

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK DI SASO ARCHITECTURE STUDIO

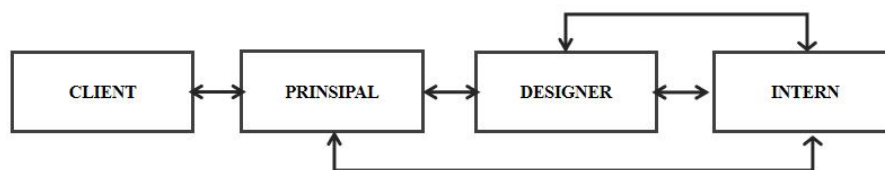
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1 Kedudukan

Penulis selama bekerja di SASO Architecture Studio memiliki kedudukan sebagai peserta kerja praktik. Selain itu selama bekerja di SASO penulis dibimbing dan diawasi oleh Prinsipal, *head of studio* dan karyawan. Namun, selama bekerja penulis lebih banyak bekerja di bawah arahan dan pengawasan *head of studio*. Pekerjaan yang penulis lakukan diantaranya adalah menyusun moodboard interior, 3D modeling dan membuat gambar kerja.

3.1.2 Koordinasi

Selama melaksanakan kerja praktik penulis lebih sering berkoordinasi dengan tim designer, namun sesekali dalam proyek tertentu yang penulis kerjakan juga berkoordinasi langsung dengan Prinsipal arsitek. Pada diagram koordinasi telah dijelaskan bagaimana alur kerja pada SASO.



Gambar 3.1.2 Diagram Alur Kerja SASO Architecture Studio

(Sumber : Diolah Penulis, 2022)

Alur kerja pada diagram tersebut memiliki keterlibatan 4 pihak, dimulai dari klien yang menghubungi Andi Subagio selaku Prinsipal. Klien dan Prinsipal nantinya akan berdiskusi mengenai desain dan lokasi tapak. Kemudian setelah berdiskusi dengan klien Prinsipal akan mengarahkan dan memberi tugas pada tim desainer untuk mengembangkan konsep proyek tersebut. Setelah mendapatkan arahan tersebut tim desainer nantinya akan dibantu oleh para pekerja praktik untuk mengembangkan konsep desainnya dengan mencari referensi terkait konsep dan menyusun moodboard.

3.2 Tugas yang Dilakukan

No	Proyek	Minggu	Detail Pekerjaan	Keterangan
1	INDO BUILD TECH	1	Pembuatan konsep serta pemilihan tema dan color palet	Pengembangan Konsep diagram Blora
		2	Pembuatan Story Board	
		3	Pembuatan Story Board	
		4	Pembuatan Story Board dan prototype diagram	
2	Pempek Ny. Kamto Bantul	5	Pengerjaan gambar kerja berupa Layout denah, Tampak, serta detail furniture	Gambar kerja
3	Pempek Ny. Kamto Malang	6	Pengerjaan gambar kerja berupa Layout denah, Tampak, serta detail furniture	Gambar kerja
4	INDO BUILD TECH	7	Revisi Story Board	Penggambaran diagram Blora
		8	Penggambaran diagram	

		9	Penggambaran diagram	
		10	Revisi Penggambaran diagram	
		11	Penggambaran diagram	
		12	Finalisasi diagram	
		13	Pemilihan Tema sesuai konsep dan pemilihan color palet	pembuatan konsep & penggambaran diagram The Blok
		14	Penggambaran diagram	
		15	Finalisasi diagram	
5	Pempek Ny. Kamto Palagan	16	Pengembangan konsep dan tema serta mencari referensi	pengembangan konsep interior Ny. Kamto Palagan
		17	Pembuatan Mood Board	
6	Rumah Kudus	18	Penggambaran Detail pola lantai	Gambar Kerja Detail
7	Pempek Ny. Kamto Palagan	19	Pembuatan Mood Board dan penggambaran Denah konsep awal	Moodboard Dan Denah
8	Pempek Ny. Kamto DP Mall	20	Penggambaran Detail Furniture	Gambar kerja detail

Tabel 3.1 List Proyek yang Dikerjakan

(Sumber : Data Penulis)

Selama lebih kurang 5 bulan menjalani kerja praktik di SASO penulis telah mengerjakan 5 proyek. Jenis proyek tersebut yaitu proyek instalasi pameran (NAI Fest) di IBT (Indo Build Tech), pengerjaan detail pada proyek rumah dan proyek interior pada restoran. Penulis banyak mendapatkan pekerjaan untuk menggambar gambar kerja dan penyusunan moodboard konsep. Pada pengerjaannya penulis dapat mengerjakan 2 proyek secara bersamaan. Berikut uraian setiap proyek yang telah penulis kerjakan selama 20 minggu.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Praktik

Pelaksanaan kerja praktik di SASO Architecture Studio dalam kurun waktu 5 bulan, penulis terlibat dalam beberapa proyek. Proyek yang dikerjakan oleh penulis memiliki skala yang cukup beragam. Penulis memilih beberapa proyek untuk dijelaskan dengan detail pada laporan ini dengan alasan keterlibatan penulis yang cukup tinggi dalam penanganan proyek tersebut. Proyek tersebut diantaranya adalah pameran instalasi NAI Fest yang diselenggarakan oleh Indo Build Tech, Pempek Ny. Kamto Malang, Pempek Ny. Kamto Palagan.

Pada pameran instalasi NAI Fest (National Architecture Installation Festival) yang diadakan oleh Indo Build Tech penulis memiliki keterlibatan dalam mempersiapkan visual penjelasan instalasi berupa diagram. Diagram yang digunakan berbentuk gambar bergerak yang disebut GIF (Graphics Interchange Format). diagram yang dikerjakan memiliki 2 jenis, di mana penjelasan terkait instalasi tersebut dan penjelasan tentang proyek *pedestrian* pada kawasan Jl. Blora, Jakarta Pusat. Penulis melakukan koordinasi dengan kepala studio terlebih dahulu terkait progress pengerjaan, lalu setiap 1 minggu sekali penulis akan berkoordinasi terkait *update* progress dengan Prinsipal. Pada pengerjaan diagram penjelasan instalasi penulis berkoordinasi dengan salah satu rekan kerja yaitu Shalika Khanum untuk mencari konsep diagram dan pemilihan *color palette*.

Pada proyek Pempek Ny. Kamto Malang penulis terlibat dalam pembuatan gambar kerja. Gambar kerja yang penulis kerjakan adalah *layout plan, furniture plan, lighting plan, fan plan*, tampak interior, hingga detail fasad. Pada pengerjaan proyek ini penulis belajar mengenai penggambaran yang tepat dalam pembuatan

gambar kerja interior pada tampak dan layout denah (*furniture, lighting, elektrikal*).

Pada proyek Pempek Ny. Kamto Palagan penulis berkesempatan dalam pembuatan Moodboard dan pengembangan desain. Dalam pengembangan desainnya, proyek Pempek Ny. Kamto Palagan memiliki konsep yang berbeda dari proyek Pempek Ny. Kamto sebelumnya. Pada pengembangannya mengadopsi konsep industrial dan chinese.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

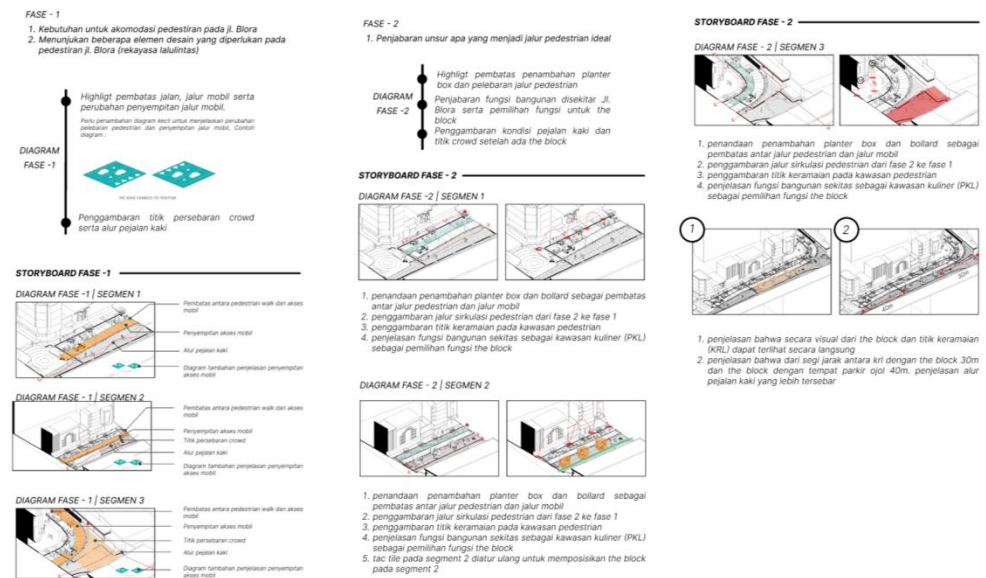
1. Pameran Instalasi NAI Fest di Indo Build Tech

Pada pameran instalasi yaitu NAIFest (National Architecture Instalation Festival) di acara Indo Build Tech, SASO Architectue Studio berkesempatan untuk memamerkan instalasi yang memiliki nama NALARUPA. NALARUPA merupakan sebuah instalasi arsitektural tentang sebuah estetika bentuk yang fungsional seperti retail UMKM hingga *sleeping cabin*. Terbentuk secara moduler dengan memiliki konfigurasi bentuk yang dihitung secara komputasi oleh algoritme komputer yang memiliki kemungkinan tak terhingga.

Dalam proyek ini penulis terlibat dalam pembuatan visualisasi diagram. Diagram yang dibuat penulis terbagi 2, yaitu diagram penjelasan konsep NALARUPA dan diagram konsep *pedestrian* pada Jl. Blora, Jakarta Pusat. *Output* diagram yang digunakan dalam visualisasi NALARUPA dan konsep *pedestrian* berupa GIF (Graphics Interchange Format).

Pada proyek ini penulis mengerjakan diagram pada Jl. Blora terlebih dahulu. Proyek ini merupakan sebuah revitalisasi untuk jalur pejalan kaki pada kawasan Jl. Blora, Jakarta Pusat. Kawasan tersebut merupakan sebuah kawasan transit di mana terdapat sebuah stasiun KRL Sudirman dan MRT Dukuh Atas. Untuk memudahkan dan meningkatkan kenyamanan pejalan kaki maka dilakukan sebuah

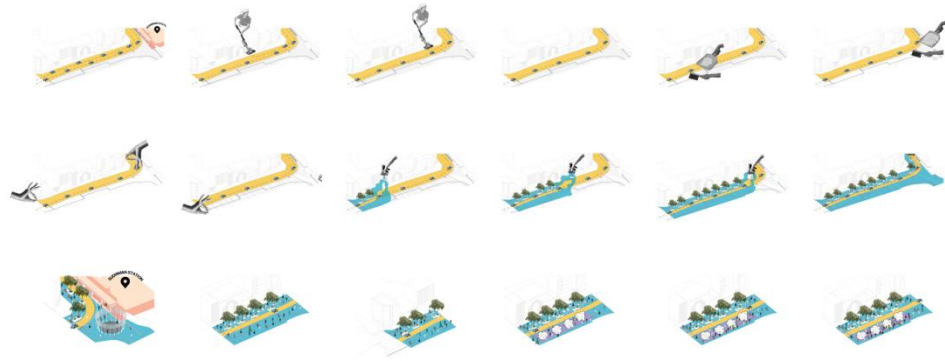
pengurangan jalur mobil dari 2 jalur menjadi 1 jalur. Setelah pengurangan jalur tersebut maka dilakukanlah pelebaran jalur pejalan kaki dan penambahan *planter box* sebagai pembatas jalan dan *shading* pada kawasan Jl. Blora.



Gambar 3.1 Story Board Diagram Jl. Blora

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2022)

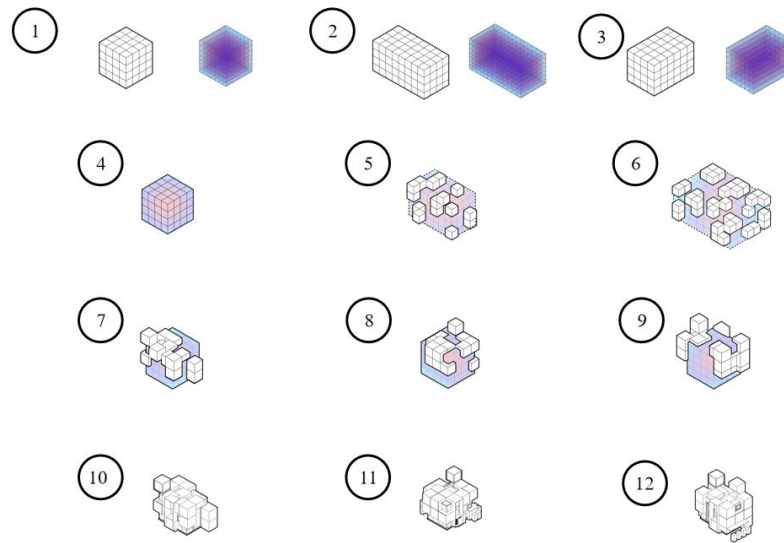
Pada pengerjaannya penulis melakukan pembuatan *story board* terlebih dahulu, *story board* tersebut berfungsi untuk menyusun naskah cerita diagram supaya penggambaran diagram bisa lebih mudah dan rapih serta jelas penyampaian mengenai konsep dan fungsi dari revitalisasi Jl. Blora. Setelah *story board* selesai disusun penulis melakukan pembuatan prototipe diagram sesuai dengan *story board* sebelum diasistensikan kepada kepala studio dan Prinsipal. Setelah *story board* dan prototipe disetujui penulis langsung membuat diagram tersebut dalam bentuk gambar yang berjumlah 48 gambar dan akan disusun dengan format GIF.



Gambar 3.2 Diagram Jl. Blora

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2022)

Pada pengerjaan diagram NALARUPA penulis membuat GIF dengan cara membuat frame per frame gambar dengan total 44 gambar yang nantinya akan disatukan menjadi sebuah animasi. Pada pejelasanannya, NALARUPA merupakan sebuah kotak yang memiliki *safe frame* berupa persegi yang memiliki ukuran 3x2 meter. *Safe frame* tersebut dapat diperbesar dengan ukuran 1x1 meter setiap panjang dan lebarnya. Setelah *safe frame* terbuat, fasad pada instalasi NALARUPA lalu *digenerate* menggunakan sebuah *software* menjadi beberapa model yang masing-masing memiliki intensitas pengudaraan dan cahaya yang sama.



Gambar 3.3 Diagram Konsep NALARUPA

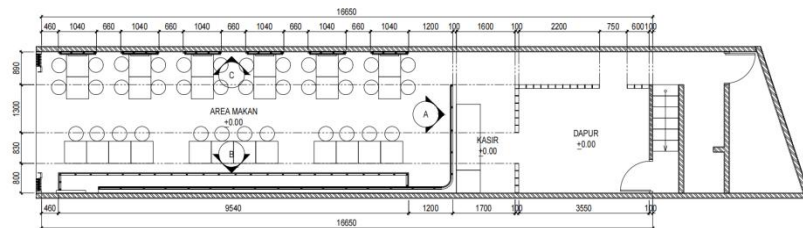
(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2022)

Pengerjaan untuk visualisasi diagram ini mengalami proses yang cukup panjang. Pengerjaan diagram ini memakan waktu hingga 2 bulan. Sebelum mulai mengerjakan visualisasi diagram penulis berdiskusi dengan kepala studio dan rekan kerja yaitu Shalika Khanum. Diskusi pertama yang penulis lakukan yaitu membicarakan tentang *story board*. *Story board* tersebut disusun untuk memudahkan penulis untuk menggambarkan diagram sehingga penggambaran diagram tersebut dapat menceritakan tentang konsep dan fungsi dari instalasi NALARUPA. Setelah *story board* selesai disusun dan disetujui oleh Prinsipal penulis mulai melakukan penggambaran diagram.

Pada pengerjaan proyek ini penulis mengalami beberapa kesulitan, diantaranya adalah saat pengerjaan *story board*. Pada saat pengerjaan *story board* tersebut penulis mengalami kesulitan dalam menuangkan ide nya, solusi yang dilakukan penulis adalah dengan mengsketsa terlebih dahulu ide yang di dapat sebelum di tuangkan pada kanvas yang lebih detail

2. Pempek Ny. Kamto Malang

Proyek Pempek Ny. Kamto yang terletak di Malang merupakan sebuah proyek interior yang memiliki luas 63 m² yang memiliki konsep *family restaurant* sederhana dengan tema *simplicity*. Pada proyek ini penulis memiliki tugas yang berfokus pada penggambaran gambar kerja dan pembuatan 3D model pada bagian fasad bangunan. Penulis mendapatkan tugas untuk menggambar denah layout, denah furniture, denah titik lampu, elektrikal, jalur listrik, cctv, plafond, *finish* dinding, konstruksi, tampak interior ruangan, dan detail fasad. Gambar kerja yang digambar penulis merupakan gambar kerja interior dengan standar SASO Architecture Studio sendiri.

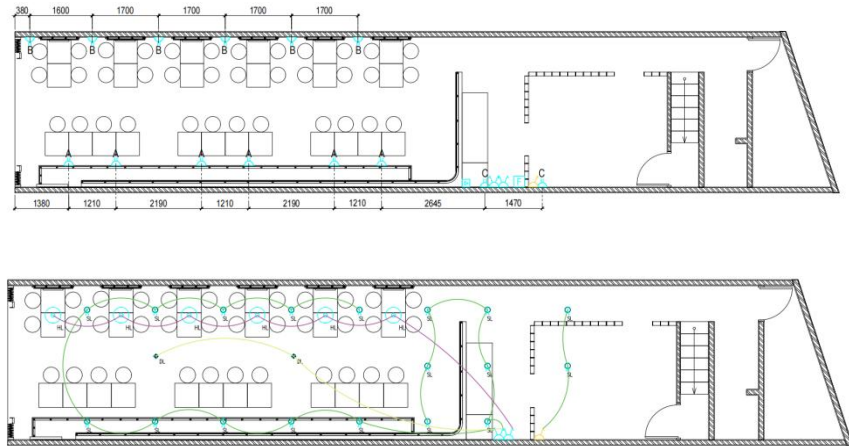


Gambar 3.4 Denah pada Pempek Ny. Kamto Malang

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2022)

Pada proses penggambaran gambar kerja beberapa kali penulis mengalami kesulitan untuk menggambarkan beberapa layout denah, seperti pada penggambaran *build in furniture* dan pemasangan partisi pada denah. Selain itu pada proses penggambaran jalur listrik dan elektrikal penulis juga mengalami kesulitan dalam memposisikan jalur listrik lampu dan listrik lain seperti stop kontak dan sakelar listrik. Namun penulis menyelesaikannya dengan mencari beberapa informasi mengenai ukuran besi hollow, mencari informasi mengenai pemasangan partisi GRC, dan mencoba untuk mengajukan pemasangan titik jalur listrik. Setelah mendapatkan semua informasi

tersebut penulis mencoba menggambarannya melalui *software* CAD dan mengasistensikannya pada kepala studio.



Gambar 3.5 Gambar Elektrikal dan Jalur Listrik pada Pempek Ny. Kamto Malang

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2022)

Selama penggambaran gambar kerja tersebut penulis banyak melakukan sesi diskusi dan asistensi dengan kepala studio. Terdapat revisi pada gambar kerja yang dibuat oleh penulis, hal ini menjadikan penulis belajar bagaimana menggambarkan berbagai macam layout denah, tampak pada interior dan gambar detail yang benar.

3. Pempek Ny. Kamto Palagan

Pada proyek Pempek Ny. Kamto yang berlokasi di Palagan, Yogyakarta merupakan sebuah proyek renovasi interior yang memiliki luas sekitar 250 m². Pada proyek ini penulis mendapatkan tugas untuk mengembangkan konsep interior yang akan digunakan serta menyusun mood board mengenai material dan suasana ruangan yang akan terbentuk. Pada proyek ini penulis berkesempatan untuk mengembangkan konsep ruangan dan menyusun moodboardnya pada sebagian besar ruangan, diantaranya pada bagian *entrance*, area makan *smoking* dan *non-smoking*, area kasir, *corner-spot*, dan toilet.

Pada proses pengerjaannya penulis mulai dengan mencari referensi suasana ruangan sesuai dengan konsep yang digunakan. Konsep yang digunakan pada proyek Pempek Ny. Kamto ini menggunakan konsep penggabungan antara *chinese* dan *industrialist*. Penggunaan konsep ini sangat berbeda dengan proyek Pempek Ny. Kamto sebelumnya, maka penulis saat mengerjakan proyek ini melakukan banyak riset dan pencarian referensi dari segi suasana yang akan terbentuk dan penggunaan material.

Pada bagian *entrance*, ruangan ini didesain dengan penggunaan lorong yang panjang serta penggunaan material kaca sebagai *active frontage* antara pelanggan yang baru datang dan pelanggan yang sedang makan pada area makan *smoking* yang dipadukan antara material bata, kayu dan baja sebagai fasad bangunan.



Gambar 3.6 Mood Board Entrance Pempek Ny. Kamto Palagan

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2022)



Gambar 3.7 Render Entrance Pempek Ny. Kamto Palagan

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2022)

Selanjutnya pada bagian area makan *smoking* penulis mengembangkan suasana ruang dengan menggunakan sebuah *interest point* pada beberapa bagian. Bagian tersebut diantaranya adalah *custom furniture* yang menggunakan tanaman hias, penggunaan batu alam pada beberapa titik lantai, penggunaan *neon sign* pada ruangan supaya ruangan terlihat lebih *modern* dan *catchy* dan pilar yang dilapisi dengan laminasi marble yang menggunakan warna merah yang menjadi ciri khas Pempek Ny. Kamto. Partisi yang digunakan untuk membatasi area makan *smoking* dan *non-smoking* menggunakan material *polycarbonate* yang memiliki sifat semi transparan sehingga dapat memperlihatkan bagian area yang lebih *private*.



Gambar 3.8 Mood Board Area Makan Smoking Pempek Ny. Kamto Palagan

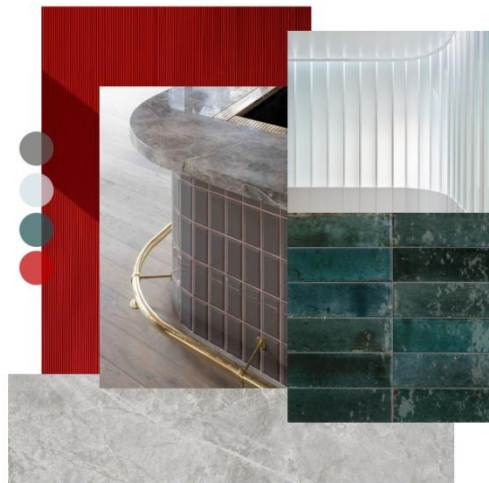
(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2022)



Gambar 3.9 Render Area Makan Smoking Pempek Ny. Kamto Palagan

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2022)

Pada bagian area kasir menggunakan material tiles hijau ukuran 7x14 cm dan *top bar* sebagai meja kasir. Selain itu penggunaan *metal cladding* dengan *finish* cat merah sebagai sentuhan interior dengan tema industrialis.



Gambar 3.10 Mood Board Area Kasir Pempek Ny. Kamto Palagan

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2022)



Gambar 3.11 Render Area Kasir Pempek Ny. Kamto Palagan

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2022)

Untuk bagian *corner spot area* penulis mengembangkan desain dengan menggunakan sebuah amfiteater sebagai *seating* pengunjung supaya terkesan ;lebih *playfull*. Dengan menggunakan finish cat bertekstur *concrete* pada bagian lantai dan menggunakan partisi metal cladding finish cat merah dan dipadukan dengan *neon sign* memberikan sentuhan industrialis.



Gambar 3.12 Mood Board Corner Spot Area Pempek Ny. Kamto Palagan

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2022)



Gambar 3.13 Render Mood Board Corner Spot Area Pempek Ny. Kamto Palagan

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2022)

Pada bagian toilet penulis mengembangkan suasana ruangan dengan memasukkan elemen hijau berupa tanaman *indoor* dan dipadukan dengan lantai dan tembok dengan finish concrete sebagai sentuhan dari industrialis nya. Sebagai sentuhan suasana chineseese pada ruangan maka penambahan poster bernuansa chineseese ditambahkan pada bagian ruangan tersebut.



Gambar 3.14 Mood Board Area Toilet Pempek Ny. Kamto Palagan

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2022)



Gambar 3.15 Render Area Toilet Pempek Ny. Kamto Palagan

(Sumber : Dokumen Perusahaan, 2022)

Selama pengerjaan proyek ini penulis banyak belajar dalam mengembangkan 2 konsep yang berbeda pada 1 proyek interior. Penulis pun sempat mengalami kesulitan dalam pengerjaan nya, namun dengan bimbingan kepala studio dan sering melihat dan mencari referensi yang sesuai penulis bisa lebih berkembang secara kreatif dalam merancang sebuah suasana ruang.