



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 ATELIER BAOU

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1. Kedudukan

Kerja Praktik dilaksanakan di Atelier BAOU yang berlokasi di Serpong Garden 2 Cluster Green Hill, Tangerang dengan kedudukan sebagai *staff* dalam divisi *architect* dan *interior designer*. Pelaksanaan Kerja Praktik dilakukan dibawah pengawasan Bapak Prima Dyfari selaku *principal architect* dan pembimbing lapangan.

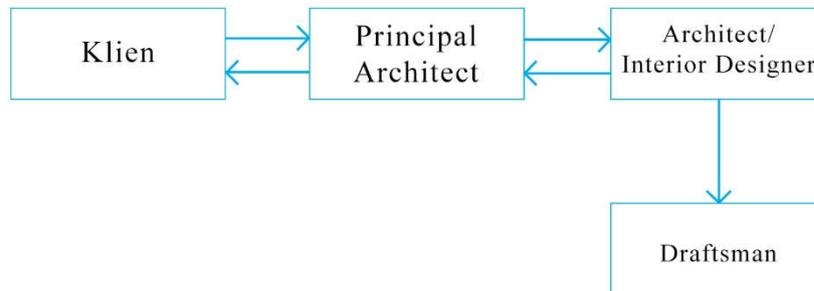
3.1.2 Koordinasi

Mengacu pada Gambar 3.1, Penulis memiliki kedudukan sebagai *Architect/Interior Designer*. Selama melakukan Kerja Praktik, Penulis menerima proyek arsitektur dan interior dari *principal architect*. Selama proses merancang, Penulis berkoordinasi dengan *principal architect* dan melakukan beberapa asistensi rancangan. Karena *principal architect* yang berhubungan langsung dengan klien, rancangan Penulis diarahkan agar sesuai dengan kebutuhan klien.

Penulis menyiapkan dokumen visualisasi rancangan yang akan diberikan kepada klien setelah rancangan disetujui oleh *principal architect*. Setelah dokumen diberikan, klien dapat menyetujui rancangan tersebut atau ternyata memiliki masukan baru untuk rancangan tersebut. Oleh karena itu, selalu terdapat kemungkinan dilakukannya revisi setelah dokumen visualisasi diberikan kepada klien.

Setelah klien menyetujui rancangan, 3D model diberikan kepada *draftsman* agar gambar kerja dapat segera dibuat. Dalam proyek rancangan interior, umumnya Penulis juga menyiapkan 3D model untuk furnitur yang juga diberikan kepada *draftsman* agar setiap furnitur dapat dibuatkan gambar kerjanya.

Gambar 3. 1 Alur Koordinasi Selama Pelaksanaan Kerja Praktik



Sumber: Dokumen Penulis (2019)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama melakukan Kerja Praktik di Atelier BAOU, Penulis mendapatkan sejumlah pekerjaan dalam beberapa proyek.

Tabel 3. 1 Daftar Proyek yang Dikerjakan oleh Penulis

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
	1	Rumah Ibu Rini	Merancang rumah tinggal di atas lahan seluas 15x40 m dengan tema rumah adat Betawi kontemporer. Perancangan rumah tinggal ini dilakukan dibawah arahan Bapak Randy Hardyanto. Pekerjaan dilakukan sampai tahap gambar kerja sementara sebagai informasi awal untuk klien.

	3	Interior Gedung D BPOM	Merancang ruang arsip yang ada di lantai 2-6 dan gym yang ada di lantai 7. Terdapat beberapa revisi rancangan yang dikerjakan oleh <i>staff</i> lain. Selain itu, Penulis juga mengerjakan beberapa revisi 3D model area <i>roof garden</i> .
	5	Ruko Japan Park	Merancang ruko di atas lahan seluas 40x35 m yang berlokasi di Pandeglang. Perancangan proyek ini berada dibawah arahan Bapak Prima Dyfari. Proses perancangan dilalui Penulis sampai pada beberapa tahap desain yang kemudian dilanjutkan oleh Bapak Prima Dyfari.
	5	Interior Gedung I BPOM	Dalam proyek ini, rancangan dikerjakan pada lantai 1 dan 2 bangunan. Penulis merancang ruang <i>meeting</i> , ruang kabag, dan ruang sekretaris di lantai 1. Terdapat beberapa revisi khususnya di Ruang Kepala Bagian dan ruang <i>meeting</i> . Selain merancang, penulis

			juga terlibat dalam pembuatan keyplan dan pembuatan RAB (Rancangan Anggaran Bangunan) untuk pekerjaan di lantai 2.
	7	Interior Rumah Pak Untung	Dalam proyek ini, penulis merancang bagian ruang tamu, kamar anak dan kamar mandi. Ketiga ruang memiliki konsep yang berbeda. Proses merancang yang membutuhkan waktu lama terdapat di ruang tamu. Sedangkan kamar mandi mengalami revisi rancangan sebanyak satu kali. Rancangan kamar anak merupakan alternatif kedua, yang mana alternatif pertama dikerjakan oleh staf lain.
	11	Interior Rumah Ibu Tria	Penulis mengerjakan beberapa revisi rancangan khususnya pada area belakang rumah, yaitu penambahan ruang cuci. Selain itu, Penulis juga menyusun RAB (Rancangan Anggaran Bangunan) dan

			membuat keyplan rancangan.
	12	Fasad dan Interior Hotel MAXONE Jayapura	Penulis merancang salah satu rancangan alternatif fasad, meeting room dan <i>president suite</i> hotel dengan mengangkat tema nilai budaya yang dimiliki Papua. Kemudian tema tersebut disesuaikan dengan ciri khas yang dimiliki Hotel MAXONE.
	15	Fasad Rumah Bapak Jamal	Penulis membuat dua alternatif rancangan fasad rumah. Pekerjaan ini diselesaikan sampai pada tahap <i>render</i> . Untuk dokumen <i>render</i> , Penulis menggunakan software <i>rendering</i> yang digunakan oleh Atelier BAOU, yaitu Artlantis.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Praktik

Sub-bab ini memaparkan uraian lebih terperinci dari beberapa proyek yang dikerjakan oleh Penulis selama melakukan Kerja Praktik di Atelier BAOU yang terdiri dari proyek arsitektur dan interior. Proyek-proyek ini merupakan proyek bangunan komersial dan perkantoran yang telah memasuki tahap pembangunan.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

a. Merancang Japan Park

Proyek Japan Park atau Jalan Pandeglang Park berlokasi di Pandeglang, Banten yang berdiri diatas lahan seluas kurang lebih 1400 m². Pada tahap awal, Japan Park direncanakan sebagai ruko *arcade*. Namun, sampai pada tahap akhir terdapat banyak perubahan pada siteplan Japan Park.

Dalam proyek ini, Penulis terlibat dalam sejumlah pekerjaan, yaitu sebagai berikut:

1. Penulis bersama dengan Bapak Prima Dyfari mendiskusikan rencana site Japan Park dan karakter rancangan yang dihadirkan pada ruko. Salah satu ketentuan yang ada dalam perancangan proyek ini adalah 70% luas lahan digunakan sebagai area yang terjual dan 30% sebagai area *services*. Ketentuan ini merupakan ketentuan yang umumnya ditemukan dalam dunia bisnis. Hasilnya, site direncanakan memiliki enam unit ruko yang masing-masing berukuran 3.5x12 m dan terdiri dari 2 lantai.
2. Penulis membuat dua alternatif rancangan ruko yang dibuat menggunakan *software* Archicad. Keduanya mengangkat tema modern sesuai dengan karakter desain Atelier BAOU. Selain itu, Penulis juga membuat model 3D *siteplan* Japan Park berdasarkan data awal yang diberikan kepada *principal architect*.
3. Penulis menyiapkan dokumen gambar kerja sementara berupa denah ruko dan siteplan untuk memberikan gambaran rencana proyek Japan Park. Selain itu, dokumen visualisasi juga disiapkan untuk menunjukkan kedua desain ruko.

Gambar 3. 2 *Render Alternatif Rancangan 1* Japan Park



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

Gambar 3. 3 *Render Alternatif Rancangan 2* Japan Park



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

4. Penulis bersama tim melakukan kunjungan site untuk memeriksa kondisi eksisting site. Dalam kunjungan ini, Penulis dan tim melakukan pengukuran kembali luas site yang ada serta mendokumentasikan kondisi eksisting dan lingkungan sekitar site.

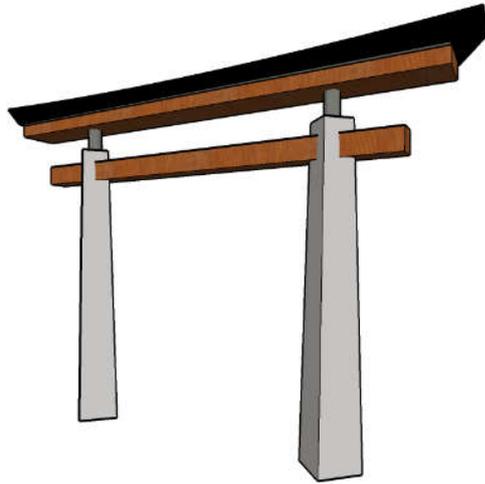
Gambar 3. 4 Site Japan Park di Pandeglang



Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

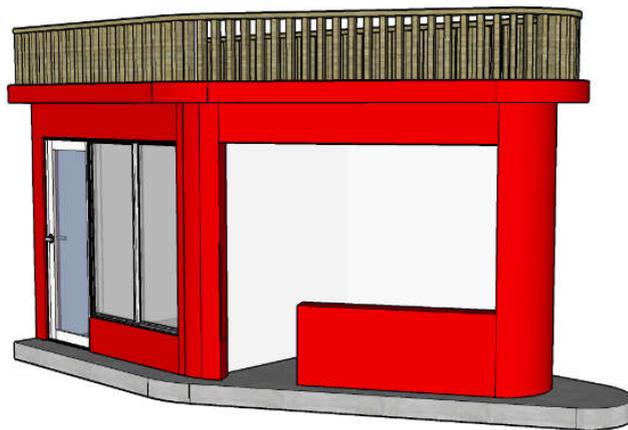
5. Penulis melakukan beberapa revisi rancangan berdasarkan masukan-masukan yang diberikan oleh pemilik proyek. Diantaranya adalah penambahan atribut rancangan pada siteplan seperti *torii* atau gerbang tradisional Jepang, kios dan furnitur di area taman.

Gambar 3. 5 3D Model *Torii* Japan Park



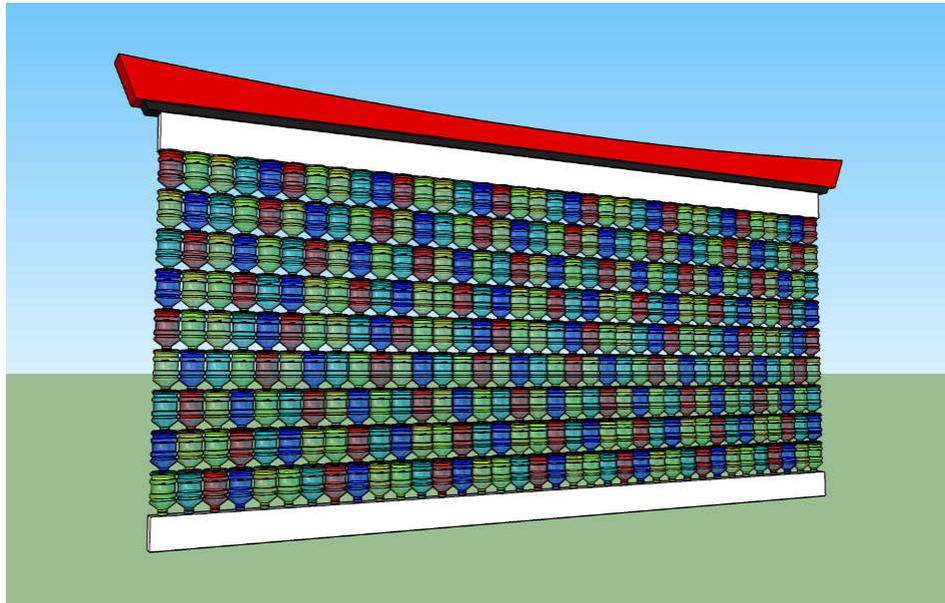
Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

Gambar 3. 6 3D Model Kios Japan Park



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

Gambar 3. 7 3D Model Furnitur Taman Japan Park



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

b. Merancang Fasad dan Interior Hotel MAXONE Jayapura

Hotel MAXONE Jayapura meNginginkan Atelier BAOU untuk merancang kembali bagian fasad bangunan hotel. Selama proses perancangan, Penulis mendapatkan arahan rancangan dari kedua *principal architect*. Tahapan rancangan fasad yang dilalui oleh Penulis yaitu:

1. Penulis dan kedua *principal architect* berdiskusi tentang konsep yang akan digunakan dalam rancangan fasad. Berdasarkan hasil diskusi, fasad menggunakan salah satu nilai budaya Papua sebagai konsep utama rancangan fasad. Dalam konsep tersebut, disisipkan pula ciri khas Hotel MAXONE dan karakter rancangan Atelier BAOU.
2. Penulis membuat beberapa alternatif fasad yang terdiri dari fasad depan dan samping. Rancangan dibuat menggunakan dua *software*, yaitu Rhino 6 dan SketchUp, serta didukung dengan 3D model bangunan hotel yang sebelumnya telah dibuat di *software* Archicad.

Gambar 3. 8 Rancangan Alternatif 2 Fasad Depan Hotel MAXONE Jayapura



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

Gambar 3. 9 Rancangan Alternatif 1 Fasad Depan Hotel MAXONE Jayapura



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

Gambar 3. 10 Rancangan Alternatif Fasad Samping Hotel MAXONE Jayapura



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

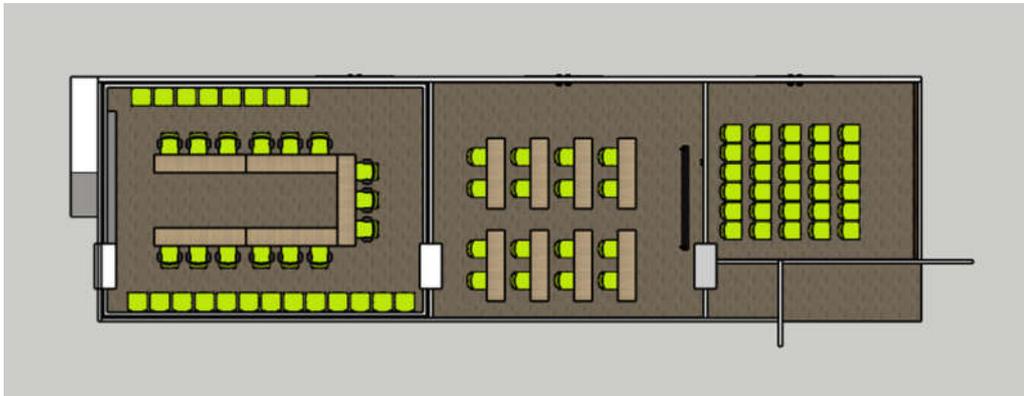
Gambar 3. 11 Rancangan Alternatif 2 Fasad Samping Hotel MAXONE Jayapura



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

Selain fasad, Hotel MAXONE Jayapura juga menginginkan Atelier BAOU untuk merancang bagian interior hotel. Dalam rancangan ini, Penulis merancang *meeting room* dan alternatif kamar *president suite*. Konsep yang diangkat dalam rancangan di kedua ruangan ini sama dengan konsep yang digunakan untuk fasad.

Gambar 3. 12 Layout *Meeting Room* Hotel MAXONE Jayapura



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

Gambar 3. 13 *Meeting Room C* Hotel MAXONE Jayapura



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

Gambar 3. 14 *Meeting Room B* Hotel MAXONE Jayapura



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

Gambar 3. 15 *Meeting Room A* Hotel MAXONE Jayapura



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

Gambar 3. 16 Kamar Tidur *President Suite* Hotel MAXONE Jayapura



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

Gambar 3. 17 *Living Room* *President Suite* Hotel MAXONE Jayapura



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

c. Merancang Interior Gedung I BPOM

BPOM (Badan Pengawasan Obat dan Makanan) merupakan salah satu klien Atelier BAOU untuk proyek interior. Terdapat dua kantor BPOM yang interior-

nya dirancang oleh Atelier BAOU, salah satunya adalah Gedung I. Proyek rancangan interior pada Gedung I BPOM dikerjakan di bagian lantai 1 dan 2 gedung.

Dalam proyek ini, Penulis merancang bagian *meeting room*, ruang sekretaris & ruang tunggu, serta ruang Kepala Bagian Pengelolaan Barang Milik Negara dan Rumah Tangga. Tidak hanya terlibat dalam proses merancang, Penulis juga berperan dalam pengerjaan dokumen-dokumen yang dibutuhkan untuk gambar kerja.

Gambar 3. 18 *Meeting Room* Gedung I BPOM



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

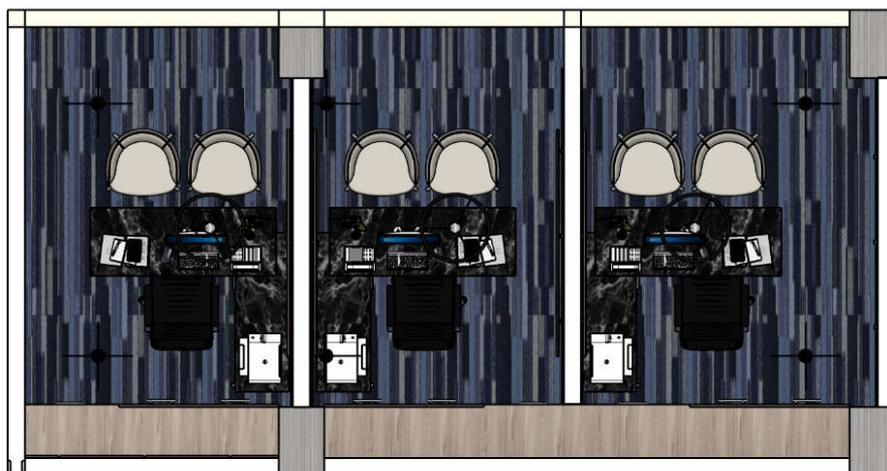
Gambar 3. 19 Ruang Sekretaris & Ruang Tunggu Gedung I BPOM



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

Desain ruang Kepala Bagian Pengelolaan Barang Milik Negara dan Rumah Tangga mengalami beberapa kali revisi. Seringnya revisi terkait dengan perubahan *layout* ruang yang kemudian memengaruhi rancangannya sehingga setiap *layout* memiliki rancangannya masing-masing.

Gambar 3. 20 Layout Alternatif 1 Ruang Kepala Bagian Gedung I BPOM



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

Gambar 3. 21 Layout Alternatif 2 Ruang Kepala Bagian Gedung I BPOM



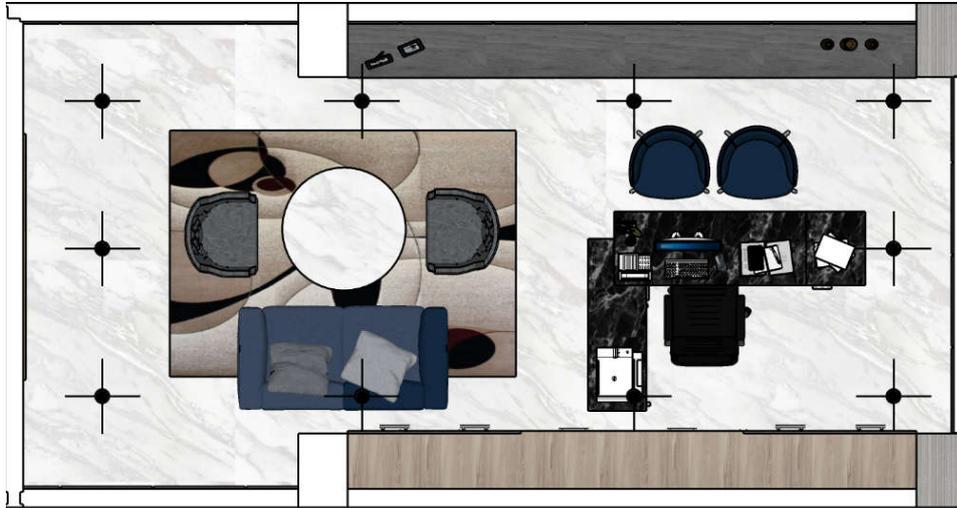
Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

Gambar 3. 22 Rancangan Alternatif 2 Ruang Kepala Bagian Gedung I BPOM



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

Gambar 3. 23 Layout Alternatif 3 Ruang Kepala Bagian Gedung I BPOM



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

Gambar 3. 24 Rancangan Alternatif 3 Ruang Kepala Bagian Gedung I BPOM



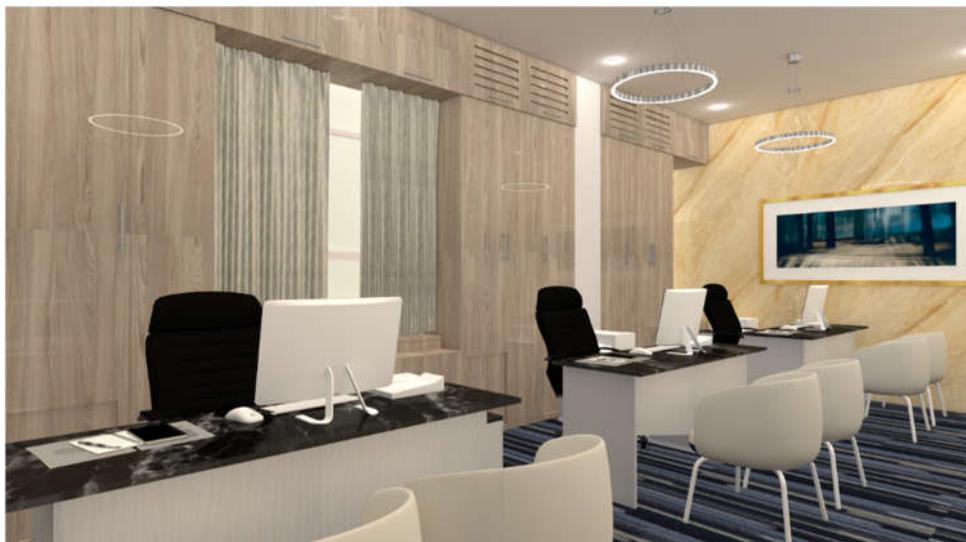
Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

Gambar 3. 25 Layout Alternatif 4 Ruang Kepala Bagian Gedung I BPOM



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

Gambar 3. 26 Rancangan Alternatif 4 Ruang Kepala Bagian Gedung I BPOM



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

Setelah seluruh rancangan disetujui oleh klien, dokumen gambar kerja mulai dipersiapkan. Berkaitan dengan itu, Penulis terlibat dalam pembuatan *keyplan* untuk rancangan di lantai 1 dan 2. Dalam hal ini, Penulis

berkoordinasi dengan *draftsman* karena keyplan terdiri dari furnitur dan elemen-elemen dalam rancangan lainnya yang gambar kerjanya akan dibuat oleh *draftsman*. Selain itu, Penulis juga terlibat dalam penyusunan RAB (Rancangan Anggaran Bangunan) khususnya pekerjaan pada lantai 2.

Gambar 3. 27 Keyplan Lantai 1 dan 2 Gedung I BPOM



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU (2019)

Gambar 3. 28 RAB Lantai 2 Gedung I BPOM

ANALISIS HARGA SATUAN PEKERJAAN PERSIAPAN DAN PERBAIKAN							
No.	Uraian	Volume		Harga Satuan		Jumlah Harga	
		Koefisien	Satuan	Bahan	Upah		
A. Pekerjaan Persiapan							
1.	Pemasangan 1M Hoarding Partisi						
-	Bahan						
	Hollow galvanis 4x4		Btg	-	Rp	-	
	Gypsum board 120x240x9mm		Lbr	-	Rp	-	
	Paku gypsum		Kg	-	Rp	-	
	Dynabolt		Bh	-	Rp	-	
	Banner flexi 340 GR		m ²	-	Rp	-	
-	Tenaga Kerja						
	Pekerja		OH	-	Rp	-	
	Tukang kayu		OH	-	Rp	-	
	Kepala tukang		OH	-	Rp	-	
	Mandor		OH	-	Rp	-	
	Total					Rp	-
	Total Harga Keseluruhan Pekerjaan A						
B. Pekerjaan Pembongkaran Plafond							
-	Luas Area	90	m ²				
-	Tenaga Kerja						
	Pekerja		OH	-	Rp	-	
	Kepala tukang		OH	-	Rp	-	
	Mandor		OH	-	Rp	-	
	Total						
	Total Harga Keseluruhan Pekerjaan B						
C. Pekerjaan 1M Pemasangan Plafond							
-	Bahan						
	Hollow galvanis 4x4		Btg	-	Rp	-	
	Gypsum board 120x240x9mm		Lbr	-	Rp	-	
	Paku gypsum		Kg	-	Rp	-	
	Dynabolt		Bh	-	Rp	-	
	Cotton plaster		Bh	-	Rp	-	
	Compoun gypsum		Zak	-	Rp	-	
-	Tenaga Kerja						
	Pekerja		OH	-	Rp	-	
	Tukang kayu		OH	-	Rp	-	
	Kepala tukang		OH	-	Rp	-	
	Mandor		OH	-	Rp	-	
	Total						
	Total Harga Keseluruhan Pekerjaan C						

Sumber: Dokumen Atelier BAOU (2019)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama pelaksanaan Kerja Praktik di Atelier BAOU, terdapat beberapa kendala yang ditemukan. Kendala-kendala tersebut adalah:

1. Kendala pertama ditemukan dalam proyek Japan Park berkenaan dengan ukuran site yang sebenarnya. Ukuran site yang dibuat pada tahap awal menggunakan data yang dimiliki oleh pemilik. Oleh karena itu, rancangan yang dibuat oleh Penulis dan Bapak Prima Dyfari pada tahap awal dibuat berdasarkan informasi yang diverifikasi kembali.

2. Kendala kedua ditemukan dalam proyek Hotel MAXONE Jayapura. Dalam rancangan fasad terdapat elemen yang menyalahi aturan *feng-shui*, yaitu elemen yang berbentuk tajam.
3. Kendala ketiga merupakan kendala yang ditemukan dalam diri Penulis. Tak jarang, terdapat beberapa pekerjaan merancang yang perlu diselesaikan dalam waktu cepat. Namun, dalam prosesnya Penulis seringkali menyelesaikan dalam waktu yang lebih lama. Seringnya hal ini terjadi karena Penulis membutuhkan waktu lebih banyak dalam proses mengumpulkan ide-ide rancangan.

3.3.3. Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Kendala-kendala yang ditemukan selama pelaksanaan Kerja Praktik dapat teratasi dengan solusi-solusi sebagai berikut:

1. Penulis bersama dengan tim yang terdiri dari Bapak Randy Hardyanto dan dua orang *draftsman* melakukan kunjungan ke site Japan Park yang berlokasi di Pandeglang, Banten. Di sana, Penulis dan tim menghitung kembali ukuran site yang sebenarnya serta mendokumentasikan site untuk mengetahui kondisi eksisting site Japan Park.
2. Menghilangkan elemen rancangan yang bersifat tajam dan menggantinya dengan bentuk lain.
3. Penulis membagi waktu untuk setiap proses pekerjaan dan memaksimalkan kinerja dalam setiap proses sesuai waktu yang telah ditentukan Penulis.