

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

Bab ini akan membahas secara mendalam mengenai berbagai proyek yang dikerjakan selama masa program Kerja Profesi di PT. Je Feriasthama, yang merupakan pengalaman berharga bagi praktikan. Selama periode ini, praktikan terlibat dalam beberapa proyek penting yang sangat menantang, yaitu sayembara Taman Hiburan Rakyat Surabaya dan , yang memberikan kesempatan untuk memperoleh pengalaman langsung dan praktik dalam proses desain serta pengembangan konsep arsitektur yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan klien.

Selama periode tersebut, praktikan tidak hanya terlibat dalam proses desain, tetapi juga memperoleh wawasan yang komprehensif mengenai tahapan perencanaan desain, yang mencakup berbagai aspek penting. Salah satu hal yang dipelajari adalah komunikasi efektif dalam penyampaian ide, yang sangat krusial dalam konteks tim yang terdiri dari berbagai latar belakang. Praktikan belajar bagaimana menyampaikan konsep desain dengan jelas dan tepat, agar semua anggota tim dapat memahami dan berkontribusi terhadap pengembangan desain yang lebih baik. Selain itu, praktikan juga belajar bagaimana merespons secara tepat terhadap Term of Reference (TOR) atau Kerangka Acuan Kerja (KAK) yang diberikan oleh klien. Ini melibatkan melakukan analisis yang mendalam untuk memahami kebutuhan dan harapan klien, sehingga solusi desain yang dihasilkan benar-benar sesuai dan dapat memenuhi ekspektasi yang ada.

Di samping itu, keterampilan praktikan dalam mengolah informasi yang terbatas menjadi konsep visual yang komunikatif juga diasah dengan sangat baik. Praktikan dilatih untuk mempresentasikan ide-ide mereka melalui berbagai media, mulai dari referensi visual yang relevan, sketsa awal yang memberikan gambaran kasar tentang desain, hingga model 3D yang lebih detail dan mendalam. Kemampuan ini sangat penting untuk mempermudah pemahaman dan penyampaian konsep kepada tim dan klien, sehingga dapat mempercepat proses pengambilan keputusan dan mengurangi potensi kesalahpahaman yang mungkin terjadi. Pengalaman ini mengajarkan pentingnya ketepatan dalam menyampaikan gagasan desain secara visual dan verbal, sekaligus kemampuan untuk menganalisis serta mengembangkan ide secara kreatif, yang merupakan keterampilan yang sangat berharga bagi seorang arsitek. Dengan demikian, bab ini akan menggambarkan bagaimana pengalaman praktikan selama

program Kerja Profesi ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang berbagai aspek dalam dunia arsitektur dan desain, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di industri yang semakin kompetitif ini.

Sayembara ini diadakan untuk memperbaharui dan menghidupkan kembali Taman Hiburan Rakyat (THR) Surabaya yang terbengkalai, dengan tujuan agar dapat menjadi ruang publik multifungsi yang menarik dan inklusif bagi seluruh lapisan masyarakat. Proyek ini bertujuan menciptakan lingkungan yang menyediakan fasilitas rekreasi, area kreasi seni, serta sarana olahraga yang dapat dinikmati oleh masyarakat dari berbagai kalangan, baik lokal maupun luar kota. Selain menjadi destinasi wisata, desain akhir dari proyek ini diharapkan mampu mencerminkan identitas kota Surabaya, sambil tetap memperhatikan keberlanjutan dan akses terbuka bagi semua lapisan masyarakat. Dengan demikian, THR dapat berperan sebagai pusat komunitas yang mendorong interaksi sosial, pengembangan kreativitas, dan peningkatan kualitas hidup di Surabaya, sehingga menciptakan atmosfer yang menyenangkan dan menginspirasi bagi pengunjung. Ruang publik ini diharapkan dapat menyatukan beragam kegiatan masyarakat, seperti konser, pameran seni, olahraga, serta acara komunitas, yang semuanya dapat berlangsung dalam satu lokasi yang nyaman dan aman.

Dalam pembahasan ini, praktikan akan menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan pembuatan masterplan yang dilakukan PT. Je Feriasthama saat mengikuti sayembara THR Surabaya, termasuk analisis mendalam terhadap kebutuhan pengguna, pengumpulan data kontekstual, serta pengembangan konsep desain yang inovatif dan responsif terhadap kondisi sekitar. Selain itu, praktikan juga akan membandingkan proses perancangan arsitektur yang dilakukan oleh perusahaan dengan teori-teori yang telah dipelajari di bangku kuliah. Melalui analisis tersebut, praktikan akan menunjukkan bagaimana teori-teori tersebut dapat diaplikasikan dalam konteks nyata dan bagaimana mereka berperan dalam membentuk keputusan desain.

Dengan mengaitkan praktik langsung di lapangan dengan dasar-dasar teori arsitektur, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih utuh mengenai bagaimana mengimplementasikan pengetahuan akademis ke dalam proyek nyata, serta tantangan dan solusi yang dihadapi selama proses desain dan perencanaan masterplan THR Surabaya ini. Proses ini juga memberikan kesempatan bagi praktikan untuk berkontribusi secara langsung dalam pembuatan ruang publik yang tidak hanya fungsional, tetapi juga estetik dan berkelanjutan,

sehingga mendukung visi jangka panjang pengembangan kawasan Surabaya sebagai kota yang ramah dan progresif. Dengan demikian, diharapkan hasil akhir dari sayembara ini tidak hanya menjadi sebuah proyek arsitektural, tetapi juga membantu membangkitkan ekonomi bagi masyarakat setempat.

3.1. Pengumpulan Data Tapak dan Pengguna

Bagian ini membahas bagaimana praktikan mengumpulkan berbagai jenis data yang diperlukan dalam proses awal perancangan proyek Sayembara Taman Hiburan Rakyat (THR) Surabaya. Fokus utama pengumpulan data meliputi kondisi fisik dan konteks tapak, serta kebutuhan dan karakteristik pengguna yang menjadi target dari perancangan ruang publik ini.

Dalam tahap ini, pendekatan berbasis pengguna (user-centered design) digunakan sebagai kerangka utama, yang menekankan pentingnya memahami pengalaman, harapan, dan kebutuhan pengguna dalam merancang ruang publik (Norman, 2013). Selain itu, teori Place Attachment dari Scannell dan Gifford (2010) turut menjadi landasan dalam membaca keterikatan emosional dan sosial masyarakat terhadap ruang terbuka, sehingga desain yang dihasilkan mampu menciptakan makna dan kenyamanan.



Gambar 3 : Cover Sayembara Taman Hiburan Rakyat Surabaya 2024

Sumber : Sayembara Taman Hiburan Rakyat

Metode yang digunakan melibatkan studi literatur, analisis dokumen resmi seperti Kerangka Acuan Kerja (KAK), serta observasi perilaku pengguna berdasarkan karakteristik demografis dan budaya lokal. Proses ini menjadi pondasi penting untuk membentuk konsep desain yang tepat sasaran dan berbasis pada kebutuhan nyata pengguna serta kondisi lingkungan tapak.

3.1.1. Bidang Kerja

Praktikan memulai keterlibatannya dalam proyek Sayembara THR Surabaya dengan mengumpulkan data yang berkaitan dengan pengguna dan tapak. Bidang kerja yang dilakukan mencakup studi terhadap Kerangka Acuan Kerja (KAK) yang disediakan oleh panitia sayembara, pengumpulan referensi desain terkait ruang publik dan taman hiburan rakyat, serta observasi terhadap kebutuhan pengguna berdasarkan data demografi, gaya hidup, dan kegiatan yang ingin difasilitasi oleh proyek ini. Data yang dikaji meliputi informasi dasar tapak seperti orientasi matahari, kondisi iklim mikro, potensi vegetasi, serta data historis dan sosial kawasan. Selain itu, praktikan juga diarahkan untuk mempelajari proyek-proyek referensi yang relevan, sebagai bahan pertimbangan dalam merumuskan konsep awal desain. Studi dilakukan secara kolaboratif bersama tim perancang di bawah arahan kepala arsitek.

3.1.2. Pelaksanaan Kerja

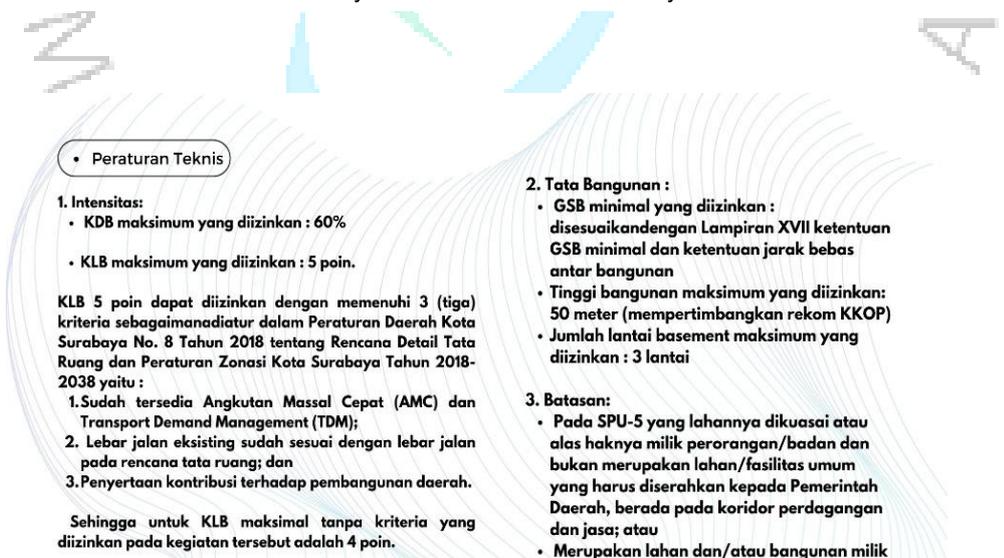
Proses pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode. Praktikan mengkaji dokumen-dokumen resmi seperti KAK dan melakukan pencarian data sekunder dari internet. Data yang dikumpulkan meliputi informasi tentang lokasi, iklim, kondisi fisik tapak, serta kebutuhan dan karakteristik pengguna. Praktikan juga melakukan penghitungan luas kebutuhan ruang berdasarkan program ruang dari panitia sayembara yang terdiri dari area hiburan, fasilitas UMKM, ruang pertunjukan, serta ruang publik terbuka. Data kemudian diolah ke dalam presentasi PowerPoint yang dibahas secara intensif dalam sesi asistensi bersama pembimbing kerja.

Pada pengumpulan data praktikan memperhatikan bagaimana cara perusahaan PT. Je Feriasthama mengambil sebuah data untuk melakukan sebuah perancangan masterplan skala kawasan di tengah kota Surabaya. Terdapat perbedaan yang cukup jauh pada saat praktikan melakukan perancangan

yang dimana praktikan selalu melakukan survey site secara langsung untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya di dalam tapak. Mungkin karena terbatasnya jarak yang terlalu jauh perusahaan lebih memilih melakukan pengumpulan data site secara *online*.



Gambar 4 : Data Tapak Taman Hiburan Rakyat
Sumber : Sayembara Taman Hiburan Rakyat 2024



Gambar 5 : Peraturan Teknis
Sumber : Studio, PT. Je Feriasthama

Salah satu metode penting dalam pelaksanaan kerja adalah identifikasi kebutuhan pengguna melalui pendekatan user-centered design, yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari setiap keputusan desain. Praktikan mengkaji data demografis dari sumber statistik pemerintah serta mengumpulkan referensi desain taman hiburan di kota lain sebagai studi komparatif. Praktikan juga melakukan penelusuran terhadap nilai-nilai budaya lokal yang dapat dijadikan dasar penguatan identitas kawasan.

3.1.3. Kendala yang Dihadapi

Kendala yang dihadapi pada proses pengumpulan data adalah terbatasnya informasi yang didapat pada minggu pertama berkerja, lalu terkadang ada beberapa peraturan dari panitia yang berubah di tengah jalan membuat praktikan sulit menjelaskan kepada pembimbing kerja data mana yang sudah bisa dipakai untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

Kendala tidak melakukan survey langsung juga mempengaruhi hasil dari pengambilan data yang dimana peserta sayembara lain memiliki data site lebih detail dibandingkan dengan para peserta yang tidak melakukan survey site.

3.1.4. Cara mengatasi kendala

Untuk mengatasi kendala tersebut praktikan melakukan studi tambahan menggunakan data dari publikasi pemerintah kota Surabaya, artikel akademik, dan referensi proyek taman kota di Indonesia sebagai acuan pembandingan. Praktikan mengikuti seminar sayembara yang diselenggarakan panitia untuk mengetahui secara jelas data dan peraturan apa yang diubah secara detail, setelah praktikan mengikuti seminar sayembara praktikan mengkonfirmasi kembali kepada pembimbing kerja untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya.

3.1.5. Pembelejaran yang Diperoleh

Praktikan memperoleh bagaimana cara mengumpulkan data dengan cara yang berbeda dari pada saat perkuliahan. Praktikan menjadi lebih mengingat kembali bagaimana cara mengumpulkan data dari awal.

3.2. Analisis Desain

Bagian ini membahas bagaimana data tapak dan kebutuhan pengguna diolah menjadi dasar analisis desain untuk proyek Sayembara THR Surabaya. Praktikan melakukan analisis tapak dan pengguna secara mendalam, yang terdiri atas analisis fisik, sosial, budaya, dan spasial, yang kemudian digunakan untuk membentuk zonasi dan sirkulasi kawasan. Proses ini mengacu pada pendekatan yang telah dipelajari dalam mata kuliah Studi Tapak dan Lingkungan serta Studi Perancangan Kota, yang menekankan pentingnya membaca konteks secara menyeluruh dan mendalam.

3.2.1. Bidang Kerja

Praktikan memiliki peran yang sangat aktif dan menyeluruh dalam tahap analisis desain. Bidang kerja yang dilakukan mencakup berbagai aspek, mulai dari analisis data pengguna, karakter tapak, hingga penyusunan zoning dan struktur ruang. Praktikan terlibat langsung dalam proses observasi tapak secara makro dan mikro, serta mendokumentasikan hasil pengamatan dalam bentuk sketsa analisis, diagram overlay, dan peta digital. Data yang diolah tidak hanya mencakup aspek fisik seperti vegetasi, orientasi matahari, dan pola sirkulasi, tetapi juga data sosial dan budaya yang diinterpretasikan dari konteks kota Surabaya dan sejarah kawasan THR.

Praktikan menyusun analisis data tapak dan pengguna berdasarkan data dari KAK, peta RTRW, dan hasil pengamatan lapangan. Analisis ini meliputi orientasi tapak, aksesibilitas, elemen alami seperti vegetasi dan kontur, serta relasi tapak terhadap lingkungan sekitarnya. Praktikan juga mengolah data pengguna berdasarkan segmentasi umur dan jenis aktivitas yang akan difasilitasi dalam taman hiburan rakyat. Data ini kemudian dikaitkan dengan kebutuhan ruang publik yang inklusif, responsif, dan berorientasi sosial budaya lokal.

Selanjutnya, praktikan mengerjakan analisis aktivitas dan kebutuhan ruang berdasarkan program ruang yang telah disusun. Dalam proses ini, praktikan menyusun tabel aktivitas beserta kebutuhannya dan menyesuaikannya dengan jenis pengguna yang akan menggunakan kawasan. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam menentukan zonasi dan

organisasi spasial tapak. Dalam menyusun zonasi, praktikan membagi kawasan menjadi beberapa zona seperti zona pertunjukan, zona rekreasi aktif dan pasif, zona UMKM, serta ruang publik fleksibel. Penentuan zonasi ini didasarkan pada pendekatan perancangan berbasis aktivitas serta prinsip zoning spasial dari teori Studi Perancangan Kota.

Dalam menyusun sirkulasi, praktikan memetakan alur gerak utama dan sekunder pengguna berdasarkan hasil analisis arah gerak dan titik masuk-keluar tapak. Skema sirkulasi mempertimbangkan kenyamanan pejalan kaki, konektivitas antarzona, serta aksesibilitas kendaraan operasional dan darurat. Praktikan juga membuat diagram jalur hijau dan zona buffer sebagai elemen pembentuk ruang transisi antarzona.

Setelah seluruh data dan analisis selesai, praktikan terlibat dalam penyusunan konsep awal. Praktikan menyumbangkan gagasan dalam pembentukan tema dan nilai utama desain berdasarkan interpretasi terhadap data pengguna dan tapak. Konsep dikembangkan dari analisis potensi tapak, kebutuhan pengguna, serta nilai historis dan sosial kawasan THR. Praktikan menyusun konsep desain menggunakan pendekatan naratif, dengan memperhatikan konteks lokal dan tujuan revitalisasi kawasan sebagai ruang publik kota.

Selain pekerjaan teknis, praktikan juga bertanggung jawab dalam menyusun dan menyajikan materi analisis untuk asistensi dan evaluasi internal studio, yang mencakup analisis sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan, titik masuk-keluar tapak, potensi visual, hingga hubungan antar zona berdasarkan aktivitas dan fungsi. Praktikan aktif berdiskusi dengan pembimbing serta tim studio untuk menyempurnakan hasil analisis sebelum masuk ke tahapan modeling.

3.2.2. Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan analisis dilakukan secara menyeluruh dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Praktikan menyusun berbagai lapisan data menggunakan metode overlay yang memetakan aspek fisik seperti kontur, vegetasi, dan arah matahari, serta aspek sosial-budaya yang diperoleh dari studi pustaka dan observasi. Semua peta analisis dibuat secara manual dan digital, menggunakan perangkat lunak seperti Canva dan SketchUp untuk keperluan visualisasi.

Pelaksanaan kerja ini mengacu pada teori dan pendekatan yang dipelajari dalam mata kuliah Studi Tapak dan Lingkungan. Misalnya, dalam menentukan elemen fisik tapak yang signifikan, praktikan menerapkan metode analisis spasial untuk membaca kondisi orientasi matahari, jalur angin, serta kemiringan tapak yang berpengaruh terhadap penentuan arah bangunan dan pembagian zona. Pemahaman ini juga membantu dalam menentukan area yang cocok untuk ruang publik terbuka, ruang teduh, dan titik-titik aktif yang digunakan masyarakat.

Dalam penyusunan sirkulasi, praktikan juga mengaplikasikan prinsip-prinsip dari mata kuliah Studi Perancangan Kota. Pemetaan alur gerak pengguna dan kendaraan dilakukan dengan mempertimbangkan aspek keterhubungan antar zona, arah pergerakan utama, dan titik konsentrasi massa. Penerapan konsep "legibility" dari Kevin Lynch menjadi pertimbangan untuk menciptakan ruang yang mudah dibaca dan dinavigasi oleh pengguna, serta untuk membangun orientasi ruang yang jelas. Praktikan turut mempertimbangkan teori urban design lainnya seperti hirarki ruang publik, struktur node, dan edge dalam merancang zonasi dan jalur pergerakan.

Praktikan juga mengembangkan diagram sirkulasi berdasarkan analisis titik masuk dan alur aktivitas pengguna yang diasumsikan dari zona parkir, titik atraksi utama, serta koneksi antarzona. Pemetaan ini bertujuan menciptakan sirkulasi yang logis, tidak saling bertabrakan antara pengunjung dan kendaraan servis, serta tetap menyenangkan secara pengalaman ruang.

Untuk mendukung pembentukan konsep, praktikan membuat sintesis dari seluruh analisis dalam bentuk mind map yang menghubungkan karakter tapak, pengguna, nilai lokal, dan potensi desain. Sintesis ini kemudian disampaikan dalam bentuk presentasi konsep awal yang dibahas dalam sesi asistensi dengan pembimbing arsitek dan anggota tim studio. Diagram zoning dan pola ruang dibuat secara bertahap berdasarkan hasil diskusi tersebut, hingga akhirnya menjadi basis pengembangan konsep massa bangunan dan ruang terbuka.

Selain itu, analisis aktivitas dan kebutuhan ruang turut dilengkapi dengan penjabaran program ruang secara spasial dan naratif. Praktikan menyusun skema hubungan antar fungsi, baik dalam bentuk matriks maupun bubble diagram, yang

kemudian dikembangkan menjadi layout tapak awal. Prinsip-prinsip yang digunakan dalam analisis ini antara lain teori A Pattern Language dari Christopher Alexander, teori ruang publik responsif oleh William H. Whyte, serta teori zoning spasial dari Studi Perancangan Kota.

Dalam menganalisis data tapak dan data pengguna, beberapa langkah penting dilakukan untuk mengolah informasi guna menghasilkan konsep desain yang relevan dan efektif. Langkah pertama adalah mengidentifikasi potensi tapak, seperti arah pencahayaan alami, area yang terlindung dari angin, dan pemandangan yang menguntungkan, sehingga kualitas ruang dapat dimaksimalkan. Di sisi lain, tantangan yang ada di tapak, seperti risiko banjir, kebisingan, atau kemiringan lahan, juga dievaluasi secara mendalam untuk merencanakan solusi desain yang tepat dan mengurangi potensi hambatan dalam implementasi.

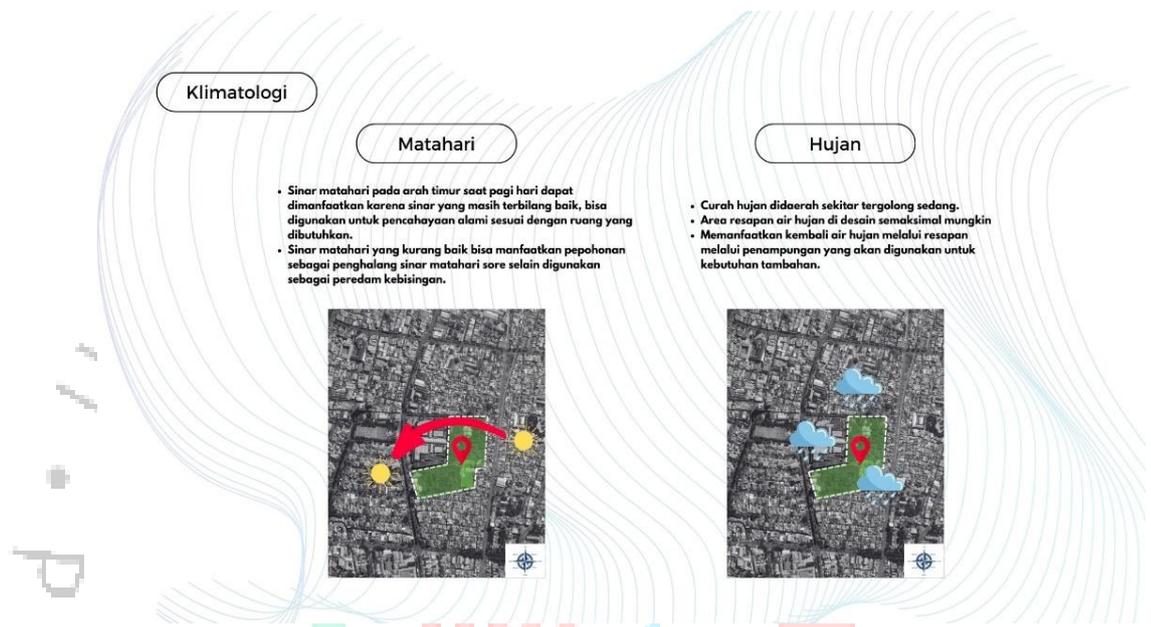


Gambar 6 : Analisis makro

Sumber : Studio, PT. Je Feriasthama

Evaluasi kesesuaian konsep desain dengan iklim dan konteks sekitar juga menjadi fokus utama. Data iklim, kondisi fisik, serta nilai-nilai budaya lokal dianalisis secara menyeluruh

untuk memastikan bahwa desain dapat beradaptasi dan harmonis dengan lingkungan sekitar. Dengan pemahaman yang baik mengenai iklim dan budaya, desain dapat berkontribusi pada kesejahteraan pengguna serta menjaga integritas dan identitas kawasan tersebut.

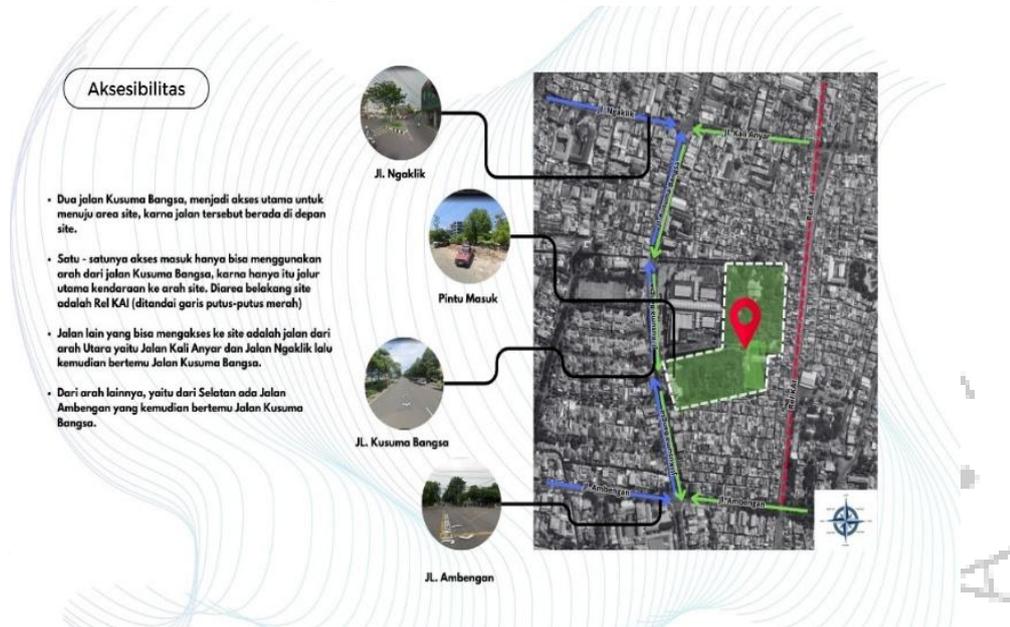


Gambar 7 : Analisis Makro

Sumber : Studio, PT. Je Feriasthama

Analisis sirkulasi dan aksesibilitas kemudian dilakukan dengan memetakan jalur sirkulasi utama serta aksesibilitas bagi pejalan kaki, kendaraan, dan kendaraan darurat. Hal ini bertujuan agar perencanaan jalan masuk dan keluar tapak menjadi efisien, serta mendukung pergerakan yang nyaman dan aman. Perencanaan sirkulasi yang baik juga membantu menciptakan konektivitas antar ruang yang fungsional, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan bergerak dengan lebih mudah di dalam kawasan.

Berdasarkan analisis kebutuhan pengguna, zonasi fungsi ruang ditentukan dengan mengelompokkan area menjadi zona publik, semi-publik, dan pribadi. Zona-zona ini diatur untuk meningkatkan fungsionalitas dan kenyamanan, dengan posisi ruang utama dan ruang pendukung yang sesuai dengan pola aktivitas pengguna. Zonasi yang tepat akan membantu



Gambar 9 : Analisis Makro
Sumber : Studio, PT. Je Feriasthama



Gambar 8 : Analisis Makro
Sumber : Studio, PT. Je Feriasthama

menciptakan lingkungan yang terorganisir, memastikan privasi, dan memfasilitasi pengalaman ruang yang lebih baik bagi pengguna.



Gambar 10 : Area Zonasi

Sumber : Sayembara Taman Hiburan Rakyat

Selanjutnya, tata letak awal dikembangkan dengan mempertimbangkan hasil analisis, termasuk orientasi bangunan terhadap mata angin, sirkulasi, dan kebutuhan privasi. Dalam perencanaan tata letak ini, aktivitas utama pengguna, aliran pergerakan, serta integrasi elemen alam dalam desain turut diperhitungkan untuk menciptakan suasana ruang yang mendukung dan nyaman bagi seluruh pengguna.

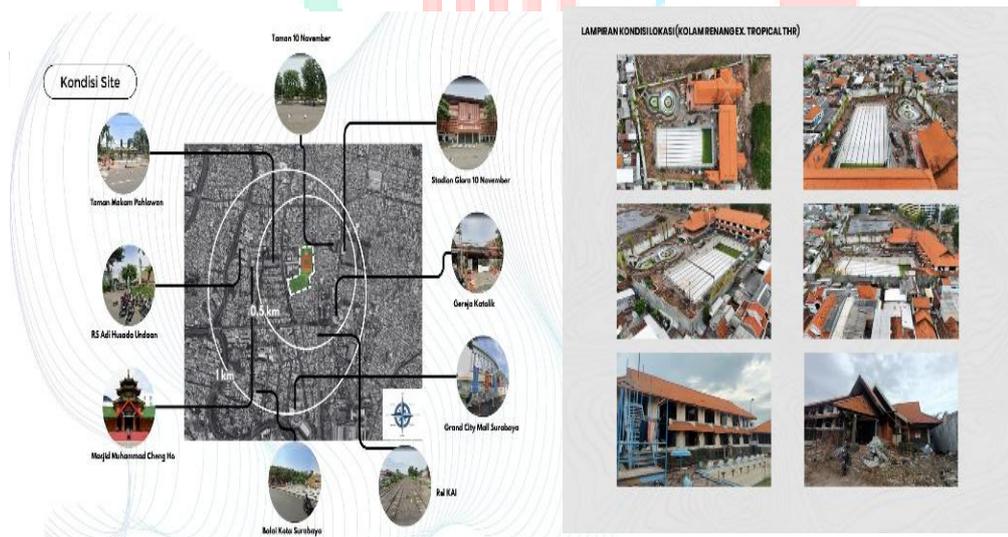
Di sisi lain, solusi keberlanjutan dan keamanan menjadi bagian integral dari perencanaan. Pemilihan material lokal, pengelolaan air hujan, serta fitur-fitur keamanan seperti sistem pengawasan dan pencahayaan direncanakan secara hati-hati untuk memastikan bahwa desain tidak hanya ramah lingkungan, tetapi juga aman bagi pengguna. Prinsip-prinsip keberlanjutan dan keamanan ini akan memberikan nilai tambah pada desain, menjaga keseimbangan antara aspek estetika, fungsi, dan keberlanjutan.

Terakhir, hasil analisis dan konsep desain awal dikomunikasikan kepada klien atau pengguna untuk memperoleh umpan balik dan memastikan bahwa interpretasi terhadap data sesuai dengan harapan dan kebutuhan mereka.

Proses komunikasi ini penting untuk menyelaraskan visi desain dengan harapan pengguna dan menjamin bahwa desain akhir dapat diterima dan diapresiasi oleh semua pihak. Dengan pendekatan analisis yang mendalam dan terstruktur ini, desain diharapkan dapat memenuhi tuntutan kontekstual, fungsional, serta responsif terhadap kebutuhan pengguna.

Praktikan menganalisis data yang sebelumnya didapatkan pada data di internet, KAK, dan seminar sayembara, PT. Je Feriasthama mendiskusikan penentuan zonasi dengan membagi beberapa zona sesuai keinginan panitia sayembara yaitu zona multifungsi plaza dan amusement park (zoning MICE). Zona yang telah ditetapkan akan dikoneksikan dengan berbagai akses sesuai fungsi, seperti menghindari aksesibilitas yang menyilang antara pejalan kaki dengan kendaraan bermotor, membuat jalur entrance yang menyesuaikan fungsi dari zona seperti apa yang akan dibuat. Hasil analisis ini akan dikembangkan lagi pada saat progress kedepannya.

Untuk mengetahui luasan massa bangunan yang akan dibuat, praktikan diminta untuk menganalisis site secara makro dan mikro secara detail. Dalam perancangan suatu bangunan



Gambar 11 : Analisis Makro

Sumber : Studio, PT. Je Feriasthama

diperlukannya respon terhadap site sekitarnya, aksis dari arah jalan, existing di sekitar site seperti *landmark*, transportasi, sungai, dsb. Analisis ini bertujuan untuk mengatur sirkulasi

manusia dan kendaraan, penghubung antar bangunan, dan penentu zonasi untuk kegiatan.

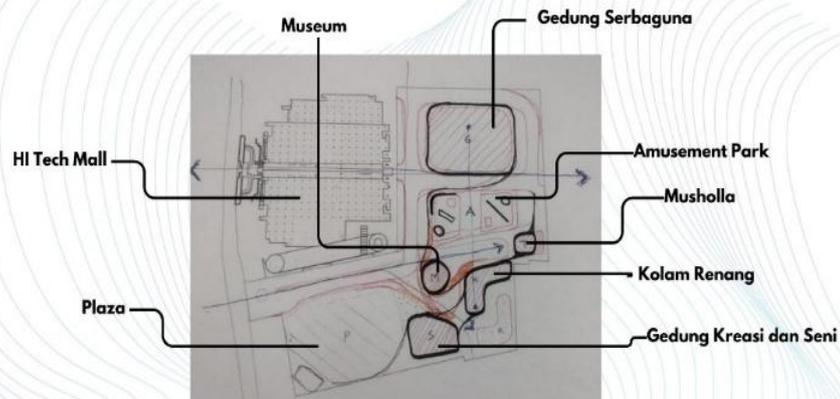
Analisis makro meliputi hal apa yang berada disekitar tapak, sedangkan analisis mikro meliputi hal-hal yang berada di dalam tapak itu sendiri. Existing pada analisis mikro bisa menjadi kelebihan dan juga kekurangan dalam mendesain, jika hal tersebut memiliki potensi baik itu view, suasana, atau manfaat maka, saat mendesain dapat digunakan untuk kegiatan yang mendukung lokasi tersebut. Sebaliknya jika hal itu menjadi kekurangan atau tidak memiliki potensi sama sekali, lebih baik untuk menutup kekurangan tersebut.

Pada mata kuliah Studi Perancangan Kota dalam program studi arsitektur, praktikan mempelajari dasar-dasar dan pendekatan dalam merancang kawasan kota secara menyeluruh. Fokus utamanya adalah memahami bagaimana elemen-elemen kota bekerja secara terpadu untuk menciptakan lingkungan yang fungsional, estetis, berkelanjutan, dan manusiawi.

Dalam hal ini mata kuliah Studi Perancangan Kota berkaitan dengan proyek sayembara Taman Hiburan Rakyat Surabaya yang dimana membantu untuk memahami prinsip dan teori perancangan kota, seperti sejarah dan urban yang ada pada kota tersebut.

Lalu elemen-elemen pembentuk kota, struktur jalan, blok, zona, open space, landmark, dll. Tipologi bangunan dan pola pemanfaatan lahan, Sistem sirkulasi dan transportasi apa di sekitar kawasan tersebut. Analisis yang berskala kota dan Pendekatan berbasis konteks: hubungan sosial, budaya, ekonomi kawasan yang dimana hal ini akan mempengaruhi konsep desain dan membuka wawasan praktikan terhadap skala makro dalam arsitektur, yang berbeda dari desain bangunan tunggal.

Dalam menyusun program ruang untuk sebuah masterplan atau kawasan, proses dimulai dengan mengidentifikasi dan mendefinisikan fungsi-fungsi utama yang akan ada dalam kawasan tersebut. Langkah ini mencakup analisis kebutuhan terhadap berbagai tipe aktivitas yang diharapkan berlangsung di dalam kawasan, seperti hunian,



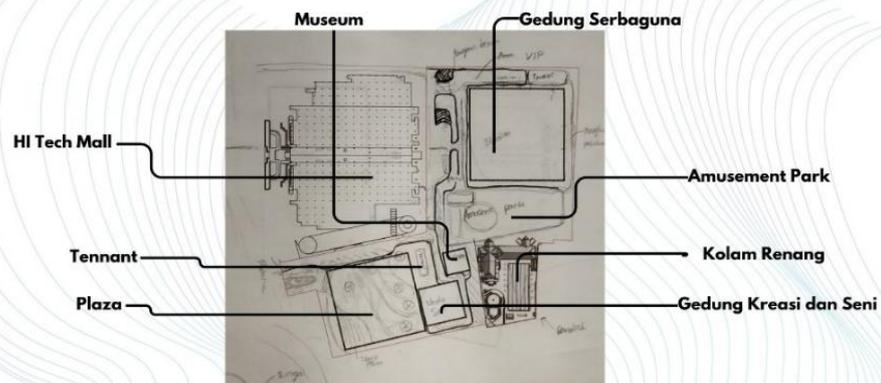
Masterplan Sementara

Gambar 12 : Analisis Site

Sumber : Studio, PT. Je Feriasthama

komersial, rekreasi, pendidikan, dan transportasi. Setiap fungsi perlu dirinci berdasarkan kebutuhan ruang dan kapasitas pengguna yang akan ditampung, termasuk jenis fasilitas penunjang seperti parkir, fasilitas umum, atau infrastruktur sosial yang mendukung keberlanjutan aktivitas sehari-hari. Analisis yang mendalam ini akan memberikan dasar yang kuat dalam merumuskan alokasi ruang yang seimbang di seluruh kawasan serta memastikan bahwa setiap kebutuhan aktivitas dapat dipenuhi dengan optimal.

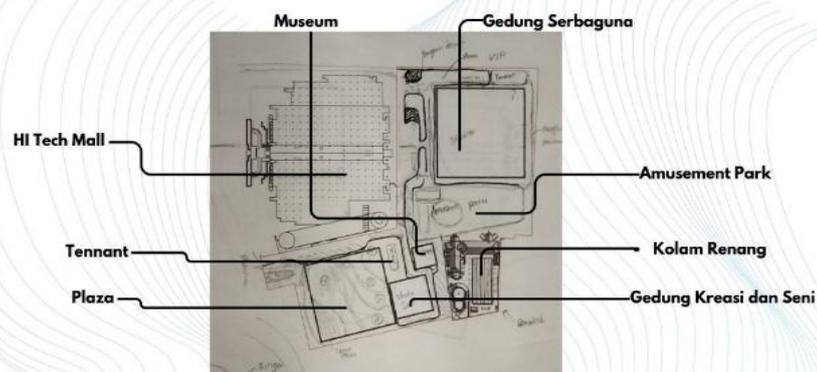
Setelah mengidentifikasi fungsi dan kebutuhan aktivitas, tahap berikutnya dalam penyusunan program ruang untuk masterplan adalah menentukan zonasi dan hierarki ruang. Zonasi pada tingkat kawasan mengacu pada pembagian wilayah menjadi zona-zona dengan peruntukan tertentu, seperti zona komersial, zona hunian, zona ruang terbuka, dan zona publik.



Masterplan Sementara

Gambar 13 : Analisis Site

Sumber : Studio, PT. Je Feriasthama



Masterplan Sementara

Gambar 14 : Analisis Site

Sumber : Studio, PT. Je Feriasthama

Penentuan zonasi ini harus didasarkan pada analisis aktivitas dan kebutuhan pengguna, serta memperhatikan standar dan peraturan yang berlaku. Hierarki ruang kemudian ditetapkan untuk mengatur prioritas dalam penempatan setiap fungsi, seperti menempatkan ruang-ruang utama atau area pusat di

lokasi yang strategis, sementara ruang-ruang pendukung ditempatkan di area yang lebih privat atau di area yang berfungsi sebagai pelengkap. Zonasi dan hierarki ruang ini membantu membentuk struktur kawasan yang fungsional, teratur, dan mudah diakses oleh semua pengguna.

Langkah selanjutnya adalah memperkirakan kebutuhan luasan setiap zona sesuai dengan fungsi dan kapasitas yang telah ditentukan. Estimasi luasan ini dilakukan dengan mempertimbangkan standar yang ada serta kebutuhan khusus dari aktivitas yang ada di setiap zona, seperti luas minimum per unit hunian atau kapasitas parkir untuk zona komersial. Selain itu, perhitungan luasan ini juga mempertimbangkan proporsi antara area terbangun dan ruang terbuka, untuk menciptakan keseimbangan antara kebutuhan ruang aktivitas dan kebutuhan lingkungan hijau di kawasan. Pengalokasian luasan yang akurat akan mendukung keberlanjutan lingkungan dan kenyamanan pengguna, sekaligus memastikan efisiensi dalam penggunaan lahan.

Program ruang untuk sebuah masterplan juga harus mencakup pengaturan hubungan antar zona atau adjacency requirements untuk menciptakan sirkulasi yang efisien dan integrasi yang baik antar fungsi. Hubungan antar zona, seperti aksesibilitas dari kawasan hunian ke zona komersial, atau kemudahan akses dari zona publik ke ruang terbuka, perlu diperhatikan dalam perancangan masterplan. Penataan adjacency yang tepat memungkinkan pengguna untuk bergerak dengan nyaman di dalam kawasan tanpa harus bergantung pada kendaraan pribadi, dan mendorong interaksi sosial yang lebih baik antara zona-zona yang saling terkait. Pengaturan hubungan antar zona yang optimal akan mendukung kenyamanan sirkulasi dan kemudahan akses, menciptakan kawasan yang fungsional dan terintegrasi secara menyeluruh.

Pada KAK yang diberikan oleh panitia sayembara THR Surabaya, zona yang akan dibangun oleh para peserta sudah ditetapkan dan tidak bisa diubah atau dipindah letaknya oleh peserta. Namun hal itu menjadi tantangan tersendiri bagi PT. Je Feriasthama untuk membuat konsep apa yang akan diaplikasikan pada sayembara THR Surabaya ini.

Disini praktikan mengingat kembali pelajaran pengantar arsitektur yang dimana menjelaskan tentang teori-teori sirkulasi

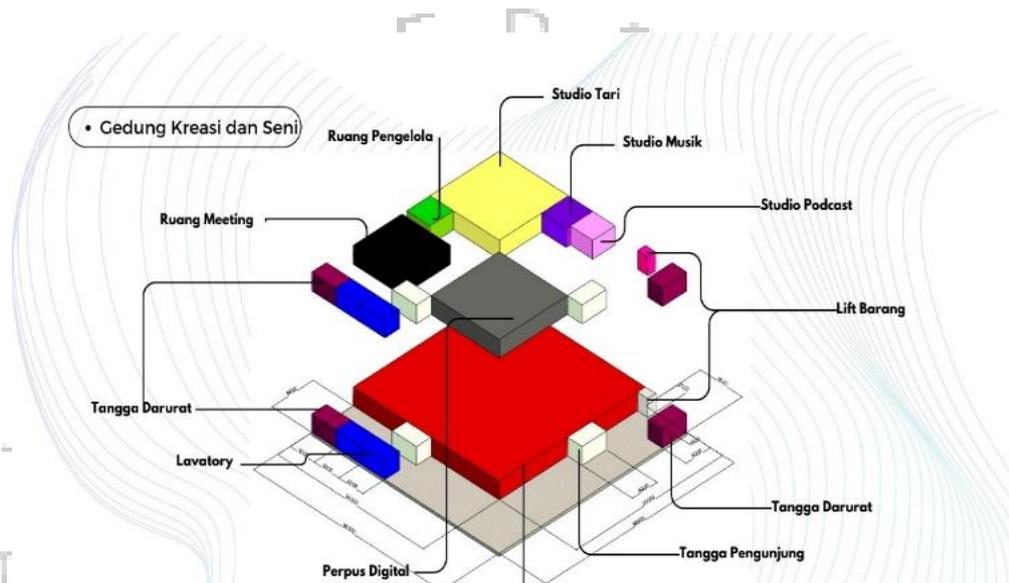
dan pengalaman ruang yang mempengaruhi tujuan dan fungsi ruang yang akan dibuat.

Dalam perancangan masterplan atau kawasan, gubahan massa menjadi langkah krusial dalam mengembangkan program ruang yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsi, tetapi juga menciptakan struktur kawasan yang terintegrasi dengan baik. Proses pembuatan gubahan massa untuk sebuah masterplan umumnya dimulai dengan penentuan zonasi utama di dalam kawasan. Zonasi ini membagi area ke dalam beberapa fungsi kunci, seperti area komersial, hunian, ruang terbuka, dan area publik, serta memperhatikan hierarki ruang untuk menentukan pusat aktivitas, area pendukung, dan zona privasi. Setiap fungsi direncanakan dengan memetakan luasan dan letak strategis untuk memaksimalkan potensi interaksi antar zona dan memenuhi kebutuhan utama kawasan.

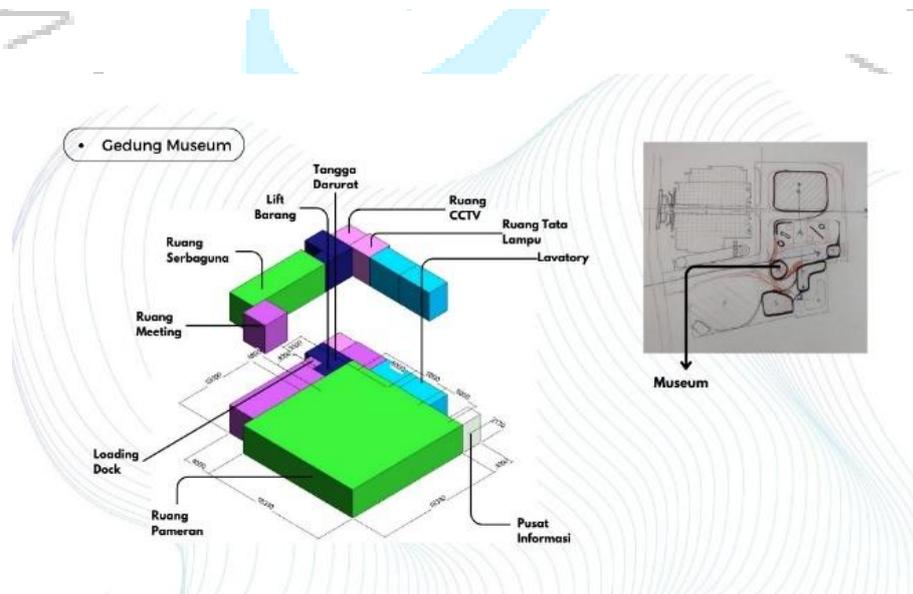
Setelah zonasi ditentukan, penempatan massa bangunan disusun dengan mempertimbangkan aspek sirkulasi, aksesibilitas, dan orientasi. Gubahan massa yang efektif harus memperhitungkan jalur utama untuk kendaraan, akses pejalan kaki, dan jalur khusus untuk kendaraan darurat. Hal ini penting untuk mendukung mobilitas dan interaksi antar zona, sehingga pengguna dapat bergerak dengan nyaman dari satu area ke area lain. Selain itu, orientasi bangunan terhadap arah mata angin diperhitungkan untuk memaksimalkan pencahayaan alami, ventilasi silang, dan perlindungan terhadap panas matahari, yang secara keseluruhan akan meningkatkan efisiensi energi dan kenyamanan lingkungan.

Selanjutnya, pengaturan skala dan ketinggian massa bangunan disesuaikan dengan karakteristik dan peruntukan kawasan. Bangunan dengan fungsi publik atau komersial, misalnya, biasanya ditempatkan di area dengan visibilitas tinggi dan kemudahan akses, sementara area hunian ditempatkan lebih privat dan jauh dari area dengan aktivitas yang intens. Tinggi bangunan pun disesuaikan dengan konteks sekitar dan tujuan desain, sehingga tercipta harmoni antara bangunan dan ruang terbuka di dalam kawasan. Gubahan massa ini juga mempertimbangkan ruang-ruang transisi yang dapat mendukung interaksi antar ruang, seperti plaza, alun-alun, atau ruang hijau bersama, sehingga kawasan tidak hanya fungsional tetapi juga memiliki karakter yang mendukung kehidupan sosial. Proses gubahan massa juga mencakup integrasi dengan

elemen alam dan fitur lanskap di dalam kawasan. Area-area dengan potensi alam seperti view, vegetasi, atau sungai dirancang untuk menjadi bagian dari konsep ruang terbuka atau area rekreasi, menciptakan ruang yang nyaman sekaligus mendukung keseimbangan lingkungan. Integrasi lanskap ini juga akan memberikan karakter yang khas pada masterplan, sekaligus memberikan nilai tambah dari sisi estetika dan keberlanjutan.

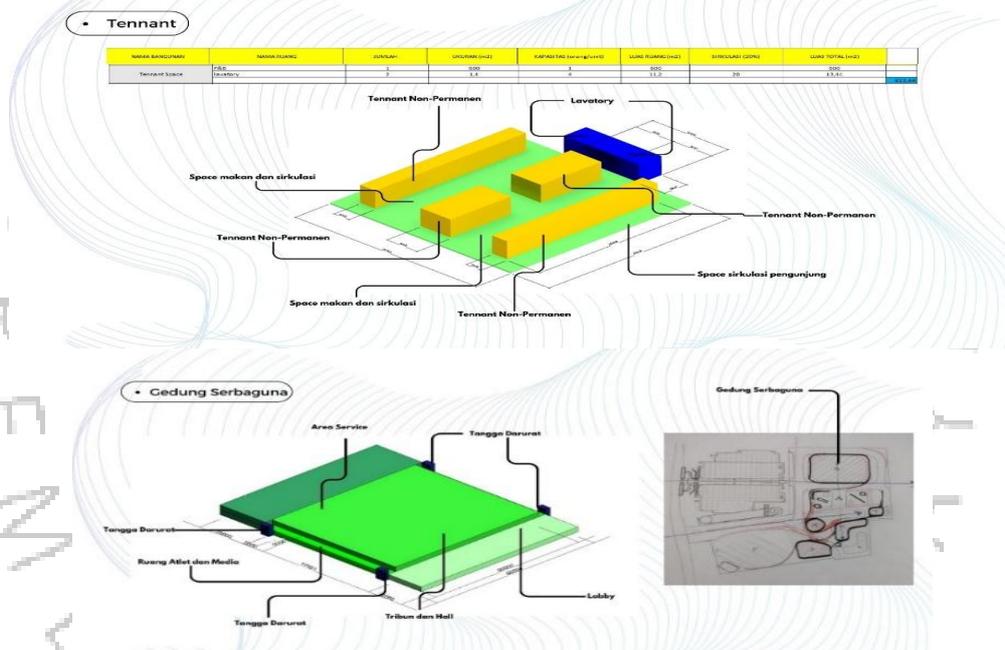


Gambar 16 : Balok Massa Gedung Kreasi
 Sumber : Studio, PT. Je Feriasthama



Gambar 15 : Balok Massa Museum
 Sumber : Studio, PT. Je Feriasthama

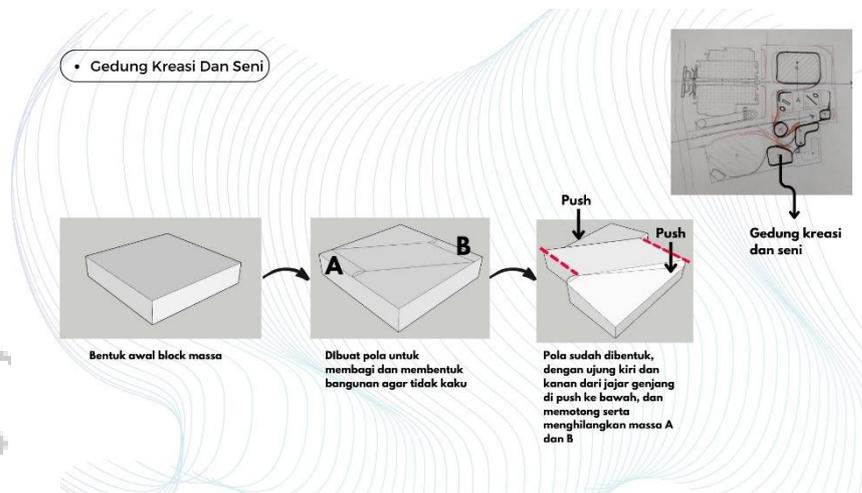
Dalam pengerjaan gubahan massa, praktikan diberikan arahan untuk membuat blok massa terlebih dahulu, blok massa dibuat agar saat perancangan seorang arsitek dapat mengetahui gambaran kecil seberapa besar lahan yang harus dibangun. Dengan menghitung kapasitas manusia yang akan ditampung, ditambah 15-20% untuk kebutuhan sirkulasi tergantung kegunaan ruang, lalu properti yang akan ditaruh kedalam ruang untuk mengetahui ukuran ruang. Perhitungan dilakukan dengan apa yang di ajarkan kepada praktikan pada di universitasnya, lalu dikoreksi oleh pekerja di sana dengan pengalaman yang ada.



Gambar 17 : Balok Massa
 Sumber : Studio, PT. Je Feriasthama

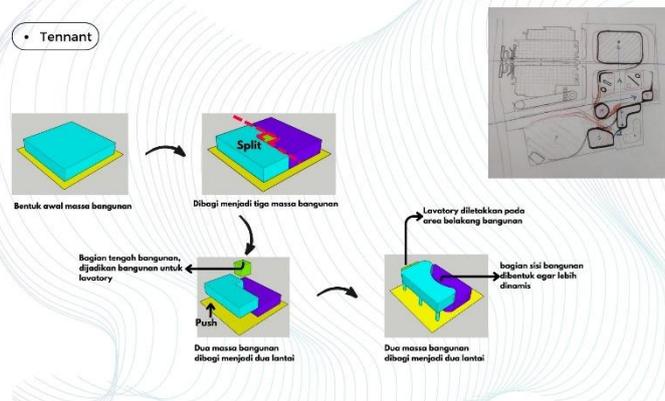
Setelah perhitungan blok massa selesai, pembentukan massa bangunan dengan menyusun blok massa yang telah dibuat menggunakan data yang sebelumnya telah diperoleh di proses sebelumnya. Pengerjaan gubahan massa bangunan menggunakan aplikasi SketchUp agar membudahkan membuat model bangunan. Pembuatan massa bangunan menggunakan preseden dan refrensi yang sudah diasistensikan kepada pembimbing KP.

Pembentukan gubahan massa ini merupakan hal yang dipelajari dalam mata kuliah perancangan arsitektur (studio perancangan). Namun pada pelaksanaan Kerja Praktik ini, Praktikan diajarkan kembali oleh pengawas kerja praktik untuk lebih memahami gubahan yang sesuai dengan konsep dan analisis skala kawasan.



Gambar 18 : Gubahan Massa Gedung Kreasi

Sumber : Studio, PT. Je Feriasthama



Gambar 19 : Gubahan Massa Tennant

Sumber : Studio, PT. Je Feriasthama

Setelah melalui proses pengolahan data yang cermat dan berbagai sesi asistensi, praktikan bersama rekan-rekannya melakukan pertemuan koordinasi untuk merancang proyek sayembara. Sebelum pertemuan dimulai, mereka menyusun semua data yang telah diperoleh menjadi dokumen yang siap dipresentasikan, memastikan bahwa setiap informasi penting terorganisir dengan baik untuk diskusi. Pada saat meeting

dengan Pak Yose, terdapat beberapa poin krusial yang perlu dicatat mengenai desain dan konsep yang akan dikembangkan.

Dalam proses perancangan, sangat penting bagi para arsitek untuk memahami konsep yang ingin mereka wujudkan



Gambar 20 : Sketsa Konsep Masterplan

Sumber : Yose Ferdian

berdasarkan data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Hal ini melibatkan identifikasi isu-isu yang ada di lokasi, pengamatan terhadap kebiasaan masyarakat sekitar, serta pemahaman mendalam tentang keinginan dari panitia. Dari analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa konsep yang ingin dikembangkan adalah tentang persatuan atau penghubung, yang didasarkan pada keberagaman yang ada. Konsep ini juga mencakup elemen penting seperti pengenalan ikon daerah, pembangunan ekonomi masyarakat setempat, dan keinginan untuk menarik minat masyarakat luar.

Dalam mendesain elemen-elemen seperti pedestrian dan jalur kendaraan, sangat dianjurkan untuk memastikan bahwa kedua unsur tersebut tidak saling bersinggungan, demi menciptakan kenyamanan dan keamanan bagi pejalan kaki. Ketika merancang jembatan pejalan kaki, juga sangat penting untuk menetapkan tujuan yang jelas mengenai ke mana jalur tersebut akan berakhir. Jembatan tidak hanya harus indah secara visual, tetapi juga harus nyaman digunakan, jalan yang panjang dan datar tanpa variasi dapat terasa monoton dan kurang menarik.

Perancangan jembatan harus memiliki tujuan yang jelas, dengan fokus pada kenyamanan pengguna dan berfungsi sebagai panduan. Dengan mempertimbangkan semua aspek ini, diharapkan desain yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna, serta menciptakan ruang publik yang dapat menyatukan berbagai elemen di dalamnya. Melalui pendekatan yang komprehensif dan kolaboratif, diharapkan konsep yang dihasilkan dapat benar-benar mencerminkan visi bersama yang telah disepakati.



Gambar 21 : Sketsa Konsep Masterplan
Sumber : Yose Ferdian

Selain pembuatan sirkulasi untuk jembatan penghubung, praktikan diminta untuk mengerjakan penataan tempat untuk bagian zona amouement park. Kepala arsitek menginginkan sebuah pengalaman ruang yang bisa menciptakan pengalaman penyambutan serta keterikatan yang kuat. Dengan menggunakan pola aksis landmark dengan pintu masuk sejajar, menciptakan seolah memiliki hawa selamat datang kepada para pengunjung.

3.2.3. Kendala yang Dihadapi

Beberapa kendala yang dihadapi antara lain adalah ketidaksesuaian antara kondisi eksisting di tapak dengan data ideal dalam teori, serta keterbatasan dalam memperoleh peta topografi rinci. Selain itu, praktik penyesuaian zonasi terhadap

arahan panitia sayembara sering kali membutuhkan kompromi antara idealisme desain dan batasan teknis serta waktu.

3.2.4. Cara Mengatasi Kendala

Untuk mengatasi kendala tersebut, praktikan mengandalkan data sekunder dari RTRW Kota Surabaya dan citra satelit terbaru sebagai dasar analisis visual dan spasial. Praktikan juga melakukan asistensi rutin untuk mendiskusikan strategi zonasi yang sesuai dengan ketentuan panitia dan tetap mampu menciptakan ruang yang nyaman, efisien, dan berkarakter. Beberapa keputusan desain juga dibantu dengan studi preseden kawasan publik di kota lain sebagai pembandingan dan inspirasi.

3.2.5. Pembelajaran yang Diperoleh

Melalui proses analisis ini, praktikan belajar pentingnya keterkaitan antara teori, data lapangan, dan kebutuhan pengguna dalam membentuk desain kawasan. Dari mata kuliah Studi Tapak dan Lingkungan, praktikan memahami bahwa setiap elemen fisik dalam tapak (seperti arah mata angin, vegetasi, elevasi) memiliki pengaruh langsung terhadap kenyamanan ruang. Sementara dari Studi Perancangan Kota, praktikan memahami bagaimana skala kota dan interaksi antar zona menjadi dasar dalam merancang kawasan yang hidup dan efisien.

3.3. Model perancangan

Proses perancangan dimulai dengan diskusi mendalam antara anggota tim untuk mengevaluasi dan memperbaiki desain yang telah ada. Setiap anggota tim memberikan masukan dan kritik konstruktif terhadap desain yang telah disusun, sehingga dapat meningkatkan kualitas dan memperkaya perspektif yang ada. Dalam tahap ini, penting untuk terus mencari referensi tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya ide-ide desain, yang memungkinkan munculnya inovasi baru dalam pengembangan desain. Selanjutnya, praktikan diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari selama mata kuliah Arsitektur Digital 1 dan 2, di mana penggunaan perangkat lunak seperti Revit dan SketchUp menjadi bagian dari proses ini. Praktikan membuat model dasar tiga dimensi yang bertujuan untuk mempercepat visualisasi konsep desain yang sudah ada.

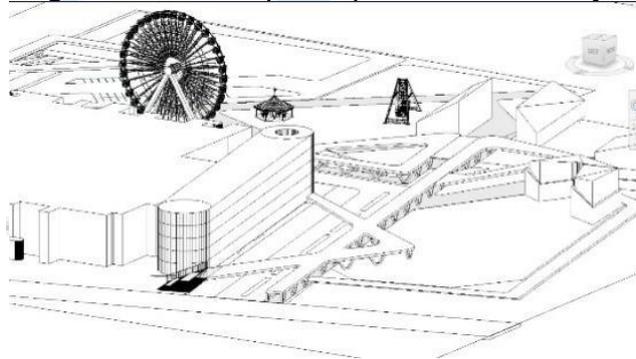
3.3.1. Bidang Kerja

Bidang kerja dalam tahap ini melibatkan peran aktif praktikan dalam pembuatan model desain dan pengembangan konsep dari ide yang telah disepakati. Praktikan diberikan tanggung jawab untuk menerjemahkan sketsa masterplan ke dalam model tiga dimensi menggunakan perangkat lunak seperti Revit. Dalam proses ini, praktikan berfokus pada pembuatan sirkulasi, yang mencakup jalur pedestrian dan jalur transportasi. Pengembangan bidang kerja ini dilakukan dengan memperhatikan elemen-elemen penting yang akan memengaruhi aliran sirkulasi di dalam proyek, seperti keberadaan jalur utama dan penghubung antar area penting dalam tapak.

Selain itu, bidang kerja ini mencakup koordinasi yang intensif dengan anggota tim lainnya untuk memastikan integrasi elemen desain dari berbagai disiplin ilmu, termasuk arsitektur dan perencanaan ruang. Praktikan juga bekerja sama dengan tim untuk memverifikasi kesesuaian dimensi dan skala desain pada setiap model, yang nantinya akan digabungkan menjadi satu kesatuan desain.

3.3.2. Pelaksanaan Kerja

Pembelajaran menggunakan software Revit dan SketchUp sebelumnya sudah dilakukan pada mata kuliah Arsitektur Digital 1 dan 2, pada pelaksanaan kerja, praktikan



Gambar 22 : Modeling 3D

Sumber : Studio, PT. Je Feriasthama

berkesempatan untuk menerapkan proses pada saat pembelajaran di perkuliahan. Dengan kemampuan yang ada praktikan membuat model 3D secara dasar untuk mempercepat proses, karena model ini bermaksud untuk memvisualisasikan ide konsep yang telah ada.

Pelaksanaan kerja dimulai dengan penerapan grid pada denah tapak yang kemudian diserahkan kepada Pak Yose untuk membuat sketsa pola masterplan. Setelah sketsa tersedia, praktikan memulai pembuatan model tiga dimensi, dengan fokus pada desain sirkulasi, yaitu jalur pedestrian dan jalur transportasi. Pada tahap ini, praktikan menggunakan perangkat lunak Revit untuk memastikan akurasi dan detail dalam pembuatan model.

Proses ini melibatkan berbagai langkah teknis, seperti pemodelan jalur utama yang menghubungkan berbagai area penting, serta pengembangan jalur penghubung yang mendukung alur sirkulasi yang efisien. Praktikan juga melakukan pengecekan dan revisi pada model yang telah dibuat untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan skala dan dimensi yang telah ditetapkan. Sebagai bagian dari pelaksanaan kerja, koordinasi dengan anggota tim lainnya sangat penting untuk mempercepat penyelesaian model dan menghindari kesalahan dalam integrasi desain akhir.



Gambar 23 : Modeling 3D Area Wahana

Sumber : Studio, PT. Je Feriasthama

3.3.3. Kendala yang Dihadapi

Kendala teknis muncul dari perbedaan dalam penggunaan aplikasi perangkat lunak 3D di antara anggota tim. Setiap anggota tim memiliki preferensi terhadap aplikasi tertentu, sehingga diperlukan proses pemindahan format file dari satu perangkat lunak ke perangkat lunak lainnya agar file-file tersebut dapat digabungkan. Proses ini tidak hanya memakan waktu, tetapi juga menambah risiko terjadinya ketidaksesuaian, kesalahan dalam pengolahan data, atau hilangnya detail desain penting selama konversi format. Ketika tiba saatnya untuk mempresentasikan desain kepada pemangku kepentingan dalam rapat rutin, hambatan ini menyebabkan keterlambatan

dan kesulitan dalam mengintegrasikan berbagai elemen desain menjadi satu kesatuan yang utuh dan sesuai dengan kebutuhan klien.

Selain kendala yang dihadapi praktikan pada kondisi kantor, kendala kurangnya pemahaman materi kuliah oleh praktikan sangat mempengaruhi kinerja praktikan. Seperti pemahaman tentang pengambilan dan analisis data yang sangat kurang, kurangnya respon dan ide konsep yang menjadikan praktikan kurang berpartisipasi dalam diskusi tim.

3.3.4. Cara Mengatasi Kendala

Dalam rangka mengatasi kendala yang dihadapi dalam proyek sayembara, khususnya terkait dengan perbedaan aplikasi perangkat lunak 3D yang digunakan oleh setiap anggota tim, langkah-langkah strategis perlu diambil agar proses integrasi desain dapat berlangsung dengan lebih lancar. Salah satu strategi utama adalah mempercepat proses penyatuan model dari masing-masing anggota tim serta meningkatkan koordinasi secara intensif terkait ukuran dan skala yang digunakan pada setiap model. Dengan adanya komunikasi yang rutin dan terstruktur, setiap anggota tim dapat menyelaraskan spesifikasi, dimensi, serta elemen desain lainnya yang mereka kembangkan, sehingga ketika saatnya tiba untuk menggabungkan semua model menjadi satu kesatuan, proses tersebut dapat dilakukan dengan lebih cepat dan efisien tanpa adanya kesalahan yang disebabkan oleh perbedaan ukuran atau format file.

Koordinasi ini dapat dilakukan melalui pertemuan berkala di mana setiap anggota tim membahas perkembangan model yang mereka kerjakan, saling memberikan update mengenai perubahan atau penyesuaian yang diperlukan, serta melakukan pengecekan kesesuaian dimensi sebelum tahapan finalisasi. Dengan metode ini, setiap anggota tim dapat memastikan bahwa model yang mereka buat memiliki ukuran dan skala yang serupa dengan model yang dibuat oleh rekan-rekan mereka, sehingga risiko adanya perbedaan ukuran yang terlalu signifikan dapat diminimalkan. Selain itu, ini juga mengurangi kemungkinan kebingungan dan kesulitan dalam tahap akhir integrasi desain, yang sering kali menjadi hambatan ketika harus menyelaraskan model yang dihasilkan dari perangkat lunak yang berbeda.

Selain penyatuan model dan koordinasi teknis, metode ini juga memungkinkan terbentuknya aliran kerja yang lebih harmonis di mana setiap anggota tim merasa lebih terlibat dan memiliki pemahaman yang jelas mengenai peran dan kontribusi masing-masing terhadap proyek secara keseluruhan. Melalui kolaborasi ini, setiap anggota tim juga memiliki kesempatan untuk memberikan masukan, bertanya, dan mendiskusikan aspek-aspek teknis maupun estetika yang mungkin mempengaruhi desain akhir. Dengan demikian, tidak hanya masalah teknis yang dapat diatasi secara efektif, tetapi juga hubungan kerja antar anggota tim akan semakin solid dan kolaboratif, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap terciptanya lingkungan kerja yang lebih produktif dan menyenangkan bagi semua pihak yang terlibat dalam proyek tersebut.

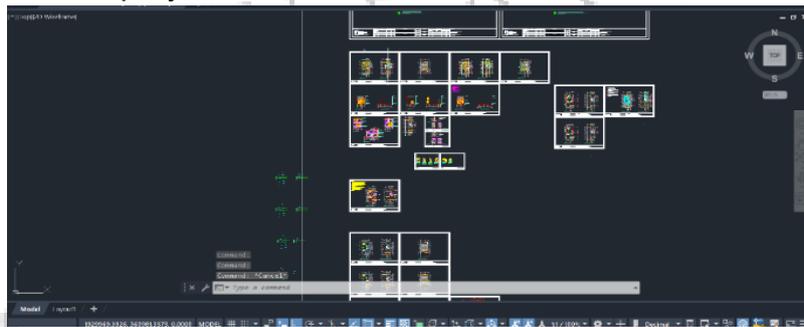
3.3.5. Pembelajaran yang Diperoleh

Dari penyelesaian masalah perbedaan perangkat lunak 3D dalam proyek sayembara, praktikan memperoleh pembelajaran penting mengenai pentingnya komunikasi yang intensif dan terstruktur dalam tim, terutama dalam menyamakan skala, format file, dan standar teknis agar proses integrasi desain dapat berjalan lancar. Praktikan juga menyadari bahwa kolaborasi yang baik bukan hanya soal pembagian tugas, tetapi juga mencakup kemampuan untuk bekerja sinkron dan saling menyesuaikan antar anggota tim. Selain itu, pengalaman ini mengajarkan pentingnya fleksibilitas dan adaptasi terhadap berbagai metode kerja dan perangkat lunak yang digunakan, serta perlunya standarisasi teknis sejak awal proyek untuk meminimalkan kesalahan di tahap akhir. Melalui koordinasi rutin dan diskusi terbuka, hubungan kerja antar anggota tim pun menjadi lebih kuat, rasa tanggung jawab meningkat, dan lingkungan kerja terasa lebih kolaboratif dan produktif. Pembelajaran ini membekali praktikan tidak hanya dengan kemampuan teknis, tetapi juga dengan soft skill yang sangat relevan dalam praktik arsitektur profesional.

3.4. Proyek lain-lain

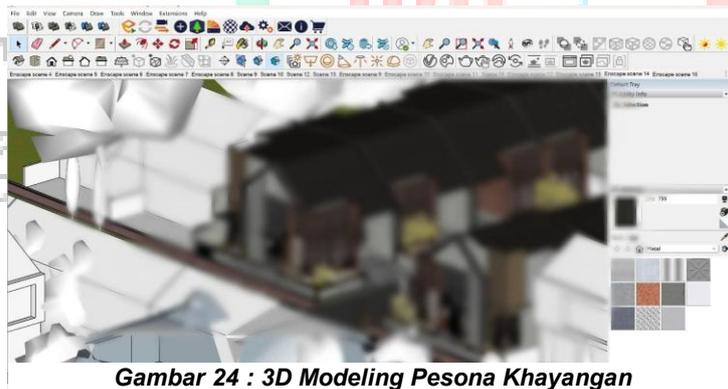
Selama KP praktikan juga mengerjakan Proyek lain seperti memperbaiki gambar kerja dari proyek Pesona Khayangan. Salah satu proyek yang dikerjakan oleh praktikan setelah menyelesaikan

sayembara Taman Hiburan Rakyat (THR) dan dimulai pada awal bulan September. Proyek ini terletak di Pesona Khayangan Juanda, Mekar Jaya, Kec. Sukmajaya, Kota Depok, Jawa Barat 16411. Sejak dimulai pada tahun 2022, proyek ini terus berlanjut hingga praktikan menyelesaikan Program Kerja Praktek (Kerja Prodi) mereka. Dalam proyek ini, praktikan diberi tanggung jawab untuk melakukan sejumlah perbaikan pada gambar kerja yang sebelumnya tidak sesuai dengan ketentuan dan daftar yang telah ditetapkan, serta memperbaiki detail yang dianggap salah dan memperbaharui model 3D sesuai dengan kebutuhan proyek.



Sumber : Studio, PT. Je Feriasthama

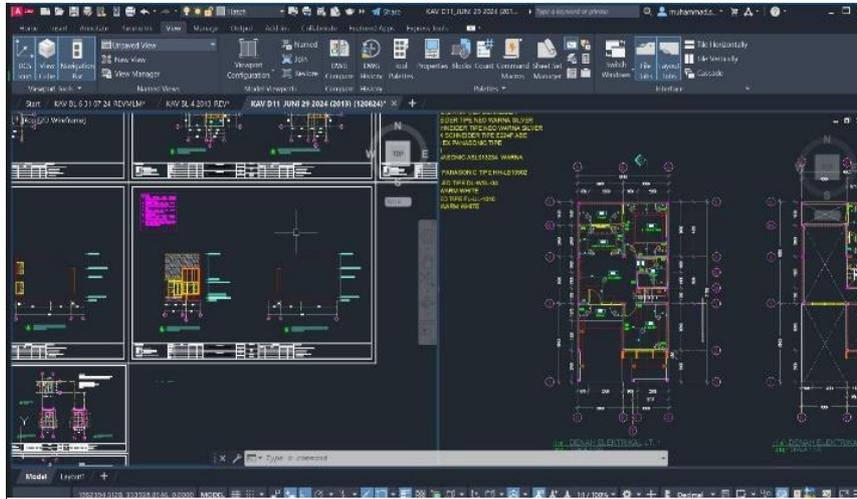
Gambar 25 : Kavling Pesona Khayangan



Gambar 24 : 3D Modeling Pesona Khayangan

Praktikan bertanggung jawab untuk melakukan perbaikan pada gambar elektrikal dengan membuat jalur lampu agar terlihat jelas dan mudah dipahami oleh semua pihak yang terlibat dalam proyek. Praktikan tidak hanya fokus pada aspek arsitektural, tetapi juga pada gambar sanitasi, di mana ia perlu memperjelas jalur pemipaan untuk air bersih, air bekas, air hujan, dan jalur pembuangan kotor agar semua informasi tersebut dapat terlihat dengan baik saat dicetak. Proses ini memerlukan ketelitian dan perhatian yang tinggi agar hasil akhir sesuai dengan harapan klien.

Pengerjaan dilakukan secara bertahap, dimulai dari menerima catatan revisi klien lalu membuat penyesuaian detail ukuran, gambar, tampak, dan denah secara menyeluruh termasuk nomor gambar dll. Setelah menyelesaikan beberapa kavling di minggu pertama, praktikan langsung diberikan kembali kavling yang akan di perbaiki setelahnya.



Gambar 26 : Kavling Pesona Khayangan

Sumber : Studio, PT.Je Feriasthama

Setelah penyelesaian gambar kerja praktikan memuali pencocokan gambar yang telah direvisi dengan model 3D yang sudah dibuat sebelumnya. Memperhatikan posisi dan model kusen apa yang digunakan. Penyesuain posisi kamera untuk mengambil render gambar juga dipertimbangkan supaya pengambilan gambar bangunan bisa tervisualisasikan dengan baik.