

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK

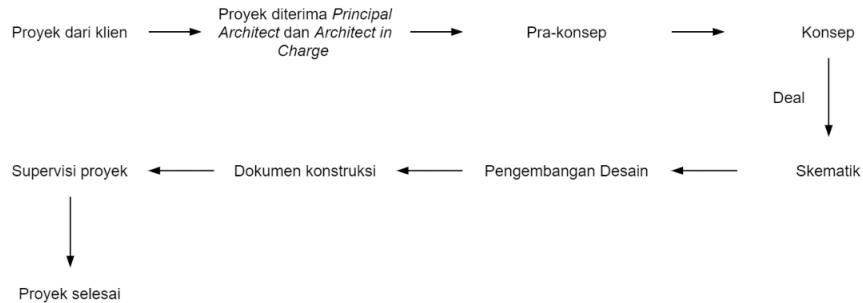
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1. Kedudukan

Selama Kerja Praktik, penulis bekerja secara *Work From Office* (WFO) di kantor Monokroma Architect dan *Work From Home* (WFH) selama masa Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) karena masih dalam pandemi COVID-19. Penulis memiliki kedudukan sebagai *intern* yang memiliki tugas untuk membantu mengerjakan proyek yang telah ditentukan oleh supervisi atau arsitek. Selama Kerja Praktik, penulis memiliki posisi dibawah Fiorent Fernisia yang menempatkan dan memberikan penugasan proyek kepada penulis. Oleh karena Monokroma Architect memiliki beberapa proyek di waktu yang sama dan dipimpin oleh arsitek yang berbeda, arahan penugasan diberikan langsung oleh arsitek yang berkaitan.

Penulis memiliki kedudukan yang sejajar dengan *intern* lainnya. Penugasan *intern* umumnya adalah melakukan riset, merancang, *drafting*, *modelling*, kunjungan lapangan, dan menyusun presentasi. Saat ditempatkan dalam proyek, penulis mengerjakan penugasan sesuai fase proyek dengan bekerja sama dengan rekan yang memiliki beban kerja yang sama. Pekerjaan dilakukan dengan menggunakan berbagai *software* yaitu: *AutoCAD* dan *SketchUp*. Selain itu, pekerjaan juga dikerjakan melalui *software* untuk presentasi seperti *Slide* dan *Power Point*, tabel *Excel* dalam perhitungan, dan grafis untuk mempersiapkan gambar presentasi seperti *Photoshop* dan *Illustrator*.

3.1.2. Koordinasi

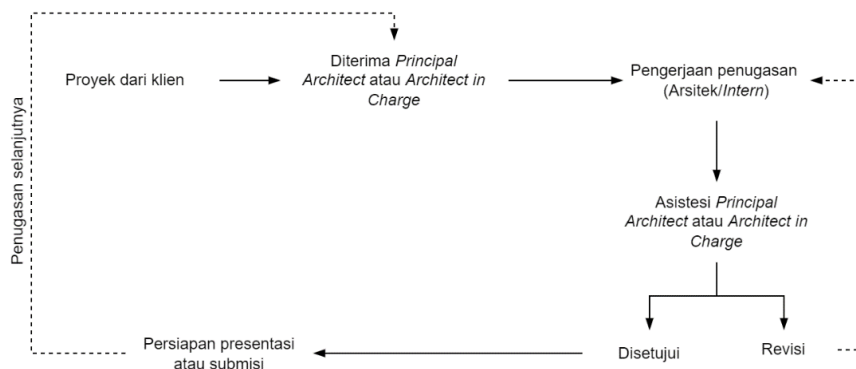


Gambar 3.1. Proses pengerjaan proyek di Monokroma Architect

Sumber: Wawancara dengan Ari Widio Prihananto, 2021

Meskipun fase dan proses pengerjaan proyek di Monokroma Architect tidak selalu sama tergantung klien dan penugasannya, pada umumnya Monokroma Architect memiliki sistem kerja yang runut. Proyek dimulai ketika *principal architect* bersama arsitek yang akan menangani proyek menerima proyek dari klien (Prihananto, 2021). Dalam pengerjaan proyek di Monokroma Architect, pengerjaan proyek ditangani oleh dua arsitek dari awal hingga penyelesaian proyeknya agar dapat saling belajar dan berdiskusi (Prihananto, 2021).

Setelah menerima *brief* dari klien, proyek dimulai dengan pra-konsep yang biasanya berisi studi tapak, preseden dan *visioning* atau konsep yang sudah menunjukkan denah dan suasana. Kemudian, pada tahap ini juga diajukan kontrak proyek yang jika berlanjut akan masuk ke dalam tahap skematik atau pengembangan desain (Prihananto, 2021). Begitupula selanjutnya dari skematik hingga pengembangan untuk konstruksi, dan pembuatan dokumen detail untuk konstruksi (Prihananto, 2021). Dalam setiap tahap ini, secara internal terdapat proses asistensi yang dilakukan oleh arsitek dengan arsitek senior dan *principal* untuk menerima masukan dan persetujuan sebelum diajukan ke klien.



Gambar 3.2. Koordinasi internal di Monokroma Architect

Sumber: Dokumen penulis, 2021

Dalam pelaksanaan Kerja Praktik, penulis mengikuti proses koordinasi dari penugasan hingga penyelesaian tugas. Ketika penulis ditempatkan pada proyek tertentu, penulis menerima arahan penugasan langsung dari *principal architect* atau *architect in charge* proyek yang sudah ditentukan oleh *principal architect*. Kemudian penulis mengerjakan penugasan dan melakukan asistensi untuk memperoleh masukan. Jika rancangan atau tugas tersebut telah selesai dan disetujui, hasil akan diserahkan ke klien untuk menerima masukan. Pada saat revisi, terjadi proses berulang di mana penulis akan melakukan asistensi untuk menerima masukan dan memastikan tugas dikerjakan dengan benar lagi. Setelah tugas selesai, penulis akan masuk ke tahap perancangan selanjutnya atau menerima penugasan baru.

Koordinasi di Monokroma Architect dilakukan dengan berbagai metode sesuai kebutuhan. Ketika berada di kantor, koordinasi dilakukan secara langsung di kantor. Sedangkan, ketika tidak dapat bertemu tatap muka, koordinasi dilakukan dengan berbagai metode secara daring melalui *WhatsApp* maupun *Slack* atau *Discord* kantor (awalnya menggunakan *Slack* kemudian beralih ke *Discord*) dan telepon atau *Zoom*.

3.2. Tugas yang Dilakukan

No.	Proyek	Minggu	Keterangan
1	Keandra Lagoon (Kawasan)	2-9, 11-20	<p>Optimalisasi dan pengembangan desain:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat CAD <i>masterplan</i> kawasan - Membuat 3D <i>masterplan</i> kawasan - Menyusun presentasi pengolahan air kawasan - Menyusun presentasi <i>update</i> kawasan <p>Konsep (Revisi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyusun presentasi keberlanjutan kawasan - Membuat studi preseden dan dimensi komersial kawasan - Membuat konsep massa bangunan kawasan <p>Pengembangan desain</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat gambar skematik <i>masterplan</i> kawasan
2	Keandra Lagoon (Arsitektural)	2	<p>Pengembangan Desain:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat gambar skematik arsitektural Masjid Keandra Lagoon
3	<i>Marketing Gallery</i> Keandra Lagoon	9-11	<p>Pengembangan Desain:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>layout</i> panel pameran - Membuat gambar skematik furnitur

			- Merancang zona transisi <i>Marketing Gallery</i>
4	Synnex	1-3	Perancangan/Konsep - Melakukan pengukuran zona kantin - Membuat rancangan <i>layout</i> kantin Synnex
5	<i>Resort</i> di Sulawesi Tenggara	15-16	Proposal/Pra-konsep: - Menyusun presentasi proposal - Melakukan studi preseden - Melakukan analisa tapak
6	Sayembara Desain Wajah Bank Syariah Indonesia	19	Proposal/Konsep: - Menyusun presentasi - Membuat diagram konsep untuk presentasi

Tabel 3.1. Tugas yang dikerjakan penulis selama masa Kerja Praktik

Sumber: Dokumen penulis, 2021

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Praktik

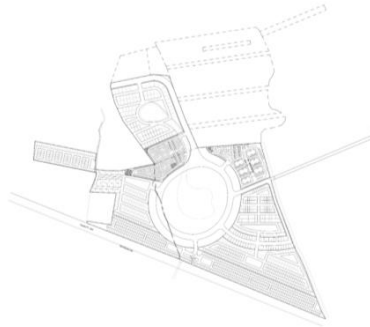
3.3.1. Proses Pelaksanaan

1. Kawasan Keandra Lagoon

Keandra Lagoon merupakan proyek berskala kawasan hunian yang Monokroma Architect dan ARK Design Associate kerjakan. Dalam proyek ini, penulis bertugas untuk membantu arsitek dan bertanggung jawab dalam eksekusi rancangan *masterplan* pada gambar kerja dan bentuk 3D. Penulis juga berpartisipasi dalam riset dan perencanaan kawasan dalam memberikan rekomendasi pengembangan rancangan, serta menyusun presentasi untuk rapat dengan klien, dan revisi konsep kawasan.

Masterplan Awal

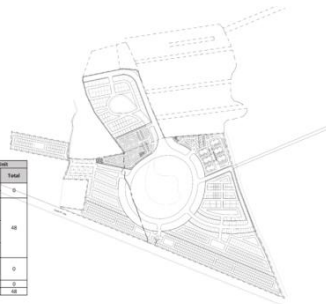
Zone	Type	Jumlah Unit		Total
		Total Type	Total Cluster	
FLPP	1	8433	233	8666
	2	8433	124	8557
	3	7412	51	7463
Medium Commercial House	1	8433	20	8453
	2	8433	88	8521
	3	7412	81	7493
Premium	1	10433	20	10453
	2	10433	15	10448
	3	10433	15	10448
Microhouse	Lot	139	139	139



Skenario Solusi 2

Garis batas site perlu ditarik ke arah dalam site sejauh yang ditentukan; ada penyesuaian peletakkan unit sehingga jumlah unit tidak berkurang

Zone	Type	Jumlah Unit		Batas Jumlah Unit		Total
		Total Type	Total Cluster	Per Type	Per Cluster	
FLPP	1	8433	233	8433	233	8666
	2	8433	124	8433	124	8557
	3	7412	51	7412	51	7463
Medium Commercial House	1	8433	20	8433	20	8453
	2	8433	88	8433	88	8521
	3	7412	81	7412	81	7493
Premium	1	10433	20	10433	20	10453
	2	10433	15	10433	15	10448
	3	10433	15	10433	15	10448
Microhouse	Lot	139	139	139	139	139



Gambar 3.3. Presentasi alternatif masterplan dan optimasi jumlah unit

Sumber: Dokumen perusahaan, 2021

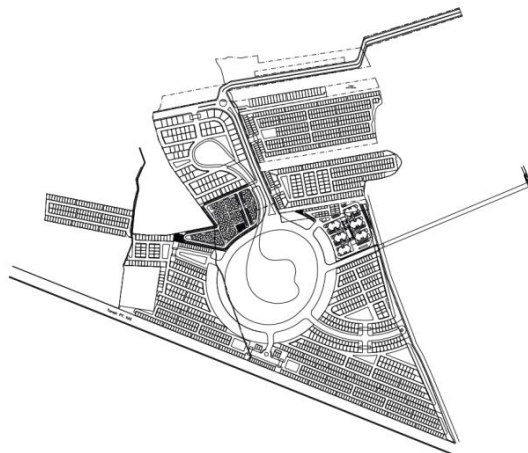
Skenario 27 ha + tambahan

Zone	Sellable	Unsellable		Area (sqm)	Total Area (sqm)	Percentage (Salable)	
		Circulation	Public Facility				
FLPP	1	14,940	5,945	3,297	24,182	61.8%	57%
	2	7,555	3,799	3,569	14,923	50.6%	
	3	19,320			34,210	56.5%	
Medium Commercial House	1	13,690	5,933	1,983	21,606	63.4%	59%
	2	19,997	8,174	2,869	31,040	64.4%	
	3	20,334	10,110	4,160	34,604	58.8%	
Most Premium	House	12,005			24,289	49.4%	45%
	Lake	14,784	8,297	5,487	28,568	51.8%	
Micro House	House	15,774			15,774	100.0%	100% Salable Termasuk 2000 m2
	Lake	15,774			15,774	100.0%	
Limited		4,016			7,843	51.2%	51%
Co-Living	Executive Boarding House	2,685			2,685	100.0%	100%
	Low Rise Apartment	10,684			12,557	85.1%	
Commercial Area	Plaza	1,850			1,850	100.0%	100%
	Mosque	4,071			4,071	100.0%	
	Resort	4,453			4,453	100.0%	
	Market	4,097			4,097	100.0%	
	Sports Center	3,780			3,780	100.0%	
	Playground	2,698			2,698	100.0%	
	School	3,768			3,768	100.0%	
	Ruko (Landbank)	15,393			15,393	100.0%	
Lake	Commercial lake			11,185	11,185	0.0%	0%
	Sungai			1,061	1,061	0.0%	
Circulation	Entrance (9m)		3,544		3,544	0.0%	0%
	In-Site		32,703		32,703	0.0%	
Site Tambahan (lain)							
Total		195,893	116,348		345,486	56.7%	

Tabel 3.2. Perhitungan optimasi lahan

Sumber: Dokumen perusahaan, 2021

Pertama, penulis masuk ke dalam proyek ketika tahap optimalisasi *masterplan* setelah tahap konsep selesai. Penulis bertugas untuk menghitung dan mengoptimalkan efisiensi lahan dengan *masterplan* yang sedang dikembangkan. Berdasarkan permintaan klien, lahan yang dapat dijual harus mendekati 55-60% luas lahan total. Penulis juga membuat optimalisasi jumlah *unit* dan efisiensi lahan, dan mengoptimalkan alternatif *masterplan* dengan berbagai jenis batas lahan penerapan batas lahan tembok atau alami.

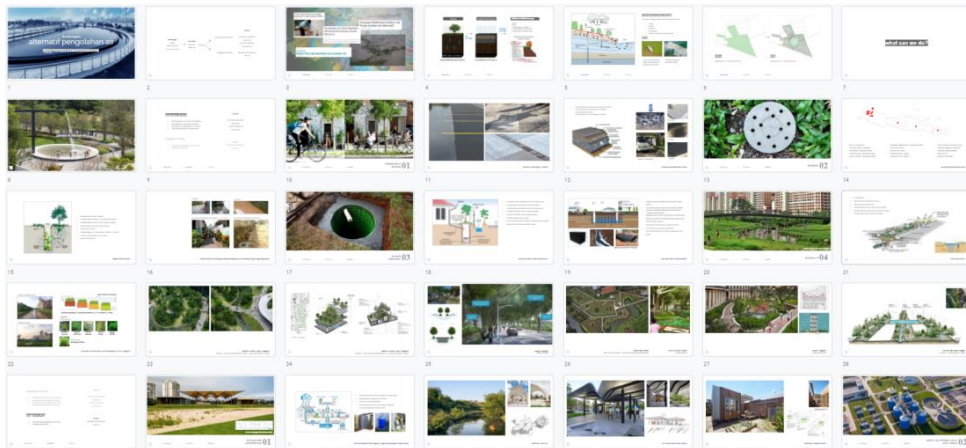


Gambar 3.4. Pengembangan kawasan di utara

Sumber: Dokumen perusahaan, 2021

Setelah klien memutuskan untuk menggunakan batas tembok, penulis melakukan proses berulang untuk mengolah dan mengoptimalkan *masterplan* dengan berdasarkan perubahan pengukuran tapak dan penambahan lahan pengembangan. Dalam proses ini, penulis memegang tanggung jawab dalam mengeksekusi rancangan *masterplan* (2D dan model 3D), optimalisasinya, dan perhitungan-perhitungan jumlah unit dan

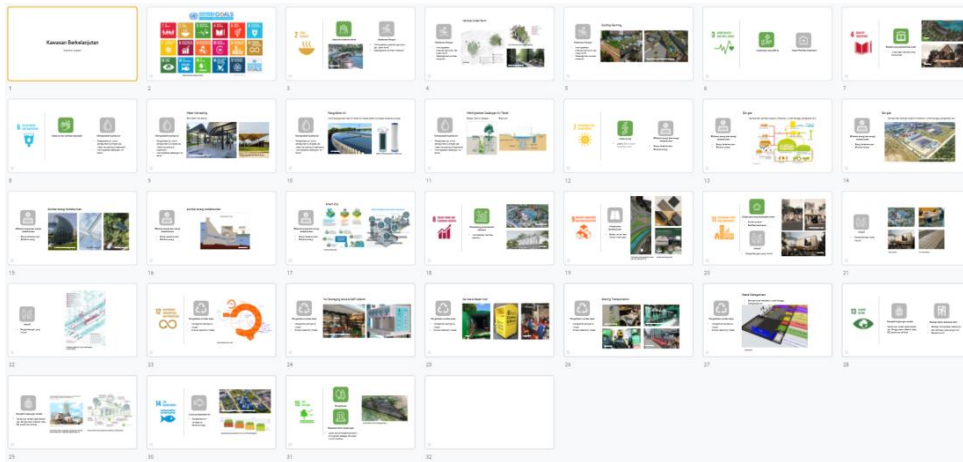
efisiensi lahan. Penulis juga berpartisipasi dalam menyusun pengembangan lahan di sisi utara dengan luas sekitar 6 hektar dan akses alternatif.



Gambar 3.5. Presentasi pengolahan air

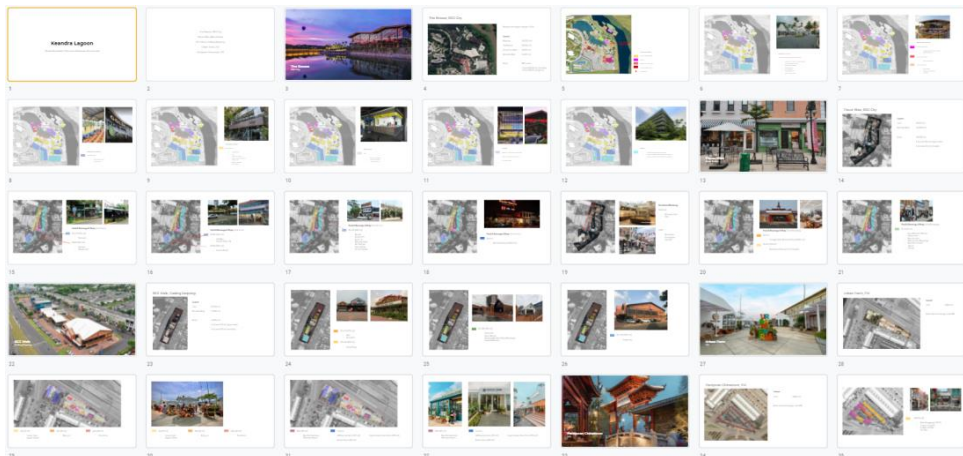
Sumber: Dokumen perusahaan, 2021

Dalam mengembangkan *masterplan*, penulis juga terlibat dalam melakukan riset pengolahan air yang bertanggung jawab sebagai bahan pertimbangan klien untuk arah pengembangan kawasan dan diskusi dengan ahli lain yang berpartisipasi dalam proyek ini. Dalam proses ini penulis mengeksplorasi metode-metode pengolahan air, di mana tidak hanya berlaku dalam mengolah air sehingga dapat dimanfaatkan kembali, tetapi pentingnya penyaringan air dari polutan yang dapat mencemari lingkungan dan kualitas air tanah. Hal ini tentunya menjadi salah satu isu utama kawasan yang berangkat dari isu limpasan air dan kawasan yang akan bergantung pada air tanah sebagai sumber air.



Gambar 3.6. Presentasi keberlanjutan kawasan menggunakan parameter Sustainable Development Goals

Sumber: Dokumen perusahaan, 2021

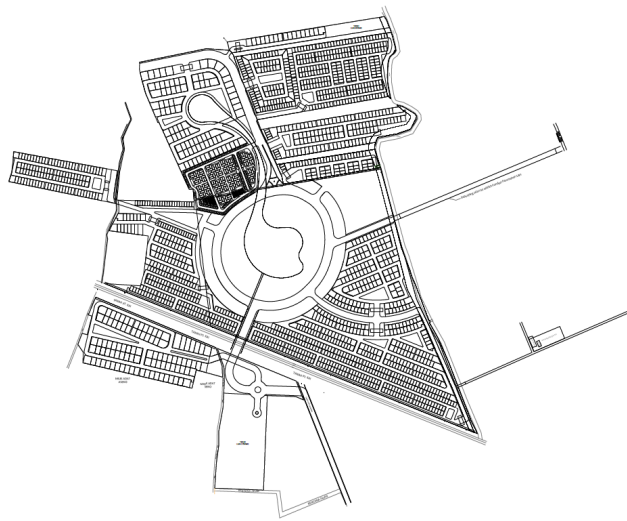


Gambar 3.7. Presentasi studi dimensi komersil

Sumber: Dokumen penulis, 2021

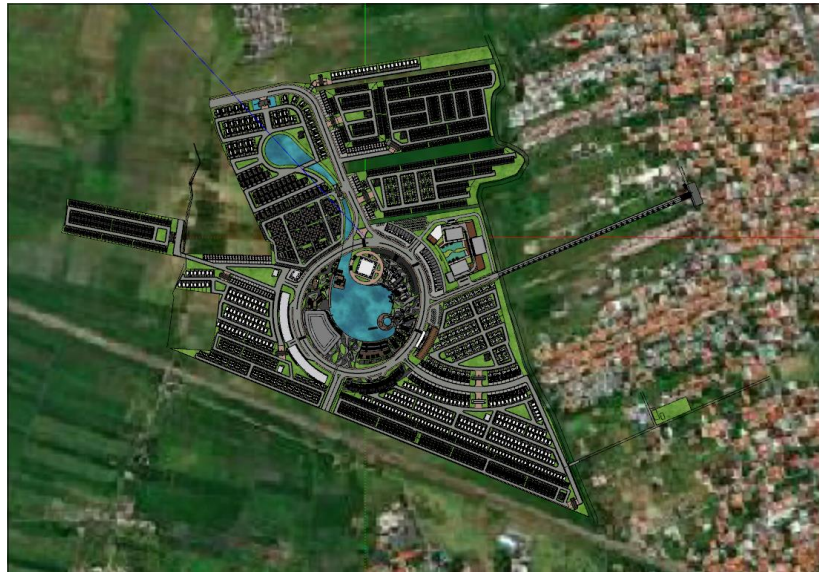
Kemudian bersamaan dengan pengembangan juga terjadi di sebelah selatan kawasan, tim kembali mengulik konsep komersil kawasan sesuai permintaan klien. Sehingga, ada penambahan lahan pengembangan di utara dan di selatan. Untuk mengembangkan konsep kawasan, penulis melakukan riset akan langkah-langkah yang dapat dilakukan dan diterapkan dalam pengembangan

rancangan kawasan agar menjadi kawasan yang berkelanjutan. Sesuai arahan arsitek yang bertanggung jawab akan proyek Keandra Lagoon, penulis mengkaji kawasan dengan 17 *Sustainable Development Goals* sebagai acuan. Penulis mengevaluasi keberlanjutan berdasarkan parameter tersebut dan memberikan rekomendasi berkaitan dengan rancangan kawasan dan arsitektural untuk meningkatkan keberlanjutan kawasan pada tahap konsep selanjutnya. Tidak hanya itu, penulis juga melakukan studi dimensi dan *benchmarking* kawasan komersil luar ruangan di Indonesia sebagai bahan pertimbangan perancangan konseptual kawasan dan acuan bagi klien untuk menawarkan *stakeholder* yang sesuai di kawasan komersil. Dalam melakukan studi dimensi ini, penulis berkesempatan untuk mempresentasikan hasil studi dimensi kepada klien.



Gambar 3.8. Pengembangan kawasan di selatan (bawah)

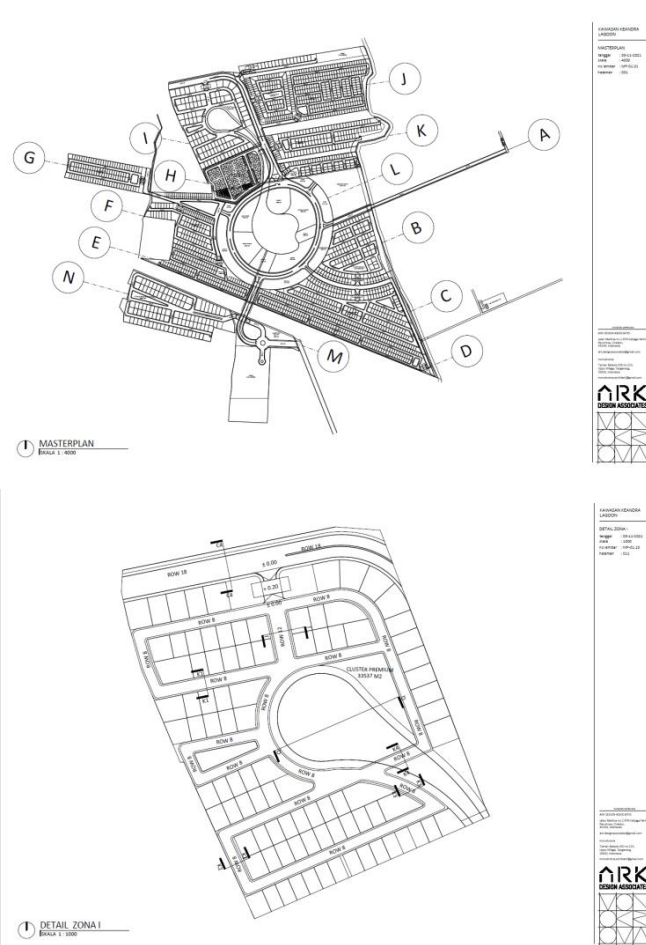
Sumber: Dokumen perusahaan, 2021



Gambar 3.9. Kompilasi 3D kawasan dengan SketchUp

Sumber: Dokumen perusahaan, 2021

Dengan arahan arsitek yang bertanggung jawab atas konsep kawasan, penulis bersama arsitek yang ditugaskan untuk mengembangkan konsep kawasan melakukan eksekusi rancangan. Rancangan pada tahap ini bukan perancangan yang bersifat mendetail secara arsitektural, tetapi merupakan visi kawasan sehingga fokus pada pembentukan suasana kawasan yang kemudian dapat dikembangkan lebih lanjut. Penulis berpartisipasi dalam mengembangkan dan memodifikasi massa bangunan pada beberapa zona yaitu parkir dan memodifikasi massa sekolah. Tidak hanya itu, penulis bertanggung jawab dalam mengkompilasikan 3D-nya, dari perumahan yang telah dimodelkan sebelumnya, visi komersil yang baru, hingga elemen-elemen kota dalam *software SketchUp*.



Gambar 3.10. Gambar skematik kawasan

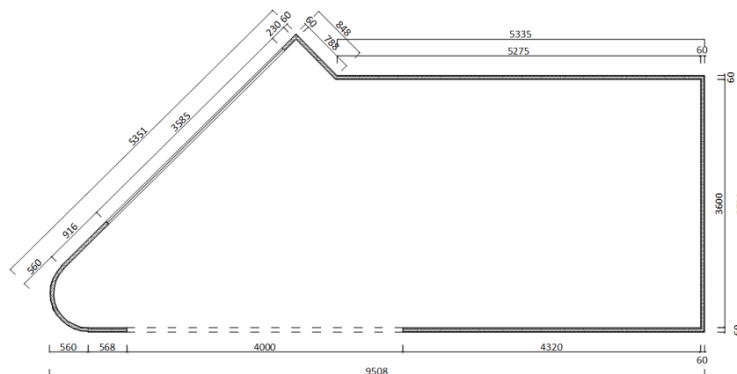
Sumber: Dokumen perusahaan, 2021

Setelah tahap konsep selesai, penulis masuk ke tahap skematik di mana penulis memiliki tanggung jawab mengerjakan gambar detail zona *masterplan* sesuai arahan arsitek yang bertanggung jawab dalam keberlangsungan proyek bagian kawasan. Penulis pertama melengkapi dan merapikan gambar *masterplan* yang sudah ada kemudian menentukan potongan yang perlu dibuat dan membagi *masterplan* menjadi 14 zona. Berjalan paralel dengan fase ini adalah perubahan dan revisi batas lahan sesuai pengukuran dari klien serta untuk mengoptimalkan penggunaan lahan sesuai

arahan arsitek dan pengembang. Termasuk ke dalam fase ini adalah pendetailan elemen-elemen kota seperti pembagian jalan, median jalan, dan batas-batasnya.

2. Synnex

Synnex merupakan salah satu proyek interior dengan fungsi kantor yang dikerjakan oleh Monokroma Architect. Proyek ini dikerjakan secara bertahap dan penulis berkesempatan untuk berpartisipasi dalam perancangan kantin kantor. Penulis bersama *intern* lain melakukan kunjungan ke kantor Synnex dan melakukan pengukuran ruangan yang akan menjadi kantin. Dalam proses pengukuran, tidak hanya mengukur ruangan, *intern* juga mengukur titik-titik lampu, AC, dan *sprinkler* di langit-langit ruangan serta perabot yang akan digunakan kembali.

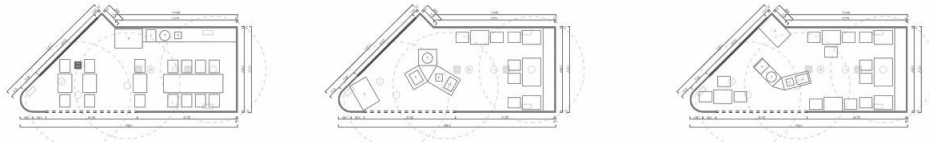


Gambar 3.11. Denah eksisting hasil pengukuran

Sumber: Dokumen perusahaan, 2021

Setelah melakukan pengukuran, *intern* membuat gambar CAD dan 3D eksisting zona kantin. Penulis membuat denah kantin. Kemudian, *intern* juga mengumpulkan preseden yang dapat diterapkan pada perancangan serta berpartisipasi dalam membuat alternatif *layout* dan rancangan. Penulis mengusulkan konsep

kantin yang di akses dari arah ruang kerja dan direksi. Usulan ini berbeda dari kondisi eksisting yang justru diakses dari resepsionis. Tidak hanya itu, penulis menempatkan peralatan dapur bersama di sisi depan sehingga mudah di akses dan tidak mengganggu.



Gambar 3.12. Alternatif awal layout kantin yang dikembangkan penulis

Sumber: Dokumen penulis, 2021

Dalam pengembangannya, penulis menerima arahan dari *principal architect* dan arsitek interior Monokroma Architect. Dari arahan ini, penulis belajar akan pentingnya operasi bentuk yang ‘rapi’ dan jelas dalam merancang sehingga tidak hanya fungsinya tercapai, tetapi juga nyaman bagi pengguna, terutama secara visual. Dari ini juga penulis belajar akan peran massa rancangan. Oleh karena itu, penulis berusaha mengembangkan rancangan dengan arahan dari *principal architect* dan arsitek interior terutama dalam pengembangan massa kabinet peralatan bersama.





Gambar 3.13. Alternatif rancangan kantin Synnex yang dikembangkan penulis

Sumber: Dokumen penulis, 2021

3. Alami: *Marketing Gallery* Keandra Lagoon

Alami merupakan proyek *marketing gallery* Keandra Lagoon. Dalam kesempatan ini, penulis berpartisipasi dalam beberapa hal, di antaranya mengembangkan dan menggambar detail furnitur, merancang zona transisi, dan mengembangkan *mock-up* panel untuk pameran yang dapat merepresentasikan informasi yang tepat dan lengkap.

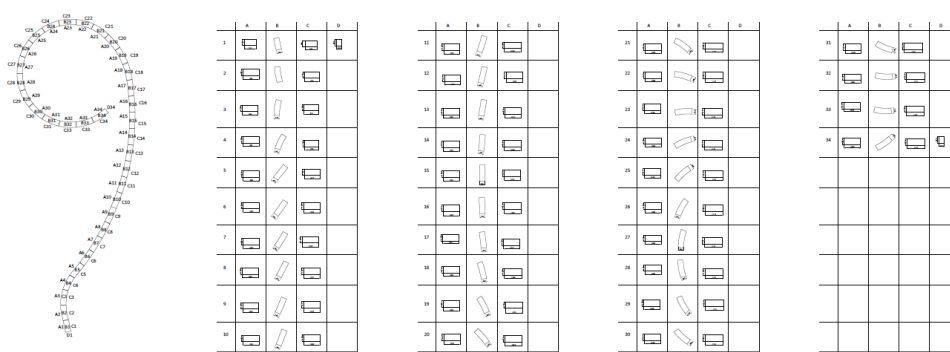


Gambar 3.14. Zona Transisi

Sumber: Dokumen perusahaan, 2021

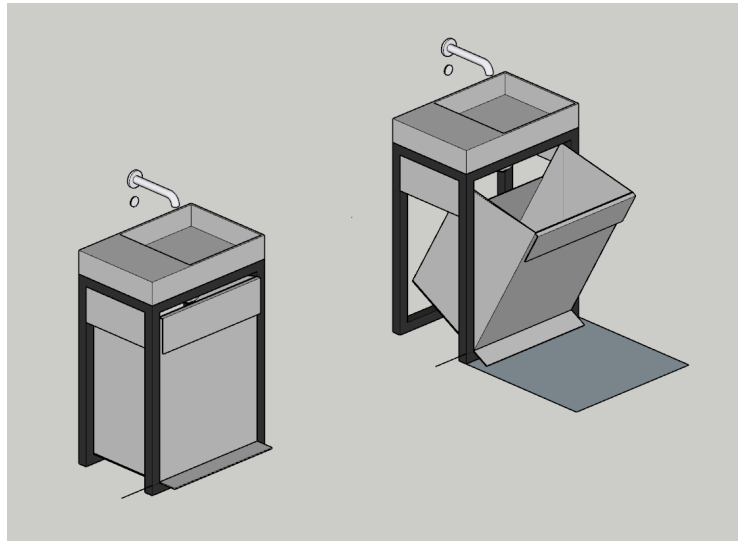
Penulis mengembangkan rancangan zona transisi yang menghubungkan batas ruko dengan *warehouse* yang menjembatani

zona awal pameran dengan area pameran (konten utama) dan kemudian kembali ke zona akhir pameran. Di antara zona ini, dikembangkan area *semi-outdoor* dengan tanaman dan kanopi transparan. Pada zona ini, penulis secara spesifik mengembangkan arah dan pola batu injakan dengan tujuan untuk mengarahkan pengunjung dari satu zona dan zona lain sekaligus untuk menikmati pemandangan tanaman di zona transisi ini. Dalam hal ini, penulis menerima arahan dari *principal architect* serta masukan dari arsitek dan *interior designer* sehingga menghasilkan pola batu injakan yang lebih kohesif.



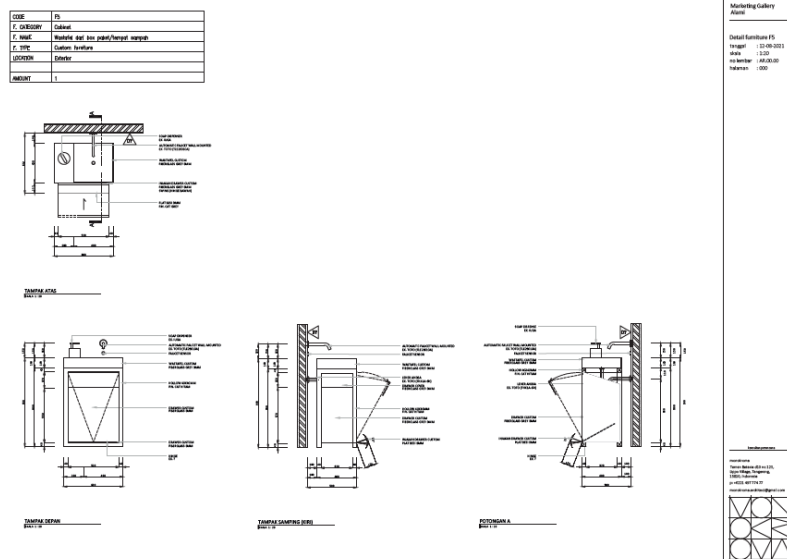
Gambar 3.15. Pengembangan modul furnitur lengkungan pameran

Sumber: Dokumen perusahaan, 2021



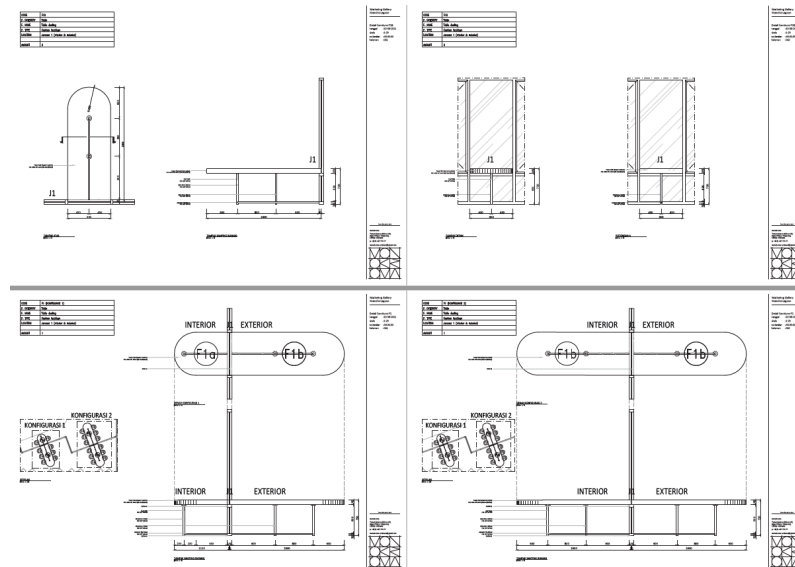
Gambar 3.16. Wastafel dari box surat dan sampah perumahan

Sumber: Dokumen perusahaan, 2021



Gambar 3.17. Gambar skematik box wastafel

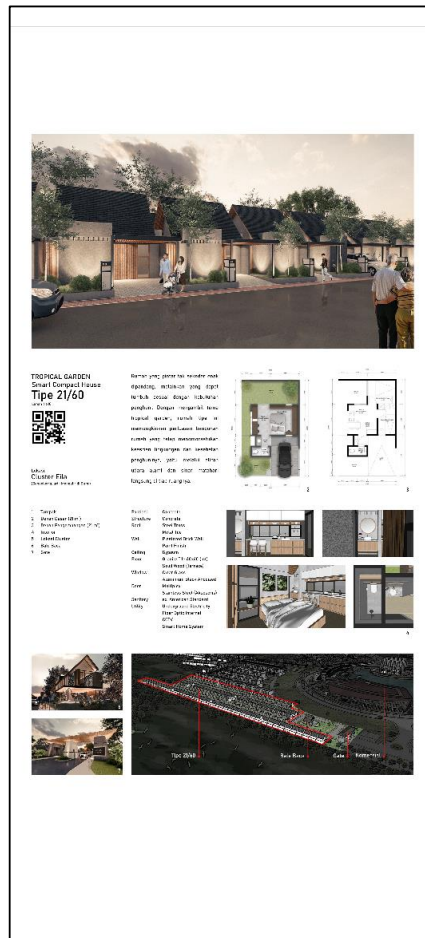
Sumber: Dokumen perusahaan, 2021



Gambar 3.18. Gambar skematik furnitur meja dealing

Sumber: Dokumen perusahaan, 2021

Selain itu, penulis juga terlibat dalam pengembangan beberapa furnitur interior, di antaranya adalah wastafel yang terbuat dari model *box* paket dan sampah di perumahan, lengkungan pameran, serta beberapa furnitur lainnya yang selanjutnya juga dikembangkan oleh *intern* lain. Dalam pengembangannya, penulis mengembangkan *box* paket dan sampah (rancangan oleh *intern* lain) menjadi wastafel di *marketing gallery*. Penulis juga menerima masukan dari *architect in charge* dan *interior designer* dalam mendetailkan dan menggambar dokumennya. Penulis berpartisipasi dalam pengembangan modul furnitur lengkungan pameran yang akan diproduksi. Selain itu, penulis juga terlibat dalam penggambaran dokumen detail skematik furnitur yang akan digunakan untuk pembuatan furnitur *custom*.



Gambar 3.19. Panel pameran

Sumber: Dokumen perusahaan, 2021

Tidak hanya dalam pengembangan interior, penulis sempat berpartisipasi dalam pengembangan panel grafis pameran yang menjadi bahan dan *template* untuk dikembangkan oleh tim grafis klien untuk bahan pameran. Dalam hal ini, penulis kembali menyusun *layout* panel yang sebelumnya sudah dikembangkan terlebih dahulu dengan arahan *architect in charge*. Penulis menambahkan kolom informasi yang sebelumnya tidak ada dan merapikan susunan *layout*.

3.1.2. Kendala yang Ditemukan

1. Kawasan Keandra Lagoon

Kendala utama dalam mengerjakan tugas di proyek Kawasan Keandra Lagoon yang dialami penulis adalah minimnya pengetahuan yang penulis punya dalam proses mengembangkan detail kawasan. Salah satu kendala terbesar adalah cara bersikap, menempatkan diri, dan melakukan koordinasi dengan ahli-ahli dan *partner* kolaborasi di antaranya ahli perancangan kawasan (konsep dan pengembangan), lanskap, hidrologis, dan pihak klien. Karena fokus utama pada bagian ini merupakan proyek kawasan, sedangkan bidang keahlian yang penulis pelajari di perkuliahan adalah arsitektur, penulis kurang familiar dengan standard perancangan skala perkotaan. Penulis tidak akrab dengan istilah, standard cakupan, keputusan, dan informasi yang harus disertakan dalam presentasi dan gambar skala kawasan pada proses pengembangan. Oleh karena itu, penulis masih sering tidak memahami pembicaraan serta seperti apa tugas yang harus dilakukan sesuai dengan capaian yang diharapkan. Ditambah dengan berbagai bidang keahlian yang terlibat dalam proyek ini, penulis harus dapat berkomunikasi dengan baik.

Di sisi lain, proyek ini merupakan proyek besar, panjang, dan melibatkan berbagai pihak. Dalam proyek ini, terdapat banyak revisi dan pengembangan yang terjadi. Oleh karena itu, proses pengerjaan proyek merupakan proses yang berulang dari pengerjaan, revisi, pengembangan, dan eksekusi.

Selain itu, penulis seringkali menemukan kendala dalam penggunaan perangkat lunak *SketchUp*. Selain kurang familiar dengan perangkat lunak tersebut karena penulis terbiasa dengan perangkat *Rhinoceros* dan *Revit*, *file* yang berat juga menjadi penghambat pengerjaan tugas. Penulis tidak familiar dengan *command-command* di *SketchUp* yang berbeda dengan *Rhinoceros*

dan memerlukan pengetahuan dan keahlian dalam menggunakan *plugin* tambahan. *File* yang berat akibat berupa kompilasi kawasan seluas lebih dari 30 hektar ini akan sulit dibuka dan sulit diubah karena waktu *loading* yang panjang.

2. Synnex

Oleh karena Synnex merupakan proyek pertama yang ditugaskan kepada penulis, penulis belum memahami proses dan cara kerja di Monokroma Architect. Penulis tidak familiar dengan tahapan merancang serta standard gambar dan cakupan setiap tahap perancangan maupun proses koordinasi. Selain itu, karena sifat proyek yang berupa proyek interior dan bukan keahlian penulis, penulis harus banyak belajar dan menerima masukan dari *principal architect* dan *interior designer*.

Selain itu, penggunaan perangkat *SketchUp* yang belum familiar bagi penulis juga menjadi kendala besar dalam pengerjaannya. Dalam merancang, penulis perlu membenarkan model berulang kali karena belum biasa menggunakan *SketchUp*.

3. Alami: *Marketing Gallery* Keandra Lagoon

Dalam pengerjaan proyek Alami, penulis mengalami kendala dalam mengembangkan dan membuat gambar detail. Penulis tidak akrab dengan detail-detail furnitur serta keterbangunannya dalam membuat gambar detail. Sehingga penulis perlu melakukan riset dan menggunakan contoh yang sesuai untuk menggambar.

3.1.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

1. Kawasan Keandra Lagoon

Dalam menghadapi kendala pengerjaan tugas di Kawasan Keandra Lagoon, penulis berusaha untuk inisiatif menjalin hubungan komunikasi yang baik dengan *architect in charge* pada setiap tahap pengembangan kawasan. Penulis akan bertanya untuk memastikan penugasan dan arahan yang diberikan dalam asistensi

serta meminta contoh yang dapat dipelajari jika diperlukan. Dengan begitu, penulis belajar dari contoh dan arahan dari arsitek. Selain itu, penulis juga mencatat komentar dan arahan sehingga dapat dipelajari kembali dan diingat.

Penulis juga belajar dari sumber-sumber luar terkait cara-cara dan hal-hal penting yang perlu diperhatikan dalam merancang kawasan. Penulis mencari contoh-contoh gambar detail kawasan sehingga dapat dipelajari dan diadaptasi. Tidak hanya kaitannya dengan pengembangan kawasan, penulis juga berusaha untuk mempelajari perangkat *SketchUp* dengan mencari dan menggunakan *plugin* yang dapat mempercepat pengerjaan. Kaitannya dengan *file* yang berat, penulis juga memanfaatkan komputer kantor yang lebih cepat sehingga dapat memudahkan pemodelan 3D kawasan.

2. Synnex

Penulis mendengarkan masukan dan mencari preseden yang serupa sebagai bahan pembelajaran untuk diterapkan dalam rancangan. Selain itu, penulis juga mencari informasi, dan tips dalam menggunakan perangkat *SketchUp*.

3. Alami: *Marketing Gallery* Keandra Lagoon

Penulis melakukan riset preseden finitur serupa dan cara membuat atau detail yang serupa dalam penggambaran detail finitur. Dengan bertanya serta dibantu masukan arsitek dan pembimbing, penulis menerapkan masukan dalam pengerjaan tugas sehingga dapat lebih sesuai dan benar sesuai arahan.