



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

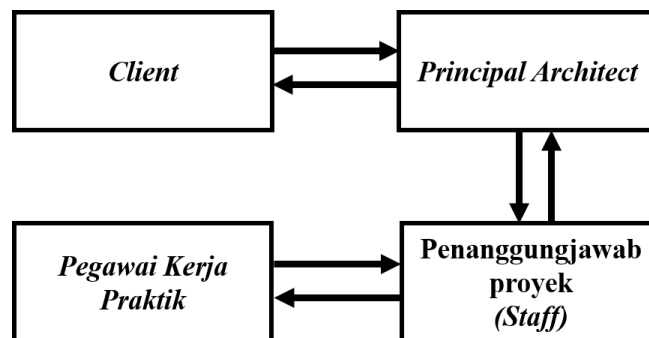
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1 Kedudukan

Kerja Praktik dilaksanakan di Aterlier BAOU yang terletak di Piazza The Mozia E9 no.19, Tangerang. Penulis memiliki kedudukan sebagai pegawai Kerja Praktik. Pelaksanaan Kerja Praktik dibawah pengawasan *principal architect* sekaligus pembimbing lapangan, yaitu Bapak Prima Dyfari. Selain *principal architect*, Kerja Praktik dalam setiap proyek Atelier BAOU diawasi oleh penanggung jawabnya. Tugas sebagai penanggung jawab tersebut dapat dilakukan oleh *principat architect* sendiri hingga pegawai Kerja Praktik.

3.1.2 Koordinasi

Gambar 3.1.2.1 Koordinasi Kerja



Sumber: Penulis, 2020

Penulis berkedudukan sebagai pegawai Kerja Praktik di Atelier BAOU. Selama melakukan Kerja Praktik di Atelier BAOU, penulis mendapatkan tugas dari penanggung jawab proyek. Sesekali, penulis pernah menjadi penanggung jawab proyek. Penanggung jawab

proyek biasanya dilakukan oleh *staff*. Terkadang pegawai Kerja Praktik dapat ditunjuk sebagai penanggung jawab proyek. Tidak jarang tugas penanggung jawab dipegang *principal architect* sendiri. Biasanya, *principal architect* memberikan tugas dan daftar pegawai yang mengerjakan tugas tersebut kepada penanggung jawab proyek.

Biasanya, pegawai Kerja Praktik menerima tugas dari penanggung jawab proyek. Saat mengerjakan tugas, pegawai dapat bertanya kepada penanggung jawab proyek ketika ada yang tidak diketahui. Setelah selesai mengerjakan tugas, pegawai melakukan asistensi kepada penanggung jawab proyek. Terkadang, pegawai dapat melakukan asistensi kepada *principal architect* secara langsung sehingga revisi tugas dapat lebih terarah.

Setelah tugas selesai, tugas tersebut diberikan kepada penanggung jawab proyek. Kemudian, penanggung jawab proyek memberikan hasil pekerjaan kepada *principal architect*. Kemudian, *principal architect* akan mengadakan pertemuan dengan klien. Jika ada revisi dari klien, *principal architect* akan memberitahu penanggung jawab proyek. Setelah itu, penanggung jawab proyek kembali memberikan tugas revisi kepada pegawai Kerja Praktik.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis melakukan Kerja Praktik di Atelier BAOU dari 1 Juli 2020 hingga 1 November 2020. Selama masa Kerja Praktik di Atelier BAOU. Penulis mengerjakan beberapa jenis pekerjaan dalam proyek. Pekerjaan-pekerjaan tersebut adalah, *rendering*, *drafting*, *designing*, menghitung volume, dan membuat Rencana Anggaran Biaya (RAB).

Tabel 3.2.1 Proyek yang Dikerjakan Penulis

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	Minggu 1	Gedung D BPOM	Penulis mengerjakan video render interior Gedung D BPOM. Ruangan yang dirender oleh penulis adalah ruang <i>gym</i> dan lantai 5-6 bagian <i>office</i> Gedung D BPOM.
2.	Minggu 1-3 dan 7	Poliklinik Purwakarta	Pada minggu pertama, penulis mendapatkan tugas membantu pengerjaan lembar kerja Poliklinik Purwakarta. Lembar kerja yang dibuat oleh penulis adalah potongan, detail toilet, detail fasad, detail atap, dan plumbing poliklinik. Penulis diberi tugas dari Bapak Randy Hardyanto. Orang yang memberi arahan dalam melakukan proyek ini adalah penanggung jawab proyek, yaitu Figgi. Pada minggu kedua, penulis, tim <i>drafting</i> , dan Bapak Randy Hardyanto bertemu klien untuk memberikan lembar kerja untuk meminta persetujuan desain poliklinik. Setelah melakukan kunjungan, kami melakukan kunjungan tapak untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat. Setelah itu, tim <i>drafting</i> memulai kembali desain poliklinik hingga Detail Engineering Design (DED) final. Namun, pada minggu ketujuh, penulis mendapatkan tugas untuk merevisi Poliklinik Purwakarta. Penulis dan tim mengerjakan <i>drafting</i> . Penanggung jawab utama untuk tugas Poliklinik Purwakarta ini adalah Syaeful. Syaeful diberikan list hal-hal yang

No	Minggu	Proyek	Keterangan
			<p>perlu dikerjakan. Namun, penulis diberikan tugas untuk membagikan tugas kepada setiap tim dan melihat hal yang perlu ditambah dalam lembar kerja. Penulis ditunjuk untuk hal tersebut karena penulis pernah memegang Poliklinik Purwakarta dari awal. Ketika pengerjaan sudah di cek dan selesai, hasil pekerjaan tersebut langsung dikirimkan kepada <i>principal architect</i> untuk diperiksa. Setelah itu penulis mendapatkan tugas dari <i>principal architect</i>, yaitu Bapak Prima Dyfari untuk mengerjakan Kurva S Poliklinik Purwakarta. Penulis melakukan asistensi dengan Bapak Randy Hardyanto.</p>
3.	Minggu 4-5	Es Teh Pamulang	<p>Penulis mendesain ulang interior Es Teh Pamulang bersama dengan tim desain. Penanggung jawab dalam tugas proyek ini adalah <i>principal architect</i>, yaitu Bapak Randy Hardyanto. Tim melakukan asistensi desain dengan Bapak Randy Hardyanto. Setelah desain selesai dikerjakan. Penulis menghitung RAB Es Teh Pamulang.</p>
4.	Minggu 6	Hotel Maxone Jayapura	<p>Penulis mendapatkan tugas membantu mengerjakan <i>drafting</i> interior Hotel Maxone Jayapura. Penanggung jawab dalam tugas proyek ini adalah Syaeful, karyawan Atelier BAOU. Tim <i>drafting</i> melakukan asistensi kepada penanggung jawab proyek. Kemudian, penanggung jawab proyek</p>

No	Minggu	Proyek	Keterangan
			menyerahkan hasil pekerjaan kepada <i>principal architects</i> .
5.	Minggu 8 dan 10	Townhouse Residence	Pada minggu kedelapan, penulis mendapatkan tugas membantu mengerjakan <i>drafting</i> Townhouse Residence. Penanggung jawab dalam tugas proyek ini adalah Syaeful, karyawan Atelier BAOU. Tim <i>drafting</i> dapat bertanya dan melakukan asistensi kepada penanggung jawab proyek. Kemudian, penanggung jawab proyek menyerahkan hasil pekerjaan kepada <i>principal architects</i> untuk diperiksa. Kemudian pada minggu kesepuluh, penulis mendapatkan tugas untuk menghitung volume untuk membuat RAB Townhouse. Pemberi tugas adalah Bapak Prima Dyfari. Setelah selesai menghitung volume Townhouse, Penulis langsung memberikan hasil tugas tersebut ke Bapak Prima Dyfari. Setelah itu, penulis diberikan tugas untuk membuat RAB gerbang TownHouse. Pemberi tugas dan penanggung jawab proyek adalah Bapak Randy Hardyanto.
6.	Minggu 9, 11, 13	IB House	Pada minggu kesembilan, penulis mendapatkan tugas untuk menghitung volume dan membuat format RAB IB House. Pemberi tugas dan penanggung jawab proyek adalah Bapak Prima Dyfari. Pada minggu kesebelas, penulis mendapatkan tugas dari penanggung jawab proyek yaitu

No	Minggu	Proyek	Keterangan
			<p>Syaeful. Penulis mendapatkan tugas untuk mendesain ulang furnitur di <i>foyer</i> IB House. Setelah di desain ulang, penulis melakukan asistensi langsung kepada Bapak Prima Dyfari dan Bapak Randy Hardyanto. Setelah disetujui, penulis membuat render furnitur yang ada di <i>foyer</i>. Kemudian penulis mendapatkan tugas berikutnya untuk IB House pada minggu ke-13. Penulis mendapatkan tugas dari penanggung jawab proyek yaitu Syaeful untuk mendesain ulang lemari yang ada di kamar IB House. Setelah di desain ulang, penulis melakukan asistensi langsung kepada Bapak Prima Dyfari. Setelah disetujui, penulis membuat render kamar IB House.</p>
7.	Minggu 12	YT House	<p>Penulis diberi tugas untuk menghitung volume dan membuat format RAB YT House. Pemberi tugas adalah Bapak Prima Dyfari.</p>
8.	Minggu 13 dan 16	AD House	<p>Penulis diberi tugas menghitung volume dan membuat format RAB AD House. Pemberi tugas dan penanggung jawab proyek adalah <i>principal architects</i>. Kemudian penulis mendapatkan tugas berikutnya pada minggu ke-16. Penulis mendapatkan tugas dari penanggung jawab proyek yaitu Syaeful untuk mendesain ulang lemari yang ada di kamar AD House. Setelah di desain ulang,</p>

No	Minggu	Proyek	Keterangan
			penulis membuat render dan melakukan asistensi langsung kepada Bapak Prima Dyfari.
9.	Minggu 14	Rumah Tipe 43	Penulis mendapatkan tugas dari penanggung jawab proyek, yaitu Bapak Prima Dyfari. Tugas yang diberikan adalah mrmbuat denah dan membuat model 3D dari rumah tipe 43.

Sumber: Penulis, 2020

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Praktik

Selama melakukan Kerja Praktik di Atelier BAOU, penulis telah mengerjakan beberapa tugas yang diberikan. Tugas-tugas tersebut berupa *drafting*, *designing*, *rendering*, dan perhitungan RAB. Proyek-proyek Atelier BAOU berupa bangunan publik maupun tempat tinggal. Penulis memilih proyek Poliklinik Purwakarta, Es Teh Pamulang, dan desain furnitur untuk rumah. Penulis membahas ketiga proyek tersebut merupakan perancangan arsitektur, desain interior dan furnitur yang dikerjakan penulis saat melaksanakan Kerja Praktik di Atelier BAOU. Dalam proyek Poliklinik Purwakarta, penulis terlibat untuk bertemu klien, mendesain, pembuatan DED, hingga membuat kurva S. Dalam proyek Es Teh Pamulang, penulis terlibat dalam membuat desain interior dan melakukan perhitungan RAB. Dalam proyek perumahan, penulis terlibat dalam mendesain beberapa furnitur.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

a. Merenovasi Poliklinik Purwakarta

Gambar 3.3.1.1 Poliklinik Purwakarta



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020

Proyek Poliklinik Purwakarta merupakan proyek renovasi yang dilakukan oleh Atelier BAOU. Poliklinik ini terletak di Purwakarta, Jawa Barat. Klien dari proyek ini adalah Perum Jasa Tirta II. Luas lahan bangunan ini sekitar 530m². Bangunan ini memiliki sejarah yang panjang. Bangunan ini merupakan bangunan lama yang sudah hadir pada masa penjajahan Prancis (Hardyanto, Poliklinik Purwakarta, 2020).

Dalam proyek ini, tim Atelier BAOU melakukan riset dan kunjungan lapangan untuk mendapatkan informasi untuk merenovasi poliklinik tersebut. Riset dan kunjungan lapangan dilakukan oleh *principal architects* Atelier BAOU. Kemudian Atelier BAOU membuat desain renovasi hingga perhitungan dari harga renovasi poliklinik tersebut.

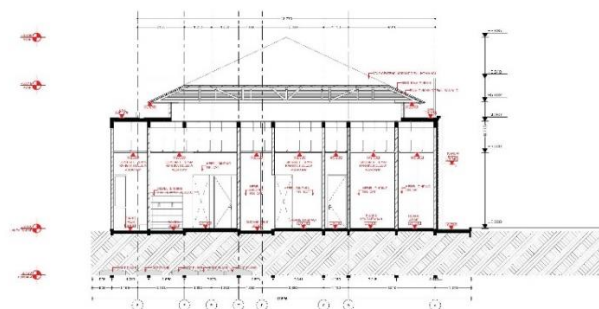
Penulis terlibat dalam proyek Poliklinik Purwakarta pada saat pembuatan lembar kerja skematik, yaitu denah, tampak, dan potongan.

Penulis mendapatkan tugas membantu pengerjaan lembar kerja potongan Poliklinik Purwakarta. Kemudian, penulis dan tim drafting, diajak Bapak Randy Hardyanto untuk bertemu klien untuk memberikan lembar kerja dan meminta persetujuan desain poliklinik. Selain itu, kami melakukan *site visit* untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat tentang ukuran bangunan eksisting, ukuran tapak, dan mencari informasi tentang kebutuhan pengguna. Setelah itu, penulis dan tim diberi tugas untuk mendesain ulang poliklinik dan membuat *Detail Engineering Design* (DED). Namun, penulis mendapatkan tugas untuk merevisi DED Poliklinik Purwakarta setelah beberapa minggu penyerahan DED Poliklinik Purwakarta sebelumnya. Selain itu, penulis juga diberi tugas untuk mengerjakan Kurva S Poliklinik.

Dalam proyek ini, penulis mengerjakan beberapa bagian, yaitu sebagai berikut:

1. Membantu pembuatan lembar kerja skematik berupa potongan. Pada gambar potongan, diberikan dimensi dan keterangan material. Penulis mengerjakan 6 buah lembar kerja potongan. Namun, penulis hanya akan menampilkan salah satunya saja.

Gambar 3.3.1.2 Potongan Poliklinik Purwakarta



2008
POLIKLINIK
PURWAKARTA

2008	POLIKLINIK PURWAKARTA	POTONGAN E	1:100	AR-049 5	ATELIER BAOU+ Enconstruction
------	--------------------------	------------	-------	----------	---------------------------------

Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020

2. Pergi bertemu klien untuk memberikan hasil desain skematik. Kemudian mencatat hal-hal yang perlu diperbaiki dan mengunjungi tapak eksisting. Di tapak eksisting, kami mengukur dimensi bangunan dan kembali bertanya furnitur yang dibutuhkan untuk masa mendatang di Poliklinik Purwakarta.

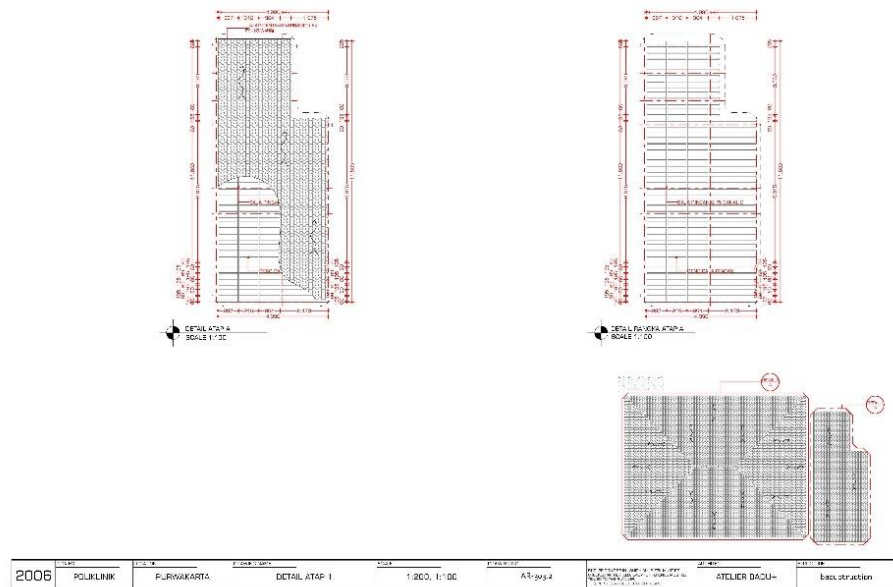
Gambar 3.3.1.3 Kunjungan Poliklinik Purwakarta



Sumber: Dokumentasi Randy Hardyanto, 2020

3. Mengerjakan DED final Poliklinik Purwakarta. DED yang dikerjakan berupa denah eksisting, detail toilet, detail atap, detail fasad, dan plumbing. DED selesai pada 15 Juli 2020. Penulis hanya akan memberikan salah satu contoh DED yang telah dikerjakan oleh penulis.

Gambar 3.3.1.4 Detail Atap Poliklinik Purwakarta



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020

4. Pada tanggal 10 Agustus 2020, *principal architect* memberi kabar untuk merevisi DED dan menambahkan beberapa gambar struktur pada lembar kerja. Penanggung jawab proyek memberikan tugas kepada penulis untuk membagikan tugas kepada tim dan menentukan waktu untuk selesai setiap pekerjaannya. Penulis mengerjakan tampak eksisting dan menambahkan perubahan yang terjadi pada denah eksisting dari pembongkaran hingga peninggian dinding. Selain itu, penulis juga mengerjakan kurva S untuk Poliklinik Purwakarta berdasarkan RAB. Penulis tidak memberikan semua contoh DED yang telah dikerjakan oleh penulis.

Gambar 3.3.1.5 Pembagian Tugas Poliklinik Purwakarta

DAFTAR GAMBAR YANG BELUM TERSEDIA

NO	NAMA GAMBAR	KET.
1	Denah Dinding Eksisting	
2	Denah Dinding Rencana	✓
3	Denah Peninggian Dinding V_e	
4	Denah Atap Eksisting S_a	
5	Denah Pondasi Rencana S_a	
6	Detail Pondasi S_a	
7	Denah Sloof S_a	
8	Denah Ring Balk S_a	
9	Denah Plat Dak V_e	✓
10	Tampak Desain Rencana Dalam 2D V_e	
11	Tampak Eksisting	
12	Layout $\rightarrow V_e$ selesai di dalam	
13	Siteplan V_e	✓

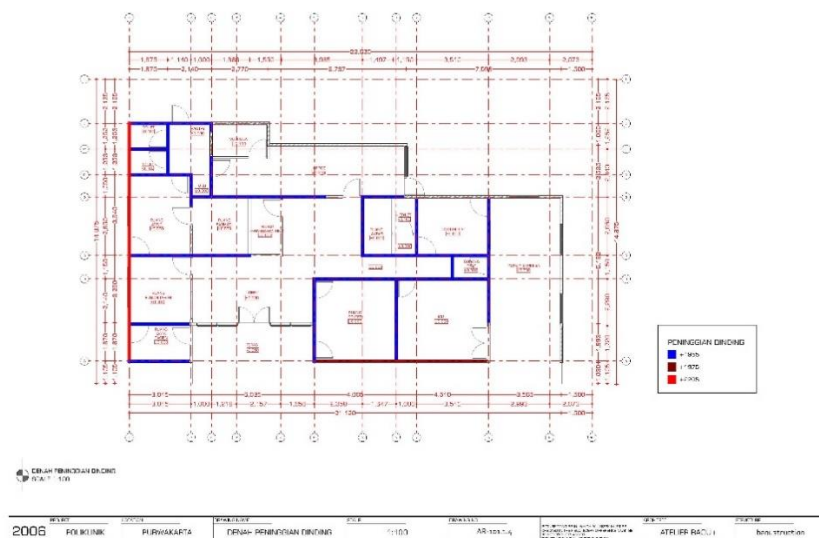
① + Denah lb \perp V_e
 ① + Pekerjaan bongkar dinding (Denah) V_e
 ① + Denah rangka plafon $\rightarrow V_e$

① - Bikin Pondasi $\rightarrow S_a$
 - Benarin denah, tampak, denah kolom - denah balok - detail fasad $\rightarrow V_e$
 - Tambahin perspektif $\rightarrow V_e$
 - Benarin detail pola lantai $\rightarrow V_e$
 - Benarin dimensi $\rightarrow V_e$

② Benarin Potongan \rightarrow setelah pondasi jadi $\rightarrow V_e$
 - Potongan biasa (utama)
 - Potongan detail

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020

Gambar 3.3.1.6 Denah Penambahan Tinggi Dinding Eksisting



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020

Gambar 3.3.1.7 Kurva S Poliklinik Purwakarta

No	Kategori	Detail	Uraian
1	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
2	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
3	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
4	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
5	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
6	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
7	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
8	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
9	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
10	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
11	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
12	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
13	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
14	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
15	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
16	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
17	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
18	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
19	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
20	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
21	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
22	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
23	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
24	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
25	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
26	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
27	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
28	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
29	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
30	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
31	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
32	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
33	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
34	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
35	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
36	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
37	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
38	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
39	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
40	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
41	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
42	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
43	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
44	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
45	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
46	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
47	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
48	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
49	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10
50	Poliklinik (Ruang Dokter)	Poliklinik (Ruang Dokter) 2400000	10

Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020

Penulis menemukan beberapa kendala pada proyek Poliklinik Purwakarta. Pertama, ditemukan kesalahan ukuran pada data tapak dan denah eksisting yang diberikan pada awal proyek. Data tapak dan denah tersebut belum diperiksa kesesuaiannya dengan kondisi eksisting. Akibatnya, tim harus mendesain ulang Poliklinik Purwakarta. Kedua, terdapat perbedaan pendapat antara klien dan pengguna Poliklinik Purwakarta. Klien menginginkan beberapa ruang dokumen yang lebih luas. Sedangkan pengguna menginginkan ruang dokumen dengan ukuran yang sama sehingga desain ruang lainnya bisa lebih diprioritaskan untuk kegiatan pengguna.

Untuk menyelesaikan kendala tersebut, tim *drafting* dan Bapak Randy Hardyanto pergi melakukan kunjungan tapak dan bangunan eksisting. Saat mengunjungi bangunan eksisting, tim mengukur dan meriset kebutuhan ruang-ruang yang dibutuhkan untuk Poliklinik Purwakarta. Selain itu, *principal architects* Atelier BAOU memutuskan untuk memprioritaskan kebutuhan pengguna dalam desain Poliklinik

Purwakarta. Penulis mempelajari pentingnya memeriksa kembali informasi data eksisting yang diberikan terhadap kesesuaian kondisi eksisting. Selain itu, penulis mempelajari tingkat prioritas dalam proyek. Mengutamakan kebutuhan ruang pengguna kemudian menyesuaikan dengan keinginan-keinginan lainnya.

Dalam proyek ini, penulis mempelajari tingkat prioritas dalam proyek. Selain itu, penulis dapat menambah pengalaman bertemu dengan klien hingga melakukan *site visit*. Penulis pun menambah pengetahuan dalam membuat konfigurasi ruang dan lembar kerja.

b. Merancang Interior Es Teh dan Sejahterah *Digital Printing* Pamulang

Gambar 3.3.1.8 Es Teh Pamulang



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020

Proyek Es Teh dan Sejahterah *Digital Printing* Pamulang merupakan proyek renovasi interior dan exterior ruko dengan menyesuaikan identitas dengan dua *brand* tersebut. Retail Es Teh ini terletak di Pamulang, Tangerang Selatan, Banten. Bangunan toko sudah

ada dan Atelier BAOU merenovasi bangunan tersebut sesuai dengan *branding* Es Teh dan *digital printing* Sejahtera Express. Bangunan yang dirancang akan memiliki konsep *clean* dan *colourful*. Konsep *clean dan colourful* yang dimaksud adalah warna putih sebagai warna dominan dan dipadukan dengan tekstur kayu, kemudian diberikan warna-warna cerah dengan bentuk geometri pada area Sejahtera *Digital Printing*.

Proyek Es Teh dan Sejahtera *Digital Printing* Pamulang sedang berada pada tahap desain interior saat penulis bergabung menjadi tim. Tugas penulis adalah mendesain ulang interior Es Teh dan Sejahtera *Digital Printing* Pamulang bersama dengan tim desain. Awalnya desain proyek ini mengambil tema industrial, tetapi tema tersebut diganti menjadi *clean* dan *colourful*. Selain itu, penulis mendapat tugas menghitung RAB setelah selesai mendesain.

Dalam proyek ini, penulis mengerjakan beberapa tugas, yaitu:

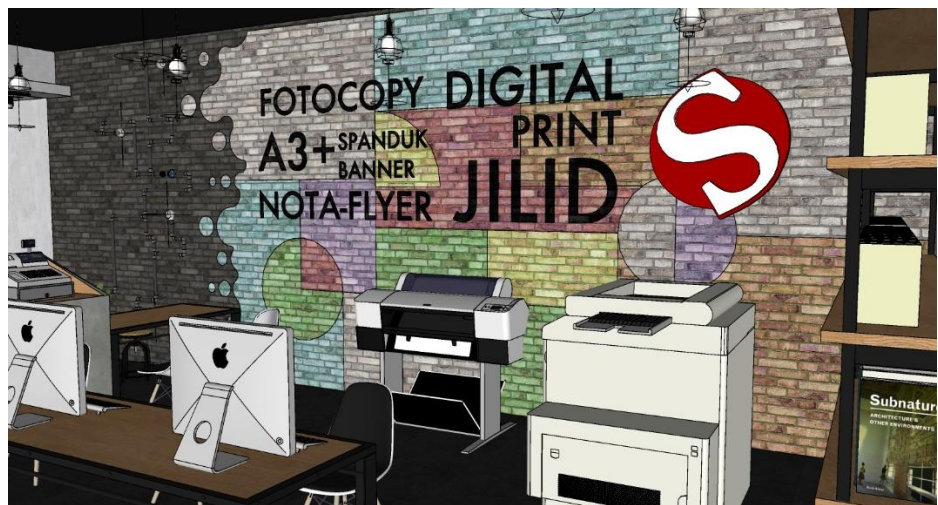
1. Membantu merancang interior Es Teh dan Sejahtera Express dengan tema awal industrial dan *colourful*. Penulis diberi tugas untuk menambah warna pada dinding Sejahtera. Penulis membuat 2 opsi interior. Opsi pertama tema industrial dengan campuran warna dan pola geometri. Opsi kedua tema industrial dengan campuran warna dan pola yang sama tetapi memiliki komposisi dinamis pada saat mengganti tema menuju industrial.

Gambar 3.3.1.9 Opsi 1



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020

Gambar 3.3.1.10 Opsi 2



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020

2. Penulis bersama tim merevisi desain dari tema industrial dan *colourful* menjadi tema *clean and colourful*. Kami mengubah warna dan material finishing pada interior bangunan. Selain itu, kami mengganti beberapa furnitur agar menegaskan kesan *clean and colourful*. Kami memadukan warna netral, yaitu warna kayu, putih, hitam dan abu-abu. Selain itu, kami juga memadukan warna-warna cerah untuk interiornya. Namun, kami tidak merubah penataan ruang

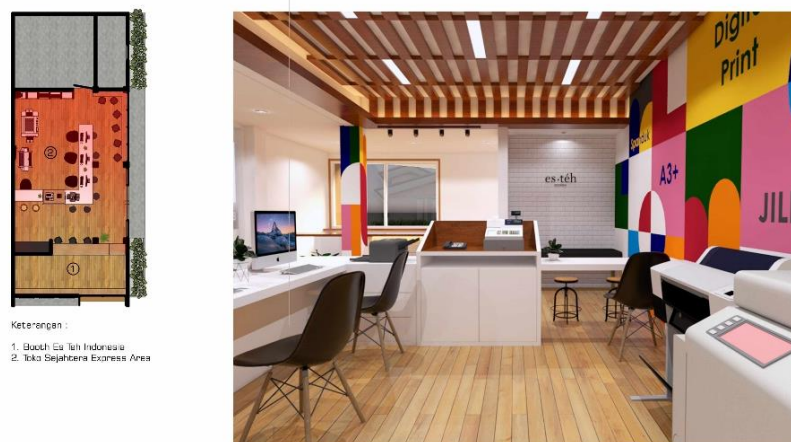
pada bangunan tersebut. Warna-warna cerah untuk menandai area digital print Sejahtera Express. Sedangkan warna putih dominan dengan campuran warna netral lainnya untuk menandai area Es Teh. Selain itu, kami memutuskan untuk membuat interior dengan warna putih yang lebih dominan untuk memberikan kesan *clean*. Kami juga menggunakan beberapa bata di beberapa tempat agar tidak terlihat monoton.

Gambar 3.3.1.11 Interior Es Teh dan Digital Print 1



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020

Gambar 3.3.1.12 Interior Es Teh dan Digital Print 2



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020

3. Penulis mengerjakan perhitungan volume untuk RAB Es Teh Pamulang. RAB tidak hanya berisi bagian interior saja, tetapi eksterior dan bongkar pasang bangunan juga dihitung. Dalam mencari tahu informasi pembongkaran dan pemasangan tersebut, penulis diarahkan oleh Bapak Randy Hardyanto. Penulis membuat RAP, waktu pengerjaan dan RAB. RAP adalah perhitungan anggaran sesungguhnya dalam membuat sebuah proyek. Pada bagian ini, penulis hanya menampilkan RAB yang telah dikerjakan.

Gambar 3.3.1.13 RAB Es Teh dan Digital Print

Proyek : Es Teh Pamulang
Lokasi : Pamulang

**BILL OF QUANTITY
JASA PEKERJAAN**

NO	PEKERJAAN	SAT	JUMLAH	DURASI (hari)	HARGA/PEHARI	JML HARGA
1	Manajemen Konstruksi					
2	Kepala Timaga Kerja					
3	Tukang					
4	Konsep					
TOTAL JASA PEKERJAAN						

**BILL OF QUANTITY
PEKERJAAN PERSIAPAN**

NO	PEKERJAAN	SAT	VOLUME	SPEKIFIKASI	HARGA SATUAN	JML HARGA
1	Pembongkaran Dinding					
2	Pembongkaran Kusen, ambek dan Finis					
3	Angkat pasang					
4	Pembongkaran cat					
TOTAL PEKERJAAN PERSIAPAN						

**BILL OF QUANTITY
PEKERJAAN STRUKTUR**

NO	BARAN	SAT	JUMLAH	SPEKIFIKASI	HARGA SATUAN	JML HARGA
1	Besi 3/4x10x10mm					
2	Kawat Pemasangan					
3	Rebet					
4	Paes					
5	Semen					
6	Ukiran Baja Tergal					
TOTAL PEKERJAAN STRUKTUR						

**BILL OF QUANTITY
PEKERJAAN FINISHING**

NO	BARAN	SAT	JUMLAH	SPEKIFIKASI	HARGA SATUAN	JML HARGA
1	Kusen Pintu Jendeta					
2	Bingkai Kusen					
3	Paes					
4	Semen					
5	Bekas, jng					
6	Ukiran Baja					
7	Bekas dan Bhu					
8	Paes Kayu					
9	Kusen dan Baja post					
10	Caat Eksterior					
11	Caat Interior					
12	Caat (Mentri)					
13	Caat (Kusen)					
14	Caat (Kusen)					
15	Caat (Kusen)					
16	Caat (Kusen)					
17	Caat (Kusen)					
18	Caat (Kusen)					
19	Caat (Kusen)					
20	Caat (Kusen)					
21	Caat (Kusen)					
22	Caat (Kusen)					
23	Caat (Kusen)					
24	Caat (Kusen)					
25	Caat (Kusen)					
26	Caat (Kusen)					
27	Caat (Kusen)					
28	Caat (Kusen)					
29	Caat (Kusen)					
30	Caat (Kusen)					
31	Caat (Kusen)					
32	Caat (Kusen)					
33	Caat (Kusen)					
34	Caat (Kusen)					
35	Caat (Kusen)					
36	Caat (Kusen)					
37	Caat (Kusen)					
38	Caat (Kusen)					
39	Caat (Kusen)					
40	Caat (Kusen)					
41	Caat (Kusen)					
42	Caat (Kusen)					
43	Caat (Kusen)					
44	Caat (Kusen)					
45	Caat (Kusen)					
46	Caat (Kusen)					
47	Caat (Kusen)					
48	Caat (Kusen)					
49	Caat (Kusen)					
50	Caat (Kusen)					
51	Caat (Kusen)					
52	Caat (Kusen)					
53	Caat (Kusen)					
54	Caat (Kusen)					
55	Caat (Kusen)					
56	Caat (Kusen)					
57	Caat (Kusen)					
58	Caat (Kusen)					
59	Caat (Kusen)					
60	Caat (Kusen)					
61	Caat (Kusen)					
62	Caat (Kusen)					
63	Caat (Kusen)					
64	Caat (Kusen)					
65	Caat (Kusen)					
66	Caat (Kusen)					
67	Caat (Kusen)					
68	Caat (Kusen)					
69	Caat (Kusen)					
70	Caat (Kusen)					
71	Caat (Kusen)					
72	Caat (Kusen)					
73	Caat (Kusen)					
74	Caat (Kusen)					
75	Caat (Kusen)					
76	Caat (Kusen)					
77	Caat (Kusen)					
78	Caat (Kusen)					
79	Caat (Kusen)					
80	Caat (Kusen)					
81	Caat (Kusen)					
82	Caat (Kusen)					
83	Caat (Kusen)					
84	Caat (Kusen)					
85	Caat (Kusen)					
86	Caat (Kusen)					
87	Caat (Kusen)					
88	Caat (Kusen)					
89	Caat (Kusen)					
90	Caat (Kusen)					
91	Caat (Kusen)					
92	Caat (Kusen)					
93	Caat (Kusen)					
94	Caat (Kusen)					
95	Caat (Kusen)					
96	Caat (Kusen)					
97	Caat (Kusen)					
98	Caat (Kusen)					
99	Caat (Kusen)					
100	Caat (Kusen)					
TOTAL PEKERJAAN FINISHING						

Pembuatan Rp 645.806.100

Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020

Terdapat beberapa kendala pada proyek Es Teh dan Sejahterah *Digital Printing* Pamulang. Kendala tersebut adalah kurangnya manajemen waktu dalam tim. Ketika penulis masuk ke dalam tim pertama kali, penulis hanya ditugaskan untuk membuat RAB. Namun, desain interior pada retail belum selesai. Kemudian, penulis dimasukkan ke tim desain interior retail. Namun, waktu yang dibutuhkan dalam mendesain bertambah karena adanya perubahan tema dan jadwal pembuatan RAB dimundurkan. Oleh sebab itu, penulis dan tim membagi-bagi tugas dan membuat *deadline* sendiri dalam menyelesaikan desain untuk menyelesaikan kendala tersebut.

Dalam proyek ini, penulis mempelajari pentingnya manajemen waktu. Selain itu, penulis mendapatkan ilmu dalam memadukan warna dan material. Warna-warna netral seperti putih, hitam, dan coklat dapat dijadikan sebagai warna dominan dalam sebuah desain. Namun, *designer* perlu mempertimbangkan pemilihan warna dalam jika ingin menunjukkan kesan tertentu.

c. Merancang Furnitur untuk Interior Rumah

Gambar 3.3.1.14 Render Furnitur dalam Ruang



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020

Penulis mendapatkan beberapa tugas untuk mendesain furnitur untuk rumah. Dalam mendesain furnitur, penulis diarahkan untuk membuat furnitur dengan bahan dasar papan kayu dengan tebal 2cm dan 5 cm. Furnitur tersebut boleh dikombinasikan dengan material lain dengan harga yang ekonomis, seperti kain dan besi.

Penulis mendapatkan 3 tugas untuk mendesain furnitur pada perumahan. Furnitur pertama dan kedua dikerjakan dalam proyek IB House. Penulis membuat sebuah furnitur untuk foyer yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan sepatu dan meletakkan beberapa pajangan. Furnitur kedua adalah lemari untuk kamar *master room*. Lemari tersebut berfungsi untuk meletakkan baju yang akan digantung, aksesoris, dan dokumen-dokumen. Furnitur ketiga dikerjakan dalam proyek AD House. Furnitur ketiga adalah lemari pakaian untuk sebuah kamar. Lemari tersebut harus memiliki meja rias dan tempat untuk meletakkan koper.

Berikut beberapa detail proyek yang melibatkan penulis dalam mendesain furnitur dalam sebuah rumah, yaitu:

1. Pada tanggal 10 September 2020, penulis diberi tugas untuk mengubah desain furnitur untuk *foyer* IB House. Penulis diberikan arahan oleh Bapak Prima Dyfari dalam mendesain furnitur. Bapak Prima memberikan referensi dan arahan untuk merubah furnitur awal yang berada di *foyer* IB House. Furnitur di *foyer* IB House menjadi penyambut bagi orang yang datang, sehingga furnitur berfungsi sebagai tempat meletakkan barang-barang yang akan dilepas saat memasuki rumah dan menjadi tempat yang dapat memajang sesuatu. Oleh sebab itu, desain furnitur yang baru memiliki rak sepatu dan beberapa lemari. Selain itu, meja ini dapat digunakan untuk meletakkan barang-barang yang ingin dipajang. Saat pemilik rumah datang maupun pergi, furnitur ini memiliki cermin untuk pengguna berkaca sebelum pergi dari rumah maupun saat kembali ke rumah.

Gambar 3.3.1.15 Desain Awal Furnitur *Foyer* IB House



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020

Gambar 3.3.1.16 Desain Baru Furnitur *Foyer* IB House



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020

2. Pada tanggal 23 September 2020, penulis diberi tugas untuk mengerjakan desain lemari untuk kamar IB House. Penulis diberikan arahan oleh Bapak Prima Dyfari dalam mendesain lemari dengan memberikan beberapa referensi. Lemari ini memiliki fungsi untuk menggantung pakaian dan meletakkan beberapa benda seperti aksesoris atau dokumen-dokumen yang dimiliki pengguna. Furnitur tersebut memiliki laci dan dapat berfungsi sebagai meja.

Gambar 3.3.1.17

Desain Lemari Kamar IB House



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020

3. Pada tanggal 12 Oktober 2020, penulis mendapatkan tugas unruk mendesain lemari untuk kamar AD House. Dalam mendesain lemari tersebut, penulis diarahkan oleh Syaeful dan Bapak Prima Dyfari. Syaeful memberitahukan fungsi lemari untuk meletakkan koper dan pakaian. Kemudian Bapak Prima mengarahkan desain lemari seperti jumlah sekat di lemari dan ukuran-ukuran furnitur. Penulis membuat 1 render lemari untuk memperlihatkan bagian dalamnya. Kemudian, penulis memberikan beberapa opsi untuk pintu lemari.

Gambar 3.3.1.18 Desain Lemari Kamar AD House



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020

Gambar 3.3.1.19 Opsi Desain Pintu Lemari Kamar AD House



Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020

Penulis menemui beberapa kendala dalam mendesain furnitur. Kendala tersebut adalah kurangnya ide dalam membuat inovasi bentuk

furnitur. Selain itu, penulis harus menyesuaikan desain furnitur dengan kebutuhan pengguna. Untuk mengatasi kendala tersebut, penulis mendapatkan referensi dari *principal architects* dalam mendesain furnitur. Selain itu, peneliti sering melakukan asistensi agar dapat mendesain yang sesuai dengan keinginan klien.

Dalam proyek ini, penulis mempelajari cara mencari ide dalam mendesain furnitur. Mencari ide bisa dilakukan dengan mencari referensi. Selain itu, ide dapat muncul ketika penulis dapat memahami detail keinginan dari klien.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan Kerja Praktik di Atelier BAOU, terjadi beberapa kendala dalam sebuah proyek. Kendala-kendala tersebut dapat berupa kendala dari kesalahan teknis hingga kerja sama dalam tim. Berikut adalah kendala-kendala yang ditemukan, yaitu:

1. Pada proyek Poliklinik Purwakarta ditemukan kesalahan ukuran pada data tapak dan denah eksisting yang diberikan pada awal proyek. Selain itu, terdapat perbedaan keinginan klien dan keinginan pengguna.
2. Kurangnya manajemen waktu dalam tim pada proyek Es Teh dan Sejahtera *Digital Printing*.
3. Pada proyek pengerjaan furnitur interior, kendala yang ditemui adalah kurangnya ide dalam membuat inovasi bentuk furnitur

3.3.3 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Kendala-kendala yang ditemukan selama Kerja Praktik dapat ditatasi dengan solusi-solusi berikut:

1. Pada proyek poliklinik, tim mengukur dan meriset kebutuhan ruang-ruang yang dibutuhkan untuk Poliklinik Purwakarta. Kemudian memprioritaskan kebutuhan ruang pengguna kemudian menyesuaikan keinginan-keinginan lainnya.
2. Pada proyek Es Teh dan Sejahtera *Digital Printing*, penulis dan tim membagi-bagi tugas dan membuat deadline sendiri dalam menyelesaikan desain.
3. Pada proyek desain furnitur, penulis mencari referensi dan mencari informasi lebih dalam fungsi detail furnitur untuk mencari ide dalam mendesain furnitur.