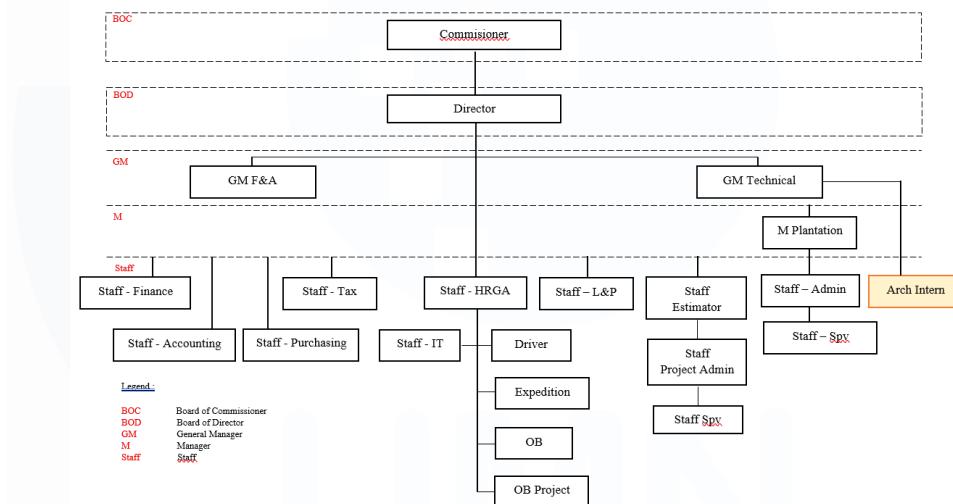


## BAB 3

### PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

##### 3.1.1 Kedudukan



**Gambar 1.** Bagan Kedudukan Penulis di PT Permata Medialand

**Sumber:** Penulis, 2025

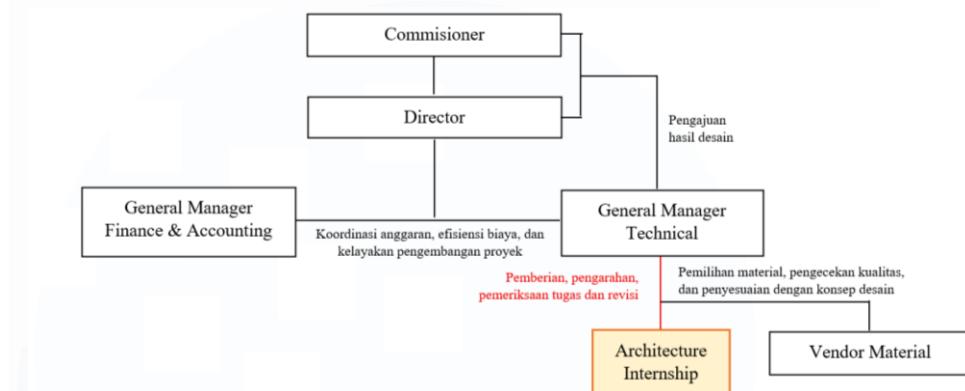
Kedudukan penulis di PT Permata Medialand adalah sebagai *architectural intern* yang ditempatkan pada divisi teknik atau lapangan. Dalam pelaksanaan kegiatan kerja praktik ini, penulis berada di bawah arahan langsung *GM (Technical)* PT Permata Medialand yang berperan sebagai atasan pembimbing sekaligus penilai hasil pekerjaan penulis. Penulis berperan dalam mendukung proses perancangan arsitektur untuk berbagai proyek internal perusahaan, seperti kebutuhan desain kantor, retail, fasilitas pariwisata, dan rumah tinggal yang akan dikembangkan di masa mendatang.

Lingkup kerja penulis berfokus pada tahap awal pengembangan desain, meliputi kegiatan *site visit* ke lokasi proyek,

analisa tapak, pengukuran kebutuhan ruang, survei material, serta penyusunan ide konsep desain berdasarkan kondisi eksisting dan arah pengembangan yang diinginkan oleh perusahaan. Setelah proses pengumpulan data selesai, penulis kemudian merumuskan rancangan dalam bentuk perancangan tapak, denah, dan model tiga dimensi (3D) yang dilanjutkan dengan pembuatan visualisasi render sebagai bahan evaluasi dan diskusi dengan tim internal serta pihak yang berkepentingan.

Dalam proses perancangan, penulis menggunakan beberapa perangkat pendukung, berupa AutoCAD dan Revit untuk penyusunan denah serta penggambaran teknis. Kemudian Enscape sebagai media visualisasi arsitektur dalam bentuk rendering 3D. Setelah itu, untuk mempresentasikan proyek penulis juga memanfaatkan Adobe Illustrator dan Figma agar presentasi dapat dipahami secara sistematis dan komunikatif dalam *meeting* diskusi proyek internal.

### 3.1.2 Koordinasi



**Gambar 2.** Koordinasi Pekerjaan Penulis di PT Permata Medialand

**Sumber :** Penulis, 2025

Dalam pelaksanaan kerja praktik di PT Permata Medialand, penulis berada di bawah arahan langsung *General Manager Technical* (Ibu Ary) yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan proses perancangan dan pengembangan proyek internal perusahaan. Koordinasi kerja dilakukan secara rutin setiap minggu melalui pertemuan secara langsung di kantor untuk membahas perkembangan desain, menyampaikan hasil kerja, serta menerima evaluasi dan arahan revisi. Alur kerja bersifat sederhana, di mana setiap rencana pengembangan proyek terlebih dahulu dijelaskan oleh *General Manager* kepada penulis, kemudian dikembangkan bukan hanya dalam bentuk konsep desain awal, tetapi juga mencakup penyusunan rencana tapak, pengolahan tata ruang dan denah, pembuatan gambar kerja, visualisasi desain melalui render 3D, hingga penyusunan materi presentasi sebagai *output* yang akan dipaparkan pada tahap peninjauan proyek.

Setelah melalui tahap pengembangan dan revisi bertahap, hasil desain akan dipresentasikan oleh *General Manager* kepada Direksi dan selanjutnya kepada Komisaris untuk memperoleh

persetujuan, sementara penulis tidak melakukan koordinasi langsung dengan kedua pihak tersebut. Dalam beberapa kesempatan, *General Manager Finance & Accounting* turut terlibat dalam rapat internal untuk memberikan masukan dari sisi biaya dan anggaran, sehingga desain yang dikembangkan tetap sejalan dengan pertimbangan finansial perusahaan.

Selain itu, proses koordinasi dengan pihak eksternal seperti vendor material dilakukan melalui *General Manager Technical*, di mana penulis hanya berperan dalam mendampingi proses peninjauan material dan penyesuaian teknis tanpa melakukan komunikasi langsung dengan vendor. Di luar rapat mingguan, komunikasi tambahan dilakukan melalui *WhatsApp* apabila diperlukan.

### 3.2 Tugas Saat Kerja Praktik

Selama kerja praktik di PT Permata Medialand, penulis terlibat dalam 4 proyek internal perusahaan. Penulis juga mengikuti survei material dan rapat koordinasi untuk memastikan desain sesuai kebutuhan perusahaan dan kondisi lapangan. Selain itu, penulis juga mengikuti pertemuan dengan beberapa supplier dan vendor terkait material bangunan untuk menambah wawasan dan *networking*. Beberapa proyek yang dikerjakan antara lain:

| No | Tanggal                                 | Proyek  | Keterangan  | Tahapan           |
|----|---|---|---|-------------------|
| 1  | <u>Minggu 1</u><br>14 – 18 Juli<br>2025 | <i>Retail, Café Library and Office Building</i> | Melakukan <i>site survey</i> dan <i>site visit</i> untuk pengumpulan data serta pengembangan konsep desain, dilanjutkan dengan penyusunan layout. | <i>Pre-design</i> |
| 2  | Minggu 2<br>21 – 25 Juli<br>2025        |   | Melakukan analisis tapak, dan mempelajari preseden kantor untuk pengembangan konsep proyek.   | <i>Pre-design</i> |

|    |   |                               |   |                           |
|----|---|-------------------------------|---|---------------------------|
| 3  | Minggu 3<br>28 Juli –<br>1 Agustus 2025 |                               | Mengembangkan eksplorasi konsep serta penyusunan layout dan interior.   | <i>Schematic Design</i>   |
| 4  | Minggu 4<br>4 – 8 Agustus 2025          |                               | Mengerjakan pengembangan desain landscape dan interior, serta turut menghadiri kegiatan Musda REI.                                      | <i>Design Development</i> |
| 5  | Minggu 5<br>11 – 15 Agustus 2025        |                               | Merancang serta mengembangkan konsep interior.  | <i>Design Development</i> |
| 6  | Minggu 6<br>18 – 22 Agustus 2025        |                               | Melakukan revisi layout, serta memperbarui pengembangan interior, disertai kegiatan <i>site survey</i> di Desa Palinggihan, Purwakarta. | <i>Design Development</i> |
| 7  | Minggu 7<br>25 – 29 Agustus 2025        |                               | Memperbarui desain interior, menyusun serta merevisi layout area retail, dan melakukan <i>site visit</i> untuk studi sistem bangunan.   | <i>Design Development</i> |
| 8  | Minggu 8<br>1-5 September 2025          |                               | Melakukan revisi pada area tangga, resepsionis, loker, kafe, dan bar, serta penyesuaian layout dan posisi lift serta area drop-off.     | <i>Design Development</i> |
| 9  | Minggu 9<br>8-12 September 2025         | MNS<br>Children<br>Playground | Merancang konsep <i>playground</i> dan menyusun layout, serta melakukan <i>site visit</i> untuk studi.                                  | <i>Pre-design</i>         |
| 10 | Minggu 10<br>15-19 September 2025       |                               | Menyusun <i>site plan</i> dan melakukan <i>site survey</i> .  | <i>Pre-design</i>         |
| 11 | Minggu 11<br>22-26 September 2025       |                               | Menyelesaikan pemilihan material, revisi <i>landscape</i> dan vegetasi hingga tahap final desain dan layout, serta                      | <i>Schematic Design</i>   |

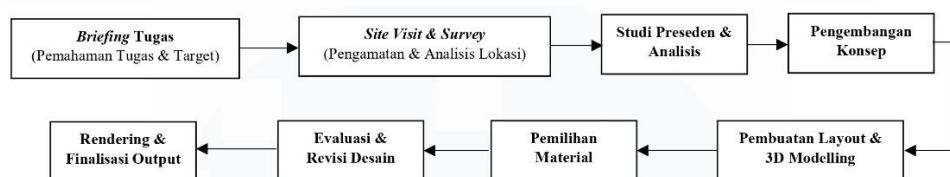
|    |   |  |   |                           |
|----|---|--|---|---------------------------|
|    |   |  | mempelajari produk sanitari di <i>showroom</i> TOTO.  |                           |
| 12 | Minggu 12<br>29 September –<br>3 Oktober 2025 | Retail, Café Library and Office Building | Melakukan koordinasi desain, revisi interior, <i>site survey</i> , penyusunan layout <i>retail-office</i> , serta penentuan material dan <i>landscaping</i> .                               | <i>Schematic Design</i>   |
| 13 | Minggu 13<br>6-10 Oktober 2025                |  | Menyusun dan mendetailkan layout untuk area <i>retail</i> , <i>library</i> , dan <i>office</i> . Serta mengikuti koordinasi final terkait pengembangan proyek retail dan office building.   | <i>Design Development</i> |
| 14 | Minggu 14<br>13-17 Oktober 2025               | Rumah Kebun                              | Mengumpulkan data dan melakukan analisis tapak proyek di Purwakarta.  | <i>Pre-design</i>         |
| 15 | Minggu 15<br>20-24 Oktober 2025               |  | Menganalisis kondisi tapak dan masyarakat sekitar.  | <i>Pre-design</i>         |
| 16 | Minggu 16<br>27-31 Oktober 2025               |  | Melakukan survei vendor material HT dan sanitary di Sandimas, serta melakukan respons tapak dan pemrograman untuk proyek Rumah Kebun disertai pembaruan progres analisis dan konsep desain. | <i>Pre-design</i>         |
| 17 | Minggu 17<br>3-7 November 2025                | Rumah Tinggal & Rumah Kebun              | Menyusun diagram dan respons tapak, melakukan site visit proyek Mr. T di Kebon Jeruk, serta site programming dan site planning untuk Rumah Kebun PWK.                                       | <i>Schematic Design</i>   |
| 18 | Minggu 18<br>10-14 November 2025              | Rumah Tinggal                            | Wawancara dengan klien untuk kebutuhan ruang, serta revisi layout rumah Mr. T di  | <i>Pre-design</i>         |

|    |                                     |                             |   |                           |
|----|-------------------------------------|-----------------------------|---|---------------------------|
|    |                                     |                             | Kebon Jeruk dan kunjungan proyek HSP.   |                           |
| 19 | Minggu 19<br>17-21<br>November 2025 | Rumah Tinggal & Rumah Kebun | Merevisi <i>floorplan</i> dan interior rumah Mr. T. Kemudian, <i>site visit</i> ke Purwakarta untuk proyek Rumah Kebun, serta mengerjakan desain fasad dan eksterior.   | <i>Design Development</i> |
| 20 | Minggu 20<br>24-28 Desember 2025    |                             | Melakukan survei vendor Amoda di Cempaka Putih dan Sudirman serta merevisi desain interior rumah tinggal.   | <i>Design Development</i> |
| 21 | Minggu 21<br>1-5 Desember 2025      |                             | Melakukan meeting progres dengan revisi utilitas, tangga, toilet, dan atap, mengerjakan desain layout proyek Rumah Kebun, serta melakukan presentasi kepada direktur dan klien terkait pembaruan layout, detail interior, eksterior, dan lanskap. | <i>Design Development</i> |
| 22 | Minggu 22<br>8-12 Desember 2025     |                             |   | <i>Design Development</i> |

**Tabel 2.** Detail Pekerjaan Penulis di PT Permata Medialand Selama Kerja Praktik

**Sumber:** Penulis (2025)

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Praktik



**Gambar 3.** Bagan Uraian Pelaksanaan Kerja Praktik

**Sumber:** Penulis (2025)

Kerja praktik dilaksanakan secara *offline* di kantor PT Permata Medialand setiap senin hingga jumat, pukul 08.00 – 15.00 WIB. Koordinasi dilakukan melalui rapat mingguan, yang berfungsi untuk membahas progres, kendala, serta pembagian tugas atau revisi desain. Pekerjaan biasa dimulai dari *site visit* dan *site survey* untuk memperoleh data eksisting dan kebutuhan desain, kemudian dilanjutkan dengan *site analysis* sebagai dasar penyusunan konsep. Penulis kemudian menyusun konsep dan layout, mengembangkan *3D modelling*, melakukan pemilihan material, serta melakukan *rendering visual* untuk menampilkan hasil desain. Hasil pekerjaan dievaluasi dan revisi dalam sesi diskusi internal. Kemudian, pada tahap akhir penulis menyusun materi presentasi untuk pemaparan kepada perusahaan.

### 3.3.1 Proses Pelaksanaan

Selama pelaksanaan kerja praktik, penulis mengerjakan empat proyek internal perusahaan, yaitu *Retail*, *Café Library and Office Building*, *MNS Children Playground* dan Rumah Tinggal. Ketiga proyek tersebut memiliki karakter dan skala yang berbeda. Sehingga tahapan penggeraannya dilakukan secara bertahap. Pada awalnya, setiap proyek dikerjakan secara satu per satu untuk memperoleh konsep dan arah desain yang jelas, kemudian pada tahap finalisasi mulai berjalan secara paralel karena adanya proses revisi.

Melalui proses tersebut, penulis memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai alur perancangan arsitektur secara menyeluruh, mulai dari tahap analisis tapak hingga penyusunan visualisasi akhir desain. Sejalan dengan itu, terdapat sejumlah keterampilan teknis yang berkembang selama pelaksanaan kerja praktik, antara lain:

- Kemampuan menyusun konsep desain berbasis analisis tapak, dengan mempertimbangkan potensi, kendala, orientasi, dan konteks lingkungan.
- Pengembangan layout dan organisasi ruang yang logis dan efisien, sehingga alur sirkulasi dan hubungan antar ruang lebih terstruktur.
- Menyesuaikan konsep desain dengan anggaran yang tersedia, agar rancangan tetap realistik dan dapat direalisasikan.
- Menentukan material yang sesuai dengan karakter ruang, kebutuhan fungsi, serta ketersediaan material pada vendor.
- Peningkatan kualitas 3D modelling dan rendering, khususnya dalam menghasilkan visualisasi dengan pencahayaan yang cerah.

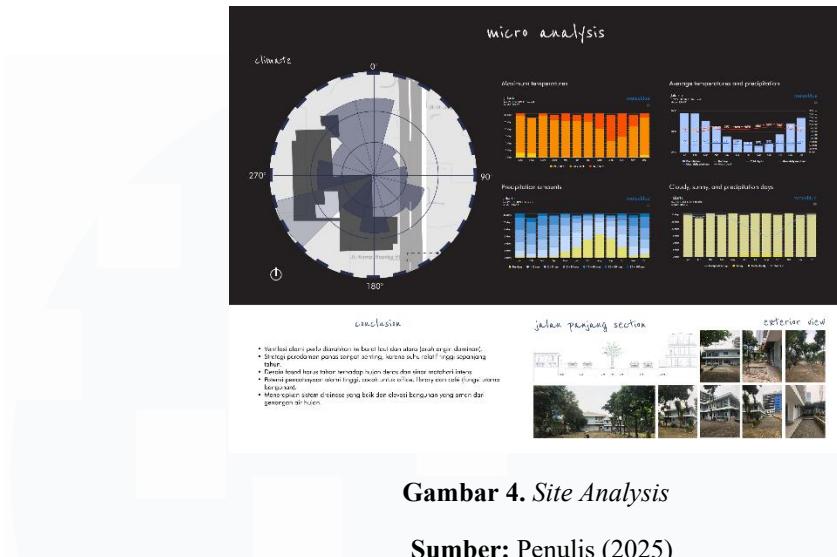
Setiap proyek memiliki konteks, kebutuhan, serta tantangan yang berbeda sehingga menuntut penyesuaian pendekatan desain yang tepat. Berikut ini merupakan penjelasan rinci mengenai proyek-proyek yang telah penulis kerjakan.

### 1. *Retail, Café Library and Office Building*



Gambar 3.1 *Site Context*

Sumber: Penulis (2025)



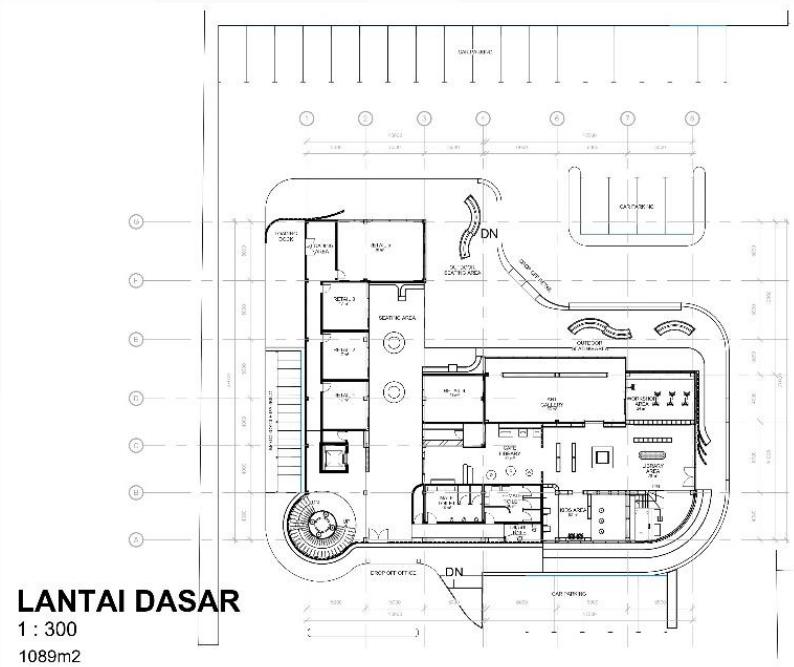
**Gambar 4.** Site Analysis

Sumber: Penulis (2025)

Proyek pertama penulis di PT Permata Medialand adalah merancang *Retail*, *Café Library* dan *Office* yang berlokasi di Jalan Panjang, Kebon Jeruk, Jakarta Barat, pada lahan dengan luas kurang lebih 1.500 m<sup>2</sup>. Pada tahap awal, *briefing* yang diberikan oleh perusahaan hanya mencakup area retail dan kantor untuk PT Permata Medialand sebagai bagian dari rencana pengembangan kawasan. Namun, kondisi eksisting area *site* berada di tengah area parkir kendaraan dan ditutupi dengan hotel berbintang empat yang berdiri di sisi selatan atau bagian depan. Kondisi ini berpotensi membuat bangunan sulit memiliki daya tarik apabila hanya diisi program yang bersifat umum dan tidak memiliki identitas kuat.

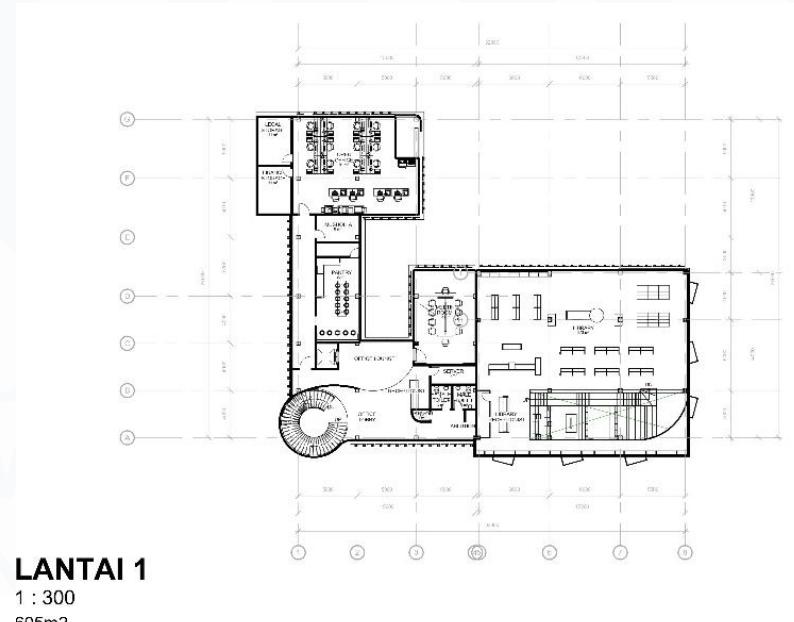
Untuk menjawab permasalahan tersebut, penulis melakukan analisis tapak meliputi orientasi matahari, pola sirkulasi pengguna, potensi akses, serta konteks visual lingkungan. Dari analisis tersebut, penulis mengusulkan pengembangan konsep yang lebih kuat dengan menambahkan *Café Library* sebagai pusat kegiatan utama atau *main attraction*. Kehadiran *Café Library* dimaksudkan untuk memberikan nilai tambah, sekaligus menciptakan ruang

publik yang dapat menarik pengunjung dan menjadi identitas baru bagi kawasan tersebut.



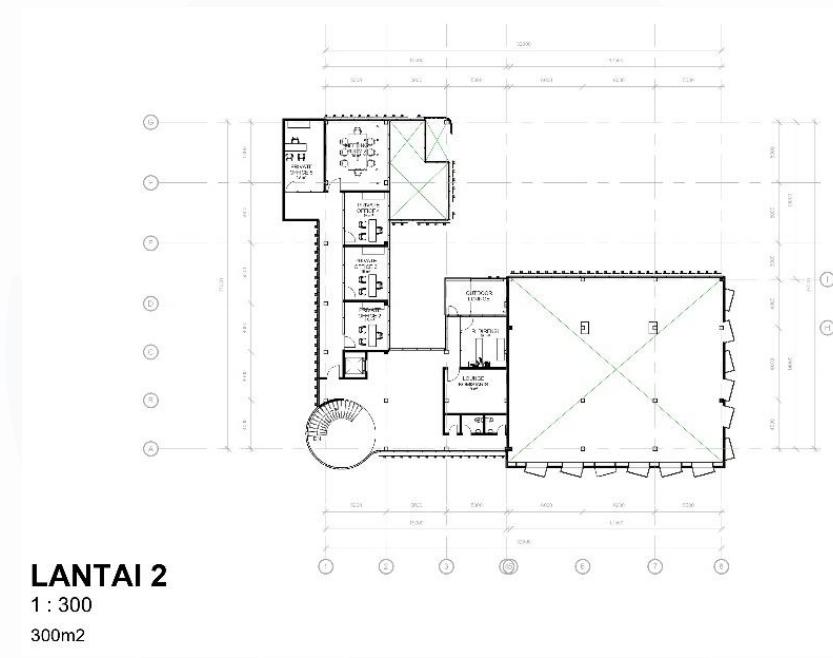
**Gambar 5.** Denah Lantai Dasar

**Sumber:** Penulis (2025)



**Gambar 6.** Denah Lantai 1

**Sumber:** Penulis (2025)



**Gambar 7.** Denah Lantai 2

**Sumber:** Penulis (2025)

Program ruang kemudian dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan ruang *workshop* kreatif seperti *pottery*, melukis, dan kegiatan seni lainnya, serta *art gallery* yang dapat mendukung aktivitas komunitas kreatif lokal. Area retail juga dirancang sebagai *open space* dengan konsep ruang interaktif yang berpadu dengan elemen *landscape*, sedangkan ruang kantor ditempatkan di lantai dua dan disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas kerja PT Permata Medialand, termasuk pola kerja, kebutuhan ruang, serta kenyamanan pengguna dalam bekerja.



**Gambar 8. Retail Entrance**

**Sumber:** Penulis (2025)



**Gambar 9. Outdoor Seating Area**

**Sumber:** Penulis (2025)





**Gambar 10. Water Curtain**

**Sumber:** Penulis (2025)

Salah satu tantangan utama dalam perancangan ini adalah menciptakan suasana ruang yang sejuk dan nyaman, mengingat kondisi tapak yang berada di tengah parkiran dan dikelilingi oleh perkerasan aspal dan minim vegetasi. Untuk itu, penulis merancang elemen *water curtain* pada dinding kaca area perpustakaan, berpadu dengan vegetasi untuk memberikan suasana tenang dan sejuk (*zen-like ambience*). Elemen ini juga membantu menurunkan suhu ruang secara pasif dan memperkaya kualitas pengalaman ruang bagi pengunjung.



**Gambar 11. Book Spine Facade**

**Sumber:** Penulis (2025)



**Gambar 12. Interior Library 1**

**Sumber:** Penulis (2025)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**Gambar 13. Interior Library 3**

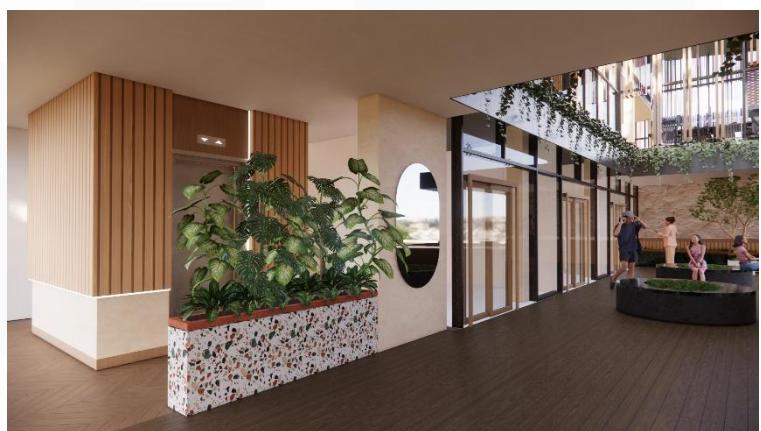
**Sumber:** Penulis (2025)



**Gambar 14. Interior Library 4**

**Sumber:** Penulis (2025)

Sementara itu, fasad bangunan dirancang dengan inspirasi bentuk “*book spine*” untuk memperkuat identitas *Café Library*. Selain menjadi elemen estetis, fasad ini juga berfungsi untuk mengurangi paparan cahaya langsung ke bagian dalam, terutama area penyimpanan buku yang perlu dijaga dari paparan sinar matahari. Pada bagian *interior Café Library*, tangga dirancang sebagai elemen ruang yang tidak hanya berfungsi sebagai akses vertikal, tetapi juga sebagai area duduk dan membaca. Ruang di bawah tangga dimanfaatkan sebagai *reading nook* untuk anak, sehingga tidak ada ruang yang *waste*.



**Gambar 15. Retail Area**

**Sumber:** Penulis (2025)



**Gambar 16. Retail Facade**

**Sumber:** Penulis (2025)

Area retail dirancang dengan ruang terbuka dengan banyak *seating area* di antara pepohonan lanskap, sehingga menciptakan suasana ruang luar yang sejuk, nyaman dan ramah pengunjung. Selain itu, tangga putar yang menghubungkan area retail ke kantor juga menjadi elemen visual utama sekaligus pembentuk karakter ruang.



**Gambar 17. Interior Library 3**

**Sumber:** Penulis (2025)



**Gambar 18. Interior Library 4**

**Sumber:** Penulis (2025)

Desain mengalami beberapa kali diskusi dan revisi mingguan dengan pembimbing, hingga akhirnya disetujui dan masuk ke tahap penyusunan detail gambar kerja untuk keperluan konstruksi. Proses pengerjaan proyek ini menghabiskan waktu sekitar 2 bulan.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2. Cosmic City (*MNS Children Playground*)



**Gambar 19.** Site Analysis

Sumber: Penulis (2025)

Proyek kedua yang dikerjakan penulis adalah perancangan *Children Playground* yang berlokasi di *Multimedia Nusantara School (MNS)*, Gading Serpong, Tangerang, dengan luas area 160m<sup>2</sup> (10 x 16 meter). *Playground* ini ditujukan untuk anak usia TK hingga SD, sehingga pendekatan desain harus mengutamakan aspek keamanan, stimulasi perkembangan sensorik, serta kenyamanan ruang bagi anak-anak yang memiliki tingkat aktivitas tinggi.



**Gambar 20.** Eksisting Site

Sumber: Penulis (2025)

Tahap awal dimulai dari *site visit*, di mana penulis melakukan pengamatan langsung terhadap kondisi tapak, orientasi matahari, potensi sirkulasi udara, serta hubungan antara area *playground* dengan jalur sirkulasi sekolah. Dari observasi tersebut ditemukan bahwa area bermain perlu memiliki alur pergerakan yang jelas agar aktivitas anak dapat berlangsung secara terarah dan tidak saling bertabrakan. Selain itu, pemilihan material harus mempertimbangkan tekstur, kekuatan, tingkat keamanan, dan biaya agar tetap terjangkau namun fungsional dan aman bagi anak.

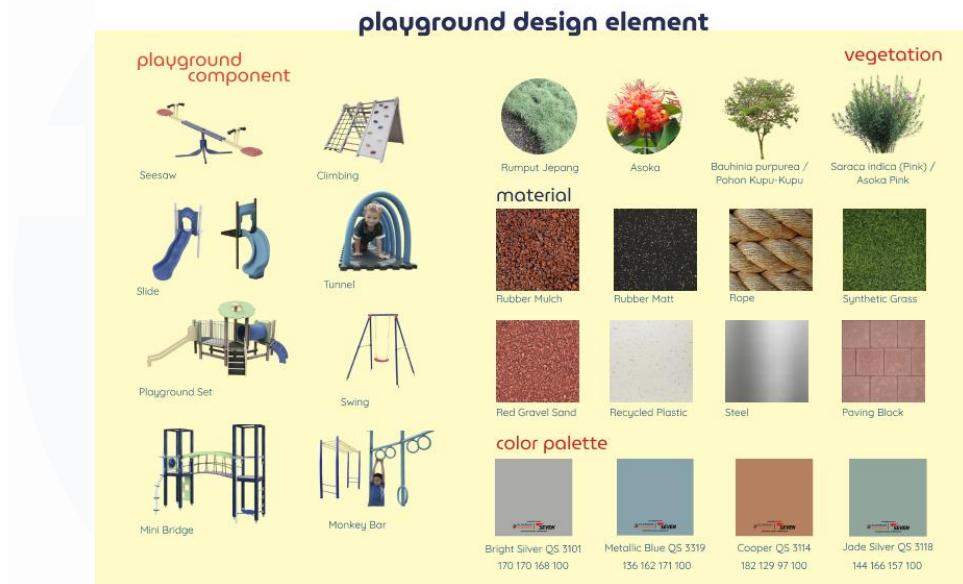


**Gambar 21. Design Concept**

**Sumber:** Penulis (2025)

Konsep desain yang diterapkan adalah “*Cosmic City*”, menyesuaikan dengan karakter *MNS* yang memiliki identitas arsitektur modern dan inovatif. Konsep ini diterjemahkan dalam bentuk alur ruang (*flow*) yang terstruktur dari zona *entrance*, menuju zona permainan, tempat istirahat/berkumpul, hingga *green pocket*.

Warna, bentuk, dan elemen visual dipilih dengan nuansa cerah untuk mendukung suasana yang menyenangkan.



**Gambar 22. Design Element**

**Sumber:** Penulis (2025)

Dalam penyusunan layout dan zoning, penulis merancang pengelompokan area permainan berdasarkan tingkat aktivitas, sehingga permainan yang bersifat aktif seperti *monkey bar*, *climbing*, ayunan, dan jungkat-jungkit ditempatkan terpisah dari permainan sensorik yang lebih tenang seperti *tunnel* dan area duduk. Pendekatan ini bertujuan untuk meminimalkan risiko tabrakan antar pengguna serta membantu guru dalam mengawasi anak secara lebih efektif.

Proses desain dilakukan mulai dari sketsa konsep, pengembangan denah, pembuatan 3D model, hingga rendering visual. Penulis juga meneliti dan memilih material yang aman untuk anak, seperti lantai *rubber mat* untuk meredam benturan, struktur permainan berbahan kayu dan plastik solid agar tidak berujung

tajam, serta finishing yang tidak toksik. Selain itu, setiap modul permainan disesuaikan dengan tinggi tubuh anak untuk memastikan kenyamanan penggunaan.

#### design proposal

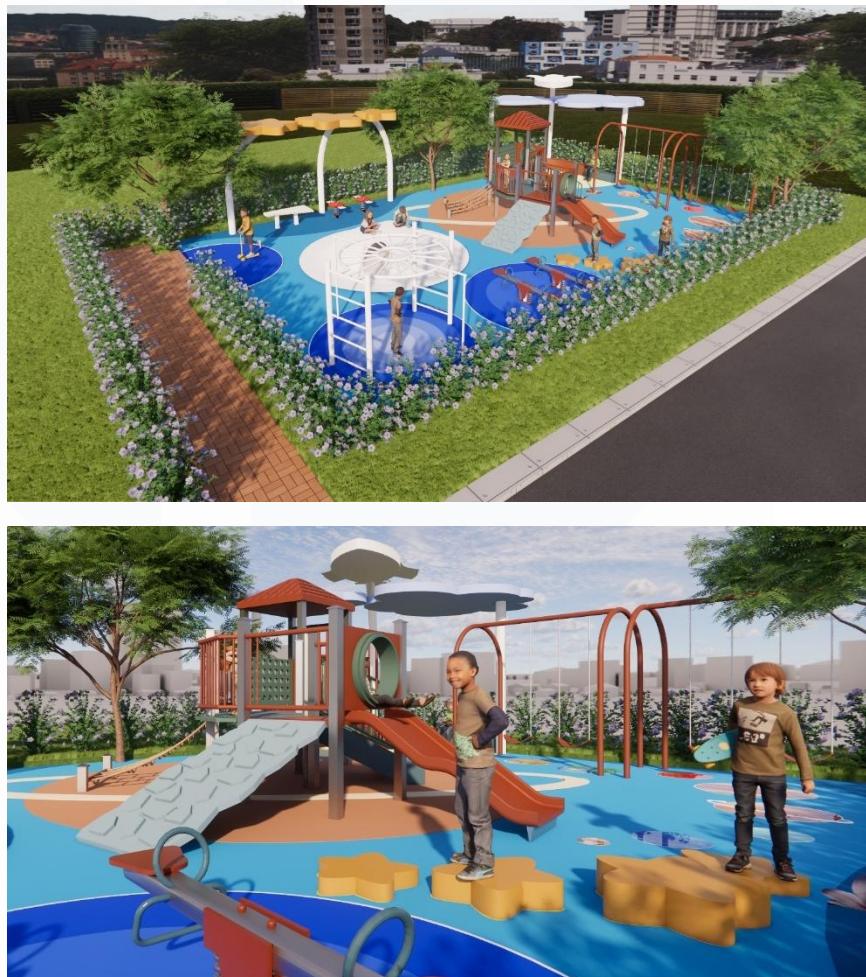


**Gambar 23. Design Proposal**

**Sumber:** Penulis (2025)

Koordinasi dan revisi desain dilakukan bersama *General Manager* melalui diskusi rutin terkait kelayakan konstruksi dan durabilitas material. Revisi lebih banyak ditekankan pada

penyesuaian material dan finalisasi elemen keamanan. Pada tahap akhir, penulis mempresentasikan gambar kerja detail, render 3D, spesifikasi material, serta diagram zona bermain sebagai keluaran final yang siap untuk dilanjutkan ke tahap pengerjaan konstruksi.



**Gambar 24. Render Playground**

**Sumber:** Penulis (2025)

### **3. Mr. T Housing Project**

Proyek rumah tinggal ini merupakan proyek bangunan baru yang berlokasi di kawasan Perumahan Permata Puri Media, Kembangan, dengan luas lahan sekitar 237 m<sup>2</sup> dan ketentuan Koefisien Dasar Bangunan (KDB) sebesar 50%. Bangunan direncanakan memiliki 2

hingga 3 lantai, menyesuaikan kebutuhan ruang klien serta strategi perancangan untuk memaksimalkan kenyamanan hunian pada lahan kavling. Rumah ini dirancang sebagai hunian keluarga yang terdiri dari lima orang penghuni, yaitu ayah, ibu, dua anak, dan nenek, serta satu orang asisten rumah tangga.

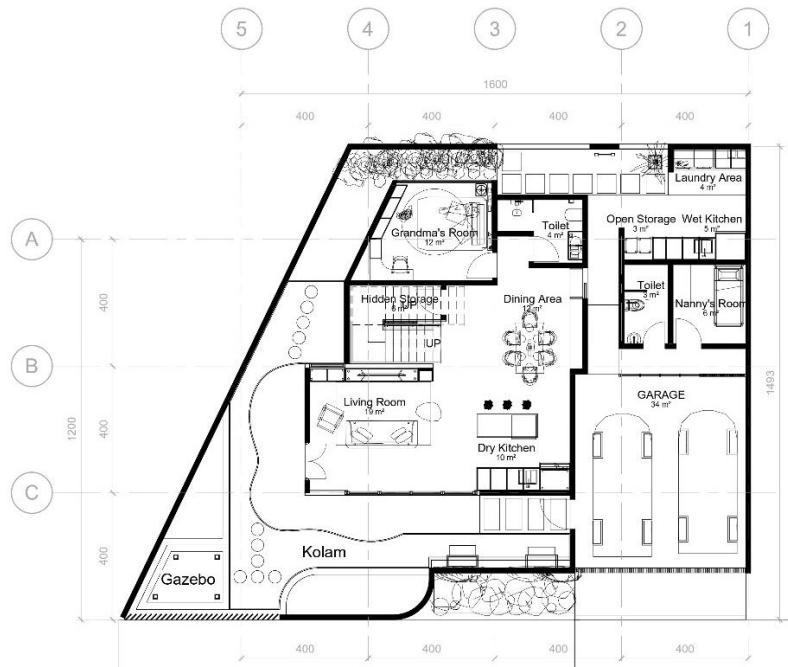
Pada tahap awal, penulis terlibat langsung dalam kegiatan *site visit* untuk memahami kondisi eksisting tapak secara menyeluruh. Tapak berada pada posisi kavling tusuk sate dan menghadap ke arah selatan. Di satu sisi tapak berbatasan langsung dengan tembok pembatas kompleks yang bersebelahan ke jalan umum, sehingga berpotensi menimbulkan kebisingan dari lalu lintas kendaraan dan aktivitas sekitar. Selain itu, tapak berada dekat dengan pos satpam dan taman kecil lingkungan, yang memberikan keuntungan dari sisi keterbukaan visual, namun juga menuntut pengolahan privasi yang matang.

Berdasarkan hasil analisis tapak, tantangan utama dalam perancangan rumah ini adalah menciptakan hunian yang memiliki privasi tinggi dari luar, khususnya dari arah depan dan samping tapak, namun tetap terbuka, menyatu, dan minim sekat di bagian dalam. Klien juga menginginkan suasana rumah yang adem dan nyaman, dengan sirkulasi udara alami yang baik, meskipun berada pada lahan kavling dengan keterbatasan bukaan dan aturan khusus terkait posisi tusuk sate, yaitu tidak diperkenankan adanya pintu utama yang langsung menghadap ke arah jalan.

Klien mengusulkan pendekatan konsep modern tropical sebagai dasar perancangan. Konsep ini dipilih karena mampu menjawab kebutuhan iklim tropis, kenyamanan termal, serta karakter hunian yang hangat dan alami. Elemen modern tropical diterapkan melalui penggunaan secondary skin, pengolahan bukaan

yang terkontrol, serta kehadiran *landscape* yang dominan di hampir seluruh area rumah.

Perancangan dimulai dari penyusunan konsep tata ruang dan *zoning*, yang kemudian diterjemahkan ke dalam denah awal. Penataan ruang dirancang berdasarkan aktivitas dan kebutuhan masing-masing penghuni. Area publik dan semi-publik seperti ruang tamu, ruang keluarga, ruang makan, dan dapur dirancang dengan konsep *open plan*, sehingga ruang terasa lebih luas, terang, dan saling terhubung tanpa banyak sekat permanen. Selain itu, terdapat satu kamar khusus untuk orang tua/nenek, yang dirancang dengan akses yang mudah dan kenyamanan maksimal. Serta kamar asisten rumah tangga yang ditempatkan pada area servis.

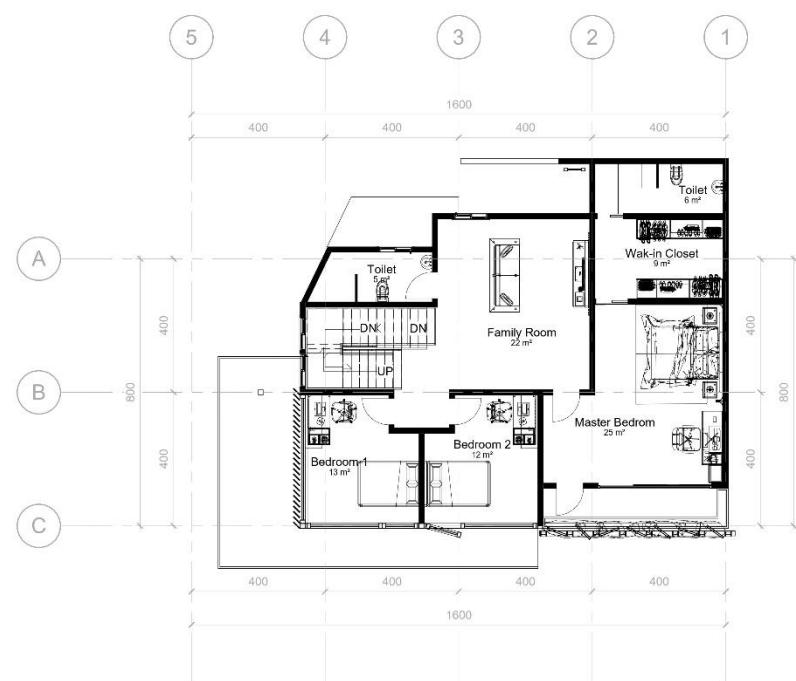


**Gambar 25.** Denah Lantai Dasar

**Sumber:** Penulis (2025)

Kebutuhan ruang klien diterjemahkan secara spesifik ke dalam desain. Kamar tidur utama dirancang sebagai ruang yang

tenang dan privat, dilengkapi dengan *walk-in closet* dan kamar mandi dalam, tanpa keberadaan televisi sesuai permintaan klien. Dua kamar anak dirancang dengan pencahayaan alami yang baik serta dilengkapi area belajar untuk menunjang aktivitas sehari-hari. Selain itu, terdapat satu kamar khusus untuk orang tua/nenek, yang dirancang dengan akses yang mudah dan kenyamanan maksimal. Ruang kerja disediakan sebagai ruang tersendiri untuk mendukung aktivitas profesional penghuni rumah.



**Gambar 26.** Denah Lantai 2

**Sumber:** Penulis (2025)

Untuk menjawab isu kebisingan dan privasi dari lingkungan sekitar, penulis mengolah fasad bangunan dengan pendekatan tertutup ke luar namun terbuka ke dalam. Penggunaan *secondary skin* pada fasad berfungsi sebagai penyaring visual dan cahaya matahari langsung, sekaligus membantu menjaga kenyamanan termal di dalam bangunan. Bukaan diarahkan ke area taman dalam

dan sisi yang lebih aman secara visual, sehingga aktivitas penghuni tetap terlindungi dari pandangan luar.



**Gambar 27.** Tampak Bangunan

**Sumber:** Penulis (2025)



**Gambar 28.** Potongan Bangunan

**Sumber:** Penulis (2025)

Elemen landscape menjadi bagian penting dalam perancangan rumah ini. Taman dirancang mengelilingi bangunan, sehingga hampir seluruh ruang utama memiliki hubungan visual langsung dengan area hijau. Kehadiran kolam ikan koi tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga membantu menciptakan suasana yang sejuk dan menenangkan. Selain taman di lantai dasar, penulis juga merancang kebun di area *rooftop*, yang berfungsi sebagai ruang hijau tambahan sekaligus area relaksasi bagi penghuni.

Pada tahap pengembangan desain, penulis melanjutkan ke penyusunan model 3D eksterior dan interior, guna membantu klien memahami bentuk ruang secara menyeluruh. Desain interior mengusung gaya *modern tropical* minimalis, dengan pemilihan material bernuansa alami, warna netral, serta pencahayaan yang hangat. Transisi antara ruang dalam dan luar dirancang secara halus melalui bukaan lebar dan hubungan visual dengan taman.





Gambar 3.21 Render 3D Exterior

Sumber: Penulis (2025)





Gambar 3.21 Render Interior Kamar Orang Tua

Sumber: Penulis (2025)



Gambar 3.21 Render Jalan Servis

Sumber: Penulis (2025)

Selama proses perancangan, desain mengalami beberapa kali revisi, terutama pada aspek pengaturan ruang, untuk menyesuaikan kembali kebutuhan klien serta meningkatkan efisiensi sirkulasi. Revisi pada tahap render relatif minim dan lebih berfokus pada penyesuaian material, pencahayaan, serta detail visual. Seluruh proses desain dikerjakan menggunakan Revit untuk pemodelan dan gambar teknis, serta Enscape untuk kebutuhan visualisasi dan render.

Hingga tahap saat ini, proyek berada pada fase pengembangan desain dengan keluaran berupa model 3D final yang masih berjalan (*on going*). Proyek ini menjadi pengalaman penting bagi penulis dalam memahami proses perancangan rumah tinggal secara menyeluruh, mulai dari analisis tapak, penerjemahan kebutuhan klien, pengolahan konsep *modern tropical*, hingga koordinasi desain yang adaptif terhadap revisi dan kondisi lapangan.

### **3.3.2 Kendala yang Ditemukan**

#### **3.3.2.1 Perancangan Retail, Café Library and Office Building**

Dalam proses perancangan proyek *Retail, Café Library and Office Building*, beberapa kendala muncul baik dari sisi tapak maupun teknis desain. Lokasi proyek yang berada di tengah area parkir dan terhimpit oleh bangunan hotel berbintang empat menyebabkan kualitas pencahayaan alami dan privasi ruang menjadi terbatas. Tantangan lainnya adalah keterbatasan lahan untuk mengatur alur sirkulasi pengunjung, serta memastikan struktur dan façade tetap realistik untuk dibangun.

#### **3.3.2.2 Perancangan *Cosmic City***

Pada proyek *Cosmic City*, kendala utama berkaitan dengan kebutuhan keamanan bagi anak usia TK–SD. Area bermain yang relatif terbatas membuat penulis harus mengatur zonasi permainan aktif dan sensorik dengan hati-hati agar aktivitas anak tidak saling bertabrakan. Selain itu, pemilihan material permainan menjadi tantangan karena modul yang aman untuk anak sering kali memiliki harga yang cukup tinggi, sehingga harus dilakukan pendekatan yang tetap aman namun harga terjangkau.

#### **3.3.2.3 Perancangan Rumah Tinggal Mr. T**

Dalam perancangan rumah tinggal Mr.T di Perumahan Permata Puri Media, penulis menghadapi beberapa kendala utama.

Kendala terbesar berasal dari kondisi lahan kavling tusuk sate, yang tidak memungkinkan adanya akses utama menghadap langsung ke arah jalan. Hal ini menuntut pengaturan sirkulasi bangunan yang lebih cermat.

Selain itu, tapak berbatasan dengan tembok kompleks dan jalan umum, sehingga berpotensi menimbulkan kebisingan dari aktivitas sekitar. Dari sisi kebutuhan klien, terdapat tantangan dalam memenuhi keinginan akan privasi tinggi dari arah luar, namun tetap menghadirkan ruang dalam yang terbuka, minim sekat, dan nyaman.

Kendala lainnya adalah pencapaian kenyamanan termal pada bangunan, mengingat lingkungan sekitar yang cukup padat. Proses perancangan juga mengalami beberapa kali revisi *layout*, terutama untuk menyesuaikan kebutuhan ruang seluruh anggota keluarga tanpa mengganggu konsep desain yang telah ditetapkan.

### 3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

#### 3.3.3.1 Perancangan Retail, Café Library and Office Building

Untuk mengatasi keterbatasan pencahayaan dan privasi akibat lokasi tapak, penulis merancang penggunaan *water curtain* dan lapisan lanskap pada façade kaca untuk menciptakan suasana yang lebih sejuk dan terlindungi, sekaligus memberikan identitas visual yang kuat. Pengembangan sirkulasi dan zoning dilakukan dengan pendekatan *open space* yang fleksibel, memungkinkan integrasi antara area *café library*, dan retail tanpa membuat ruang terasa sempit. Selain itu, proses revisi desain diatasi dengan membuat beberapa skenario alternatif sehingga penyesuaian dapat dilakukan lebih cepat dan terarah. Penulis juga menyesuaikan desain struktur berdasarkan masukan teknis untuk memastikan desain tetap realistik dibangun.

### **3.3.3.2 Perancangan *Cosmic City***

Untuk mengatasi keterbatasan lahan dan kebutuhan keamanan, penulis menyusun zoning berdasarkan tingkat aktivitas, sehingga permainan aktif seperti monkey bar dan ayunan ditempatkan terpisah dari area sensorik. Penulis juga memilih material yang ramah anak seperti *rubber mat*, sehingga tetap berada dalam batas anggaran tanpa mengurangi kenyamanan.

### **3.3.3.3 Perancangan Rumah Tinggal Mr. T**

Sebagai solusi atas kondisi kavling tusuk sate, penulis merancang akses masuk yang tidak berorientasi langsung ke jalan tusuk sate serta mengolah fasad depan agar lebih tertutup. Untuk mereduksi kebisingan dan meningkatkan privasi, penulis menempatkan ruang-ruang utama ke arah dalam tapak dan memanfaatkan *secondary skin* serta elemen *landscape* sebagai pembatas alami.

Kebutuhan akan privasi dan keterbukaan dijawab melalui konsep tertutup ke luar dan terbuka ke dalam, dengan bukaan diarahkan ke taman dan ruang hijau internal. Kenyamanan termal dicapai melalui penerapan konsep *modern tropical*, seperti penggunaan *overhang*, *secondary skin*, vegetasi, dan kolam ikan untuk membantu menurunkan suhu lingkungan.