

BAB III

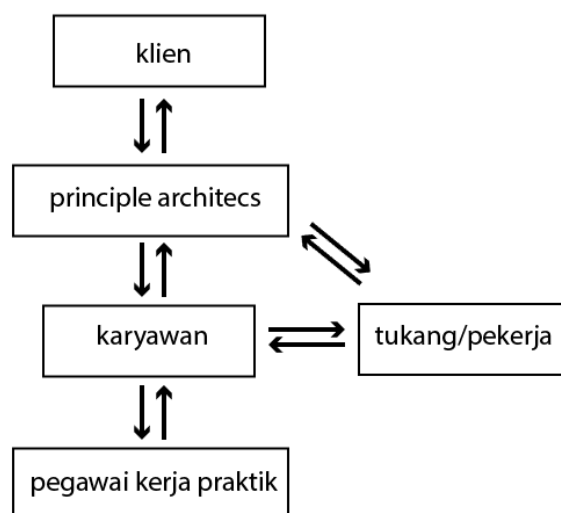
PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK DI ATELIER BAOU

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1. Kedudukan

Kedudukan penulis di Atelier BAOU adalah sebagai pegawai kerja praktik. Sebagai pegawai kerja praktik, penulis diawasi oleh *principle architects* dan *person in charge* (karyawan) yang ada di kantor. Pada saat dikantor pegawai kerja praktik lebih dominan diawasi oleh karyawan yang sedang *in charge* di kantor. Berdasarkan sub-bab sebelumnya yang telah dijelaskan, bahwa kedudukan sebagai pegawai kerja praktik mempunyai tugas yang berbeda-beda pada waktu yang ditentukan. Tugas yang diberikan berupa *rendering*, *drafting*, *architectural design* (*concept making*), perhitungan Rencana Anggaran Biaya (RAB), dan *site visit project*.

3.1.2. Koordinasi



Gambar 3.1 Diagram Proses Koordinasi

Sumber: Aleg Ridwan Oktavianto, 2021

Sebagai pegawai kerja praktik, penulis melakukan koordinasi bisa dengan penanggung jawab proyek dan *principle architects*. Pada diagram koordinasi terlihat proses koordinasi yang terjadi saat proyek. Pihak yang terlibat diantaranya, yaitu klien, pekerja/tukang, *principle architects*, karyawan, dan pegawai kerja praktik.

Penulis pada posisi pegawai kerja praktik, mendapat tugas dari karyawan yang bersumber dari *principle architects*, atau terkadang *principle architecs* bisa saja yang memberikan tugas secara langsung ke pegawai kerja praktik. Saat pengerjaan tugas, bila penulis atau pegawai kerja praktik tidak mengerti terkait tugas hal tersebut bisa ditanyakan atau asistensi kepada karyawan dan *principle architecs*. Untuk karyawan biasanya penulis menanyakan atau asistensi perihal *work flow/work system software* untuk mengerjakan tugas yang mana lebih mengarah ke teknis pengerjaan, sedangkan *principle architects* penulis lebih sering bertanya perihal proyek dan kebutuhan klien. Setelah tugas selesai penulis akan memberikan hasil pengerjaan tugas kepada karyawan atau terkadang juga langsung kepada *principle architecs*. Setelah *principle architecs* menerima hasil kerjaan, hasil kerjaan tersebut akan didiskusiakan atau dipresentasikan kepada klien dengan mengadakan *meeting*.

Untuk pekerja/tukang berperan sebagai orang yang mengerjakan proyek di lapangan. Pekerja lebih sering berkoordinasi dengan *principle architecs* dan karyawan. Pekerja melakukan koordinasi untuk memberikan progress proyek lapangan, memberikan info perihal bahan bangunan bila ada yang terkendala atau kurang. Pekerja juga sering digunakan untuk kerjaan serabutan, seperti renovasi rumah.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Penulis melakukan Kerja Praktik di Atelier BAOU dengan durasi 4 bulan, yaitu dari 1 Juli – 1 November 2020. Penulis mengerjakan berbagai macam

pekerjaan, yaitu *rendering*, *drafting*, dan *designing*. Jenis proyek yang dikerjakan juga berbeda-beda, yaitu ada *residential*, *office*, *home interior*, dan tempat ibadah.

Tabel 3.1 Uraian Pekerjaan Kerja Praktik

No	Proyek	Minggu	Keterangan
1	Interior Working Space BPOM	Minggu 1 - 3	Pada kerjaan ini penulis mengerjakan proyek interior dari kantor BPOM (Badan Pengawas Obat dan Makanan) pada bagian ruangan <i>Working Space</i> Gedung D Lantai 7. Jenis pekerjaan yang dikerjakan oleh penulis pada proyek ini adalah <i>3D modelling</i> dan <i>rendering</i> .
2	Sentul House	Minggu 3 - 5	Pada proyek ini penulis melakukan desain dari awal. Desain dari Sentul House ini bergaya <i>classic modern</i> , yang mana gaya tersebut menurut <i>principle architects</i> (Randy Hardyanto) merupakan kemauan sang klien. Produk yang dibuat oleh penulis pada proyek ini adalah gambar DTP (Denah, Tampak, dan Potongan) yang masih tahap konseptual.

3	Samawa Living 2.0	Minggu 6 - 7	<p>Proyek Samawa Living merupakan proyek perumahan/cluster Atelier BAOU yang mempunyai klien Bu Ima. Bu Ima yang mempunyai rencana membuat cluster hunian yang berlokasi di Cimanggis, Depok. Samawa Living 2.0 ini merupakan proyek yang masih dalam tahap perencanaan, sedangkan untuk Sawama Living 1.0 sudah mencapai tahap <i>deal</i> yang dilanjudi tahap membangun. Pada proyek ini penulis membuat produk berupa 3D modelling SketchUp pada bagian eksterior bangunan.</p>
4	Poliklinik	Minggu 7	<p>Proyek Poliklinik merupakan proyek yang berlokasi di Purwakarta, Jawa Barat. Pada proyek ini penulis ditugaskan untuk membantu tim poliklinik dengan mengerjakan revisi gambar kerja detail ruangan, seperti toilet, musholla, ruang farmasi, ruang pendaftaran, dan pantry.</p>

5	Samawa Living 1.0	Minggu 8 – 10, 12, 16	Samawa Living 1.0 merupakan proyek yang pada saat itu sudah mencapai tahap kesepakatan. Seperti yang telah dibahas sebelumnya proyek yang berlokasi di Cimanggis, Depok ini merupakan proyek <i>cluster</i> rumah yang direncanakan oleh Bu Ima. Pada Proyek ini penulis bertugas dalam pembuatan detail ruang <i>carport</i> , teras, dan taman, selain itu penulis juga bertugas <i>rendering</i> pada bagian <i>cluster gate</i> .
6	Masjid Riau	Minggu 10	Pada proyek ini penulis dan pegawai kerja praktik lainnya ditugaskan untuk membuat konsep/ide untuk Masjid yang akan dibangun di Riau. Pada proyek ini produk yang dihasilkan berupa <i>3D modelling</i> , denah, tampak, dan potongan dengan tingkat konseptual.
7	IB House	Minggu 11 - 14	Proyek IB House merupakan proyek rumah yang berlokasi di Bangka. Pada proyek ini penulis mengerjakan tugas detail

			furnitur. Pada proyek ini sang owner/klien meminta untuk dibuatkan furnitur kostum yang memadai di setiap ruangan rumahnya.
8	Sawangan Gate	Minggu 14 - 15	Proyek ini merupakan cluster yang di dalamnya terdapat beberapa unit rumah. Pada proyek ini penulis mengerjakan <i>gate</i> /gerbang pintu masuk pada perumahan Sawangan Residence.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Praktik

Pada laporan kerja praktik ini penulis memilih beberapa proyek yang akan dijelaskan secara detail. Diantaranya, yaitu Interior *Working Space* BPOM (Badan Pengawas Obat dan Makanan), Sentul House, Sawangan Gate, dan IB House Furniture. Alasan pemilihan proyek dikarenakan persentase kerja dan keterlibatan penulis yang lumayan tinggi pada proyek-proyek tersebut. Selain itu alasan lainnya dikarenakan pada proyek-proyek tersebut penulis mengerjakan *rendering*, konsep perancangan, *3D modelling*, dan gambar kerja detail.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Berikut merupakan rincian tugas pilihan yang penulis kerjakan pada saat Kerja Praktik, diantaranya:

a. Interior *Working Space* Kantor BPOM (Badan Pengawas Makanan dan Obat)

Proyek BPOM merupakan proyek proposal desain interior untuk Lantai 7, Gedung D BPOM Jakarta. Pada proyek ini penulis berperan dalam pengerjaan pembuatan *video render* dan *3D modelling*. Pihak BPOM meminta Atelier

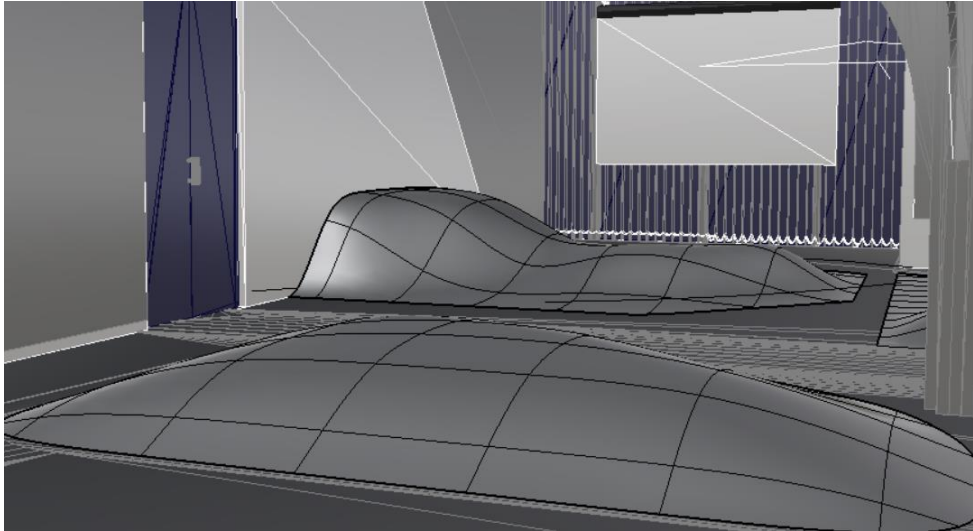
BAOU untuk membuat desain proposal interior ruangan *working space*. Ruang *Working Space* BPOM merupakan ruang penunjang yang nantinya bisa digunakan untuk *semi-private meeting*/diskusi, bersantai, dan bekerja (non-formal). Tema ruangan yang diinginkan BPOM untuk *working space* adalah tema *modern minimalis*, seperti tema interior *start-up office* pada zaman sekarang ini. Pihak klien BPOM juga ingin adanya warna khas pada interiornya, yaitu warna hijau dan biru seperti yang terdapat pada Logo BPOM.



Gambar 3.2 Logo BPOM

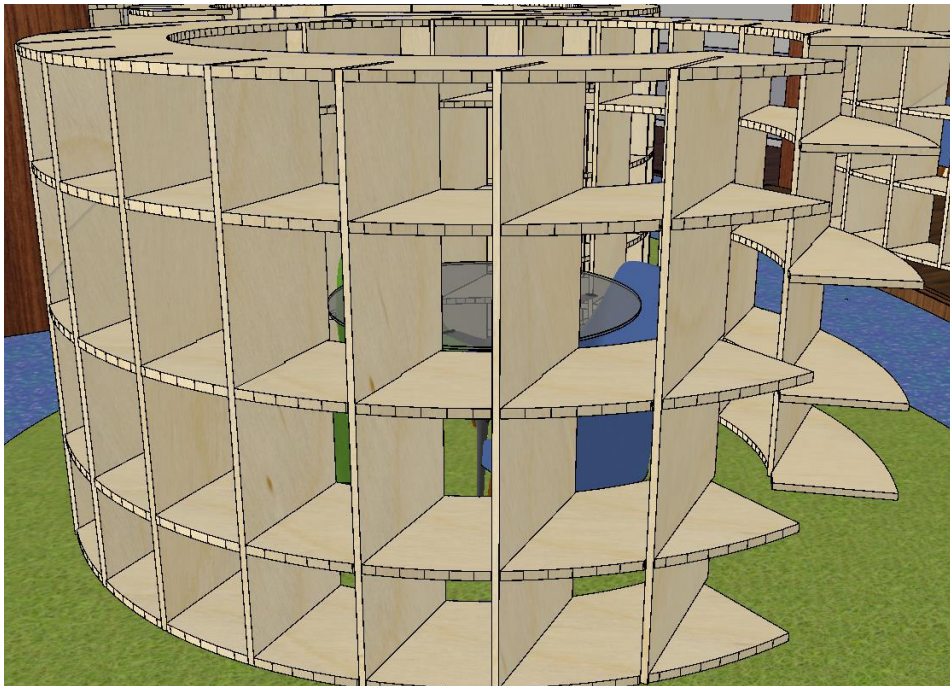
Sumber: pom.go.id

Pada awalnya *principal architects* memberi tahu langsung yang harus dikerjakan, yaitu penulis mengerjakan *3D modelling* terlebih dahulu. *3D modelling* yang dikerjakan yaitu lebih kepada elemen *funitur custom* yang diperlukan untuk *working space*. Untuk *modelling* penulis menggunakan *software* Rhinoceros dan SketchUp. Alasan penulis menggunakan Rhinoceros karena terdapat elemen *funitur* yang memerlukan bentuk *modelling parametric* dan *smooth mass*. Sedangkan pada *software* SketchUp penulis memerlukan *plug in Slicer* untuk membuat beberapa elemen *funitur* untuk dinding dan lemari partisi. SketchUp digunakan tidak hanya untuk *modelling* saja, tetapi penulis juga menggunakannya untuk mencari *3D furniture* dan pemberian warna dan material untuk tahap *render* nantinya.



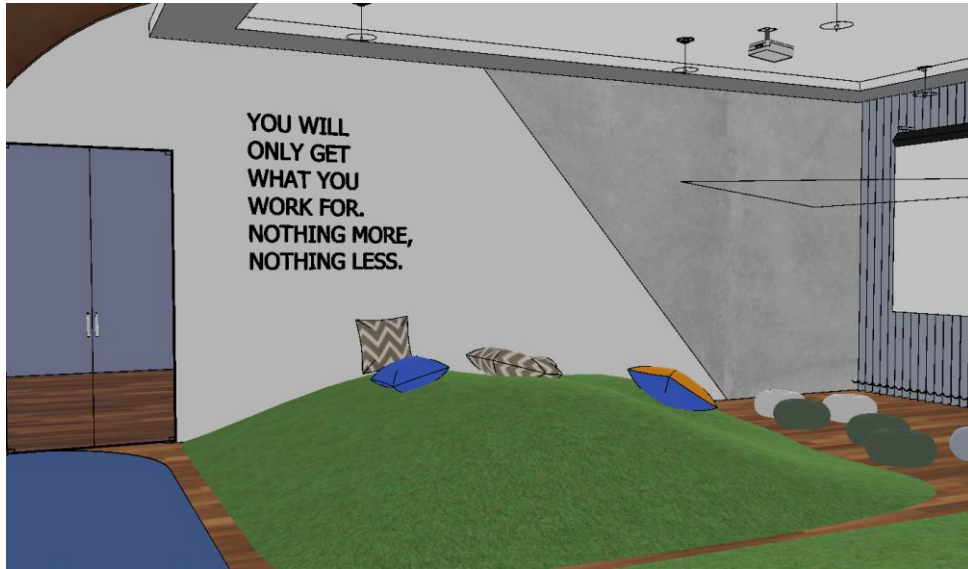
Gambar 3.3 Contoh 3D Modelling di Rhinoceros

Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020



Gambar 3.4 Contoh Penerapan Plug-in Slicer di SketchUp

Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020



Gambar 3.5 3D Modelling Sebelum dan Sesudah, Revisi Perubahan Model dan Tema Interior

Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020



Gambar 3.6 3D Modelling Sebelum dan Sesudah, Revisi Perubahan Model dan Tema Interior

Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020

Setelah tahap *3D modelling* yang telah dijelaskan sebelumnya, selanjutnya penulis memasuki tahap *render*. Pada tahap *render* ini penulis diperintahkan untuk membuat *video render*. *Software* yang digunakan penulis untuk melakukan *video render* adalah *Twinmotion*. Sebelum melakukan *render*, penulis perlu untuk *setting* beberapa komponen *render* seperti pencahayaan, kelembapan, *noise*, dan lain-lain, untuk menciptakan video dengan kualitas yang diperlukan.



Gambar 3.7 Contoh Render Video Twin Motion

Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020

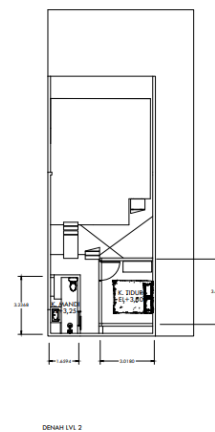
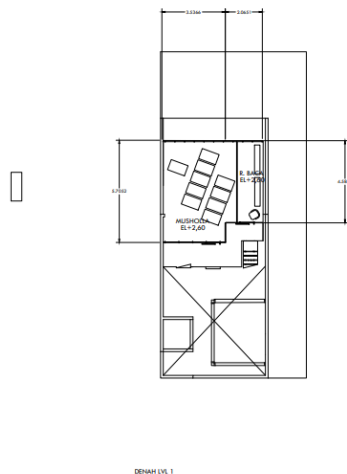
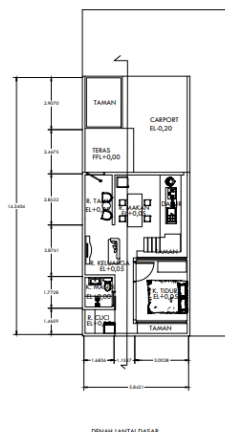
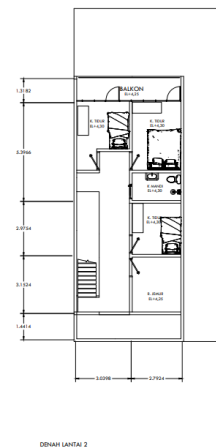
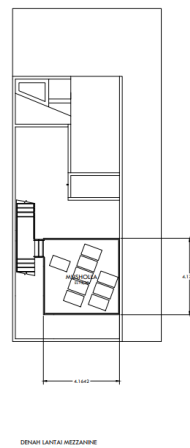
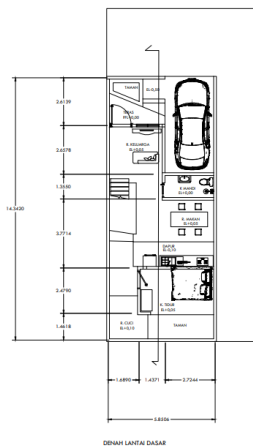
Dalam proyek ini penulis mempelajari mengenai produksi arsitek untuk menghasilkan visualisasi yang nantinya akan diberikan pada klien, seperti *3D model* dan *render*. Penulis belajar mengaplikasikan warna dan material pada *3D model/3D mass* yang ingin di *render*. Pada saat render penulis juga mempelajari untuk menyesuaikan komposisi pencahayaan alami/buatan, *noise*, kelembapan, dan lain-lain.

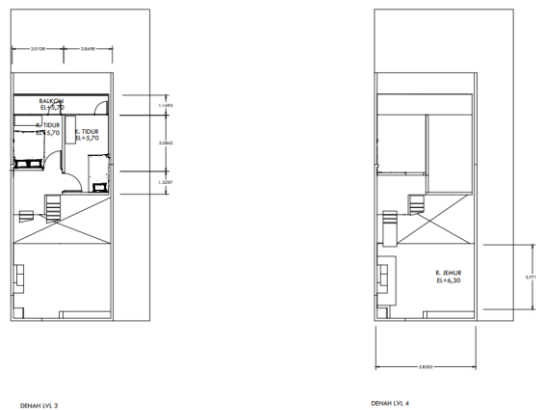
b. Perancangan Konsep Sentul House

Sentul House merupakan proyek hunian yang terletak di Sentul, Bogor, Jawa Barat. Proyek yang memiliki luas 14 x 6 m ini merupakan proyek proposal, yang mana tahapnya masih berupa konsep. Pada proyek ini penulis mengerjakan pada bagian gambar kerja denah, tampak, dan potongan. Klien meminta tema hunian/rumah yang bergaya *modern classic*. Program ruang khusus yang diinginkan oleh klien diantaranya adanya *musholla* dan ruang baca, sementara untuk sisanya adalah ruang standar yang ada pada rumah, seperti kamar mandi, kamar tidur dan lain-lain.

Pada proyek ini penulis membuat dua alternatif konsep rumah, kedua alternatif menggunakan konsep *mezzanine*. Pada alternatif pertama penulis

membuat rumah dengan total dua lantai dengan satu *mezzanine*. Pada konsep pertama rancangan lebih terlihat sederhana, yaitu dengan bangunan dua lantai yang pada tingkat tengah terdapat *mezzanine* untuk *musholla*. Sedangkan pada konsep kedua, rancangan terlihat lebih kompleks sekaligus minimalis. Terlihat pada potongan dan denah, tingkatan dibagi menjadi lima level yaitu dengan lantai dasar, *mezzanine level 1*, *mezzanine level 2*, lantai dua, dan *mezzanine level 3*.





Gambar 3.8 Denah Konseptual Sentul House

Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020

Software yang digunakan oleh penulis pada proyek ini adalah AutoCad dan SketchUp. Hal tersebut dikarenakan pengaplikasiannya yang mudah untuk membuat rancangan yang masih tahap konseptual.



Gambar 3.9 Tampak Konseptual Sentul House

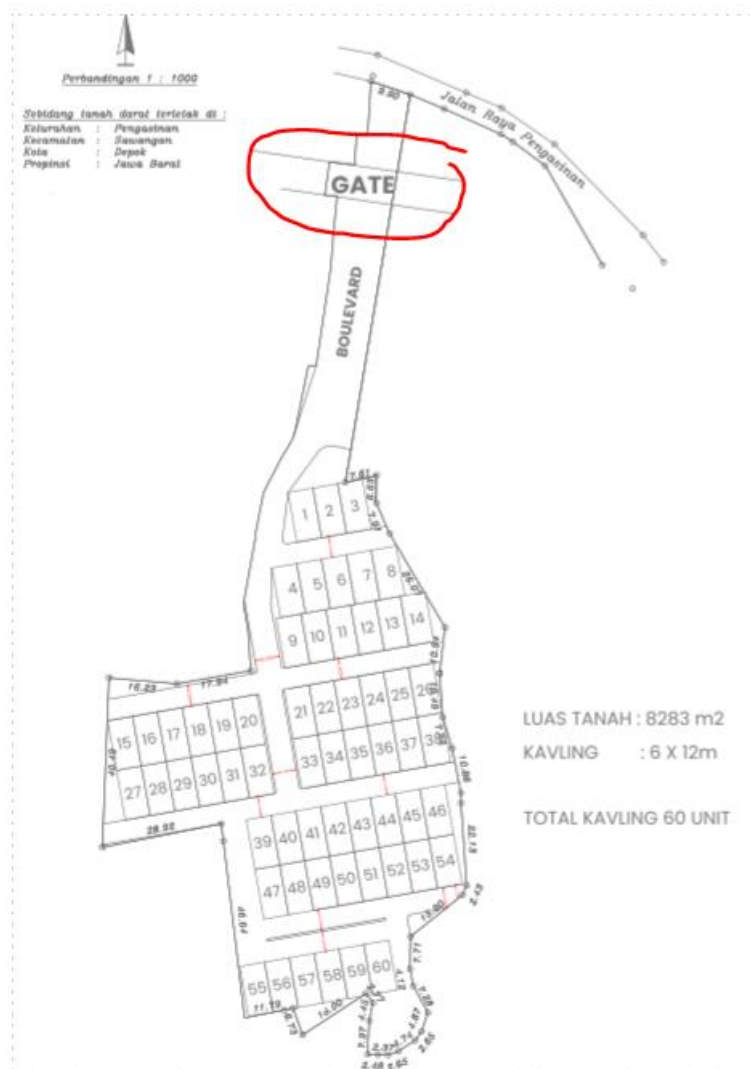
Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020

Pada proyek ini penulis belajar untuk merancang sebuah konsep desain untuk rumah keluarga. Tidak semudah yang dibayangkan, penulis disini menyadari bahwa perancangan semasa kuliah dan perancangan pada saat kerja

akan sangat berbeda. Perancangan pada saat kerja ini akan banyak revisi karena penyesuaian klien dan arahan *principle architects*.

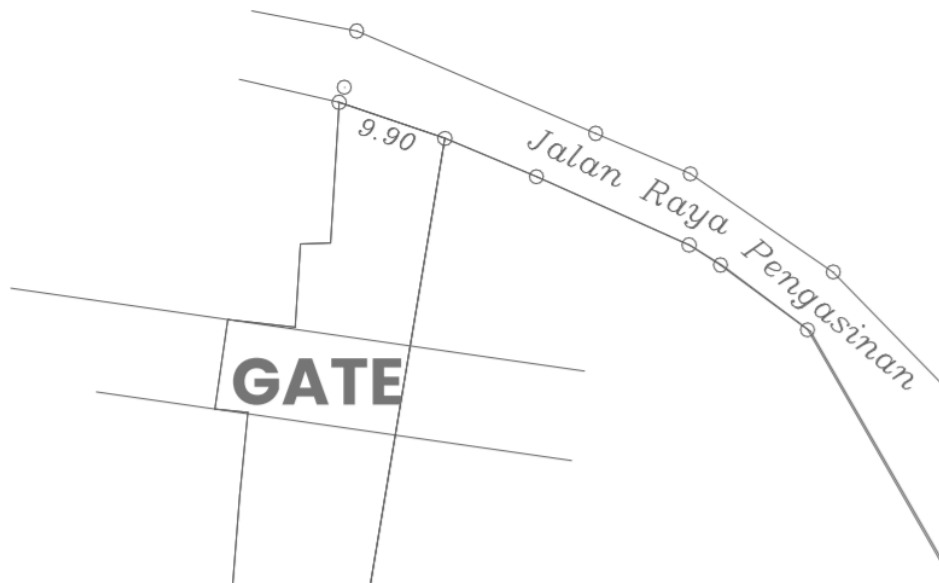
c. Merancang Pintu Gerbang Sawangan Residence

Sawangan Residence merupakan proyek cluster/perumahan yang terletak di Sawangan, Depok. Pada proyek ini penulis mendapat pekerjaan untuk mengerjakan pada bagian *3D modelling gate* Sawangan Residence. Berdasarkan arahan dari *principle architects*, penulis diperintahkan untuk membuat *gate* yang megah.



Gambar 3.10 Lahan Sawangan Residence

Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020



Gambar 3.11 Letak Gate Sawangan

Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020

Lebar dari *gate* Sawangan Residence memiliki besaran kisaran 15 m. Pada perancangan *gate* ini penulis terlebih dahulu mencari referensi *gate* perumahan. Penulis mencari referensi rancangan dengan gaya *modern* yang terlihat megah agar muncul kesan “*welcoming*” bagi para pendatang.



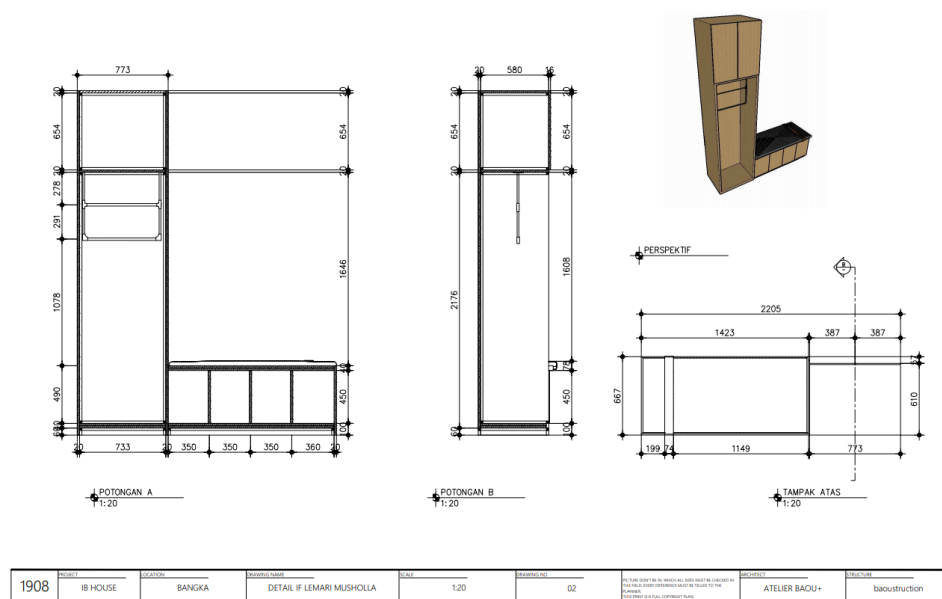
Gambar 3.12 3D Modelling SketchUp Sawangan Gate

Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020

d. Detail Funiture IB House

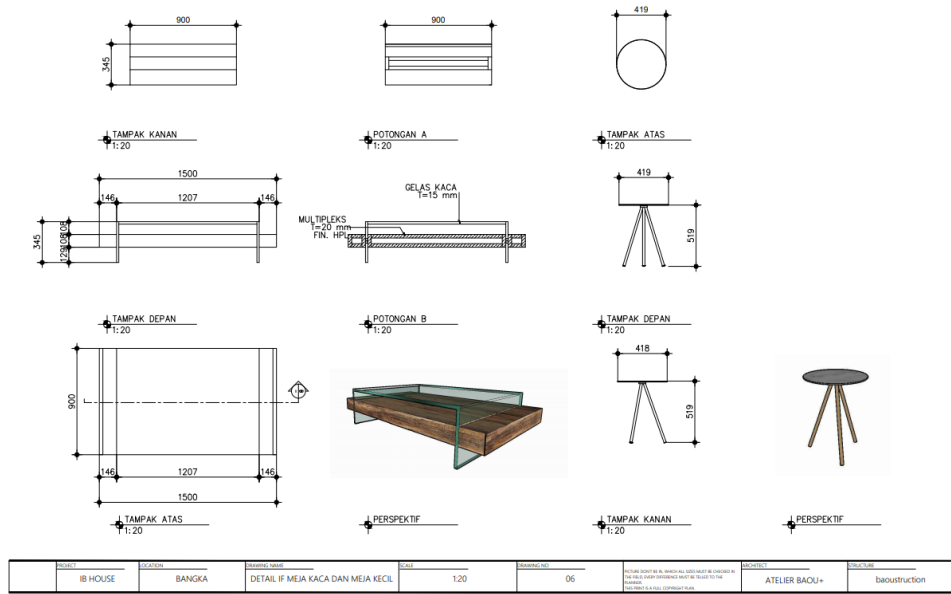
Pada proyek IB House, penulis mendapat tugas untuk membuat gambar kerja detail finitur. Gambar kerja detail finitur ini dibuat untuk finitur di IB House yang beberapa finitur diperlukan *custom*. Sebelum melakukan pengerjaan penulis terlebih dahulu diperintahkan oleh *principle architects* untuk melihat contoh gambar kerja detail finitur, yang pernah dibuat oleh Atelier BAOU sebelumnya. Penulis memahami terlebih dahulu standar ukuran setiap elemen-elemen yang ada pada finitur, seperti ketebalan kayu, ukuran kerangka, dan lain-lain.

Setelah memahami standar pengerjaan, penulis langsung mengerjakan tugas. Pengerjaan tugas dibagi dengan karyawan kerja praktik lainnya, yaitu setiap karyawan mengerjakan tiga sampai empat ruangan. Penulis mendapat ruangan musholla, kamar tidur, dan ruang tamu. *Software* yang digunakan oleh penulis untuk mengerjakan proyek ini adalah AutoCad dan SketchUp. Namun pengerjaan lebih dominan memakai AutoCad, sedangkan SketchUp hanya untuk melihat model dan mengekspor 2D ke AutoCad.



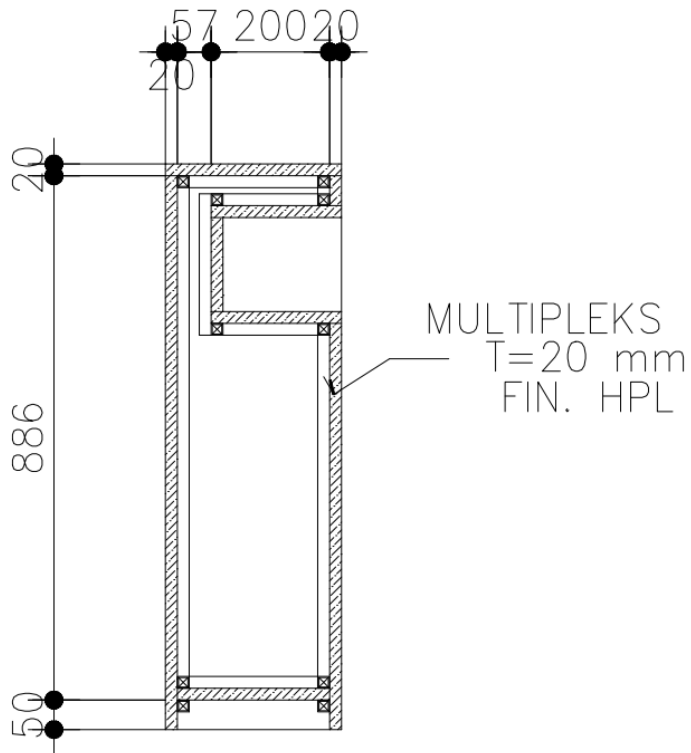
Gambar 3.13 Gambar Kerja Detail Funitur Lemari Musholla IB House

Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020



Gambar 3.14 Gambar Kerja Detail Funitur Kursi dan Meja IB House

Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020



Gambar 3.15 Contoh Potongan Detail Lemari IB House

Sumber: Dokumentasi Atelier BAOU, 2020

Gambar di atas merupakan contoh gambar kerja detail finitur yang telah dibuat oleh penulis. Pada proyek ini penulis mengetahui cara membuat detail finitur dan mengetahui standar yang ada pada setiap finitur, seperti meja, kursi, lemari, rak kasur, dan lain-lain.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan Kerja Praktik di Atelier BAOU penulis pernah mengalami kendala. Kendala tersebut berhubungan dengan teknis pengerjaan, manajemen waktu, dan *software*. Dalam teknis pengerjaan penulis mengalami kendala pada laptop, yaitu tidak memadainya kemampuan laptop untuk memproses *video render*. Hal tersebut dikarenakan *video render* yang memerlukan spesifikasi grafik yang lebih tinggi lagi, sementara laptop penulis dibawah rata-rata. Hal yang kemungkinan bisa terjadi pada saat *video render/render*, yaitu seperti *crash/bluescreen*, *not responding*, dan *lagging* yang membuat laptop penulis bisa rusak. Setelah itu kendala dalam hal *software*, Atelier BAOU lebih sering menggunakan Archicad untuk membuat gambar kerja bangunan. Sedangkan penulis lebih mendalami *software* Rhinoceros, SketchUp, AutoCad, dan Revit. Maka, pada saat penulis melaksanakan pekerjaan gambar kerja bangunan, penulis merasa terhambat dalam pengerjaannya.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi untuk mengatasi kendala yaitu dengan mencari bantuan dan memperbaiki kebiasaan penulis. Pada saat mengalami kendala teknis pengerjaan seperti *lagging*, penulis mengatasinya dengan mengerjakan *video render* atau segala hal pekerjaan yang memerlukan spesifikasi besar di komputer kantor. Komputer kantor memiliki spesifikasi yang mampu untuk mengerjakan/mengoperasikan *software* dengan grafik tinggi. Sementara itu solusi untuk kendala *software* Archicad atau *software* yang belum penulis kuasai, adalah dengan bertanya kepada *principle architects* dan karyawan. Solusi lainnya bisa dengan mencari sumber tutorial di internet.

