



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dibawah ini Keterangan mengenai kedudukan penulis sebagai *internship* dalam sebuah perusahaan dan alur koordinasi dengan pembimbing lapangan.

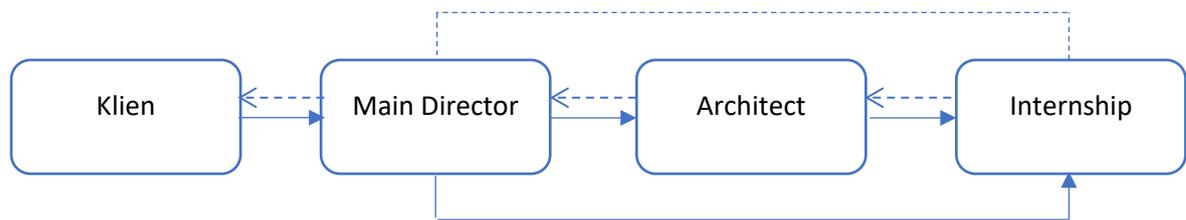
3.1.1 Kedudukan

Kedudukan *Intership* terdapat pada dibagian bawah bagan *Architect*. Penulis diberikan tugas sebagai *Architect Intern* yang bertugas dalam merancang dan membuat gambar kerja serta gambar perspektif sebuah proyek. Selain itu *Internship* juga ditugaskan untuk membantu *Architect* untuk menyelesaikan tugas proyeknya.

3.1.2 Koordinasi

Kegiatan Kerja Praktik di Einhaus Studio diatur dan dibimbing oleh Andrew Laurie, Andrew Laurie adalah seorang *Main Director* serta bertugas membagikan pekerjaan kepada karyawan dan *internship*. Selain diatur dan dibimbing oleh *Main Director*, *Internship* juga diawasi oleh *Architect* yaitu Eri Setiono dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

Penulis mendapatkan tugas dari *Main Director* dan *Architect* untuk mengerjakan suatu rancangan proyek. Klien berdiskusi dengan *Main Director* untuk menjelaskan mengenai keinginan klien terhadap desain proyek yang akan dibuat. Setelah diskusi dengan klien, *Main Director* menjelaskan proyek yang akan dibuat terhadap *Architect* dan/atau *Internship* untuk dikerjakan. Hasil yang dikerjakan *Architect* akan diperiksa oleh *Main Director*. Hasil yang dikerjakan *Internship* akan diperiksa oleh *Architect* dan/atau *Main Director*. Setelah hasil gambar sudah selesai diperiksa dan disetujui oleh *Main Director*, hasil gambar tersebut akan dikirim kepada klien dan proyek akan dikerjakan oleh Mandor.



Gambar 3. 1 Skema Koordinasi Kerja Praktik

(Sumber : Tjitra, 2020)

3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis mengerjakan 5 proyek selama melakukan kegiatan Kerja Praktik di Einhaus Studio selama 19 minggu. Proyek tersebut dibagi menjadi dua kategori yaitu *Office* dan *Residential*. Proyek kategori *Office* di antaranya adalah Ruko Graha, dan *Valvindo Office*. Proyek kategori *Residential* di antaranya adalah *Ratna House*, *Amaya Townhouse*, dan *Sevilla BSD*. Proses pengerjaan keenam proyek tersebut diawasi secara langsung oleh Andrew Laurie (*Principle*) dan Anderson Laurie (*Project Manager*).

No Proyek	Proyek	Tahapan	Minggu	Keterangan
1	Ruko Graha	Planning	1	<ul style="list-style-type: none"> Mencari preseden ruko 3 lantai Membuat denah Ruko Graha
			2	<ul style="list-style-type: none"> Membuat 3D Ruko Graha Mencari Preseden Rumah Tinggal (Ruko Graha)
		Design Layout	3	<ul style="list-style-type: none"> Membuat Denah IMB Membuat Revisi Denah IMB Ruko Graha

			4	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Revisi Denah IMB Ruko Graha
			5	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Lembar Kerja IMB Ruko Graha • Membuat Konsep Denah Ruko Graha
			6	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi Denah IMB Ruko Graha
		<i>Detailing Layout</i>	7	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>Detail</i> Plumbing Ruko Graha • Membuat <i>Detail</i> Listrik Ruko Graha • Membuat <i>Detail</i> Furnitur Ruko Graha
			8	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>Detail</i> Furnitur Ruko Graha • Membuat Denah Ruko Graha Terbaru
			9	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi Progress Gambar Kerja Ruko Graha
			16	<ul style="list-style-type: none"> • Merevisi Gambar Kerja Ruko Graha
2	<i>Ratna House</i>	<i>Rendering</i>	3	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Render Eksterior Ratna House

3	<i>Valvindo Office</i>	<i>Planning</i>	10	<ul style="list-style-type: none"> • Briefing Proyek Warehouse Valvindo • Membuat Denah Layout Warehouse Valvindo • Revisi Denah Layout Warehouse Valvindo
			11	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>Mood Board</i> Valvindo • Membuat 3D & Render Valvindo
		<i>Pitching Client</i>	12	<ul style="list-style-type: none"> • Meeting Klien Warehouse Valvindo
		<i>Design Layout</i>	13	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Revisi Denah Warehouse Valvindo
			14	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>Mood Board</i> Valvindo • Membuat Potongan Warehouse Valvindo
			15	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi Denah Valvindo
		<i>Detailing Layout</i>	16	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>Elektrikal Layout</i> Valvindo • Membuat Gambar Potongan Valvindo
			17	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>Lighting Layout</i> Valvindo • Revisi Gambar Kerja Valvindo • Membuat Potongan Detil

				Warehouse Valvindo
			18	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>Lighting Layout</i> Valvindo • Membuat Potongan Detil Warehouse Valvindo
			19	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>Electrical Layout</i> Valvindo • Membuat <i>Lighting Layout</i> Valvindo
4	<i>Amaya Townhouse</i>	<i>Planning</i>	12	<ul style="list-style-type: none"> • Meeting Klien Proyek <i>Amaya Townhouse</i> • Membuat Denah Proyek <i>Amaya Townhouse</i>
			13	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Revisi Denah Proyek <i>Amaya Townhouse</i>
5	<i>Sevilla BSD</i>	<i>Planning</i>	14	<ul style="list-style-type: none"> • Briefing dan Meeting Proyek Rumah <i>Sevilla BSD</i> • Membuat Denah Proyek <i>Sevilla BSD</i>
		<i>Design Layout</i>	15	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi Denah Rumah <i>Sevilla BSD</i>

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Kerja Praktik

(Sumber : Tjitra, 2020)

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Praktik

Salah satu proyek yang akan dijabarkan dalam laporan ini yaitu Ruko Graha, *Warehouse Valvindo*, dan *Sevilla BSD*. Penulis memilih tiga proyek tersebut karena penulis memiliki kontribusi besar dalam proyek.

Pada proyek pertama yaitu Ruko Graha, penulis mengalami kendala dikarenakan kurang kompeten dalam membuat gambar kerja yang detil. Gambar kerja Ruko Graha diawasi oleh Eri Setiono (*Architect*) dan Andrew Laurie (*Principle*). Pada proyek ini, penulis masih diberikan banyak revisi dan masukan mengenai pembuatan gambar kerja yang benar dan pemilihan struktur serta material.

Proyek kedua *Valvindo Office*, penulis mengalami peningkatan dengan pembuatan layout yang lebih detil dan mencapai standar gambar kerja Einhaus. Pada proyek tersebut, penulis membuat gambar kerja dan gambar perspektif *render* untuk *pitching* ke klien. Setelah mendapatkan persetujuan dari klien, penulis membuat gambar kerja yang telah disetujui oleh klien. Namun klien meminta untuk mengganti *mood* desain sehingga waktu yang diperlukan lebih lama.

Pada proyek Rumah *Sevilla BSD*, penulis membuat gambar kerja dan *mood* desain untuk *pitching* klien. Setelah mendapatkan persetujuan dari klien, penulis melanjutkan gambar kerja yang telah dibuat dan membuat perspektif *render garden*. Dalam proyek ini, Andrew Laurie (*Principal*) mempekerjakan *freelancer* visualisasi untuk membuat perspektif *render* interior proyek ini karena keterbatasan waktu karyawan dan *internship* Einhaus.

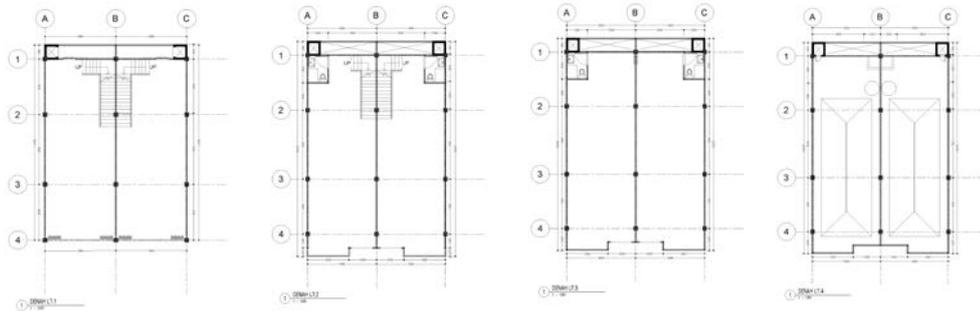
3.3.1 Proses Pelaksanaan

Berikut adalah rincian proses pelaksanaan mengenai tiga proyek yang telah penulis lakukan selama Kerja Praktik :

1. Proyek Ruko Graha

Proyek Ruko Graha merupakan proyek ke 1 dari 5 proyek yang dikerjakan penulis di Einhaus Studio. Proyek ini terletak di Graha Raya Bintaro, Serpong Utara, Tangerang. Klien merupakan Andrew Laurie (*Principal*) dan temannya Bapak Robert untuk membuat kantor Einhaus dan keperluan temannya. Terdapat dua tanah ruko bersebelahan yang dimiliki oleh Bapak Robert. Bapak Robert meminta Andrew Laurie (*Principal*) untuk membangun kedua ruko dengan menawarkan tanah ruko selebihnya. Bapak Robert meminta rukonya untuk dibuat tanpa menggunakan *finishing interior*. Namun Andrew Laurie ingin membuat rukonya untuk difungsikan sebagai tempat kantor Einhaus dan kantor perusahaan saudaranya. Andrew Laurie (*Principal*) juga menyatakan bahwa ingin membuat Ruko Graha dengan cepat dan murah karena kepentingan klien Andrew Laurie (*Principal*).

Pada awal proyek, Andrew Laurie (*Principal*) *brief* penulis mengenai kegunaan ruko tersebut dan diberi tugas untuk mencari preseden ruko. Setelah mencari preseden ruko, Andrew Laurie (*Principal*) meminta penulis membuat denah ruko yang hanya menentukan lokasi tangga, struktur kolom dan toilet serta desain fasad bangunan karena ingin langsung diberikan ke mandor untuk dibangun. Denah yang dibuat juga akan digunakan untuk mengurus Ijin Membangun Bangunan (IMB) Ruko Graha.



Gambar 3. 2 Denah IMB Ruko Graha

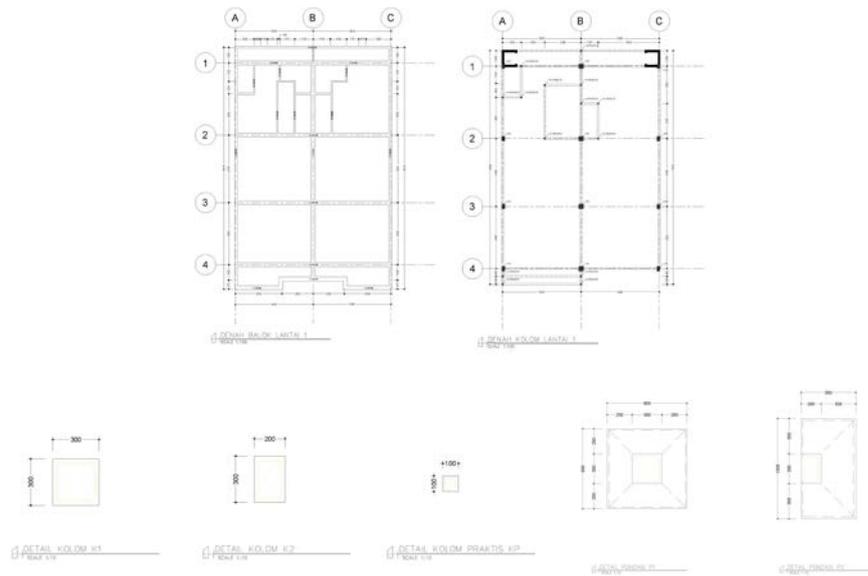
(Sumber : Tjitra, 2020)



Gambar 3. 3 Render Tampak Depan Ruko Graha

(Sumber : Tjitra, 2020)

Setelah membuat denah IMB dan desain fasad bangunan, penulis diminta untuk membuat denah *structure*, *lighting*, *electrical* dan *detail furniture*. Penulis hanya mendapatkan revisi sekali oleh Andrew Laurie (*Principal*) karena penulis ditugaskan untuk fokus mengerjakan proyek baru yang menyebabkan proyek Ruko Graha ditunda perkembangan desainnya.



Gambar 3. 4 Denah & *Detail Structure* Ruko Graha

(Sumber : Tjitra, 2020)

Pada minggu ke-16, penulis diminta untuk merevisi denah Ruko Graha dengan mengubah bentuk tangga dan toilet karena ingin menambahkan fungsi *smoking room semi outdoor*. Penulis juga diajak untuk mengecek lokasi site dan kondisi site serta ikut berdiskusi dengan Teddy Sutedjo (*Project Manager*), Tommy Sutedjo (*Engineering&Estimating*), dan Mandor.



Gambar 3. 5 *Site Visit* Ruko Graha

(Sumber : Tjitra, 2020)

2. Proyek *Valvindo Office*

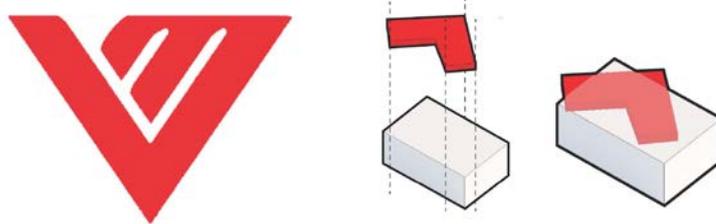


Gambar 3. 6 Logo *Valvindo Office*

(Sumber : PT Valvindo Megah, 2014)

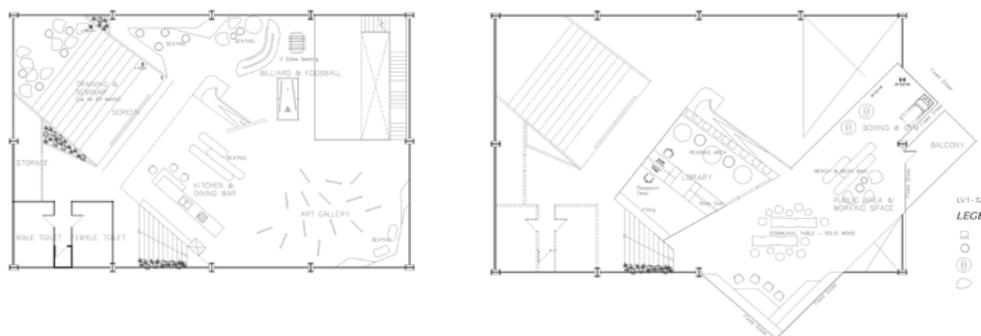
Proyek *Valvindo Office* merupakan proyek ke 3 dari 5 proyek yang dikerjakan penulis di Einhaus Studio. Proyek ini terletak di Kecamatan Medan Satria, Kota Bekasi. Klien merupakan kenalan teman Andrew Laurie (*Principal*) yang merupakan pemilik PT. Valvindo Megah bernama Bapak Rudy. Bapak Rudy meminta Einhaus untuk merancang lantai empat kantornya dijadikan *working open space* dengan *budget* yang tidak ditentukan. Selain *working open space*, Bapak Rudy juga menginginkan *kitchen* sebagai tempat untuk menunjukkan keterampilannya, *entertainment & gym, yoga & karaoke*, dan *training/auditorium* untuk pelatihan pekerja.

Pada awal proyek, Andrew Laurie (*Principle*) *brief* penulis mengenai proyek *Valvindo Office* dan menugaskan penulis untuk membuat tiga denah opsional beserta konsepnya. Andrew Laurie (*Principle*) awalnya menyarankan untuk menggunakan logo klien sebagai *mezzanine* di atas lantai empat. Selain itu, penulis mencoba membuat konsep *mezzanine* dengan berbentuk pipa yang melambangkan valve dari *Valvindo Office*. Setelah membuat denah, penulis membuat *mood board* dan *render* untuk *pitching* ke Bapak Rudy.



Gambar 3. 7 Konsep Rancangan *Valvindo Office*

(Sumber : Tjitra, 2020)



Gambar 3. 8 Gambar Denah Alternatif 1 *Valvindo Office*

(Sumber : Tjitra, 2020)



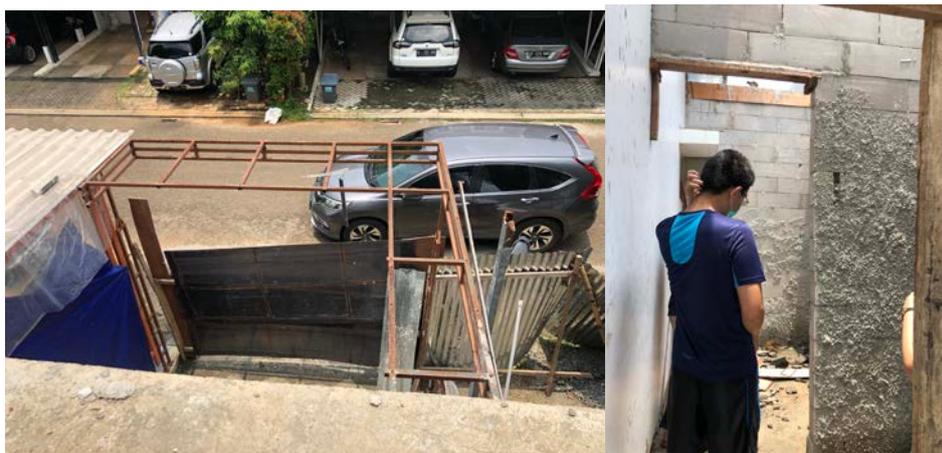
Gambar 3. 9 *Render Valvindo Office*

(Sumber : Tjitra, 2020)

Setelah mendapatkan persetujuan, Bapak Rudy meminta beberapa elemen untuk diganti agar dapat mengecilkan biaya pembangunan. Setelah itu penulis mengganti, memperbaiki denah, dan menambahkan element-element yang diinginkan oleh client. Pada akhirnya keinginan klien merubah *moodboard* dan denah secara keseluruhan, karena yang diinginkan oleh client berbeda dengan yang klien inginkan pada awal pertemuan. Akhirnya penulis membuat denah yang telah direvisi dan disetujui oleh Andrew Laurie (*Principle*) serta klien, setelah itu penulis membuat denah *electrical*, denah *lighting*, denah *plumbing*, gambar potongan, dan gambar potongan detail.

3. Proyek *Sevilla BSD*

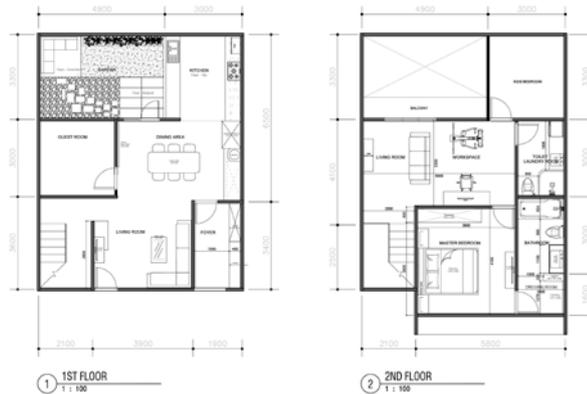
Proyek *Sevilla BSD* merupakan proyek ke 5 dari 5 proyek yang dikerjakan penulis di Einhaus Studio. Proyek ini terletak di Rawa Mekar Jaya, Serpong, Tangerang. Klien merupakan teman Andrew Laurie (*Principle*) yang ingin merenovasi rumahnya. Klien meminta rumahnya untuk dirancang oleh Andrew Laurie (*Principle*) dengan langsung membuat kontrak dengan Einhaus Studio. Sebelumnya klien sudah merencanakan renovasi sendiri menggunakan pekerja yang klien kenal, namun akhirnya klien meminta jasa Einhaus untuk mengambil alih pembangunannya.



Gambar 3. 10 *Site Visit Sevilla BSD*

(Sumber : Tjitra, 2020)

Pada awal proyek, penulis dan Andrew Laurie (*Principle*) mengunjungi *site* untuk berdiskusi dengan klien dan melakukan pengukuran. Keesokan harinya, penulis membuat denah eksisting dan berdiskusi dengan Andrew Laurie (*Principle*) untuk membuat konsep *mood board* dan denah.



Gambar 3. 11 Denah Sevilla BSD

(Sumber : Tjitra, 2020)

Setelah denah disetujui oleh klien, Andrew Laurie (*Principle*) menugaskan penulis untuk hanya membuat *render garden*. Hal tersebut karena pada saat itu penulis sedang difokuskan Andrew Laurie (*Principle*) untuk mengerjakan proyek *Valvindo Office*. Untuk pengerjaan *render* lainnya, Andrew Laurie mempekerjakan *freelancer* untuk membuat *render* lainnya.



Gambar 3. 12 *Render Garden* Sevilla BSD

(Sumber : Tjitra, 2020)

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan kerja praktik penulis menemukan beberapa kendala dalam melakukan kerja praktik di Einhaus Studio, seperti :

1. Proyek Ruko Graha

Kendala yang penulis temukan saat mengerjakan proyek Ruko Graha yaitu pemahaman penggunaan struktur dan membuat denah yang benar. Penulis masih belum mengetahui dan mencapai standar gambar kerja Einhaus Studio. Proyek Ruko Graha merupakan proyek dengan *timeline* yang cukup lama.

2. Proyek *Valvindo Office*

Kendala yang penulis temukan saat mengerjakan proyek *Valvindo Office* yaitu penulis masih memiliki kemampuan yang kurang dalam menentukan ukuran furnitur. Penulis masih kurang dapat membuat denah furnitur yang baik.

3. Proyek *Sevilla BSD*

Kendala yang penulis temukan saat mengerjakan proyek *Sevilla BSD* yaitu penulis melupakan adanya elemen yang diinginkan oleh klien. Penulis tidak fokus saat *briefing* bersama klien. Selain itu penulis juga kurang dapat merancang ruang yang kecil.

3.3.3 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

1. Proyek Ruko Graha

Solusi dari masalah yang penulis temukan yaitu dengan banyak belajar dan bertanya kepada Eri Setiono (*Architect*) mengenai struktur dan menggambar denah yang benar.

2. Proyek *Valvindo Office*

Solusi dari masalah yang penulis temukan yaitu dengan mencari tau ukuran furnitur dari internet dan bertanya kepada Andrew Laurie (*Principle*) mengenai ukuran furnitur.

3. Proyek *Sevilla BSD*

Solusi dari masalah yang penulis temukan yaitu dengan bertanya kepada Andrew Laurie (*Principle*) mengenai hasil *briefing* bersama klien dan mulai mencoba untuk rajin membuat catatan.