

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK DI FASINDO PROPERTY

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1. Kedudukan

Kedudukan penulis di perusahaan Fasindo Property yaitu sebagai intern. Selama pelaksanaan Kerja Praktik, penulis berada dibawah pengawasan Fahron Karthika selaku pembimbing lapangan dan Project Architect. Mahasiswa Kerja Praktik memiliki tugas untuk membantu Project Architect dalam mengerjakan beberapa proyek yang dibutuhkan.

Lingkup kerja yang dilakukan oleh mahasiswa Kerja Praktik antara lain melakukan studi preseden, membuat konsep visualisasi 3D, isometri, dan gambar-gambar detail menggunakan software, *SketchUp*, *Enscape* dan *Adobe Photoshop*. Selama 4 bulan Kerja Praktik, proyek yang dikerjakan oleh penulis berupa Gate Perumahan Amarsvati, Club House, Hunian Minimalist, Eksekusi 3D Renovasi Kantor Fasindo dan Eksterior Perumahan Cikarang.

3.1.2. Koordinasi

Selama pelaksanaan Kerja Praktik, mahasiswa Kerja Praktik berada dalam pengawasan dan koordinasi langsung dengan Fahron Karthika selaku pembimbing lapangan dan Project Architect. Perolehan dan pembagian tugas seluruh mahasiswa Kerja Praktik diatur dan dikoordinasikan oleh pembimbing lapangan. Di Fasindo Property, mahasiswa diberikan kesempatan dan tanggung jawab untuk membantu Project Architect dalam proses pengerjaan proyek mulai dari tahap konseptual hingga tahap desain. Tugas yang diberikan akan sangat beragam dan disesuaikan dengan proyek yang diberikan oleh Project Architect.

Berikut merupakan bagan alur koordinasi bagi mahasiswa/i Kerja Praktik di Fasindo Property :



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi di Fasindo Property

(Sumber : Data Penulis, 2022)

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama 4 bulan pelaksanaan Kerja Praktik di Fasindo Property, penulis mengerjakan beberapa proyek yang diberikan oleh *Head of Architect* dan *Project Architect* secara WFO (*Work from Office*) dan WFH (*Work from Home*).

Minggu Ke	Nama Proyek	Keterangan
1 - 2	Gate Amarsvati	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat konsep 3D <i>gate</i> - Membuat pos satpam - Membuat <i>finishing</i> material pada <i>gate</i> - Membuat <i>angle rendering</i>
3 - 6	Hunian Minimalis	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat konsep rumah minimalis dengan lantai <i>mezzanine</i> - Membuat denah rumah dengan konsep <i>mezzanine</i> - Membuat 3D bangunan - Membuat <i>finishing</i> material - Membuat opsi bentuk atap - Pengolahan <i>landscape</i> hunian minimalis - <i>Rendering</i> 3D untuk marketing
7 - 10	Clubhouse	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat konsep club house - Penerapan denah yang sesuai dengan perhitungan luas lahan - Membuat toilet umum - Membuat konsep atap dan <i>facade</i> - Membuat area bermain anak-anak

		<ul style="list-style-type: none"> - Membuat konsep <i>landscape clubhouse</i> dengan hunian minimalis yang disatukan - <i>Rendering</i> 3D
11 - 16	Renovasi Bangunan Fasindo	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat 3D bangunan dari denah yang sudah ada - Membuat beberapa opsi bentuk bangunan kantor - Membuat 3D bangunan dari opsi - Membuat konsep fasad kantor - Membuat konsep area parkir di kantor - Mengolah eksterior kantor lebih menarik dan sesuai dengan identitas kantor - <i>Rendering</i> 3D bangunan untuk <i>finishing</i>
17	Perumahan Cikarang	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat beberapa opsi fasad eksterior hunian - Membuat rendering 3D untuk marketing

Tabel 3.1 Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Kerja Praktik
(Sumber : Data Penulis, 2022)

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Praktik

Selama pelaksanaan Kerja Praktik di Fasindo Property dalam 4 bulan, terhitung dari tanggal 18 Juli 2022 hingga 18 November 2022, terdapat beberapa proyek yang dikerjakan. Banyak melakukan beberapa proyek ikut serta dengan bobot kerja terbanyak dan mengerjakan rendering 3D yang akan digunakan untuk marketing perusahaan Fasindo Property.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

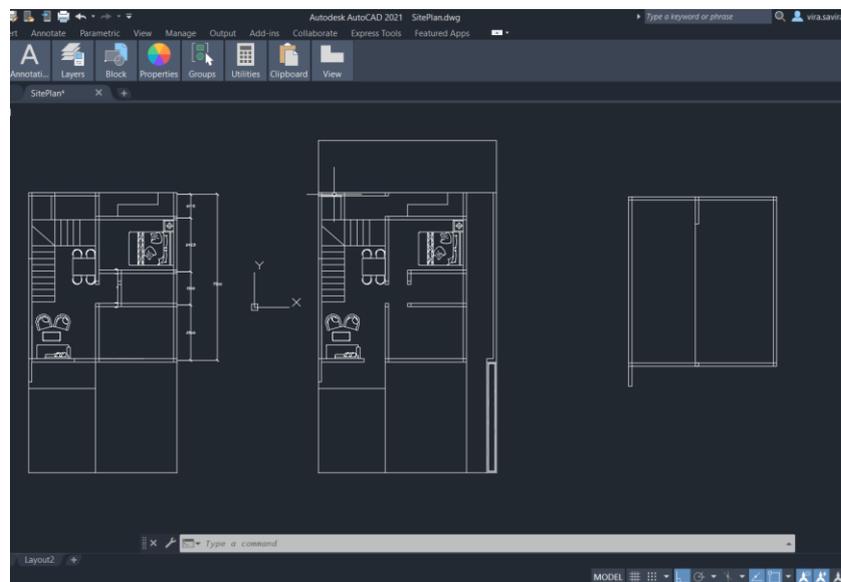
3.3.1.1 Hunian Minimalis

Fasindo Property ingin menawarkan konsep hunian yang minimalis kepada klien sehingga desain hunian minimalis ini dapat memberikan kenyamanan untuk calon penghuni dengan luas tanah yang tidak terlalu luas. Penulis diberi tugas untuk melakukan konsep hunian minimalis dengan luas tanah 120 m² dan dari awal konsep hingga menjadi 3D bangunan tidak dibantu oleh arsitek lainnya. Karena disini penulis benar-benar diberi tugas agar dapat memecahkan permasalahan yang banyak ditemui oleh klien yang menginginkan hunian yang nyaman meskipun tanah tidak luas.

Penulis merancang hunian dibimbing dengan kepala arsitek langsung karena konsep hunian ini dibuat untuk diajukan pada perusahaan. Sehingga konsep awal dilakukan dengan mencari studi preseden dan bangunan ciri khas dari perusahaan untuk melakukan perbandingan. Dengan adanya melakukan riset dapat memberikan konsep bangunan yang diinginkan dan tetap berada pada ciri khas desain Fasindo Property. Selanjutnya melakukan eksekusi desain bangunan pada 3D untuk melakukan pengolahan eksterior.

Selain itu, penulis melakukan pengolahan atap untuk membuat beberapa opsi dan desain hunian minimalis ini lebih diarahkan ke konsep modern. Dibuat atap yang tinggi bertujuan juga agar lantai *mezzanine* yang diterapkan pada desain tidak terlalu pendek dan tetap mendapatkan sirkulasi udara yang maksimal. Pada area ruang tamu juga diberi void dan adanya bukaan yang besar dapat memberikan cahaya masuk dengan maksimal untuk ruangan yang minimalis.

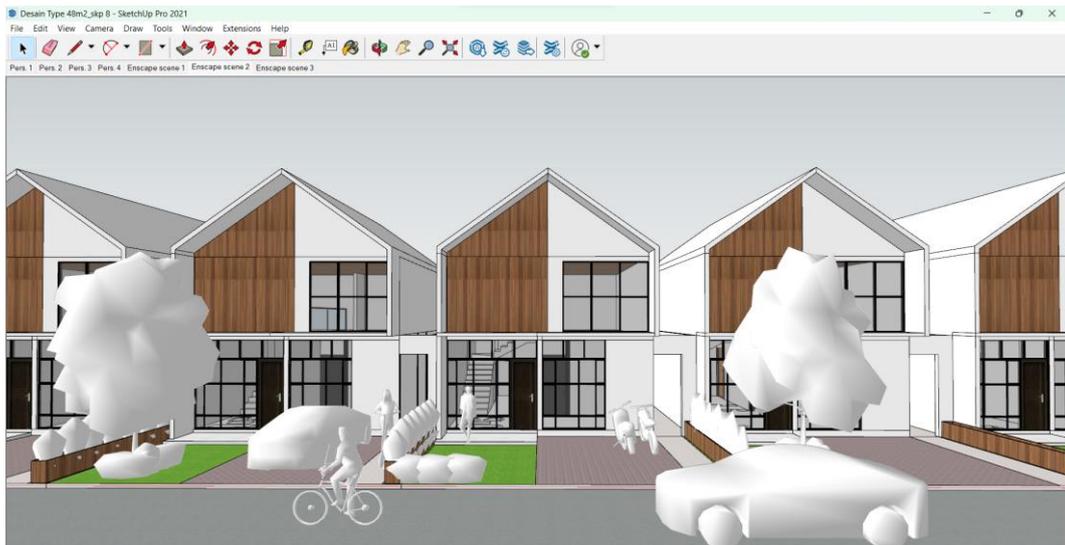
Penulis melakukan beberapa revisi untuk bagian atap dan penerapan material, karena hunian minimalis ini berencana untuk ditawarkan kepada klien, sehingga penulis diikutsertakan dalam pengerjaan ini dan banyak berperan. Karena kepala arsitek memberi tantangan untuk mahasiswa yang sedang melakukan kerja praktik untuk mendesain hunian minimalis yang modern. Mahasiswa kerja praktik memiliki ide yang masih *fresh*, sehingga penerapan ide desain ini diberikan kebebasan dalam menuangkan ide untuk merancang bangunan tersebut (Kepala Arsitek, 2022).



Gambar 3.2 Proses Denah Sebelum Diolah di Photoshop
(Sumber : Data Penulis, 2022)



Gambar 3.3 Denah Setelah Diolah Untuk Klien
 (Sumber : Data Penulis, 2022)



Gambar 3.4 Proses Render
 (Sumber : Data Penulis, 2022)



Gambar 3.5 Desain Atap Awal
(Sumber : Data Penulis, 2022)



Gambar 3.6 Desain Atap Setelah Revisi
(Sumber : Data Penulis, 2022)

3.3.1.2 Clubhouse

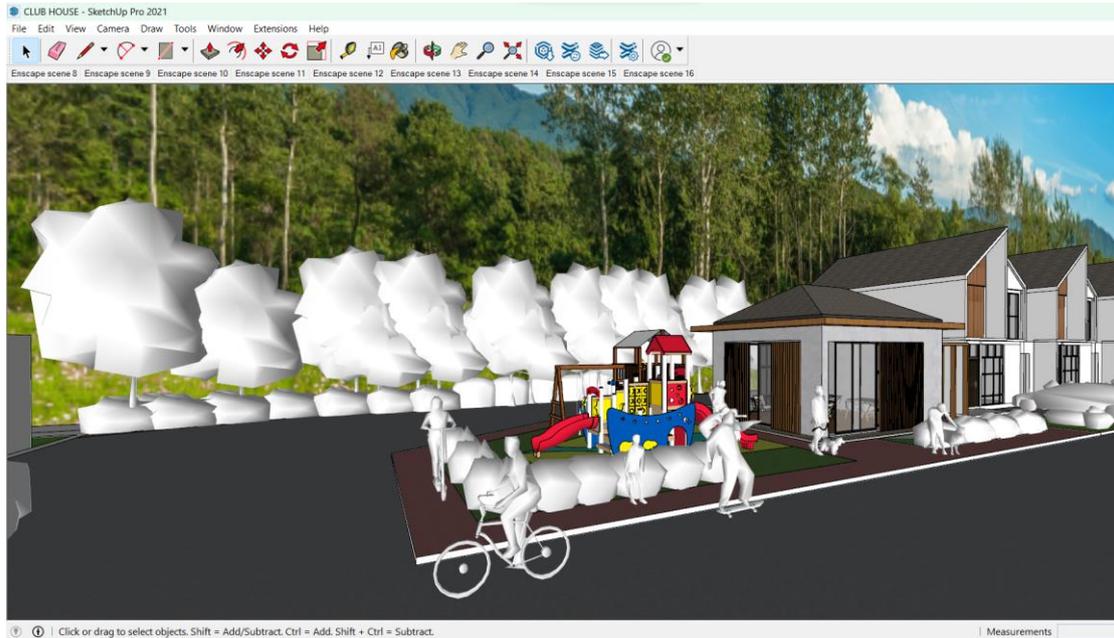
Pada rancangan *clubhouse* ini dikonsepsikan pada perumahan Amarsvati. Awal perancangan penulis diberi luasan tanah yang akan dibangun *clubhouse*. Konsep

clubhouse modern dibuat semenarik mungkin dengan permainan material yang dapat menyelaraskan perumahan Amarsvati. Penulis diberi tugas untuk menyelesaikan desain dengan permintaan kepala arsitek yang membimbing dalam konsep desain. Karena rancangan clubhouse ini akan dibangun pada perumahan Amarsvati, sehingga diskusi dalam rancangan ini memiliki tingkat yang rumit karena data-data yang dikumpulkan dari koordinasi lapangan dengan tim desain harus lebih sering diskusi setiap hari untuk menentukan setiap konsep yang diterapkan dan penggunaan material juga sangat diperhatikan dalam rancangan ini.

Penulis mengolah konsep desain modern dan mencari studi preseden tentang clubhouse yang modern namun minimalis. Karena tim arsitek hanya berdiskusi bagaimana cara memecahkan lahan yang tidak terlalu luas namun tetap ada ruang pertemuan dan *playground*. Selanjutnya penulis merancang sampai selesai dan pengolahan sekitarnya juga dibuat karena untuk di render agar terlihat bahwa rancangan tersebut benar-benar bisa sesuai dengan lahan yang sudah disediakan.

Pengerjaan rancangan ini dengan waktu yang lama (12-16 Oktober 2022) karena benar-benar menuangkan desain bangunan yang akan dituangkan pada proyek. Sehingga pengamatan bentuk desain dan peletakan *playground* sangat diperhatikan. Desain revisi dibagian material kayu dan peletakan *playground* dan pengolahan sekitarnya yang membuat proses desain ini dengan waktu yang cukup lama. Pada area tersebut juga memiliki toilet umum yang disediakan untuk kenyamanan penghuni ketika datang ke area clubhouse.

Selanjutnya, untuk tugas render 3D semua diserahkan pada penulis untuk mengambil beberapa perspektif untuk ditunjukkan pada marketing Fasindo Property. Untuk proses merender dibutuhkan bangunan hunian untuk sekitarnya agar tidak terlalu kosong, sehingga sekitar clubhouse juga diberi rancangan hunian minimalis yang sudah dirancang sebelumnya. Untuk rancangan clubhouse ini penulis banyak belajar mulai dari nol hingga proses render, karena disini penulis difokuskan pada konsep 3D bangunan. Sehingga banyak hal baru yang di dapat pada saat merancang dan diskusi dengan tim arsitek maupun tim marketing.



Gambar 3.7 Proses Render
(Sumber : Data Penulis, 2022)



Gambar 3.8 Tampak Depan Clubhouse
(Sumber : Data Penulis, 2022)



Gambar 3.9 Perspektif Desain Clubhouse
(Sumber : Data Penulis, 2022)



Gambar 3.10 Perspektif Desain Clubhouse
(Sumber : Data Penulis, 2022)

3.3.1.3 Renovasi Kantor Fasindo Property

Kantor Fasindo Property memiliki planning untuk melakukan renovasi kantor dalam beberapa waktu dekat, sehingga tim arsitek memberikan tugas pada mahasiswa

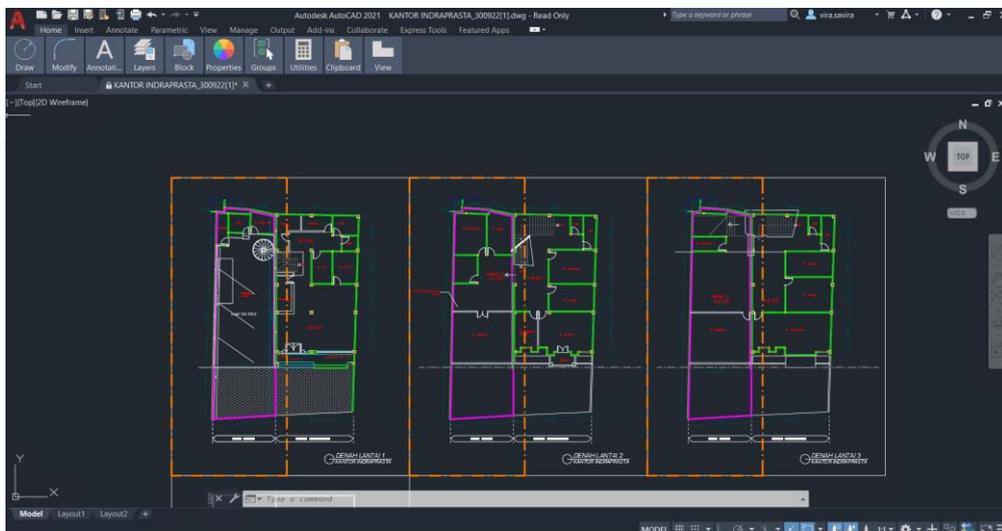
kerja praktik untuk mengikuti rancangan renovasi kantor. Rancangan kantor memiliki konsep yang sama dengan ciri khas Fasindo Property yaitu modern dan menggunakan material dengan warna yang sudah ditentukan. Desain ini berdiskusi langsung antara tim arsitek dengan direktur dan tim estimator. Karena renovasi akan dilakukan dengan beberapa jangka waktu yang dekat, tim arsitek memberikan tugas penulis untuk membedah konsep bagian eksterior. Pengolahan eksterior banyak beberapa kali revisi bagian fasad bangunan dan permainan bentuk dinding.

Penulis diberi beberapa referensi bentuk bangunan yang modern, namun tetap mempertahankan ciri khas dari bangunan kantor yang sebelumnya. Area kantor juga dikonsepsikan lantai *mezzanine* yang berfungsi untuk area parkir motor dan lantai satu untuk parkir mobil karyawan. Pengolahan desain tersebut cukup lama karena ada beberapa revisi untuk bukaan area *mezzanine* dan permainan fasad pada bangunan. Setelah melakukan beberapa kali revisi, rancangan renovasi kantor tidak jadi membuat area parkir motor (lantai *mezzanine* diubah menjadi ruang meeting). Sehingga rancangan denah dan 3D konsep awal dirubah total oleh tim arsitek karena perubahan tersebut atas keinginan direktur Fasindo Property. Setelah semua rancangan direvisi, denah terbaru dari tim arsitek diberikan pada penulis untuk dibuat dalam bentuk 3D. Setelah proses pembuatan 3D, penulis dituntut untuk mengolah desain eksterior dari penerapan material hingga bentuk fasad bangunan.

Dari semua proses yang dilakukan pada rancangan memerlukan waktu yang cukup panjang untuk mendapatkan desain yang sesuai dengan keinginan pemilik Fasindo Property. Penulis banyak belajar hal baru saat diberi kepercayaan untuk mengeksplorasi konsep eksterior dan diberi kebebasan dalam mendesain yang sesuai dengan aturan-aturan yang sudah ditentukan pada awal rancangan. Pengalaman dari mendesain kantor pada 3D banyak rintangan karena revisi yang dilakukan berulang kali dan mengubah rancangan mulai dari awal, sehingga dapat membuat penulis mengetahui lebih dalam merancang bangunan yang akan dibangun.

Selama melakukan desain kantor ini, penulis selalu didampingi oleh tim arsitek untuk melakukan perubahan-perubahan yang dilakukan. Penulis diberi banyak kesempatan dalam rancangan ini karena adanya renovasi desain ini dapat memberikan peluang dalam dunia kerja. Desain kantor ini telah diajukan kepada direktur Fasindo Property dan masih dalam proses untuk rancangan ini untuk dibangun. Sehingga desain final yang sudah dibuat akan ditindaklanjuti oleh tim arsitek. Eksterior yang dikonsepsikan penulis diterima dan akan dirancang pada waktu proses renovasi. Dari

rancangan ini penulis banyak belajar dalam dunia kerja seperti cara berkomunikasi dengan tim arsitek dan tim estimator (untuk memperhitungkan material yang digunakan). Software yang dipakai untuk merancang yaitu SketchUp dan Enscape untuk render 3D bangunan, sehingga dapat menghasilkan gambar yang dapat mengkomunikasikan dengan jelas dan baik.



Gambar 3.11 Proses Desain Renovasi Kantor
(Sumber : Data Penulis, 2022)



Gambar 3.12 Desain Awal Kantor Fasindo Property
(Sumber : Data Penulis, 2022)



Gambar 3.13 Desain Kedua Setelah Revisi
(Sumber : Data Penulis, 2022)



Gambar 3.14 Desain Final Kantor Fasindo Property
(Sumber : Data Penulis, 2022)

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Dalam menjalankan kerja praktik selama lima bulan, penulis menemukan beberapa kendala, diantaranya yaitu;

1. Penulis belum memiliki pengetahuan yang detail mengenai material yang biasa digunakan langsung dalam konstruksi.
2. Kurangnya penulis belum mengetahui detail permasalahan pada software *SketchUp* saat terjadi gangguan karena terlalu berat dengan material atau komponen yang terlalu banyak digunakan pada 3D.
3. Masih harus belajar banyak dalam membuat rendering yang disesuaikan dengan pemasaran untuk ditawarkan kepada klien.

3.3.3 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Selama menghadapi kendala-kendala di atas, penulis menemukan solusinya yaitu dengan;

1. Aktif bertanya tentang *shortcut* kepada arsitek di SketchUp dan melatih agar pengerjaan lebih cepat selesai.
2. Mencari tahu tentang material yang biasa digunakan oleh perusahaan dan permainan warna yang sering digunakan perusahaan untuk ditawarkan kepada klien. Penulis mengetahui banyak material dengan mencari banyak referensi dan bertanya kepada tim arsitek.
3. Aktif bertanya mengenai detail-detail desain 3D yang biasa diterapkan dalam proyek Fasindo Property seperti bentuk atap, konsep fasad, dan konsep bukaan pada desain.
4. Melihat standar proyek bangunan yang dikerjakan oleh perusahaan dan mempelajari ciri khas.