BAB III
PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK

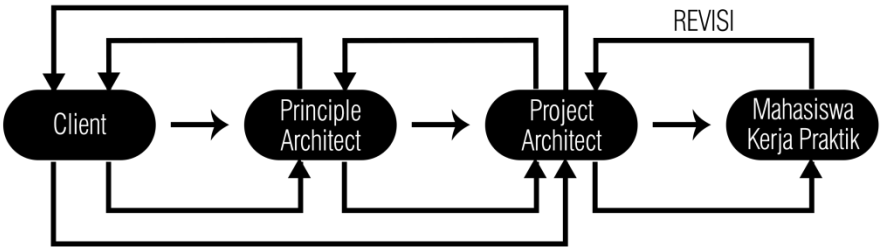
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

Kedudukan penulis selama melakukan Kerja Praktik di Studio Air Putih di divisi arsitek (Denny Gondo Architect) yaitu sebagai Asisten Proyek. Selama Kerja Praktik, penulis berada dibawah pengawasan oleh pembimbing lapangan yang juga menjabat sebagai *Project Architect* bernama Natasya Noverina Harsonno. Penulis yang menjadi Asisten Proyek bertugas untuk membantu *Project Architect* dalam menyelesaikan pekerjaannya. Selain membantu pembimbing lapangan penulis yang menjabat sebagai *Project Architect*, penulis juga membantu *Project Architect* lainnya yang membutuhkan bantuan atas sepengetahuan pembimbing lapangan.

Selama Kerja Praktik, penulis mendapatkan banyak tugas yang beragam. Tugas-tugas tersebut berupa membuat *3D modelling*, membuat gambar kerja arsitektur, membuat gambar *visual* untuk proposal desain serta, membuat gambar & video render. Melalui tugas-tugas yang diberikan, kemampuan penulis dalam mengoperasikan *software* menjadi meningkat. *Software* yang digunakan adalah *SketchUp, Lumion, AutoCAD,* dan *Adobe Photoshop.*

2. Koordinasi



Gambar 3.1. Alur Koordinasi di Studio Air Putih Divisi Arsitek

(Sumber: Data penulis, 2021)

Selama melakukan Kerja Praktik di Studio Air Putih divisi arsitek (Denny Gondo Architect) dibawah pengawasan *Project Architect* bernama Natasya Noverina Harsono, penulis bertanggung jawab terhadap semua pekerjaan yang diberikan oleh pengawas lapangan dan melakukan koordinasi dengan pengawas lapangan seperti *briefing* keinginan desain klien, detail-detail gambar, dan sebagainya, agar pekerjaan yang dikerjakan terarah dan benar. Selama Kerja Praktik, penulis juga mendapatkan beberapa tugas dari *Project Architect* lainnya yang membutuhkan bantuan atas sepengetahuan pembimbing lapangan.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama menjalankan Kerja Praktik di Studio Air Putih dalam waktu 5,5 bulan, penulis melewati beberapa latihan & telah mengerjakan beberapa proyek yang dapat dilihat secara rinci pada tabel di bawah ini:

Waktu	Proyek	Bagian Pekerjaan
~	Latihan	1. Design K. Mandi, *Powder R* 2. Design *Gate*, Pintu Garasi 3. Design Tangga 4. Melayout Ruang GYM 5. Membuat Denah Skematik (CAD)
2 Minggu	Pondok Indah_RI	1. Render 2. Membuat Denah & PPT Proposal

Waktu	Proyek	Bagian Pekerjaan
4 Minggu	Rez Hotel	1. Membuat 3D Toilet & K. Mandi 2. Membuat Gambar Kerja Toilet, & K. Mandi
3 Minggu	Summarecon Townhouse	1. Membuat 3D Kontur 2. Membuat Denah Proposal 3. Revisi 3D Ruko *Townhouse*
2 Minggu	Kebon Jeruk_AL	1. Membuat Detail 3D Tangga 2. Membuat Gambar *Design Development*
2 Minggu	Mega Indah_PO	1. Membuat Gambar *Design Development*
6 Minggu	Pondok Indah_I	1. Membuat 3D K. Mandi, *Powder Room*, & Tangga 2. Membuat Gambar *Design Development* 3. Membuat Gambar Kerja (Detail Finish Lantai, Dinding, Plafond, Detail Kamar Mandi & Powder Room, Serta Detail Tangga)
~	Lain-lain	1. Membuat *Board* Spesifikasi K.Mandi & Toilet 2. Membuat Gambar Tampak Bangunan Untuk IMB

Tabel 3.1. Rincian Proyek yang Dikerjakan

(Sumber: Data penulis, 2021)

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Praktik

Selama menjalankan Kerja Praktik dalam kurun waktu 5,5 bulan mulai dari 14 Juni 2021 hingga 12 November 2021 terdapat proyek-proyek yang dikerjakan penulis seperti pada Tabel 3.1. Berikut adalah rincian pelaksanaan Kerja Praktik yang penulis kerjakan pada proyek REZ Hotel, Kebon Jeruk_AL, Serta Pondok Indah_I.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

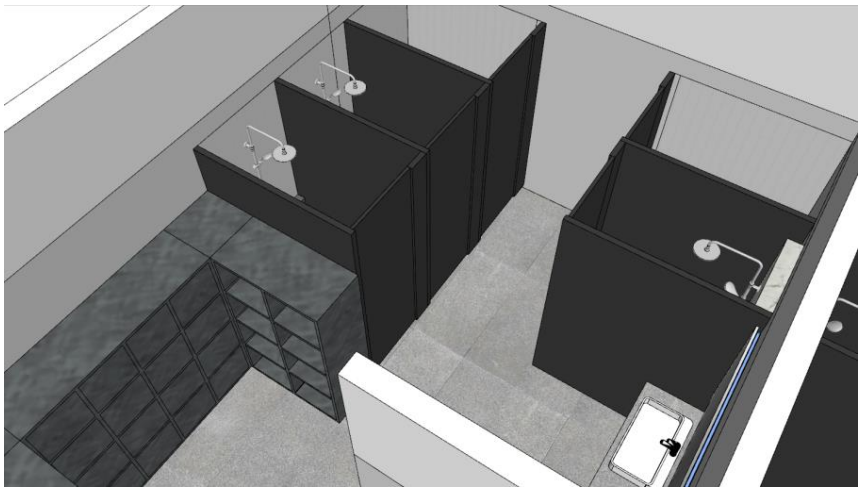
1. REZ Hotel

REZ Hotel merupakan proyek hotel yang direncanakan untuk dibangun di kota Semarang dengan luas tanah sebesar kurang lebih 1230m2, dan luas bangunan sebesar 5755m2 yang berjumlah 11 lantai. Hotel yang direncanakan merupakan sebuah hotel budget yang bertujuan agar *cost* yang dikeluarkan tidak tinggi. Karena merupakan jenis hotel *budget*, pemilihan finishing material serta *furniture built in* dirancang seekonomis mungkin.

Pada proyek REZ Hotel penulis berkesempatan untuk membantu Natasya Noverina selaku pembimbing lapangan dan *project architect* REZ Hotel dalam membuat 3D Toilet & Kamar Mandi Hotel yang kemudian diproses menjadi gambar kerja. Dalam proses pembuatan 3D, penulis menggunakan *software SketchUp*, sedangkan proses pembuatan gambar kerja menggunakan *software AutoCAD*.

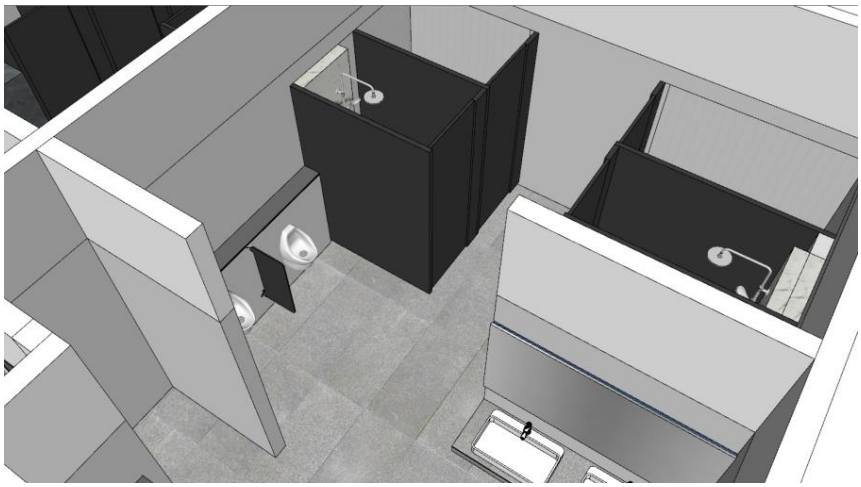
Pada proses pembuatan 3D penulis dibimbing dalam melayout denah Kamar Mandi & Toilet yang telah disiapkan, seperti mendesain *built in furniture* (*Top Table*, Wastafel, Bilik Kamar Mandi, dll) serta pemilihan materialnya. Dikarenakan REZ Hotel merupakan proyek hotel *budget*, material yang digunakan untuk *finishing* dalam Kamar Mandi & Toilet yang dilayout menggunakan material keramik (*tiles*), dan *finishing* cat dinding. Dalam proses pembuatan 3D, penulis diarahkan pembimbing lapangan untuk dapat melayout ruangan dengan ukuran-ukuran

sesuai standar kenyamanan pengguna. Melalui hal ini, penulis menjadi lebih tahu tentang ukuran-ukuran standar untuk kenyamanan dalam ruangan, seperti standar bukaan pintu, standar tinggi wastafel, dan sebagainya.



Gambar 3.2. 3D Toilet & Kamar Mandi *Staff* (*Female*)

(Sumber: Denny Gondo *Architect* & diolah Penulis, 2021)

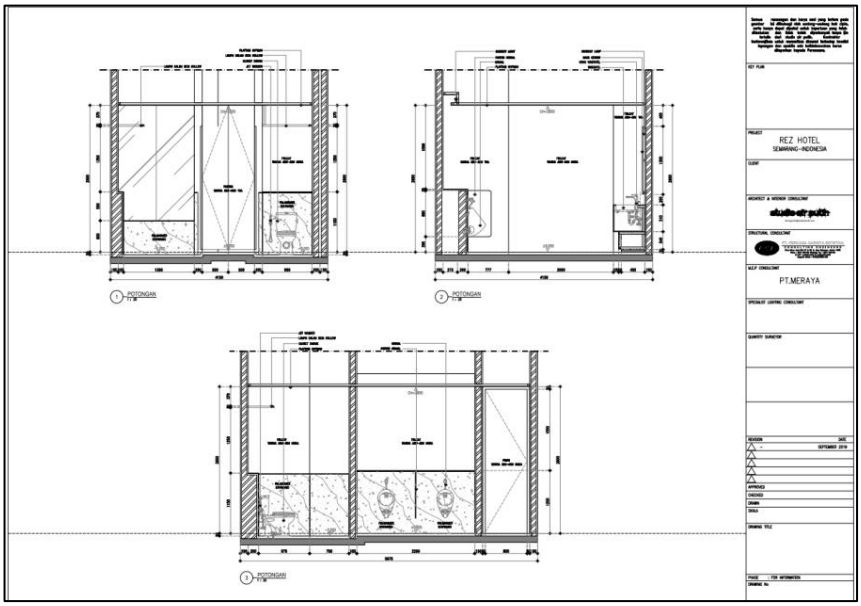


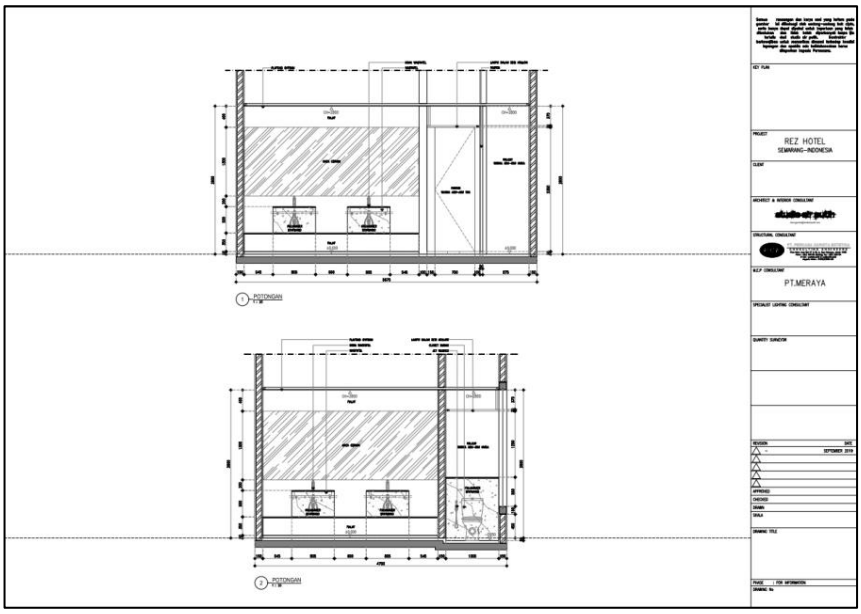
Gambar 3.3. 3D Toilet & Kamar Mandi *Staff* (*Male*)

(Sumber: Denny Gondo *Architect* & diolah Penulis, 2021)

Setelah 3D selesai, penulis dibimbing dalam pembuatan gambar kerja dari 3D yang telah dibuat dengan cara di *export* kedalam file *AutoCAD*. Selama proses pengerjaan gambar kerja,

penulis diarahkan dan diajarkan tentang detail-detail Kamar Mandi & Toilet. Pada tahap ini, penulis menjadi lebih mengenal *software AutoCAD* serta detail-detail konstruksi kamar mandi dan ukuran-ukuran standar bagi kenyamanan pengguna. Berikut ini adalah beberapa gambar hasil yang telah dikerjakan penulis.





Gambar 3.4. Gambar Kerja Toilet REZ Hotel

(Sumber: Denny Gondo *Architect* & diolah Penulis, 2021)

2. Kebon Jeruk_AL

Kebon Jeruk_AL merupakan sebuah proyek rumah tinggal yang berada di Kebon Jeruk dengan luas tanah 520m2 dan luas bangunan 941,55m2. Proyek rumah tinggal ini didesain memiliki 4 lantai bangunan dengan gaya *modern* tropis. *Project Architect* dari Kebon Jeruk_AL adalah Natasya Noverina selaku pembimbing lapangan penulis.

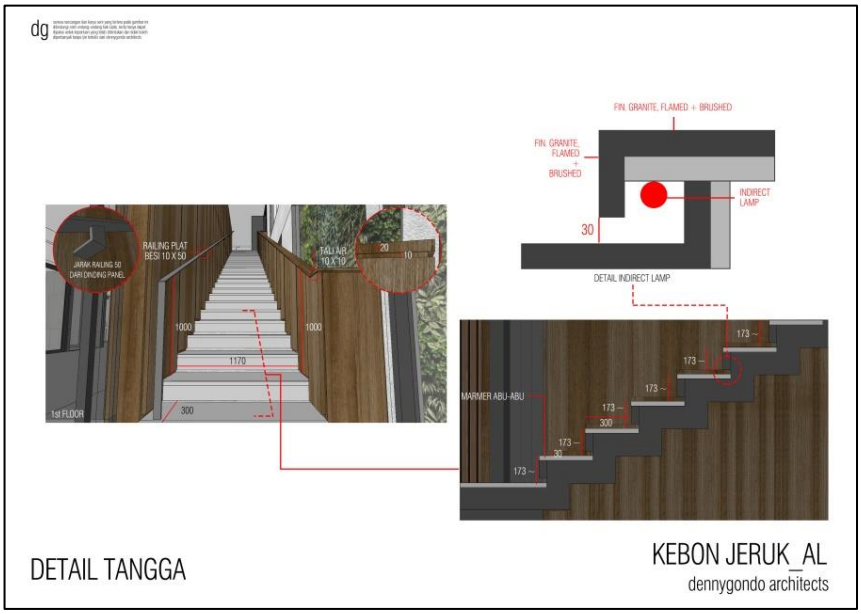
Pada proyek ini, penulis berkesempatan untuk membantu *Project Architect* dalam mendesain & membuat detail 3D dari tangga rumah tinggal proyek Kebon Jeruk_AL. Selain itu, penulis juga berkesempatan untuk membuat gambar *Design Development* yang merupakan sebuah gambar-gambar diagram berisi detail-detail dari rancangan yang bertujuan untuk mempermudah *drafter* dalam membuat gambar kerja serta untuk diberikan kepada klien sebagai gambaran rumah tinggal yang akan dibangun.

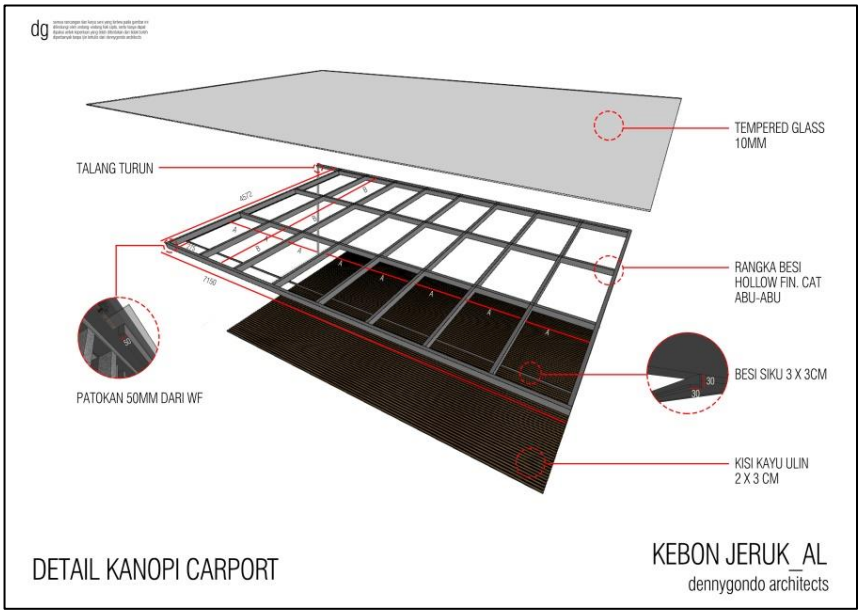
Dalam proses membuat 3D detail tangga menggunakan *SketchUp*, penulis dibimbing dalam mendesain tiap detail tangga serta beberapa macam jenis tangga yang dapat diaplikasikan pada rancangan. Pada proyek ini, tangga yang didesain menggunakan sistem cor *finishing* marmer (Gambar 1) serta sistem plat besi (Gambar 2) dengan railing plat besi & rangka panel kayu. Melalui proses ini, penulis mengetahui prinsip & ukuran standar dalam desain tangga. Berikut adalah gambar yang dikerjakan penulis.

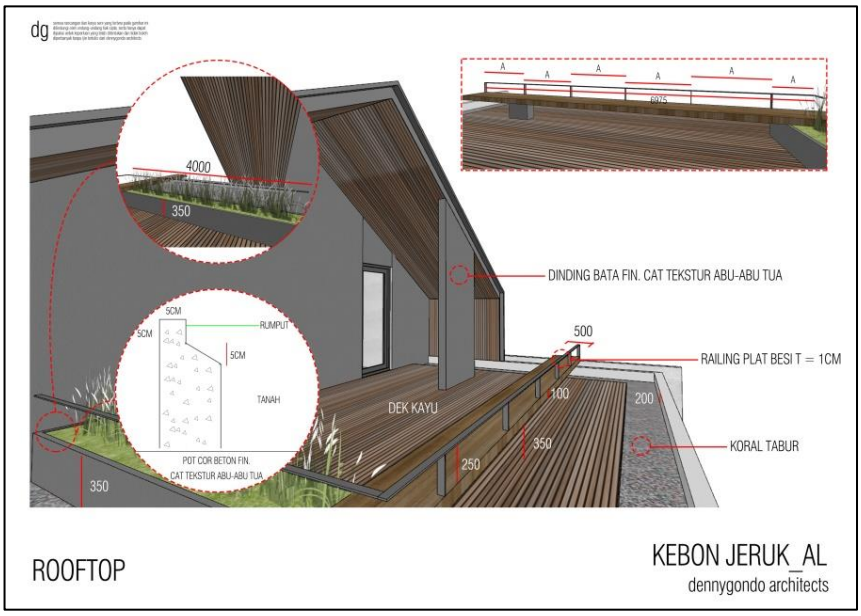
Gambar 3.5. 3D Tangga Kebon Jeruk_AL

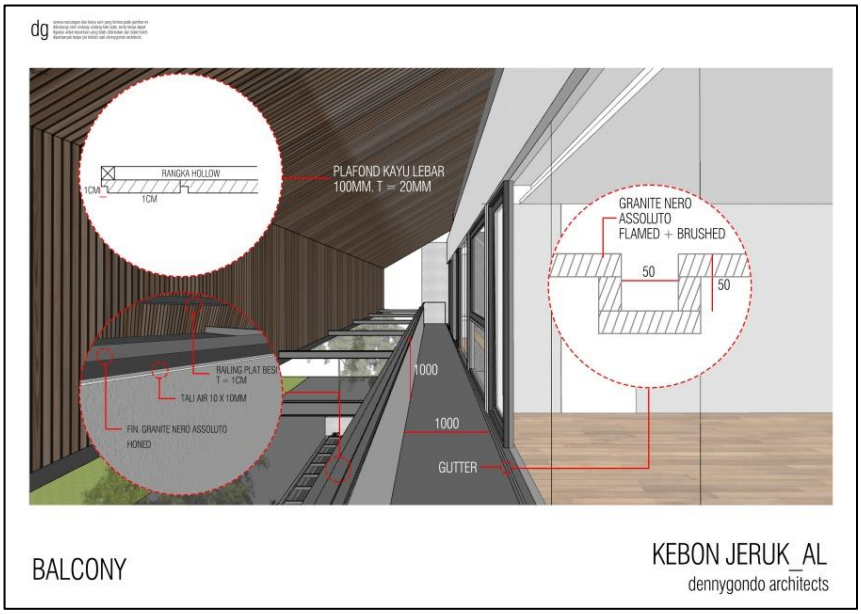
(Sumber: Denny Gondo *Architect* & diolah Penulis, 2021)

Sedangkan pada proses pembuatan gambar *design development* menggunakan *Adobe Photoshop*, penulis dibimbing untuk dapat mengkomunikasikan sebuah gambar dan detail-detail agar mudah dibaca dan dimengerti. Pada tahap ini, penulis menjadi lebih mengenal detail-detail pengaplikasian dalam konstruksi serta cara berkomunikasi melalui gambar. Berikut adalah beberapa gambar *design development* yang dikerjakan penulis.




dg
TEMPERED GLASS
10MM
TALANG TURUN
RANGKA BESI
HOLLOW FIN. CAT
ABU-ABU
BESI SIKU 3 X 3CM
PATOKAN 50MM DARI WF
KISI KAYU ULIN
2 X 3 CM
DETAIL KANOPI CARPORT
KEBON JERUK_AL
dennygondo architects


dg
4000
350
DINDING BATA FIN. CAT TEKSTUR ABU-ABU TUA
5CM
5CM
RUMPUT
5CM
TANAH
POT COR BETON FIN.
CAT TEKSTUR ABU-ABU TUA
350
500
RAILING PLAT BESI T = 1CM
DEK KAYU
100
200
350
250
KORAL TABUR
ROOFTOP
KEBON JERUK_AL
dennygondo architects



Gambar 3.6. Gambar *Design Development* Kebon Jeruk_AL

(Sumber: Denny Gondo *Architect* & diolah Penulis, 2021)

3. Pondok Indah_I

Pondok Indah_I merupakan sebuah proyek rumah tinggal yang dirancang untuk dibangun di Pondok Indah dengan luas tanah sebesar 916,5m2 dan luas bangunan sebesar kurang lebih 1500m2. Pada proyek rumah tinggal bergaya *modern* tropis yang dirancang memiliki 4 lantai ini penulis bertugas untuk membantu Christophorus Hasto selaku *project architect* dari Pondok Indah_I atas sepengetahuan pembimbing lapangan penulis. Pada proyek ini penulis bertugas untuk membuat beberapa contoh desain 3D kamar mandi & *powder room*, membuat gambar *design development*, serta membuat gambar kerja (pola *finishing* lantai, *finishing* dinding, pola plafond, detail kamar mandi & *powder room*, detail tangga)

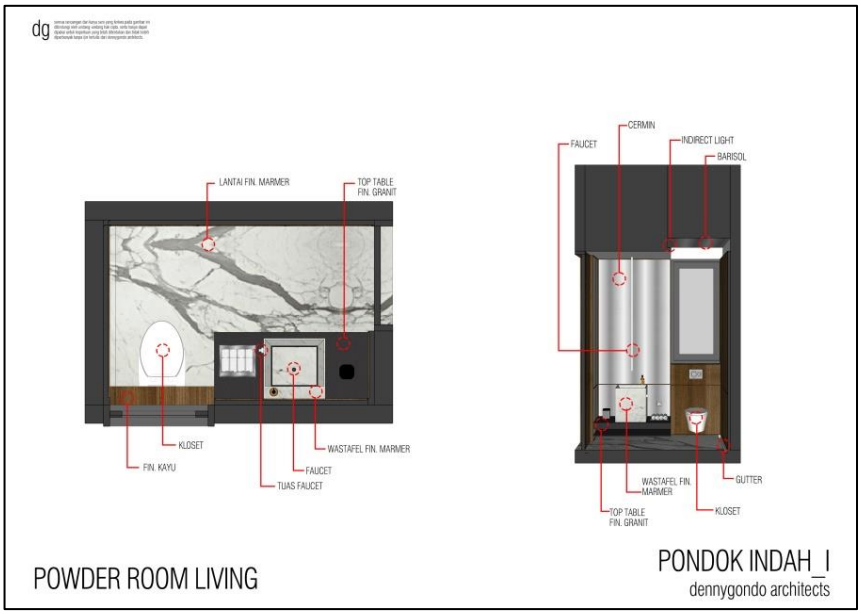
Pada proses pembuatan 3D kamar mandi & *powder room* penulis menggunakan *software SketchUp*, atas bimbingan dari Christophorus Hasto selaku *project architect* Pondok Indah_I penulis dapat menyelesaikan desain kamar mandi & *powder*

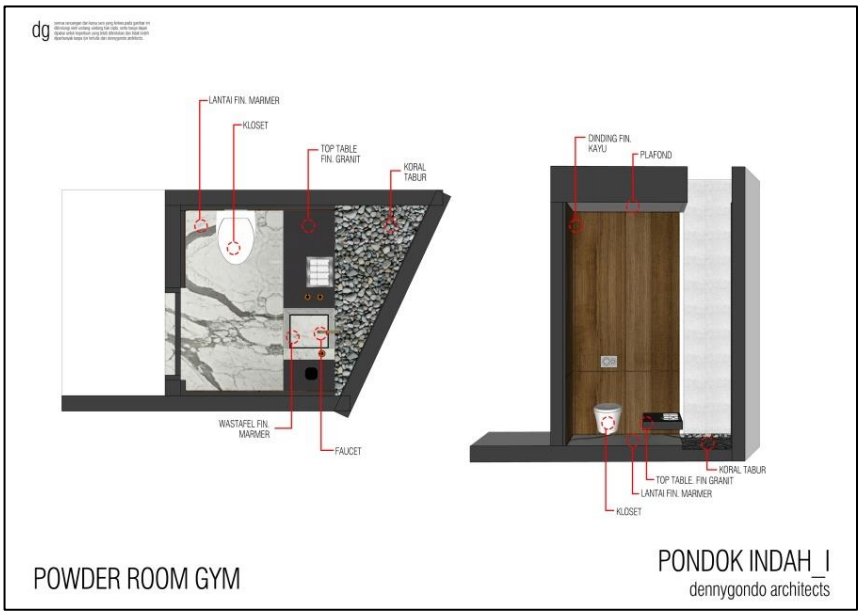
room. Setelah desain dari penulis selesai, *project architect* melakukan koordinasi dengan *principal architect* yang kemudian *project architect* melakukan pengembangan terhadap desain untuk menyesuaikan dengan keputusan *principal architect* serta klien. Melalui proses ini, penulis menjadi lebih mengetahui ukuran-ukuran standar kenyamanan serta perpaduan komposisi material, contohnya pada Gambar 3.7 adalah perpaduan material marmer putih dan batu granit warna hitam.

Gambar 3.7. 3D *Powder Room* Pondok Indah_I

(Sumber: Denny Gondo *Architect* & diolah Penulis, 2021)

Setelah 3D kamar mandi & *powder room* yang telah dikembangkan *project architect* telah di *approve*, penulis bertugas untuk membuat gambar *design development* menggunakan *software Adobe Photoshop* dari hasil desain tersebut. Pada tahap ini penulis dibimbing untuk dapat mengkomunikasikan sebuah desain kedalam gambar.

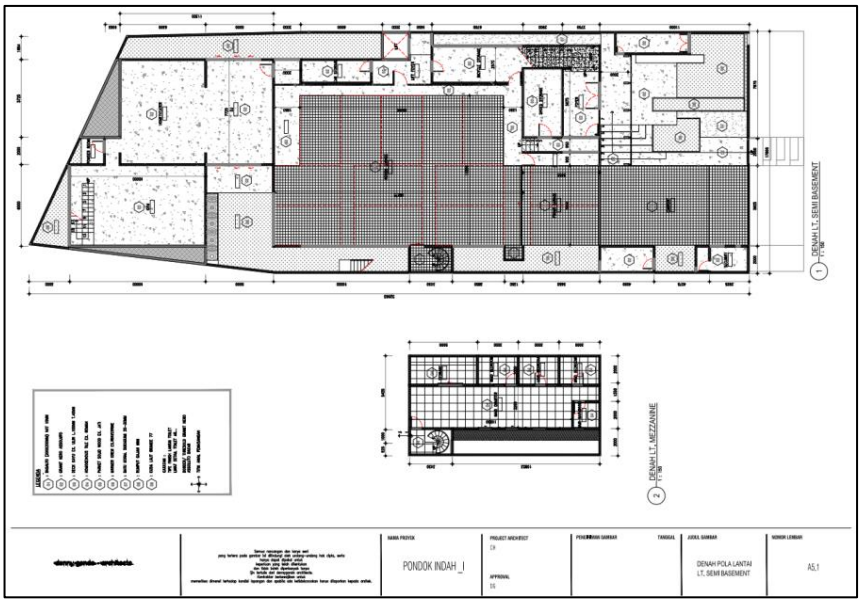




Gambar 3.8. Gambar *Design Development* Pondok Indah_I

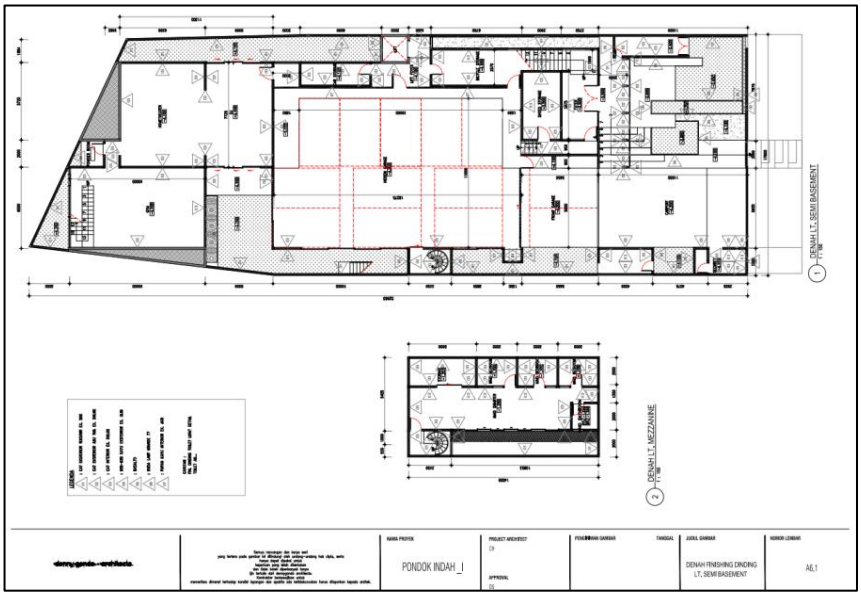
(Sumber: Denny Gondo *Architect* & diolah Penulis, 2021)

Pada proses pembuatan gambar kerja Pondok Indah_I menggunakan *software AutoCAD*, penulis berkesempatan untuk membuat gambar pola *finishing* lantai, *finishing* dinding, serta pola plafond tiap lantai bangunan. Selain itu, penulis juga membuat gambar kerja kamar mandi & *powder room* yang telah dikembangkan oleh *project architect* serta membuat gambar detail tiap tangga pada rancangan bangunan rumah tinggal Pondok Indah_I. Melalui proses ini, penulis dibimbing agar dapat membuat gambar kerja yang informatif serta membuat detail-detail konstruksi yang benar agar proyek dapat terbangun. Berikut ini adalah beberapa gambar hasil yang telah dikerjakan penulis.



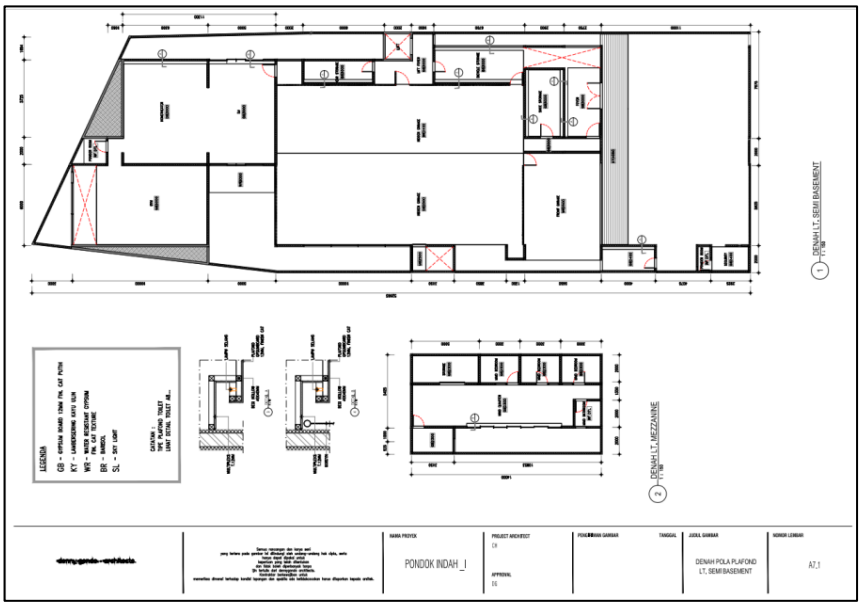
Gambar 3.9. Gambar Kerja *Finishing* Lantai

(Sumber: Denny Gondo *Architect* & diolah Penulis, 2021)



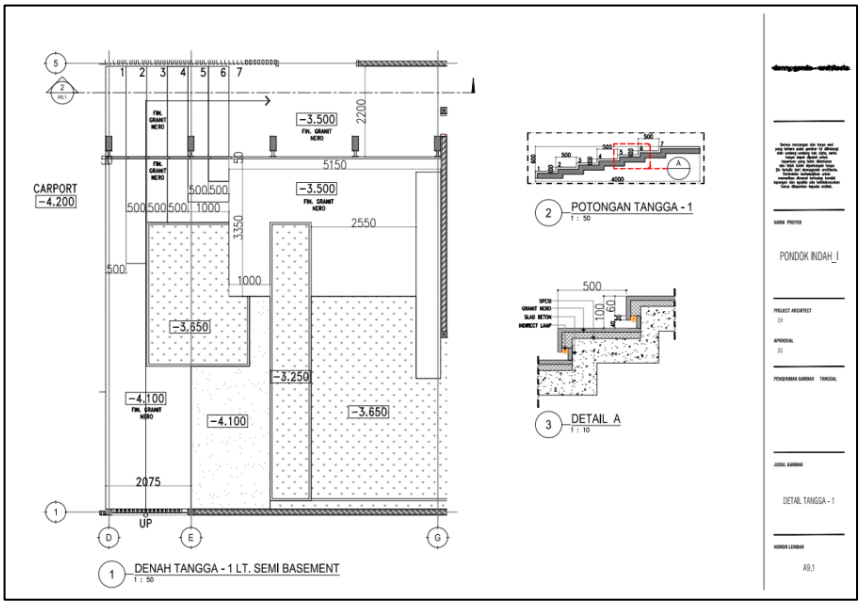
Gambar 3.10. Gambar Kerja *Finishing* Dinding

(Sumber: Denny Gondo *Architect* & diolah Penulis, 2021)



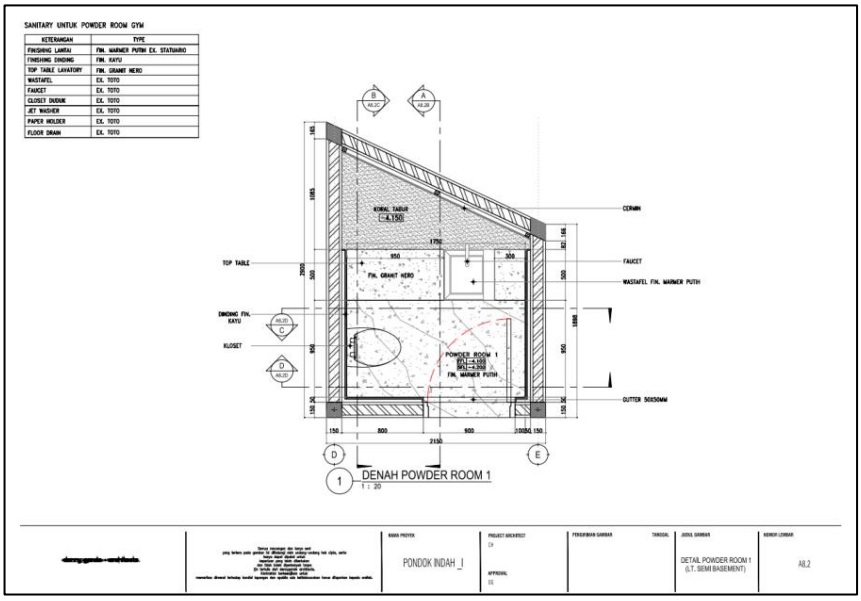
Gambar 3.11. Gambar Kerja Pola Plafond

(Sumber: Denny Gondo *Architect* & diolah Penulis, 2021)



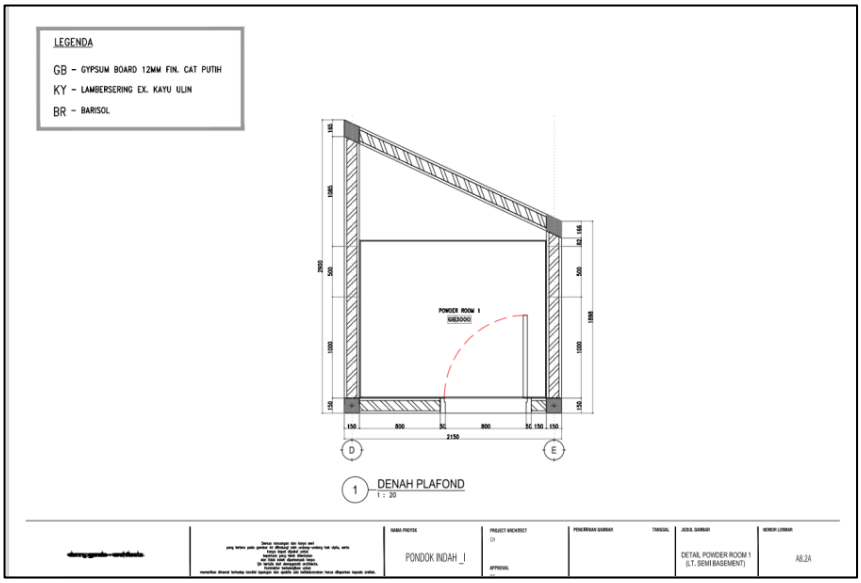
Gambar 3.12. Gambar Kerja Detail Tangga

(Sumber: Denny Gondo *Architect* & diolah Penulis, 2021)



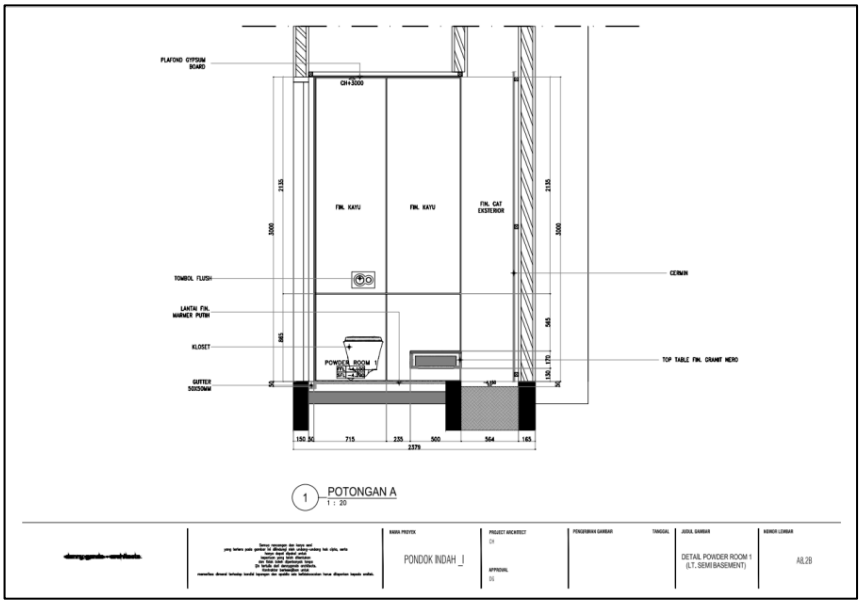
Gambar 3.13. Gambar Kerja Denah *Powder Room*

(Sumber: Denny Gondo *Architect* & diolah Penulis, 2021)



Gambar 3.14. Gambar Kerja Pola Plafond *Powder Room*

(Sumber: Denny Gondo *Architect* & diolah Penulis, 2021)



Gambar 3.15. Gambar Kerja Potongan *Powder Room*

(Sumber: Denny Gondo *Architect* & diolah Penulis, 2021)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Dalam menjalankan tugas selama Kerja Praktik terdapat kendala-kendala yang ditemukan penulis dalam setiap proyek yang dikerjakan. Kendala-kendala yang ditemukan dalam setiap proyek yang dikerjakan semuanya sama yaitu kurangnya pengetahuan penulis dalam menguasai *software*, serta kurangnya mengetahui detail-detail prinsip konstruksi dalam menggambar sebuah gambar kerja. Selain itu, pada masa *work from home* selama satu bulan akibat adanya PPKM untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 membuat penulis kesulitan untuk bertanya apabila terdapat hal-hal yang penulis kurang mengerti.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi atas kendala-kendala yang ditemukan saat menjalankan Kerja Praktik, seperti kurangnya pengetahuan tentang *software* yang digunakan maupun detail-detail prinsip konstruksi dalam menggambar gambar kerja adalah dengan bertanya kepada senior-senior di kantor, pembimbing lapangan ataupun kepada *project architect* yang memberikan tugas, serta mencari tahu melalui internet. Dalam menghadapi kendala saat *work from home* penulis membangun komunikasi *online* dengan baik, seperti pada saat ingin bertanya, penulis mengirimkan gambar pendukung pertanyaan yang telah diberikan tanda agar jelas dan mudah dimengerti.