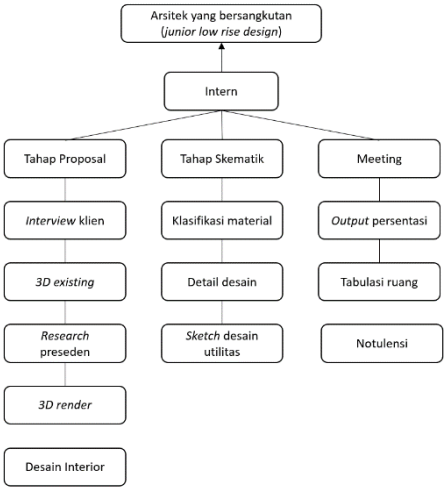
BAB III
PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1. Kedudukan



Gambar 3.1 Bagan Kerja Penulis
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Kedudukan penulis di Delution adalah sebagai *intern* yang diteinpatkan di divisi *Low Rise Design*. Dikarenakan selama melakukan kerja praktik secara *remote*, pemberian tugas penlis berada dibawah pengawasan para Arsitek DELUTION yang mana tergantung kebutuhan pekerjaan dihari itu. Penulis telah mengerjakan berbagai tugas yang diberikan yang penulis bagi menjadi 3 area pengerjaan, yaitu tahap proposal, tahap skematik dan meeting. Pada tahap proposal, penulis menginterview klien, membuat 3D *existing*, mencari referensi preseden, membuat 3D *rendering*, dan mendesain interior ruang. Tahap skematik biasanya banyak melakukan pekerjaan dalam detail desain, membuat dan mencari spesifikasi material, dan membuat sketsa desain utilitas. Sedangkan yang terakhir, sebelum meeting biasanya penulis diberikan pekerjaan untuk membuat membuat output persentasi, membuat tabulasi ruangan, dan melakukan notulensi pada beberapa

meeting dengan klien yang nantinya diberikan pada Arsitek yang bersangkutan.

Selama kegiatan kerja praktik, penulis telah beberapa kali ikut serta dalam *interview* calon klien DELUTION. Biasanya penulis melakukan *interview* di rumah klien tersebut untuk mengetahui segala kebutuhan yang diperlukan dalam desain rumah yang diinginkan klien, sekaligus melakukan pengukuran *site exsiting* untuk memudahkan dalam pembuatan 3D *existing*.

Pembuatan 3D *existing*, dilakukan setelah semua data ukuran site, serta foto-foto lingkungan sekitar didapatkan. 3D *existing* harus dibuat semirip mungkin dengan keadaan asli lingkungan sekitar seperti lebar jalan hingga bentuk rumah tetangga yang bersebelahan dengan site klien.

Pencarian preseden diperlukan untuk memberikan gambaran kasar pada klien terkait konsep yang diusung oleh Arsitek serta memudahkan klien dalam mendesain jika klien telah memiliki referensi tersendiri akan desain yang diinginkan. Pencarian preseden biasanya lebih di fokuskan pada bentuk fasad, *ambience* ruang, serta beberapa aksen/bagian rumah yang diinginkan klien.

3D rendering diperlukan untuk memaksimalkan keunggulan desain yang telah dibuat dalam 3D modelling SketchUp. Pembuatan 3D rendering juga diperlukan untuk memberikan gambaran akan *ambience* yang didapatkan, serta beberapa sudut ruang yang menjadi poin penting dari desain yang dibuat.

Dalam mendesain interior ruang, penulis biasanya telah diberikan referensi untuk material maupun kebutuhan dan selera dari klien untuk memudahkan dalam mendesain interior tersebut. Kemudian secara berkala akan melakukan asistensi melalui via *online* untuk mengetahui semua proses desain yang telah penulis buat. Jika semua desain telah disetujui, penulis kemudian akan mengirimkan 3D *modelling* tersebut kepada Arsitek yang

bersangkutan.

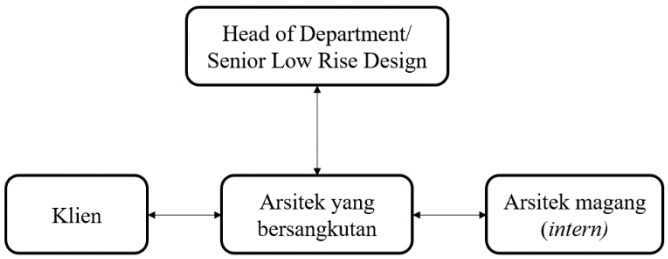
Penulis juga banyak terlibat dalam mendetail desain rancangan arsitektur. Detail desain dilakukan untuk menjadikan rancangan mudah divisualisasikan pada klien maupun pada pekerja yang membangun rancangan tersebut. Pekerjaan detail desain biasanya seperti meletakkan barang utilitas seperti AC, mendesain *furniture*, mengubah level suatu rancangan, dan lainnya selama tidak mengubah desain secara keseluruhan.

Pembuatan dan pencarian spesifikasi material diperlukan untuk memperjelas material yang akan digunakan dalam rancangan desain yang telah dibuat. Spesifikasi material biasanya dibagi dalam beberapa jenis yaitu spesifikasi lantai, dinding, *ceiling*, atap, maupun material pada pagar dan tangga.

Selama pelaksanaan kerja praktik, penulis juga beberapa kali mengikuti *meeting* dengan klien. Sebelum meeting, penulis biasanya telah menyiapkan output yang akan digunakan dalam meeting serta telah membuat tabulasi ruang yang berfungsi untuk mengetahui besarnya ruangan yang ada dalam rancangan. Selama *meeting* berjalan, biasanya penulis akan mencatat semua hal yang nantinya perlu diubah maupun diganti sesuai keinginan klien. Setelah hasil notulensi *meeting* telah dibuat, nantinya akan dikirimkan pada Arsitek yang bersangkutan atau dilanjutkan dengan memperbaiki 3D *modellin*g sesuai dengan hasil catatan pada *meeting* tersebut.

3.1.2. Koordinasi

Penulis melakukan kerja praktik di DELUTION menggunakan sistem WFO atau *work from home* dari awal hingga akhir masa kegiatan kerja praktik dikarenakan pandemi Covid-19 yang menyebar. Oleh sebab itu alur kerja yang melibatkan penulis hanya sebatas pemberi dan penerima pekerjaan dari Arsitek yang membutuhkan bantuan dari *intern*. Jika satu pekerjaan telah selesai, biasanya akan diberikan pekerjaan dari Arsitek yang berbeda dengan tugas yang berbeda pula. Alur pekerjaan yang tercipta untuk penulis yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi Penulis
(Sumber: Dokumen Pribadi)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail pekerjaan yang dilakukan selama kerja praktik

No.	Proyek	Keterangan
1	Grol House	(*Meeting*) • Membuat output persentasi (Tahap Proposal) (Tahap Skematik)
2	Ahmad House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) • Membuat site eksisting • Interview klien • Membuat hasil laporan interview (Tahap Skematik)

3	Agung House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) • Membuat site eksisting • Interview klien • Membuat hasil laporan interview (Tahap Skematik)
4	Dandi House	(*Meeting*) • Notulensi hasil meeting proposal (Tahap Proposal) (Tahap Skematik)
5	Greenwich House	(Tahap Proposal – Meeting) • Mendesain pagar rumah • Membuat tabulasi ruang dan output (Tahap Skematik)
6	Desi House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) • Mendesain nomor rumah (Tahap Skematik)
7	Mimi House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) • Membuat site eksisting • Notulensi hasil meeting proposal (1) (Tahap Skematik) • Membuat tabulasi ruang (1) • Notulensi hasil meeting proposal (2) • Membuat output detail material • Membuat output • Membuat tabulasi ruang (2) • Merapihkan detail desain • Membuat sketch detail utility
8	Adit House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) • Membuat kontur tanah (Tahap Skematik)
9	Triple House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) • Notulensi hasil meeting proposal (Tahap Skematik)

10	Ara House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) • Notulensi hasil meeting proposal • Membuat output (2) (Tahap Skematik – Meeting) • Membuat tabulasi ruang (1) • Membuat detail desain • Membuat output (3) • Membuat tabulasi ruang (2)
11	Kalbe House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) • Mendesain interior kamar tamu • Mendesain kamar mandi atas & bawah • Mendesain ceiling (Tahap Skematik)
12	Henry House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) (Tahap Skematik) • Merapihkan desain
13	ASDP Office	(*Meeting*) (Tahap Proposal) • Membuat site eksisting • Mendesain interior lantai 1 (Tahap Skematik) • Mendesain railing tangga • Membuat detail 3d interior
14	Ratih House	(Tahap Proposal – Meeting) • Membuat output 3d render (1) • Membuat tabulasi ruang • Membuat output persentasi • Membuat output 3d render (2) • Notulensi hasil meeting proposal (Tahap Skematik)
15	Greenery Void House	(*Meeting*) • Membuat output (Tahap Proposal) (Tahap Skematik)
16	UP LIT House	(*Meeting*) (Tahap Proposal)

		(Tahap Skematik) • Mendesain nook • Mendesain ruang keluarga • Mendesain tempat sampah
17	Eka House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) • Membuat site eksisting • Membuat output (Tahap Skematik)
18	Wisnu House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) • Membuat site eksisting • Mendesain kamar kosan (Tahap Skematik)
19	William House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) • Membuat output 3d render (Tahap Skematik)
20	Darwis House	(*Meeting*) • Membuat tabulasi ruang (Tahap Proposal) (Tahap Skematik)
21	Ardiyanto House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) (Tahap Skematik) • Mendesain ulang beberapa interior • Membuat output
22	Dita House	(Tahap Proposal – Meeting) • Membuat site eksisting • Membuat tabulasi ruang (Tahap Skematik)
23	Airlangga House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) • Membuat site eksisting • Membuat output • Notulensi hasil meeting proposal (Tahap Skematik)
24	Anastasia House	(*Meeting*) (Tahap Proposal)

		• Membuat site eksisting • Membuat output (Tahap Skematik)
25	Pringgo House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) • Mendesain kamar kosan • Membuat output (1) • Membuat output (2) • Notulensi hasil meeting proposal (1) • Notulensi hasil meeting proposal (2) (Tahap Skematik)
26	Egha House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) (Tahap Skematik) • Membuat tabulasi ruang (1) • Memindahkan posisi ruangan • Membuat tabulasi ruang (2)
27	Denny House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) • Notulensi hasil meeting proposal • Membuat site eksisting (Tahap Skematik)
28	Erwin House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) • Membuat site eksisting • Notulensi hasil meeting proposal (Tahap Skematik)
29	Bobby House	(*Meeting*) • Notulensi hasil meeting proposal (Tahap Proposal) (Tahap Skematik)
30	Kirana House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) • Membuat site eksisting • Menginterview klien • Notulensi hasil meeting proposal (Tahap Skematik)
31	Dewi House	(*Meeting*) (Tahap Proposal)

		• Menginterview klien (Tahap Skematik)
32	Maya House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) (Tahap Skematik) • Mendetailkan desain (1) • Membuat detail desain (2) • Membuat detail desain (3) • Membuat detail desain (4) • Membuat output detail material
33	Nila House	(*Meeting*) • Notulensi hasil meeting proposal (Tahap Proposal) (Tahap Skematik)
34	Febi House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) • Menginterview klien • Membuat site eksisting • Membuat output 3d render • Membuat notulensi hasil meeting proposal (Tahap Skematik)
35	Meita House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) • Menginterview klien (Tahap Skematik)
36	Haekal House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) (Tahap Skematik) • Membuat detail desain (1) • Membuat output detail material • Membuat detail desain (2) • Membuat detail desain (3) • Membuat detail desain (4) • Membuat output (1) • Membuat output (2) • Membuat output detail material
37	Nitin House	(*Meeting*) (Tahap Proposal)

		(Tahap Skematik) • Membuat detail desain (1) • Membuat output detail material • Membuat output (1) • Membuat detail desain (2) • Membuat output (2)
38	Ruben House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) (Tahap Skematik) • Merapihkan desain rumah • Membuat output detail material • Membuat detail revisi
39	Alvo House	(*Meeting*) • Membuat tabulasi ruang (Tahap Proposal) (Tahap Skematik)
40	Bella House	(*Meeting*) • Membuat output 3d render (Tahap Proposal) (Tahap Skematik)
41	Mutiara House	(*Meeting*) • Membuat output (Tahap Proposal) (Tahap Skematik)
42	Sista House	(*Meeting*) (Tahap Proposal) (Tahap Skematik) • Membuat detail desain (1) • Membuat detail desain (2) • Membuat detail desain (3) • Membuat detail desain (4) • Membuat detail desain (5)

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Praktik

Selama masa kegiatan kerja praktik, penulis telah ikut membantu mengerjakan 42 proyek rumah maupun kosan rancangan para Arsitek DELUTION. Proyek-proyek ini masih berada dalam proses desain dan selama penulis melakukan kerja praktik, belum ada proyek diatas yang telah memasuki tahap konstruksi. Hal ini dikarenakan di DELUTION, klien memiliki hak untuk mengajukan 1 kali revisi major dan 7 kali revisi minor yang mana membutuhkan waktu untuk merampung semua revisi hingga benar-benar selesai.

Selama masa kegiatan kerja praktik, penulis juga sering kali mendapatkan pembagian tugas yang tidak berurutan atau dengan kata lain tidak mengikuti semua kegiatan proyek dari awal hingga akhir. Oleh karena itu pembahasan mengenai proses pelaksanaan proyek akan dibahas berdasar pada *scope* kerja yang telah diberikan oleh para Arsitek DELUTION pada penulis. Terdapat tiga proyek yang menarik perhatian penulis untuk dibahas pada laporan kerja praktik kali ini, antara lain *Mimi House*, *Haekal House*, dan *Sista House*. Selama proses desain, penulis menemukan beberapa keunikan yang menarik untuk penulis bahas.

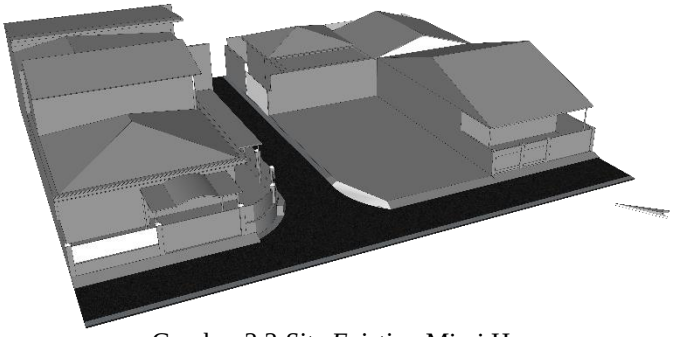
3.3.1. Proses Pelaksanaan

1. Mimi House

Pada rancangan kali ini, klien merupakan sebuah keluarga yang berencana untuk mengubah rumah mereka menjadi rumah kos yang terletak di Jakarta. Klien ingin kosannya dapat menampung 9 orang ataupun lantai pertama disewakan pada sebuah keluarga dengan banyak area dinding yang kosong sebagai tempat untuk memajang lukisan koleksi klien.

Penulis mendapatkan tugas untuk membuat *site existing* dengan melihat penampakan lingkungan sekitar site dari *google maps* serta foto-foto yang telah diberikan oleh ka Aliya selaku Arsitek yang bersangkutan. Dalam pembuatan *site existing*, penulis berusaha menyesuaikan bentuk 3D sesuai dengan data yang telah diterima denganKemudian, penulis berkesempatan

untuk ikut dalam meeting desain proposal Mimi House dan secara langsung mengunjungi rumah yang akan dibangun menjadi kosan tersebut.



Gambar 3.3 *Site Existing* Mimi House
(Sumber: Dokumen DELUTION, 2021)

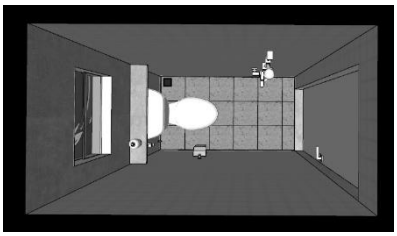
Gambar 3.4 Desain Proposal Mimi House
(Sumber: Dokumen DELUTION, 2021)

Setelah berminggu-minggu tidak terlibat dalam proyek Mimi House, penulis kembali lagi mengerjakan proyek tersebut, namun lebih banyak mengikuti *meeting* terkait beberapa *update* yang diberikan oleh Arsitek kepada klien sebagai notulen untuk nantinya dibuat dalam bentuk word dan dikirim pada Arsitek yang bersangkutan. Serta ikut turut serta dalam memperbaiki beberapa bagian desain. Seperti mendesain ulang kamar mandi, memperbaiki *layout* kamar, mendesain/membuat beberapa bagian *furniture*/sudut ruang, menempatkan lampu pada ceiling, dan yang paling banyak membuat *oneline* ruang pada AutoCAD yang nantinya akan di input datanya pada tabulasi ruang di excel.

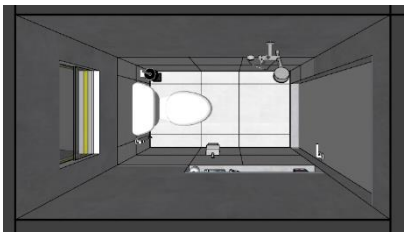
Untuk penempatan ceiling, ditempatkan dengan memfokuskan beberapa area yang ingin di *highlight* seperti diatas rak buku, diatas kabinet dapur, tangga, serta diatas lukisan. Lis lampu juga ditempatkan disekeliling dinding tertentu pada rumah untuk memaksimalkan penerangan dan memaksimalkan estetika.

Gambar 3.5 Lampu *Ceiling* Ruang Komunal Mimi House
(Sumber: Dokumen DELUTION, 2021)

Desain pada jendela yang mengarah ke koridor service pada kamar ART bertujuan untuk menjadikan kamar tidak terlalu sempit dan menjaga sirkulasi udara. Pada kamar mandi ART juga dilengkapi dengan area tempat peralatan mandi yang berada di dalam dinding untuk menggantikan papan tempat peralatan mandi agar tidak menghabiskan tempat dan membuat kamar mandi terasa sempit.



sebelum



sesudah

Gambar 3.6 Desain Kamar Mandi ART Mimi House
(Sumber: Dokumen DELUTION, 2021)

Gambar 3.7 Jendela untuk Kamar ART Mimi House
(Sumber: Dokumen DELUTION, 2021)

2. Haekal House

Proyek ini telah sampai pada tahap detail desain letika sampai pada penulis yang tentunya menjadikan penulis telah berada di tahap skematik. Penulis diminta untuk mengerjakan bagian detail desain mulai dari area ruang tamu, kamar anak, serta beberapa *furniture*.

Pada kamar anak, penulis diminta untuk mengubah desain rak mainan anak agar lebih terlihat industrial namun tetap mempertahankan ciri khasnya sebagai kamar anak. Untuk itu, selama proses pengerjaan area rak mainan, penulis mengambil beberapa referensi yang telah di berikan oleh Arsitek yang bersangkutan. Disini penulis mendapati bahwa desain industrial banyak menggunakan logam dan kayu, namun untuk menjadikannya desain yang sesuai untuk anak-anak, penulis menambahkan box-box mainan yang berwarna mencolok. Pada area ini juga diberikan meja dan kursi untuk memanfaatkan ruang sisa disamping rak mainan dan jugasebagai area belajar untuk anak-anak. Sedangkan pada area tidur, posisi lemari dipindahkan ke samping kasur agar terlihat lebih luas dan dibuat juga kabinet kecil sebagai pengganti posisi lemari sebelumnya.

Sebelum Sesudah

Gambar 3.8 Rak Mainan Anak Haekal House
(Sumber: Dokumen DELUTION, 2021)

Sebelum Sesudah

Gambar 3.9 Perspektif Area Tidur Anak Haekal House
(Sumber: Dokumen DELUTION, 2021)

Pada area kamar mandi lantai 1, penulis diminta untuk mengubah layout kamar mandi agar lebih efektif walaupun posisi kamar mandi menggunakan pintu *Jack & Jill*. Wastafel diubah ukurannya menjadi ukuran terkecil agar cukup untuk area closet dan shower dipindahkan posisinya agar bersebelahan dengan pintu sebelah kanan untuk memaksimalkan area shower. Kemudian, material pada kamar mandi dibuat lebih gelap dengan mengganti keramik dinding menjadi berwarna hitam serta warna tone lantai yang juga diubah warnanya menjadi lebih gelap.

Sebelum Setelah

Gambar 3.10 Layout Kamar Mandi Haekal House
(Sumber: Dokumen DELUTION, 2021)

Pada area ruang tamu, area bawah tangga didesain ulang agar tampilannya lebih rapih serta dapat digunakan sebagai storage barang. Lemari dibuat lebih tinggi untuk dijadikan sekaligus sebagai railing tangga. Tone pada area ruang tamu juga diubah menjadi lebih gelap. Pada meja TV, desain diubah menjadi lebih industrial dengan menggantinya dengan rangka berwarna hita yang menempel pada tangga rumah.

Sebelum Setelah

Gambar 3.11 Ruang Tamu Haekal House
(Sumber: Dokumen DELUTION, 2021)

3. Sista House

Ketika proyek ini sampai pada penulis, prosesnya juga telah sampai pada tahap detail desain. Penulis diminta untuk mengerjakan bagian detail nyaris pada seluruh bagian rumah.

Penulis diminta untuk mengganti desain pada bagian depan pagar rumah untuk dibagi menjadi dua, untuk area kendaraan kecil seperti motor serta area untuk masuknya mobil, dan juga diminta untuk mendesain tempat sampah. Dalam mendesain area ini, penulis menaikan level tinggi area hijau yang berada pada sisi kanan sehingga area bawahnya dapat digunakan sebagai tempat sampah. Sedangkan pada sisi kiri level area hijau diturunkan dan diberikan pohon Ketapang kencana sebagai pengganti pohon bambu kuning.

Gambar 3.12 Desain Area Pagar Sista House (Sebelum)
(Sumber: Dokumen DELUTION, 2021)

Gambar 3.13 Desain Area Pagar Sista House (Sesudah)
(Sumber: Dokumen DELUTION, 2021)

Pada area foyer, penulis diberikan tugas untuk mendesain ulang preparation area dan juga mendesain ulang lemari untuk menyimpan sepatu. Dikarenakan klien suka memajang mobil koleksi kesukannya, oleh karena itu penulis membuat area duduk pada foyer juga dapat digunakan sebagai area display mobil mainan milik klien. Pada lemari sepatu juga dibuat dibagi menjadi lima lemari yang masing-masing memiliki 15 baris rak sepatu sesuai dengan kebutuhan klien akan tempat yang mampu menampung semua sepatu-sepatu miliknya.

Sebelum

Setelah

Gambar 3.14 Area Foyer Sista House

(Sumber: Dokumen DELUTION, 2021)

Klien meminta untuk sisi kanan rumah diganti dengan desain yang lain, dikarenakan dia tidak terlalu suka dengan desain yang banyak menggunakan rangka. Area fasad depan rumah juga di pindahkan ke depan posisinya untuk membuat area jemur di ruang *service* yang dapat diakses dengan mudah dari depan kamar pembantu dan ruang laundry.

Gambar 3.16 Fasad Kanan Sista House (Sesudah)
(Sumber: Dokumen DELUTION, 2021)

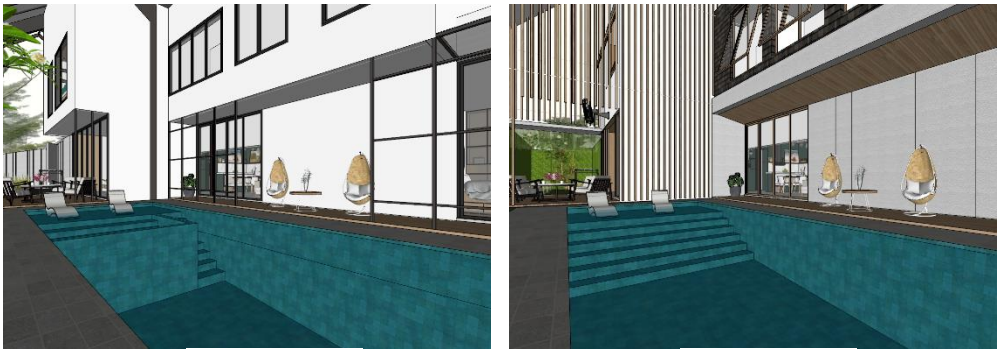
Gambar 3.15 Fasad Kanan Sista House (Sebelum)
(Sumber: Dokumen DELUTION, 2021)

Fasad yang sebelumnya berupa kaca besar dan terkesan terbuka dengan desain yang menggunakan fasad rangka berbentuk segitiga, kini diubah menjadi lebih tertutup dengan mengutamakan area service dan area foyer yang lebih terutup. Selain itu, tembok di area parkir diganti agar tidak terlihat *bulky*.

Gambar 3.17 Fasad Depan Sista House (Sebelum)
(Sumber: Dokumen DELUTION, 2021)

Gambar 3.18 Fasad Depan Sista House (Sesudah)
(Sumber: Dokumen DELUTION, 2021)

Area kolam renang sebelumnya dirancang dengan membagi kolam menjadi dua, yaitu kolam untuk orang dewasa dan anak-anak. Namun, setelah melalu diskusi dengan klien, klien memutuskan untuk menghilangkan area anak-anak sehingga kolam bisa terlihat lebih luas.



Sebelum Setelah

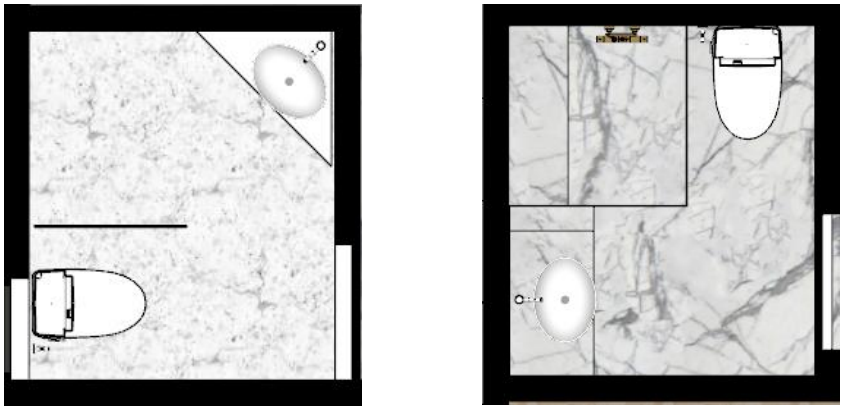
Gambar 3.19 Kolam Renang Sista House
(Sumber: Dokumen DELUTION, 2021)

Untuk lantai dua, penulis diminta untuk melakukan pemindahan *layout* kamar multifungsi serta mengganti bentuk jendela menjadi jendela geser. Kamar tersebut terletak tepat di depan area kerja. Pada rancangan desain pertama, kepala kasur berada menghalangi *sliding door* yang mana dibuat sebagai pembatas *extend* ruang. Jika ada tamu, *sliding door* akan ditutup, sedangkan jika ruangan ingin dipakai untuk kegiatan lain bisa dibuka untuk memperluas ruangan.

Sebelum Setelah

Gambar 3.20 Layout Kamar Multifungsi Sista House
(Sumber: Dokumen DELUTION, 2021)

Penulis diminta untuk mengubah *layout* kamar mandi, dikarenakan klien tidak menyukai bentuk wastafel sudut seperti pada rancangan pertama. Kemudian, penulis mengubah susunan layoutnya agar pintu yang sebelumnya berhadapan dengan closet diubah posisinya dengan wastafel. Penulis juga membuat area duduk yang lebih rendah 50 cm dari tinggi wastafel pada area shower yang ditujukan untuk memudahkan orang tua klien yang lanjut usia bisa mandi dengan lebih nyaman.



Sebelum Setelah

Gambar 3.21 Layout Kamar Mandi Lantai 2 Sista House
(Sumber: Dokumen DELUTION, 2021)

Adapun perubahan pada area service di lantai satu, dimana klien meminta untuk memindahkan posisi penyimpanan galon air dari ruang laundry ke *storage* dapur. Kulkas pada dapur kotor juga diminta untuk dibuat lebih besar sebagai tempat penyimpanan sayur dan buah-buahan.

Sebelum Setelah

Gambar 3.22 Storage Laundry Sista House
(Sumber: Dokumen DELUTION, 2021)

Sebelum Setelah

Gambar 3.23 Storage Sista House
(Sumber: Dokumen DELUTION, 2021)

Sebelum Setelah

Gambar 3.24 Dapur Kotor Sista House
(Sumber: Dokumen DELUTION, 2021)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan kegiatan kerja praktik, penulis mengalamai beberapa kendala yang dihadapi, yaitu:

1. Laptop yang sering *not responding*, hal ini tentunya menghambat kinerja penulis selama kerja praktik
2. Pengetahuan penulis mengenai spesifikasi material terbatas.
3. *Software* SketchUp yang terkadang *error* ketika mengubah denah

dari SketchUp ke Autocad

4. Situasi Covid-19 yang mengharuskan penulis mengerjakan pekerjaan secara remote menjadikan kurang maksimal dalam menerimaan informasi tugas yang diberikan
5. Kurangnya komunikasi dan diskusi secara langsung dengan Arsitek-Arsitek lain maupun sesama *intern.*
6. Kurangnya pengetahuan penulis dalam membuat desain detail

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah solusi dari tiap kendala yang dijelaskan pada sub-bab sebelumnya:

1. Penulis aktif bertanya dan mencari tahu sendiri melalui platform Youtube maupun mencari dibeberapa website mengenai material-material yang dibutuhkan.
2. Melakukan asistensi mengenai desain detail dan mempelajari dari contoh yang sudah ada.
3. Penulis aktif bertanya pada beberapa rekan arsitek magang maupun pada rekan Arsitek DELUTION