material yang sudah dipilih dalam <i>moodboard</i> .

	(2 – 7		fasad dan diagram proses
	Oktober		massing bangunan.
	2019)		
	,		
9	14-15	Sayembara Desain	Mencari informasi mengenai
	(9 – 17	Masjid Apung Ancol	pasang surut air laut di Ancol
	Oktober	2019	untuk keperluan Sayembara
	2019)		Desain Masjid Apung Ancol
	_017)		2019.
10	16	Studi Bangunan Lahan	Mencari literasi studi hangunan
10	10	Miring 200 450	di Johan miring harkantur 200
	(18 Oktober	$\frac{1}{10000000000000000000000000000000000$	
	2019)		45°.
11	16	Fhony Pantai Indah	Memperbaiki gambar keria pada
11	10	Kopula	datail bukaan (iandala dan nintu)
	(19 – 24	Карик	uetan bukaan (jendela dan pintu)
	Oktober		proyek ruman Ebony, Pantai
	2019)		Indah Kapuk.
12	17	Interior Daradisa	Mombust interior rumah kayling
12	17	Regidence	II den V provok Deredige
	(25 – 31	Residence	
	Oktober 2019		Residence pada ruang keluarga,
			ruang makan, dapur, ruang tidur
			utama, kamar mandi utama,
			ruang tidur tamu, kamar mandi
			tamu, ruang tidur anak, dan
			kamar mandi anak.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Praktik

Pada bagian ini menjelaskan mengenai rincian pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses Kerja Praktik, kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan Kerja Praktik, dan solusi dari kendala yang dialami penulis.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Berikut adalah rincian dari beberapa bagian pekerjaan yang dilakukan penulis selama pelaksanaan Kerja Praktik di StudioKAS.

1. Kos KH Mas Mansyur

Kos KH Mas Mansyur merupakan proyek pertama yang diberi oleh *project architect* kepada *intern* (penulis) untuk dikerjakan. Proyek ini memiliki luas tanah 1.450 m² dan 1.900 m² luas bangunan (kos) dengan jumlah kapasitas 69 kamar. Penugasan proyek ini adalah sebagai permulaan untuk *intern* dengan pengerjaan selama 3 minggu dan hasil rancangan memungkinkan untuk dijadikan sebagai opsi desain. Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam pengerjaan proyek Kos KH Mas Mansyur:

a. Minggu pertama adalah briefing penugasan proyek Kos KH Mas Mansyur dan dijelaskan apa saja yang klien inginkan dan peraturan dalam membangun, seperti KDB, KDH, KLB, dan GSB, di Jakarta Pusat, oleh principal architect dan diarahkan oleh project architect. Di lokasi lahan yang dirancang memiliki 2 fungsi bangunan yang berbeda, yakni kos dan restoran cepat saji Yoshinoya. Intern merancang kedua fungsi tersebut namun yang diutamakan bangunan kos. Kos KH Mas Mansyur memerhatikan keefisiensi dalam pengolahan ruang, keefektifan penggunaannya, fungsional, konektivitas dalam antara bangunan Yoshinoya dengan bangunan kos, jalur masuk kamar kos dibedakan secara gender, dan kurang lebih 5 lantai yang diperbolehkan (berdasarkan peraturan pembangunan setempat). Di minggu ini mulai untuk membuat denah dan gubahan.



Gambar 3. 2 Lokasi Tapak (Sumber: Google Maps, 2019)



Gambar 3. 3 Eksplorasi *Massing* Bangunan (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)

Selama proses desain Kos KH Mas Mansyur, penulis melewati berbagai revisi dari arahan dan bimbingan *project architect* (pembimbing lapangan). Gambar 3.3 menggambarkan bagaimana proses eksplorasi *massing* bangunan yang menyesuaikan efisiensi ruang pada tapak eksisting.



Gambar 3. 4 Denah Lantai 1-5 Kos KH Mas Mansyur (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)

Dalam proses membuat denah, denah mengalami perubahan yang berbeda dari sebelumnya (Gambar 3.4). Di antaranya adalah sirkulasi atau jalur masuknya calon penghuni kamar kos yang belum dibedakan berdasarkan *gender* atau dapat dikatakan masih belum efisien dalam pengolahan ruang. Penulis memutuskan untuk merubah pola ruang pada denah. Perubahan ini memberikan dampak bagi gubahan massa dimana perubahan menjadi pada Gambar 3.3. Berikut adalah denah lantai 1-5 setelah direvisi.



Gambar 3. 5 Denah Lantai 1-5 Kos KH Mas Mansyur Setelah Direvisi

(Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)

Setelah denah direvisi, *project architect intern* melanjutkan untuk membuat 3D bangunan dengan menyelaraskan gubahan massa yang telah dibuat. Kemudian membuat *scenes* ruangruang dari 3D bangunan pada Sketchup untuk di-*render*.



Gambar 3. 6 Hasil *Render* Perspektif (Dari Arah Selatan) Kos dan Restoran Yoshinoya (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 7 Hasil *Render* Perspektif (Dari Arah Utara) Kos dan Restoran Yoshinoya (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 8 Hasil *Render* Tampak Atas Kos dan Restoran Yoshinoya (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 9 Membuat *Scenes* Untuk *Rendering* (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)

Dilanjutkan dengan me*-render* beberapa tampak dan perspektif eksterior bangunan seperti pada Gambar 3.8.



Gambar 3. 10 Hasil *Render* dan *Touch Up* Eksterior Tampak Atas (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 11 Hasil *Render* dan *Touch Up* Eksterior Tampak Depan (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 12 Hasil *Render* dan *Touch Up* Eksterior Perspektif (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 13 Hasil *Render* dan *Touch Up* Eksterior Tampak Samping 1 (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 14 Hasil *Render* dan *Touch Up* Eksterior Tampak Tampak Samping 2 (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)

b. Minggu kedua pengerjaan proyek Kos KH Mas Mansyur adalah melanjutkan *render* ruang eksterior dan interior pada bangunan

kos dan restoran Yoshinoya. Setelah *render* selesai, penulis memberi *touch up* dengan menambahkan *filter* gambar dan visualisasi orang untuk menghidupkan suasana pada gambar melalui Photoshop.



Gambar 3. 15 Hasil *Render* dan *Touch Up* Eksterior Keseluruhan Bangunan (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 16 Hasil *Render* dan *Touch Up Lobby* Kos (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 17 Hasil *Render* dan *Touch Up* Taman (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 18 Hasil *Render* dan *Touch Up* Kamar Kos (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 19 Hasil *Render* dan *Touch Up* Dapur dan Ruang Makan Kos (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 20 Hasil *Render* dan *Touch Up* Koridor Kamar Kos (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 21 Hasil *Export* 2D Denah Kamar Kos (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 22 Hasil *Render* dan *Touch Up* Tampak Depan (*Lobby*) Restoran Yoshinoya (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 23 Hasil *Render* dan *Touch Up* Tampak Depan Keseluruhan Restoran Yoshinoya (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 24 Hasil *Render* Perspektif (Pandangan Manusia) Restoran Yoshinoya (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 25 Hasil *Render* dan *Touch Up* Interior Restoran Lantai 2 (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 26 Hasil *Render* dan *Touch Up* Interior Restoran Lantai 1 (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 27 Hasil *Render* dan *Touch Up* Interior Restoran Lantai 1 (Kasir)

(Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)

Kemudian membuat visualisasi denah dan penjelasan konsep dan dilanjutkan dengan membuat poster presentasi untuk *review* dengan menggunakan *layout* standar poster StudioKAS.



Gambar 3. 28 Denah Lantai 1 Kos KH Mas Mansyur dan Yoshinoya Untuk Review Mingguan (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 29 Denah Lantai 2 Kos KH Mas Mansyur dan Yoshinoya

Untuk Review Mingguan (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)







Gambar 3. 31 Denah Lantai 4 Kos KH Mas Mansyur dan Yoshinoya Untuk Review Mingguan (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 32 Denah Lantai 5 Kos KH Mas Mansyur dan Yoshinoya

Untuk Review Mingguan

(Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 33 Hasil Akhir Poster Presentasi Untuk *Review* Mingguan (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)

c. Setelah di-*review*, terdapat banyak masukan dari *principal architect* dan *project architect*, seperti sirkulasi jalur masuk, efisiensi dalam pengolahan ruang, tampilan fasad, dan denah. Untuk itu terdapat revisi pada denah berikut ini.



Gambar 3. 34 Revisi Denah Lantai 1 (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 35 Revisi Denah Lantai 2 (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 36 Revisi Denah Lantai 3 (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 37 Revisi Denah Lantai 4 (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 38 Revisi Denah Lantai 5 (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)

2. Interior Cluster Green Nuri Bintaro Kavling 9x15

Cluster Green Nuri Bintaro adalah salah satu proyek yang diberikan dari *project architect* kepada *intern* untuk dibantu dalam membuat desain interior pada kavling 9x15 dimana nantinya dijadikan opsi desain.

 a. Sebelum mulai membuat interior, *intern* diminta untuk melihat referensi proyek interior StudioKAS terlebih dahulu melalui *website* StudioKAS.



Gambar 3. 39 Tampak Depan Green Nuri Residence (Sumber: StudioKAS, 2018)



Gambar 3. 40 Denah Cluster Green Nuri Residence Kavling 9x15 (Sumber: StudioKAS, 2018)

Dalam pengerjaan proyek interior, *intern* berada di bawah *project architect* langsung untuk diarahkan dan dibimbing. Umumnya dalam proyek interior, StudioKAS hanya menggunakan setidaknya (maksimal) 3 macam material utama dimana dibuat *moodboard* terlebih dahulu.



Gambar 3. 41 *Moodboard* Interior (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)

 b. Setelah *moodboard* (Gambar 3.41) ditentukan, penulis membuat interior dengan menyesuaikan fungsi ruang dan menyelaraskan dengan konsep bangunan. Kemudian *intern* membuat beberapa *scenes* pada Sketchup.



Gambar 3. 42 Hasil *Export* Ruang Makan dan Dapur (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 43 Hasil *Export (Frontal View)* Ruang Makan dan Dapur (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 44 Hasil *Export (Frontal View)* Kamar Mandi Utama (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 45 Hasil *Export* (Perspektif 1) Kamar Mandi Utama (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 46 Hasil *Export* (Perspektif 2) Kamar Mandi Utama (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 47 Hasil *Export (Frontal View)* Ruang Tidur Utama (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 48 Hasil *Export* (Perspektif) Ruang Tidur Utama (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 49 Hasil *Export* (Perspektif 1) Keluarga (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 50 Hasil *Export (Frontal View)* Ruang Keluarga (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 51 Hasil *Export* (Perspektif 2) Ruang Keluarga (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 52 Hasil *Export* (Perspektif 3) Ruang Keluarga (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 53 Hasil *Export* (Perspektif 1) Ruang Tidur Anak (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 54 Hasil *Export (Frontal View)* Ruang Tidur Anak (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 55 Hasil *Export* (Perspektif 2) Ruang Tidur Anak (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)

c. Setelah mendapat bimbingan dan arahan pada *progress* harian dari *project architect*, terdapat revisi pada ukuran standar furnitur dan warna material kayu furnitur. Kemudian *intern* melakukan *render* dan memberi *touch up* pada gambar hasil *render* dengan menambahkan gambar orang. Hasil dari *render* dan *touch up* ini ditampilkan saat presentasi *review*.



Gambar 3. 56 Hasil *Render* dan *Touch Up* (*Frontal View* Samping) Ruang Keluarga (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 57 Hasil *Render* dan *Touch Up* (*Frontal View*) Ruang Keluarga (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 58 Hasil *Render* dan *Touch Up* (*Frontal View*) Ruang Makan dan Dapur (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 59 Hasil *Render* dan *Touch Up* (*Frontal View* 1) Ruang Tidur Utama

(Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 60 Hasil *Render* dan *Touch Up* (*Frontal View* 2) Ruang Tidur Utama (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 61 Hasil *Render* dan *Touch Up* (*Frontal View*) Kamar Mandi Utama (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 62 Hasil *Render* dan *Touch Up* (*Frontal View*) Ruang Tidur Anak

(Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 63 Hasil *Render* dan *Touch Up* (Perspektif) Kamar Mandi Anak

(Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 64 Hasil *Render* dan *Touch Up* (*Frontal View*) Kamar Mandi Anak (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)

d. Membuat presentasi untuk di *review* lalu dipresentasikan di depan *principal architect* dan *project architect*. Saat di-*review*, *principal architect* dan *project architect* memberi masukan dan saran terhadap hasil rancangan yang bermanfaat untuk penulis (*intern*) di kemudian hari.



Gambar 3. 65 Presentasi (*Frontal View* 1) Ruang Keluarga (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 66 Presentasi (*Frontal View* 2) Ruang Keluarga (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 67 Presentasi (*Frontal View*) Ruang Makan dan Dapur (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 68 Presentasi (*Frontal View* 1) Ruang Tidur Utama (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 69 Presentasi (*Frontal View* 2) Ruang Tidur Utama (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 70 Presentasi (*Frontal View*) Kamar Mandi Utama (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 71 Presentasi (*Frontal View*) Ruang Tidur Anak (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 72 Presentasi (Perspektif) Kamar Mandi Anak (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)

3. Sayembara Desain Arsitektur Nusantara Propan 2019

Sayembara Desain Arsitektur Nusantara Propan merupakan sayembara desain arsitektur nasional tahunan yang terbuka untuk arsitek dimulai dari junior hingga senior dimana diselenggarakan oleh Kementerian Pariwisata (Kemenpar), PT Propan Raya, dan Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF), dan didukung oleh Bank Rakyat Indonesia (BRI) (Hidayatullah, 2018). Tahun ini (2019) bertemakan Pusat Informasi Pariwisata atau *Tourist Information Center* (TIC). Pusat Informasi Pariwisata adalah suatu tempat untuk memberikan pelayanan kepada wisatawan atau masyarakat untuk menyampaikan informasi tentang wisata dan kegiatan di wilayah tersebut, antara lain Atraksi, Aksesbilitas, Aktivitas Wisata, dan Amenitas dimana dapat memberi edukasi kepada wisatawan mengenai adat istiadat daerah dan nilai kearifan lokalnya (Sayembara Desain Arsitektur Nusantara Propan, 2019). Pusat Informasi Pariwisata dibentuk oleh Dinas Pariwisata.



Gambar 3. 73 Poster Sayembara Desain Arsitektur Nusantara Propan 2019 (Sumber: http://arsitekturnusantara.propanraya.com/tentang-kami, 2019)

Terdapat 3 lokasi tapak untuk dirancang yang didapatkan oleh pendaftar. StudioKAS mendapat lokasi Kota Tua, Morotai, dan Bromo, *intern* ditugaskan untuk membuat Pusat Informasi Pariwisata di Kota Tua, Jakarta Barat. Penugasan per wilayah dilakukan oleh 3 orang *intern* dan dibantu oleh *project architect* untuk dibimbing dan pengolahan tahap akhir.

a. *Briefing* sayembara bersama *project architect* yang dibawa oleh *principal architect*. Setelah di-*brief* mengenai pembagian sayembara, *intern* ditugasi untuk mencari informasi tentang lokasi tapak dan memilih titik lokasi tapak.



Gambar 3. 74 Lokasi Tapak Kota Tua (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)

b. Membuat program ruang dan 3D bangunan untuk persiapan *review* progres mingguan. Di tahap ini juga membuat gambaran 3D dengan *ramp* dan *amphitheater* pada bagian tengah.



Gambar 3. 75 Program Ruang (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 76 Proses Membuat *Ramp* dan *Amphitheater* (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 77 3D Bangunan dengan *Ramp* dan *Amphitheater* (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Lantai 1



Gambar 3. 78 Denah Lantai 1 dan 2

(Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 79 Opsi Desain Program Ruang dan 3D Bangunan dengan Amphtiheater (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)

41



Gambar 3. 80 Opsi Desain Program Ruang dan Sirkulasi (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)

c. Setelah itu ditentukan rancangan desain yang akan di-review (Gambar 3.77) dan mencari referensi interior pada *cafe* (bagian depan bangunan). Kemudian dilanjutkan dengan *review* progres mingguan dengan *principal architect* dan *project architect*. Setelah *review*, terdapat revisi total pada bangunan, dimulai dari program ruang, denah, dan 3D bangunan. Untuk itu, *principal architect* memberi arahan untuk desain baru. *Intern* melanjutkan dengan membuat program ruang terlebih dahulu.



Gambar 3. 81 Hasil Revisi Program Ruang (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 82 Bagian Yang Dikerjakan Penulis (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 83 Bagian Depan Menyesuaikan Dengan Desain Sebelumnya (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)

 d. Kemudian setelah mendapat arahan dari *principal architect*, terdapat revisi pada bagian fasad, antara lain atap, kanopi, jendela, *profile* kolom, detail *plafond*, jarak *floor to ceiling*, dan tangga.



Gambar 3. 84 Revisi Kedua Pasca *Review* Pertama (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 85 Revisi Ketiga: *Profile* Kolom, Detail Atap, Kanopi, dan Penambahan Struktur Kanopi (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 86 Tampak Depan Revisi Ketiga (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 87 Detail Perubahan Pada Detail Kanopi dan Stuktur Kanopi (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 88 Perspektif dari Hasil Revisi Ketiga (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 89 Revisi Keempat: Penambahan Talang Air dan Tinggi Kanopi Dinaikan (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 90 Perubahan Pada Talang Air dan Kenaikan Posisi Kanopi (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 91 Tampak Belakang Pada Bangunan Bagian Depan (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 92 Revisi Kelima: Penambahan Detail Pada Bawah Talang Air, Perubahan Desain Kanopi, dan Detail Jendela (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 93 Detail Struktur Bawah Talang Air (Atap) (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 94 Detail Bukaan Fentilasi (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 95 Detail Jendela Ruang Informasi (*Front Desk*) (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)

e. Dilanjutkan dengan membuat interior pada bangunan bagian depan, yakni *cafe* (*coffee and snacks shop*) dan ruang informasi (*lobby* atau *front desk*).



Gambar 3. 96 *Frontal View* Interior *Café* (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 97 *View* Interior *Café* Dari Tangga (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 98 Interior *Front Desk* (Ruang Informasi) (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)

 f. Berikutnya adalah membuat maket kota DKI Jakarta dan Kepulauan Seribu untuk bangunan bagian belakang (Galeri Informasi Digital) serta membuat bangunan tetangga untuk *render* suasana eksterior.



Gambar 3. 99 Maket Kota DKI Jakarta dan Kepulauan Seribu (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 100 Maket Kota DKI Jakarta dan Kepulauan Seribu di Galeri Informasi Digital (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 101 Bangunan Tetangga Keseluruhan Untuk Keperluan *Render* Eksterior (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 102 *Frontal View* Untuk *Render* Eksterior (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 103 *Scenes* Untuk *Render* Suasana Eksterior (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)

g. Setelah itu dilanjutkan dengan membuat diagram, penamaan ruang pada denah, penjelasan konsep desain, dan mulai untuk membuat *layout* panel.



Gambar 3. 104 Diagram Preservasi dan Intervensi (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 105 Diagram Program Ruang (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 106 Diagram Aksesbilitas (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 107 Penamaan Ruang Pada Denah Lantai 1 dan 2, serta Skala Batang

(Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 108 Diagram Penjelasan Konsep (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 109 Percobaan Membuat *Layout* Panel 1 dan Penjelasan Konsep Desain

(Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 110 Percobaan Membuat *Layout* Panel 2 dan Penjelasan Konsep Desain (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 111 Percobaan Kedua Membuat *Layout* Panel dan Penjelasan Konsep Desain (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)

e. Diagram dan penjelasan konsep dikumpulkan kepada *project architect* untuk dimasukin ke dalam panel.



Gambar 3. 112 Hasil Akhir Panel 1 Kota Tua Yang Di-*submit* Kepada Panitia (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)



Gambar 3. 113 Hasil Akhir Panel 2 Kota Tua Yang Di-*submit* Kepada Panitia (Sumber: StudioKAS dan Diolah Oleh Penulis, 2019)

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Terdapat kendala yang ditemukan penulis dalam pelaksanaan Kerja Praktik di StudioKAS, antara lain:

- Selama studi di Universitas Multimedia Nusantara, penulis dikenalkan dan diajarkan cukup banyak *software* dalam pembuatan 3 (tiga) dimensi arsitektur. Namun, penulis lebih memahami beberapa *software* yang dimana *software* tersebut tidak digunakan di biro tempat penulis melakukan Kerja Praktik. Dua minggu pertama pelaksanaan Kerja Praktik, penulis belajar kembali *basic* dalam menggunakan *software* arsitektur yang biasa digunakan oleh StudioKAS.
- Ketika eksplorasi dalam desain, penulis mengalami kesulitan. Selama studi, penulis lebih cenderung bereksplorasi pada bentuk ''lengkung'' dibanding dengan bentuk dan garis tegas yang digunakan StudioKAS dalam merancang.

3.3.3 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah solusi dari kendala yang ditemukan penulis dalam pelaksanaan Kerja Praktik.

- 1. Bertanya kepada *staff* dan rekan Kerja Praktik ketika mengalami kesulitan dalam pengoperasian *software* yang biasa digunakan StudioKAS dan berlatih lebih banyak untuk menggunakan *software* tersebut. Hal ini memungkinkan untuk tidak menutup mata dalam penggunaan *software* yang umumnya digunakan di biro arsitektur.
- Mencari referensi bentuk yang biasa digunakan biro bersangkutan dan terus mencoba untuk eksplorasi bentuk dengan *initial shape* serupa. Dengan begitu penulis tidak hanya eksplorasi dalam 1 jenis bentuk saja melainkan lebih.