

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

Pelaksanaan kerja profesi di PSA Studio terhitung dari tanggal 2 Juni – 31 Agustus dimuali dengan pengenalan terhadap tim kerja yang ada di PSA Studio. Pada minggu pertama, praktikan dikenalkan dengan proyek – proyek yang dikerjakan oleh PSA Studio, mulai dari proyek yang baru yang baru akan berjalan sampai proyek yang sudah berjalan. Pada minggu pertama praktikan diberi kebebasan untuk memilih proyek mana yang akan diambil. Dalam kasus ini, praktikan memilih untuk mengerjakan proyek pengembangan Resor Vila Ubud yang berada di Ubud, Bali. Terdapat dua project yang ada dalam Proyek Resor Vila Ubud ini, yang pertama adalah project pengembangan area resor yang terdiri atas area pool bar, area restoran, area *outdoor hall* dan area lobby. merupakan proyek membuat resor di Ubud Bali. Project kedua adalah pengembangan konsep dan desain unit vila. Dalam proyek ini terdiri dari satu tim, yaitu tim vila ubud yang dikepalai oleh Helmi Fuad Nur dan berisikan tim yang teridiri dari tiga mahasiswa magang, yaitu satu mahasiswa dari UNSRI yaitu Nyayu Arista dan dua mahasiswa dari UPJ yaitu Hana Setiastari dan Tannia Farahdiba Shandy.

3.1 Proyek Pool Bar Area Resor Vila Ubud Opsi 1

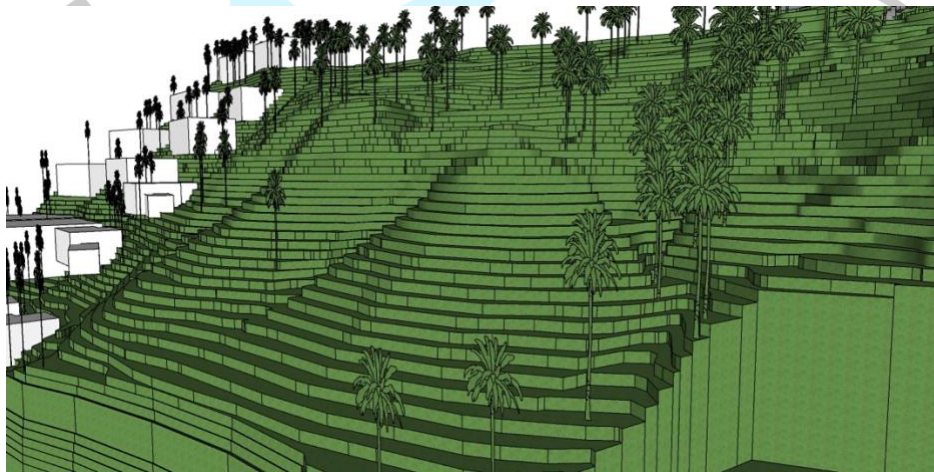
Resor Vila Ubud merupakan area resor yang berlokasi di jl. Markandya II kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali. Kawasan resor ini sangat berdekatan dan berhubungan langsung dengan alam sekitarnya. Resor ini merupakan resor yang berisikan Unit Vila, Restoran, Pool Bar, dan Outdoor Hall. Dalam proyek ini masing – masing praktikan dari tim mengerjakan area yang berbeda beda. Pada kasus ini praktikan mendapatkan kesempatan untuk mengerjakan Pool Bar Area. Resor ini merupakan resor yang berada di daerah yang memiliki kontur yang curam, karena kontur yang curam tersebut sang praktikan mendapatkan tantangan untuk mengembangkan area resor terutama area pool bar tanpa melakukan *cut and fill* pada lahan. Tidak melakukan *cut and fill* pada lahan agar sejalan dengan konsep vila yaitu

menyatu dengan alam dan juga sebagai bentuk hormat terhadap alam sekitarnya (Wirastomo, 2020).

3.1.1 Bidang Kerja

Dalam project ini tim yang berisi praktikan magang diberi kesempatan dalam proses *design development*. Project ini sebelumnya sudah dimulai terlebih dahulu oleh tim dari PSA Studio pada awal bulan maret, tim dari PSA Studio sudah membuat beberapa pekerjaan pada project ini seperti konsep dan penempatan massa – massa bangunan pada lokasi. Konsep dan penempatan massa bangunan yang sudah terlebih dahulu dikerjakan oleh tim dari PSA Studio mencakup area *poolbar*, restoran, Lobby dan *outdoor hall*. Para praktikan yang terbentuk dalam tim Vila Ubud diberikan kepercayaan untuk mengembangkan desain area – area tersebut kecuali area lobby dimana satu praktikan mengerjakan satu area dalam resort ini. Dalam kasus ini, praktikan mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan desain pool bar area dimana pada area ini terbagi menjadi beberapa bagian yaitu kolam renang, *pool deck*, dan bar.

Karena adanya pandemi COVID-19 yang membuat praktikan tidak dapat mengunjungi lokasi proyek secara langsung, pembimbing kerja profesi memberikan gambaran mengenai lokasi yang akan dibuat resort berupa file 3d yang menggambarkan lokasi resort yang berada dalam wilayah dengan kontur yang agak curam.



Gambar 3.1 Kontur pada tapak
(Sumber: Data olahan pribadi)

Ketua tim atau pembimbing kerja dari project ini memberi arahan mengenai Batasan dalam mendesain resor ini, dimana para praktikan diarahkan untuk membuat desain yang terlihat berkesinambungan antar satu sama lain agar menciptakan satu kesatuan sehingga resor ini dapat menjadi background yang baik dalam lingkungan sekitarnya. Project yang dikerjakan adalah *design development* opsi 1 pada proyek vila ubud.

3.1.2 Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kerja profesi dengan tim Vila Ubud dimulai dari pengenalan terhadap konsep resor yaitu menjadikan resor vila ubud menjadi *background* yang baik bagi lingkungan alam sekitarnya. Pada minggu pertama pengerjaan, pembimbing kerja profesi mengarahkan praktikan untuk mencari tahu dan memahami lebih dalam mengenai *forest hill resor* dengan mencari referensi mengenai *forest hill resor* tersebut. Pada kasus ini praktikan juga diminta untuk langsung mencari referensi mengenai area pool bar dari referensi resor yang sudah ada, hal ini dilakukan agar praktikan dapat mengenal lebih dalam mengenai resor dan fungsi poolbar itu sendiri. Praktikan dianjurkan untuk berdiskusi dengan praktikan lainnya dan juga dengan ketua tim project vila ubud mengenai referensi yang akan diambil sebagai contoh. Agar terkomunikasikan dengan baik, referensi – referensi yang sudah ada diringkas dalam bentuk *moodboard*.

Dari Referensi – referensi yang sudah terkumpul dapat timbul hal apa saja yang dibutuhkan dalam mendesain area poolbar pada suatu *forest hill resor*, seperti bagaimana area *indoor* dapat menyatu dengan alam sekitar. Pada referensi yang didapatkan oleh praktikan, area indoor dapat menyatu dengan alam sekitar dengan adanya penambahan fitur – fitur alami yang diletakkan pada interior, seperti penggunaan material bambu yang dimana bambu merupakan material yang identik dengan alam (Gambar 3.2). Selain area indoor atau interior, kenyamanan antara pengguna dengan alam juga diperhatikan. Praktikan mendiskusikan hasil referensi yang didapat dengan praktikan lain dan juga ketua tim mengenai kenyamanan pengguna dengan alam, kenyamanan yang pengguna terhadap alam dapat didapatkan dari hal – hal yang dapat memicu indera pengguna, seperti orientasi kolam

renang yang menghadap ke hutan, hal itu dapat memicu indera penglihatan agar melihat hutan yang sejuk dan asri (Gambar 3.3). Selanjutnya elemen – elemen yang dapat memberikan kesan alami pada resor ini. Praktikan diarahkan oleh ketua tim untuk menyimpulkan referensi – referensi yang didapat agar mendapatkan kesimpulan apa saja elemen – elemen yang memberikan kesan alami pada resor ini, seperti yang sudah dikatakan di atas mengenai material dan fitur – fitur pada poolbar.



Gambar 3.2. Contoh penggunaan bambu.
(Sumber : Archdaily.com)



Gambar 3.3. Contoh bamboo resort
(Sumber : Archdaily.com)

Pembimbing KP atau ketua tim kemudian memberikan opsi desain 1 berupa 3D dalam sketchup (Gambar 3.4) untuk dikembangkan oleh praktikan dengan menggabungkan hal apa saja yang didapatkan dari referensi – referensi yang ada ke dalam desain opsi 1. Praktikan yang mengerjakan area pool bar mengimplementasikan referensi yang sudah didapat ke 3D opsi desain 1. Terdapat dua area pada pool bar, yaitu area bar dalam atau bar semi indoor dan outdoor pool bar.



**Gambar 3.4 Desain opsi 1
(Sumber : Data olahan pribadi)**

Pada bagian bar dalam praktikan mengimplementasikan bentuk pilar dari bambu yang membesar ke atas agar menimbulkan kesan ranting yang dapat memberikan kesan alami pada bangunan, hal ini sejalan dengan arahan dari *Head Architect* dimana bambu tersebut digunakan untuk mengcover area beton secara keseluruhan dengan bambu yg membentuk seperti pohon, sehingga bangunan terlihat menyatu dengan alam, sebagai kamuflase dari pepohonan disekitarnya (Nur, 2020). Bambu tersebut kemudian akan dipadankan dengan plafon yang juga terbuat dari bambu. Praktikan mencoba mengimplementasikan hasil pemikiran dengan bentuk sketch pada aplikasi Corel Draw, Adobe Photoshop atau Adobe Illustrator.



Gambar 3.5. Implementasi pilar bambu dan plafon terhadap opsi desain 1
(Sumber : Data olahan pribadi)

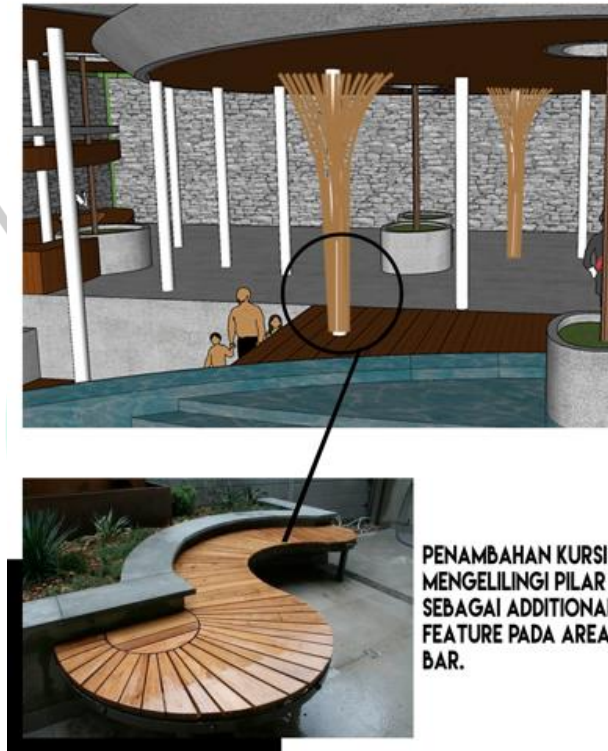


Gambar 3.6. Penggambaran ide dengan Adobe Illustrator
(Sumber : Data olahan pribadi)

Praktikan kemudian diarahkan untuk mencari furniture – furniture yang cocok pada area bar dalam. Pada proses ini praktikan selalu diarahkan untuk kembali mencari referensi kemudian di implementasikan pada bentuk desain

opsi 1. Pada bagian bar dalam, praktikan kemudian menambahkan kursi dengan bentuk yang mengikuti bentuk pilar.

FEATURES



**Gambar 3.7. Penambahan kursi mengikuti bentuk pilar.
(Sumber : Data olahan pribadi)**

Praktikan kemudian mengembangkan desain area outdoor pool dengan menambahkan bar yang diletakkan dengan kolam renang agar dapat terhubung langsung dengan kolam renang. Bar yang langsung berhubungan dengan kolam renang di letakkan pada area pojok kolam, pengembangan desain ini dilakukan oleh praktikan untuk menyempurnakan konsep pool bar dimana para pengguna yang melakukan aktivitas berenang tidak perlu keluar area kolam dalam kondisi basah untuk mendapatkan minuman. Praktikan juga menambahkan kursi yang diletakkan di dalam kolam dekat bar agar memungkinkan pengguna untuk menikmati minumannya dengan tetap duduk di dalam kolam.



Gambar 3.8. Penambahan bar pada kolam
(Sumber : Data olahan pribadi)

Pemimbing kerja memberi arahan agar mengembangkan desain yang berhubungan antara satu area dengan area lainnya. Pada kasus ini area yang paling dekat dan berhubungan adalah area poolbar dan area *outdoor hall*. Area pool bar terletak persis di bawah area *outdoor hall*. Untuk menambah kesan alami pada area ini, praktikan menambahkan fitur yang dapat memancing indera pendengaran dan penglihatan. Fitur tersebut adalah infinity pool yang airnya dibiarkan jatuh dari kolam 1 ke kolam 2 untuk menimbulkan kesan air terjun pada kolam. Pada area *outdoor hall* diberikan kolam kecil yang mengalir jatuh ke kolam renang. Peletakkan kolam pada *outdoor hall* bermaksud untuk menyatukan dua area yaitu area *outdoor hall* dan area poolbar dibawahnya. Selain untuk menyatukan dua area, air yang jatuh juga dapat memberikan kesan air terjun pada area ini agar dapat memberikan kesan alam. Fitur

ini dapat memicu indera pendengaran dan penglihatan karena air yang jatuh terlihat seakan akan seperti air terjun dengan suara air.



Gambar 3.9. Skema aliran air terjun.
(Sumber : Data olahan pribadi)

Setelah mengembangkan desain pada bagian poolbar, praktikan kemudian merangkumnya dalam bentuk moodboard agar dapat mengkomunikasikan hasil kerja secara visual.



Gambar 3.10. Moodboard ringkasan.
(Sumber : Data olahan pribadi)

3.1.3 Kendala yang dihadapi

Selama menjalani kerja profesi, sering kali terjadi Kendala – kendala yang membuat pelaksanaan kerja profesi menjadi terhambat. Beberapa kendala tersebut salah satunya adalah kendala secara teknis, yaitu kendala yang bersifat teknis seperti kendala pada internet. Sistem kerja Work From Home (WFH) sangat membutuhkan koneksi internet yang baik, dalam kasus ini beberapa kali praktikan mengalami kesalahan teknis jaringan internet yang disebabkan oleh jaringan dari provider yang tidak stabil. Ketika kendala ini terjadi komunikasi yang sedang dilakukan antara praktikan dengan pembimbing kerja saat asistensi atau ketika sedang berdiskusi dengan tim mengalami *delay*. Kendala dalam keterlambatan dalam menerima informasi membuat praktikan dan pembimbing kerja terkadang mengalami kesalahan dalam menerima informasi. Selain kesalahan teknis yang terjadi, kendala lain yang dihadapi saat mengerjakan project ini adalah mengkomunikasikan ide, pada awal pengembangan desain pembimbing kerja mengarahkan praktikan untuk

mengimplementasikan desain dalam bentuk sketch, baik itu sketch langsung di kertas atau di aplikasi seperti corel draw, adobe photoshop atau adobe illustrator. Hal tersebut menjadi kendala bagi praktikan karena dalam mengimplementasikan ide lebih mudah untuk dikerjakan langsung di sketchup. Karena hal tersebut praktikan dan pembimbing kerja sulit mempresentasikan dan mengerti maksud atau ide yang ingin dikemukakan oleh praktikan.

3.1.4 Cara Mengatasi Kendala

Selama mengalami kendala, praktikan mencari cara agar mengatasi kendala agar dapat terus mengikuti program kerja profesi ini. Kendala seperti kendala secara teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil contohnya, ketika praktikan mengalami kendala pada jaringan internet, praktikan mencoba untuk membeli paket data internet di handphone untuk menggantikan jaringan internet dari wifi rumah yang tidak stabil, atau sebaliknya. Namun, jika kedua internet tersebut mengalami kendala secara bersamaan, praktikan mencoba menggunakan internet dari handphone orangtua. Keterlambatan pengiriman file pekerjaan karena adanya kendala pada jaringan internet dapat dikomunikasikan terlebih dahulu kepada pembimbing kerja agar tahu bahwa keterlambatan pengiriman disebabkan oleh kesalahan teknis.

Selain itu, penanganan kendala yang dilakukan oleh praktikan ketika pembimbing kerja mengarahkan untuk mengembangkan desain dengan sketch langsung pada media kertas atau menggunakan corel draw, adobe photoshop atau adobe illustrator adalah komunikasi. Praktikan melakukan diskusi dengan tim, apakah menggunakan aplikasi tersebut desain akan lebih mudah untuk mempresentasikan desain atau tidak, jika tidak praktikan melakukan komunikasi dengan pembimbing kerja untuk mengembangkan desain langsung di aplikasi sketch up untuk mempermudah penggambaran dan agar dapat dimengerti oleh banyak pihak.

3.1.5 Pembelajaran yang Diperoleh

Dalam mengerjakan proyek ini, pembelajaran yang diperoleh oleh praktikan dari kendala – kendala yang dialami adalah pentingnya komunikasi. Komunikasi dalam bentuk pesan atau telfon sangat penting. Komunikasi yang terjalin dengan baik dapat

mempermudah pengerjaan proyek. Selain itu, praktikan menjadi lebih lancar menggunakan *software* seperti Adobe photoshop dan Adobe Illustrator.

3.2 Proyek Pool Bar Area Resor Vila Ubud Opsi 2 dan 3

Proyek Pool Bar Area pada Resor Vila Ubud memiliki beberapa opsi desain. Opsi desain yang ada merupakan hasil desain yang sudah terlebih dahulu dilakukan oleh tim dari PSA Studio. Meskipun praktikan diarahkan untuk mengembangkan desain resor yang berbeda dari sebelumnya, pada dasarnya konsep vila tetap sama seperti konsep Vila Ubud Opsi 1, yaitu menjadi resor ini sebagai latar yang baik bagi lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu pada desain opsi 2 ini ditambahkan lebih banyak tanaman agar resor ini dapat menyatu dengan alam sekitar. Dalam mengerjakan proyek ini, adanya beberapa opsi desain bertujuan untuk menghasilkan desain yang terbaik dengan pilihan – pilihan yang berbeda – beda sehingga memberikan tantangan baru bagi praktikan.

3.2.1 Bidang Kerja

Pada pengerjaan Resor Vila Ubud opsi 2 ini, praktikan masih diberi kesempatan untuk melakukan pengembangan desain dengan desain yang berbeda dari opsi 1. Perbedaan antara desain opsi 1 dan opsi 2 adalah penambahan dan perubahan bentuk pada massa bangunan. Pada proyek ini, praktikan diberi kepercayaan untuk mengerjakan area pool bar.

Pada pengerjaan Resor Vila Ubud opsi 3, merupakan hasil pengembangan dari desain opsi 1 dan 2. Desain opsi 3 ini memiliki bentuk massa yang mirip dengan opsi 2 namun ditambahkan beberapa fitur yang berfungsi sebagai penyalaras antara bangunan dengan alam sekitar. Pada pengerjaan desain opsi 3 ini, praktikan kembali mengembangkan desain untuk area pool bar.

3.2.2 Pelaksanaan Kerja

Pada pelaksanaan kerja proyek ini, praktikan kembali diberi kepercayaan untuk mengembangkan desain resor vila ubud opsi 2 terlebih dahulu. Desain resor vila ubud opsi 2 ini sudah terlebih dulu dibuat oleh tim dari PSA Studio. Pada awal pengerjaan, pembimbing kerja mengarahkan praktikan untuk mengembangkan desain opsi 2 yang memiliki bentuk massa bangunan yang berbeda dari desain opsi 1 dimana pada

desain opsi 1 yang berbentuk elips (Gambar 3.11) menjadi bentuk yang lebih sederhana pada desain opsi 2 (Gambar 3.12).



● Gambar 3.11. Bentuk elips desain opsi 1.
(Sumber : Data olahan pribadi)



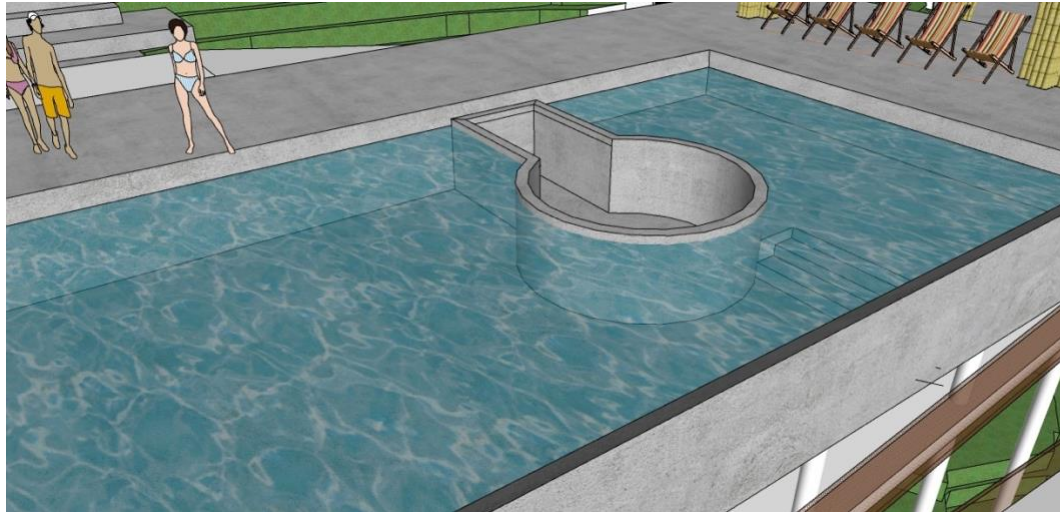
● Gambar 3.12. Bentuk asli desain opsi 2.
(Sumber : Data olahan pribadi)

Sebelum desain opsi 2 ini dikembangkan oleh praktikan, desain awal yang ada pada opsi 2 bagian pool bar ini berisi satu kolam utama, satu bar, dan pool deck (Gambar 3.13). Langkah awal yang dilakukan oleh praktikan dalam mengembangkan desain pool bar ini adalah pemisahan kolam. Kolam utama dibagi menjadi 2 bagian

dengan kedalaman yang berbeda. Perbedaan kedalaman kolam ini didasari oleh analisis praktikan terhadap kedalaman kolam utama yang memiliki kedalaman 100 cm dimana kolam dengan kedalaman tersebut hanya dapat digunakan oleh orang dewasa. Praktikan juga menganalisis potensi pengunjung yang akan menggunakan area pool bar, resor vila ubud merupakan resor yang dapat dikunjungi oleh berbagai kalangan, dimana anak – anak dapat menikmati semua fasilitas yang ada di resor termasuk kolam renang. Dengan desain awal kolam yang memiliki kedalaman 100 cm membuat anak – anak atau pengunjung yang memiliki tinggi yang kurang tidak dapat menggunakan fasilitas kolam renang tersebut karena kedalaman kolam yang terlalu dalam. Praktikan kemudian membagi kolam utama menjadi dua bagian dengan kedalaman yang berbeda yaitu 100cm untuk kolam dewasa dan 50cm untuk kolam anak (Gambar 3.14).



Gambar 3.13. Desain kolam renang awal.



Gambar 3.14. Desain kolam dengan dua kedalaman yang berbeda.
(Sumber : Data olahan pribadi)

Pengembangan desain yang dilakukan oleh praktikan selanjutnya adalah penambahan bar yang langsung terhubung ke kolam. Penambahan mini bar ini dimaksudkan agar pengguna yang akan menikmati sajian minuman dari resort tidak perlu keluar dari area kolam. Mini bar ini diletakkan di tengah – tengah dua area kolam yang memiliki perbedaan kedalaman. Peletakan mini bar di tengah memiliki maksud agar pengguna dapat dengan bebas mengunjungi mini bar dari segala arah. Mini bar dibuat melingkar, bentuk melingkar ini berasal dari bentuk tapak dimana memiliki area yang berkontur tanpa sudut.



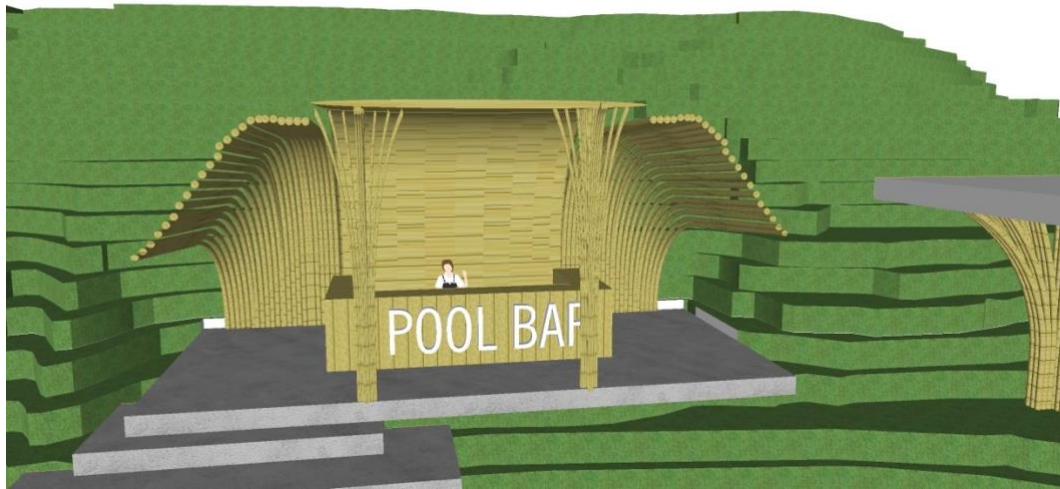
Gambar 3.15. Penambahan direct bar.
(Sumber : Data olahan Pribadi)

Pembimbing kerja mengarahkan praktikan untuk tetap menggunakan bambu sebagai material utama pada bangunan ini. Penggunaan material bambu ini memiliki maksud untuk mempertahankan konsep bangunan agar tetap alami salah satunya dengan menggunakan material alami yaitu bambu. Selanjutnya, praktikan mengembangkan bentuk desain pada area bar utama dengan memaksimalkan penggunaan bambu sebagai materialnya. Pada desain awal, bagian bar utama terdiri dari atap beton yang disanggah oleh dua pilar yang ditutup oleh bambu yang membentuk ranting. Praktikan kemudian mengembangkan bentuk bar agar terlihat lebih mencolok sehingga terdapat *vocal point* pada area ini.



Gambar 3.16. Desain awal bar utama.
(Sumber : Data olahan pribadi)

Praktikan mengembangkan bentuk atap bar yang pada desain awal atapnya merupakan atap beton yang berbentuk persegi panjang yang datar. Praktikan mengembangkan desain atap dengan menghilangkan atap beton dan digantikan dengan bambu. Bambu dibuat *cantilever* yang disusun dan membentuk seperti ombak. Bentuk ombak merepresentasikan bentuk ombak dimana bali memiliki ciri khas yaitu banyak pantai dengan ombak – ombak yang indah sehingga bentuk ombak dijadikan referensi bentuk atap bar utama.

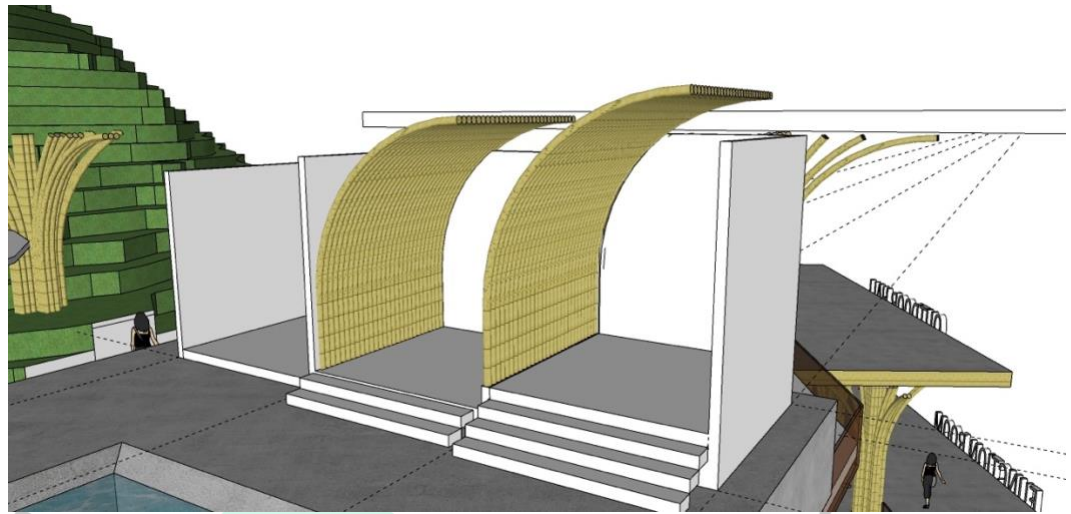


Gambar 3.17. Bentuk pengembangan desain bar utama.
(Sumber : Data olahan pribadi)

Selanjutnya, pembimbing kerja memberi *feedback* agar pada bagian *pool deck* tidak dibiarkan kosong (Gambar 3.18). *Pool deck* ditambahkan beberapa bilik. Bilik – bilik tersebut dibuat bertujuan sebagai ruang VIP bagi pengunjung yang mau menyewa satu ruangan untuk berganti baju atau makan dengan kerabatnya. Praktikan kemudian menambahkan tiga buah bilik. Bilik – bilik yang berukuran 3m x 3m tersebut dibuat dengan level yang berbeda – beda dengan tetap menggunakan bambu sebagai materialnya (Gambar 3.19).



Gambar 3.18. Desain awal pool deck.
(Sumber : Data olahan pribadi)



Gambar 3.19. Bilik VIP.
(Sumber : Data olahan pribadi)

Desain opsi 2 dikembangkan sampai penambahan bilik dan kemudian dilanjutkan dengan pengembangan desain opsi 3. Bentuk massa bangunan pada desain opsi 3 ini tidak berbeda jauh dengan desain opsi 2. Hal yang membedakan antara Desain opsi 2 dan 3 adalah penambahan bentuk diluar bentuk utama, yaitu bentuk kotak – kotak yang diisi dengan tanaman. Pada desain opsi 3 yang memiliki banyak tanaman ini, banyaknya tanaman tersebut dibentuk pada kotak – kotak persegi panjang. Penambahan kotak – kotak tanaman ini dimaksud untuk menjadikan resor ini dapat semakin berkamufase dengan alam sekitarnya.



Gambar 3.20. Box - box tanaman desain opsi 3.
 (Sumber : Data olahan pribadi)

Selanjutnya praktikan menambahkan fitur baru pada area poolbar, yaitu dengan menambahkan kolam di atas *pool deck* atau penambahan kolam 2. Alasan praktikan melakukan penambahan kolam 2 ini adalah sebagai bentuk untuk menyatukan area pool bar dengan alam sekitarnya yang berkontur. Area yang berkontur direpresentasikan dalam bentuk kolam yang juga memiliki tingkatan yang berbeda – beda layaknya kontur sekitar.



Gambar 3.21. Penambahan kolam 2.
 (Sumber : Data olahan pribadi)

Selain menambahkan kolam sebagai upaya agar bangunan ini dapat berkamuflase dengan alam sekitarnya, upaya lain untuk menjadikan bangunan ini dapat berkamuflase dengan alam sekitarnya adalah dengan membuat kolam 2 yaitu kolam yang berada di atas pool deck (Gambar 3.22) dengan kolam 1 atau kolam utama menjadi *infinity pool* dimana air dari kolam 2 dibiarkan jatuh ke kolam 1 agar menimbulkan kesan air terjun. Penambahan air terjun ini dapat memacu indera pendengaran pengguna dimana dapat merasakan suara air terjun yang dapat menambah kesan alami pada bangunan.



Gambar 3.22. Konsep air terjun
(Sumber : Data olahan pribadi)

3.2.3 Kendala yang Dihadapi

Selama mengerjakan proyek Pool Bar Area Resor Vila Ubud Opsi 2 dan 3 praktikan mengalami beberapa kendala. Kendala pertama yang terjadi saat mengerjakan proyek ini adalah komunikasi. Pada saat pengerjaan, komunikasi antara praktikan dan juga pembimbing kerja kurang baik terjadi. Dalam pengerjaannya, praktikan mencoba untuk mengembangkan desain sesuai jam kerja, namun terkadang dari pihak pembimbing kerja belum memberikan briefing mengenai yang

akan dilakukan selanjutnya dikarenakan kesibukan dari pembimbing kerja itu sendiri. Komunikasi yang terjalin seperti ini menimbulkan penggunaan waktu kerja yang kurang efektif dan cenderung terbuang. Selain itu, komunikasi yang terjalin kurang baik menimbulkan kebingungan bagi praktikan tentang apa yang akan dikerjakan.

Selain komunikasi, kendala lain yang terjadi selama pengerjaan Proyek Pool Bar Area Resor Vila Ubud Opsi 2 dan 3 ini adalah kesalahan dalam pemberian proyek. Dalam pengerjaan proyek Pool Bar Area mulai dari desain opsi 1, desain opsi 2, sampai ke desain opsi 3, praktikan sudah menggunakan sekitar kurang lebih satu bulan setengah dalam pengerjaan proyek ini, namun pengerjaan proyek ini terhenti begitu saja tanpa ada presentasi akhir mengenai proyek ini. Hal tersebut membuat praktikan bingung mengenai pengerjaan dari proyek ini karena antara praktikan dan juga pembimbing kerja mengembangkan desain seputar hal yang sama. Selama kurang lebih satu setengah bulan pengerjaan proyek Pool Bar Area Resor Vila Ubud mulai dari desain opsi 1 sampai 3, kemudian *Head Architect* yaitu Ario Wirastomo memberi arahan kepada pembimbing kerja bahwa pengerjaan proyek area resor ini terlalu berat untuk diberikan kepada praktikan, Bapak Ario Wirastomo juga menambahkan bahwa untuk mengembangkan fasilitas area resor ini terlalu kompleks bagi praktikan, terlebih system pengerjaannya dilakukan oleh satu praktikan per satu area. Proyek yang sudah dikerjakan ini juga tidak di review oleh Kepala Arsitek dan hal tersebut membuat praktikan merasa apa yang sudah dikerjakan belum membuahkan hasil.

3.2.4 Cara Mengatasi Kendala

Beberapa kendala yang dialami selama masa pengerjaan Proyek Pool Bar Area Resor Vila Ubud Opsi 2 dan 3 ini dapat diatasi dengan baik. Kendala pertama yaitu mengenai komunikasi yang kurang baik antara praktikan dengan pembimbing kerja dimana hal ini menyebabkan kebingungan bagi praktikan untuk mengerjakan pekerjaannya diatasi dengan aktif dalam bertanya. Sebelumnya, saat praktikan kehilangan waktu untuk menunggu briefing dari pembimbing kerja kemudian diatasi dengan bertanya di pagi hari kepada pembimbing kerja agar disaat pembimbing kerja sibuk dengan urusan kantornya, praktikan dapat tetap melanjutkan untuk mengerjakan proyek.

Kendala selanjutnya yang sudah teratasi dalam mengerjakan proyek ini adalah kesalahan pada pengerjaan proyek. Pada fase ini, praktikan yang bingung akan proyek ini senantiasa terus mengerjakan arahan dari pembimbing kerja. Keaktifan dalam bertanya juga semakin ditingkatkan oleh praktikan agar proyek yang dikerjakan oleh praktikan membuahkan hasil. Selain itu, pembimbing kerja telah menjalin komunikasi dengan praktikan mengenai penghentian dalam melanjutkan pekerjaan proyek ini agar tidak membuang waktu dari kedua belah pihak lebih banyak.

3.2.5 Pembelajaran yang Diperoleh

Setelah banyaknya kendala yang terjadi selama pengerjaan proyek ini, baik praktikan dan pembimbing kerja telah menemukan cara untuk mengatasi masalah yang terjadi. Pembelajaran yang diperoleh dari pengerjaan Pool Bar Area Resor Vila Ubud Opsi 2 dan 3 ini adalah pentingnya keaktifan untuk senantiasa bertanya segala hal mengenai proyek. Keaktifan juga dapat membangun komunikasi yang baik antara praktikan dan pembimbing kerja. Meskipun proyek ini tidak berlanjut dan tidak ada presentasi akhir mengenai apa yang sudah dikerjakan, pekerjaan yang sudah dikerjakan oleh praktikan tetap membuahkan hasil. Hasil yang diterima oleh praktikan berupa ilmu – ilmu selama masa pengerjaan, mulai dari ilmu yang didapatkan mengenai proyek sampai ilmu – ilmu softskill lainnya.

3.3 Proyek Unit Vila Tipe 75 Resor Vila Ubud

Proyek unit vila yang dibangun di jl. Markandya II kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali ini merupakan salah satu proyek lain dari beberapa proyek di Resor Vila Ubud, diantaranya Restoran, Pool Bar, dan Outdoor Hall. Sama seperti dengan proyek lainnya di Resor Vila Ubud ini, unit vila di resor vila ubud ini memiliki konsep yang sama dengan konsep keseluruhan resor, yaitu menjadikan bangunan ini menjadi latar yang baik bagi lingkungan sekitar dan dapat berkamuflase dengan lingkungan sekitar. Proyek unit vila ini merupakan proyek lanjutan setelah proyek pengembangan fasilitas yang ada di resor vila ubud. Dalam proyek vila ini terdapat 3 buah jenis unit vila dengan ukuran yang berbeda – beda. Unit – unit vila tersebut terbagi menjadi 3 jenis dengan ukuran yang berbeda – beda, yaitu ukuran 45m²,

75m², dan 120m². Pada masterplan Kawasan resor vila ubud ini sudah ditempatkan 14 unit vila tipe 45, 6 unit vila tipe 75, dan 2 unit vila tipe 120.

3.3.1 Bidang Kerja

Unit vila yang pada dasarnya sudah memiliki konsep yang sama dengan keseluruhan konsep Resor Vila Ubud ini tetap memiliki konsep tersendiri. Meskipun beberapa area di Resor Vila Ubud ini sudah di desain terlebih dahulu oleh tim dari PSA Studio, dalam proyek ini praktikan tidak melanjutkan atau mengembangkan unit vila melainkan mendesain dari awal unit – unit vila. Penempatan pekerjaan yang dilakukan oleh praktikan adalah bagian *desain development* dimana praktikan diarahkan untuk mengembangkan desain dari konsep awal unit vila sampai ke bentuk bangunan.

3.3.2 Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kerja proyek unit vila ini dimulai dengan pengenalan mengenai tipe vila seperti apa yang akan dibuat. Dalam kasus ini, unit – unit vila yang mengacu pada konsep utama resor yaitu menjadi background yang baik bagi lingkungan sekitar yaitu alam sekitarnya menjadi pembahasan awal yang menjadi arahan bagi praktikan untuk mencari pengetahuan mengenai vila yang memiliki konsep alam. Pada awal pengerjaan proyek ini, praktikan diarahkan oleh pembimbing kerja untuk mencari referensi mengenai unit vila yang memiliki konsep yang serupa seperti konsep vila ubud. Tujuan awal mencari referensi tentang vila yang memiliki konsep bernuansa alam adalah untuk memberi gambaran bagaimana atmosfir atau suasana yang dapat terbangun dalam suatu vila yang berdiri di tengah – tengah alam. Salah satu referensi utama yang baik dan sesuai bagi pengembangan suasana pada vila adalah Vila Capella, Ubud. Pada vila ini memiliki berbagai macam tipe vila dan menjadi salah satu vila yang berkelas dan diakui oleh dunia. Hal yang dapat diambil dari referensi vila capella ubud ini adalah sang perancang dapat merancang suatu kawasan resor dengan unit vilanya yang sangat menyatu dengan alam ditambah dengan fasilitas yang mengutamakan budaya yang ada.

Setelah mendapatkan satu referansi acuan, praktikan kemudian kembali diarahkan untuk mencari referensi lainnya. Pencarian beberapa referensi lain selain

vila capella ubud dimaksudkan agar praktikan dapat memiliki banyak pengetahuan mengenai vila dengan konsep alam baik di dalam negeri atau di luar negeri. Dalam pencarian referensi ini, praktikan mendapatkan satu referensi vila yang berada di Indonesia dan satu referensi vila yang berada di luar Indonesia. Referensi vila pertama yang diambil oleh praktikan adalah Bambu Indah yang terletak di Bali. Alasan praktikan menambahkan Vila Bambu Indah sebagai referensi untuk pengembangan desain unit Vila ubud adalah unit vila bambu indah ini sangat menyatu dengan alam. Terdapat 2 tipe unit vila di bambu indah yang dijadikan referensi bagi praktikan, yaitu unit vila tipe *moon house* dan *kolam house*. Pada tipe *moon house* unit vila ini tidak memiliki penghalang yang dimana unit vila ini langsung menghadap ke sungai. View berupa sungai tanpa penghalang menambah kedekatan antara pengguna dan alam hal ini sejalan dengan konsep utama resor vila ubud yang akan di bangun. Selain itu, terdapat area mandi atau *bathub* yang diletakkan langsung di alam sehingga pengguna dapat merasakan alam secara langsung .



Gambar 3.23. Villa Capella, Ubud
(Sumber : Data olahan pribadi)



Gambar 3.24. Moon House
(Sumber : www.bambuindah.com)

Selanjutnya adalah tipe *kolam house*, alasan praktikan memasukkan tipe ini sebagai salah satu referensinya adalah bagaimana unit vila ini dapat menyajikan alam yang dapat bersatu dengan sebuah unit vila. Pada tipe *kolam house* ini menyediakan unit vila dengan teras privat dengan pemandangan flora hutan, selain itu unit vila ini menyediakan *outdoor bathroom* yang semakin menambah kedekatan antar alam, bangunan dan pengguna.



Gambar 3.25. Kolam House
(Sumber : www.bambuindah.com)



Gambar 3.26. Kolam House interior
(Sumber : www.bambuindah.com)

Selain referensi vila yang berada di Indonesia, praktikan mendapatkan referensi vila dari luar Indonesia, yaitu Keemala yang berada di Phuket. Pada referensi Vila Keemala ini, praktikan mengambil dua contoh tipe vila diantaranya *Tree Pool Houses* dan *Bird's Nest Pool Vila*. Berbeda dengan referensi vila sebelumnya, vila ini memiliki fasilitas yang lebih kompleks dalam satu unitnya. Pada kedua tipe unit vila ini masing – masing memiliki *private pool* dan menghadap langsung ke alam. Selain penempatannya yang berada di daerah yang berkontur seperti proyek vila ubud, Masing – masing unit Vila Keemala ini memiliki bentuk bangunan yang dapat bercampur atau menyatu dengan alam sekitarnya. Seperti pada contohnya unit *Bird's Nest Pool Vila* yang memiliki bentuk seperti sarang burung diantara pepohonan di sekitar tapaknya. Dari referensi ini dapat menjadi acuan praktikan dalam membuat bentuk bangunan yang dapat menyatu dengan alam.



Gambar 3.27. Bird's Nest Pool
(Sumber : pinterest.com)



Gambar 3.28. Tree Pool House.
(Sumber : pinterest.com)

Setelah mendapatkan referensi, tim magang proyek vila ubud yang terdiri dari 3 orang praktikan diarahkan untuk mencari konsep vila kemudian dikembangkan. Terdapat 3 tipe unit vila yaitu tipe 45, 75 dan 120 yang tentunya memiliki fasilitas yang berbeda – beda. Dalam tahap ini, pada awalnya tiap praktikan diarahkan untuk mencari konsep dan ditentukan mana yang paling baik untuk diangkat menjadi konsep utama, namun kemudian pembimbing kerja mengarahkan agar praktikan bekerja

sebagai tim untuk mencari konsep utama untuk ketiga unit vila. Pencarian konsep dilakukan oleh tim magang dengan mencari tahu semua hal mengenai Bali. Dalam tahap mencari informasi ini dapat menjadi gambaran umum untuk mempertajam konsep yang akan di dapatkan nanti. Gambaran umum yang disimpulkan dari informasi yang di dapatkan praktikan mencakup 3 hal, yaitu agama, budaya-tradisi, dan wisata. 3 hal tersebut dijadikan landasan dasar dalam mengarahkan suatu konsep dimana pada poin agama masyarakat bali menerapkan norma – norma agama dalam menjalankan kehidupan sehari – hari. Pada poin selanjutnya yaitu budaya dan tradisi, masyarakat bali sangat menghormati para leluhurnya dengan cara mengadakan banyak upacara untuk menghormati leluhur, hal ini salah satu hal yang sangat kental di Bali. Poin terakhir yaitu wisata, banyaknya kekayaan alam dan budaya yang dimiliki bali menjadikan Bali memiliki daya tarik yang mempesona bagi para wisatawan. 3 hal utama tersebut merupakan hal yang sangat kental di Bali yang dapat dikerucutkan menjadi konsep.



Gambar 3.29. Intermezzo konsep
(Sumber : Data olahan pribadi)

Pengembangan konsep kemudian dilanjutkan oleh praktikan dengan mengarahkan konsep menggunakan beberapa filosofi Bali. Filosofi – filosofi tersebut

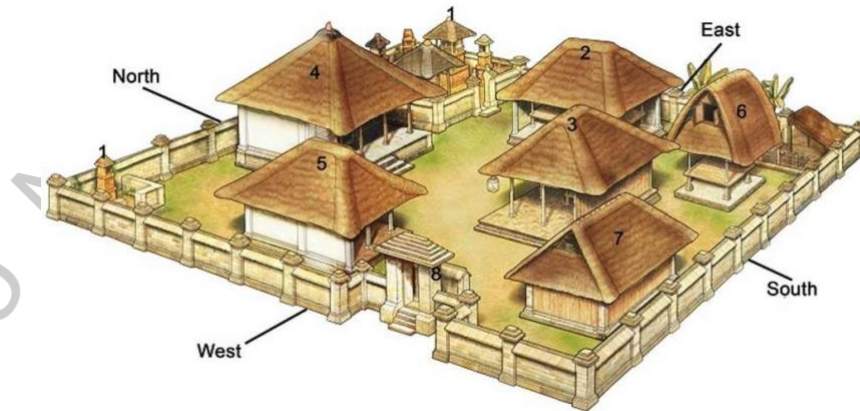
adalah Tri Loka dan Tri Hata Karana. Kedua filosofi tersebut sejalan dengan konsep utama resor vila ubud yaitu menyatu dengan alam dimana Tri Loka berarti sebuah bangunan memiliki hubungan dengan alam dengan Tri Hata Karana yang terdiri dari 3 aspek yaitu Atma yang berarti manusia, Angga yang berarti alam, dan Khaya yang berarti dewa – dewi (Alfari, n.d.)



Gambar 3.30. Arahkan konsep
(Sumber : Data olahan pribadi)

Praktikan kemudian mempertajam konsep dengan membuat konsep ruang. Pada tahap penentuan konsep ruang, pembimbing kerja mengarahkan praktikan untuk membuat ruang yang saling terpisah antar satu dengan yang lainnya, hal tersebut dianjurkan oleh pembimbing kerja agar sang pengguna nantinya akan merasakan pengalaman ruang yang berbeda. Konsep ruang mengacu kepada salah satu filosofi Bali yaitu Sang Mandala. Pada konsep ruang yang mengacu pada Sang Mandala ini, konsep *layout* massa bangunan mengikuti konsep vernakular Bali yang memiliki massa bangunan yang terpisah yang dimana konsep ini sejalan dengan arahan dari

pembimbing kerja dimana massa bangunan sebaiknya diletakkan secara terpisah yang akan memberikan kesan tinggal di alam dengan merasakan perjalanan antar ruang. Selain perjalanan antar ruang yang dapat memberikan kedekatan antara alam dengan pengguna, konsep massa yang terpisah ini juga dapat menyesuaikan dengan bentuk kontur sehingga bangunan dapat berkamufase dengan alam sekitar.

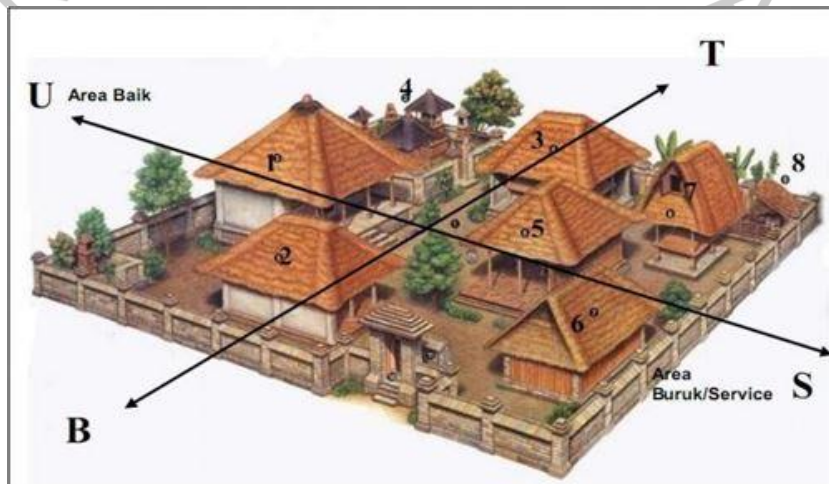


Gambar 3.31. Layout arsitektur Bali
(Sumber : www.dekoruma.com)

Konsep Sang Mandala yang diambil juga mengacu pada penempatan ruang yang adil dan baik dalam filosofi Bali. Secara filosofi, suatu bangunan akan mencapai keseimbangan dengan 3 hal pada ruangnya yaitu Utama, Madya, dan Nista. Utama merupakan area dengan kegiatan yang membutuhkan ketenangan atau jika difungsikan adalah kamar tidur dan kamar mandi, Madya merupakan area dengan kegiatan antara utama dan nista atau jika difungsikan adalah kolam renang dan *living room*, dan nista merupakan area dengan kegiatan yang sibuk atau kotor, seperti dapur atau tempat cuci (Gambar 3.32) Dalam menempatkan ruang – ruangnya dengan konsep ruang Sang Mandala memiliki orientasi kosmologis yaitu terdapat pada sumbu gunung-laut dan sumbu matahari dimana pada bagian utara atau pada sumbu gunung-laut merupakan area yang baik dan bagian selatan merupakan area yang buruk atau service sedangkan pada sumbu matahari bagian timur merupakan area yang baik dan barat merupakan area yang buruk atau area servis (Wiratmaja, 2019).



Gambar 3.32. Konsep Sang Mandala
(Sumber : Data olahan pribadi)

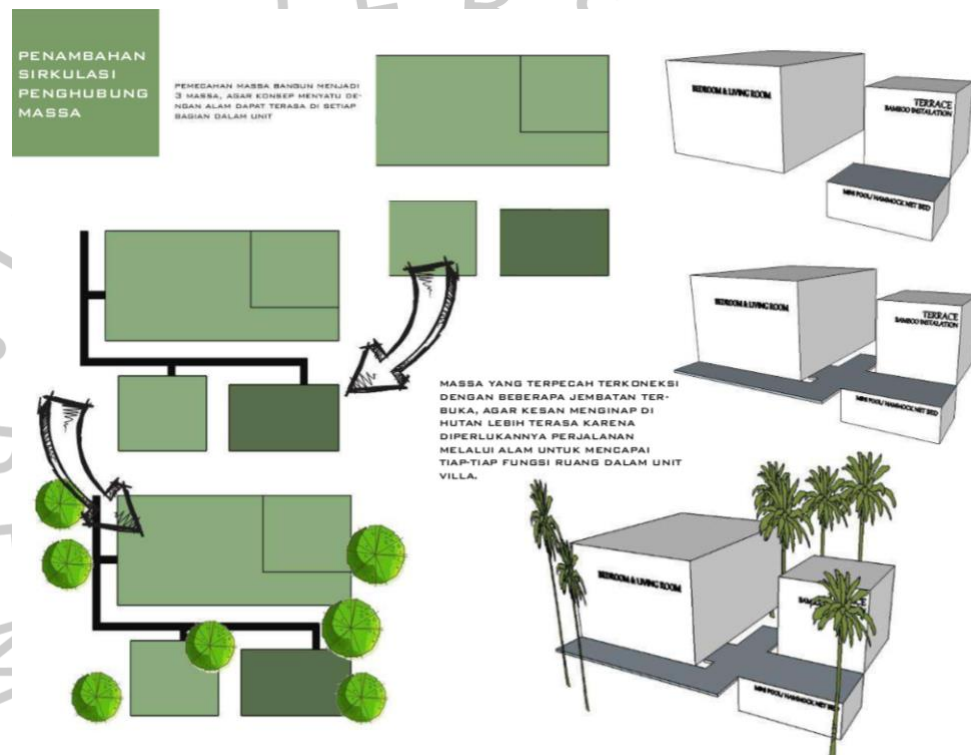


Gambar 3.33 Orientasi bangunan vernakular Bali
(Sumber : <https://petabudaya.belajar.kemdikbud.go.id/>)



Gambar 3.34. Orientasi sumbu bangunan vernakular Bali
(Sumber : <https://petabudaya.belajar.kemdikbud.go.id/>)

Dalam tahap selanjutnya, praktikan kemudian membuat implementasi sederhana dalam unit vila yang mengikuti konsep Sang Mandala. Pengimplementasian konsep ruang ini diimplementasikan pada contoh unit vila berukuran 45m². Massa bangunan dipecah menjadi beberapa bagian dan saling terkoneksi dengan jembatan.



Gambar 3.35. Konsep ruang unit vila (Sumber : Data olahan pribadi)

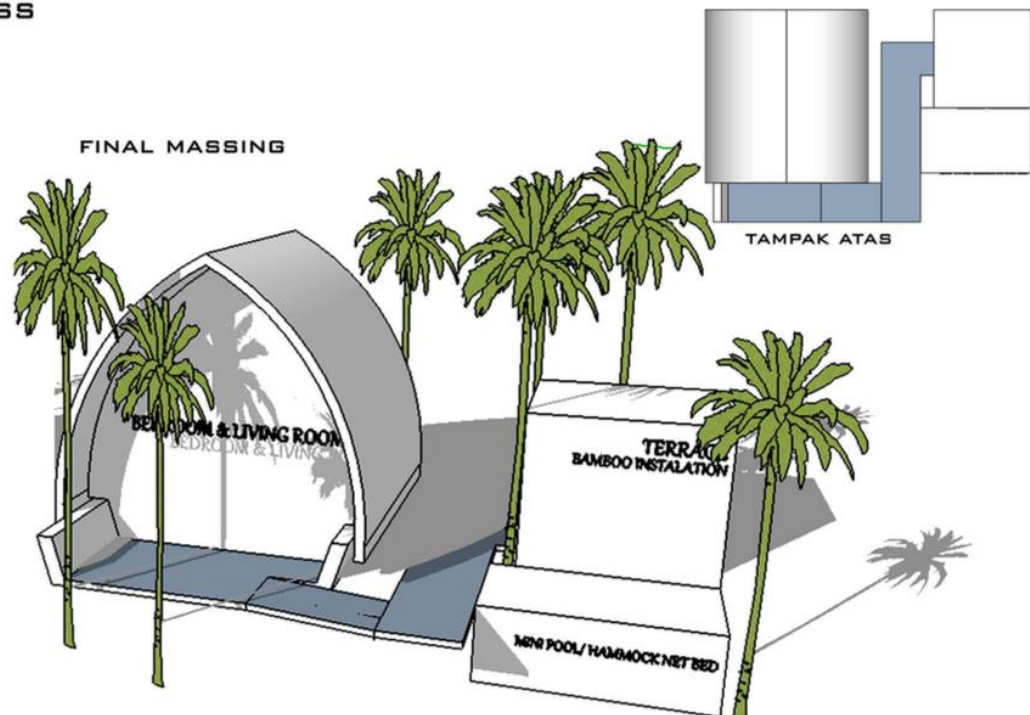
Setelah menemukan konsep pada ruang yang akan digunakan untuk unit – unit vila semua tipe, praktikan diarahkan untuk membuat konsep massa bangunan yang nantinya massa bangunan tersebut dijadikan bentuk utama dari bangunan unit vila yang berbeda – beda. Praktikan mencari referensi mengenai bangunan tradisional Bali yang dapat menyatu dengan alam sekitar. Praktikan kemudian menemukan satu contoh bangunan vernakular Bali yaitu Jineng. Bangunan ini memiliki atap yang sekaligus menjadi dinding untuk ruangnya. Bangunan yang dinamakan Jineng ini dirasa cocok bagi praktikan untuk dijadikan referensi gubahan massa karena

bentuknya yang dapat menyatu dengan alam sekitar ditambah dengan penggunaan material – material dari alam seperti jerami, bambu, dan kayu.



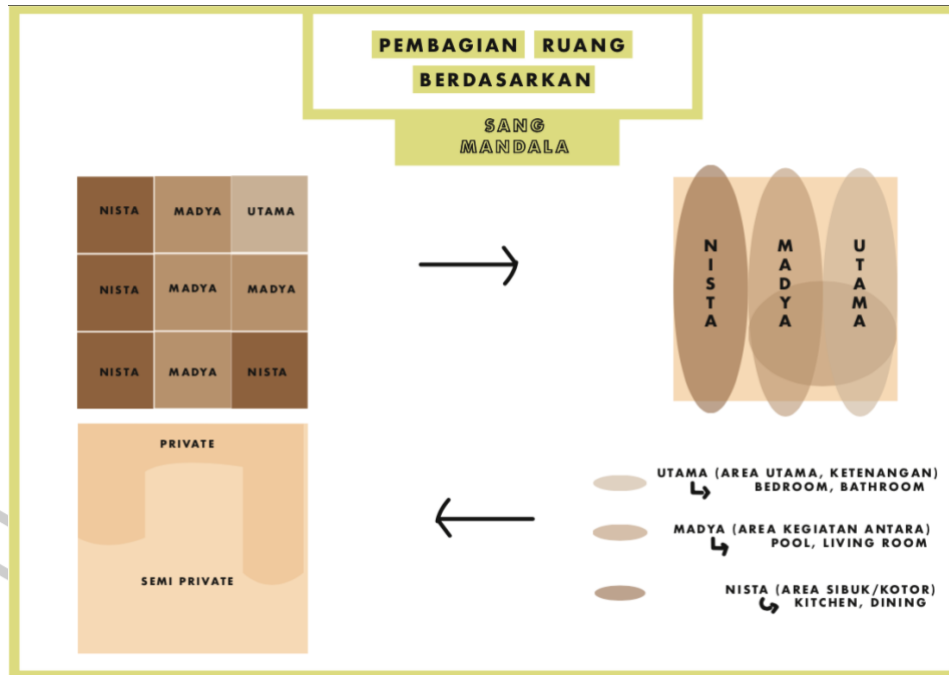
Gambar 3.36. Jineng
(Sumber : Data olahan pribadi)

SS



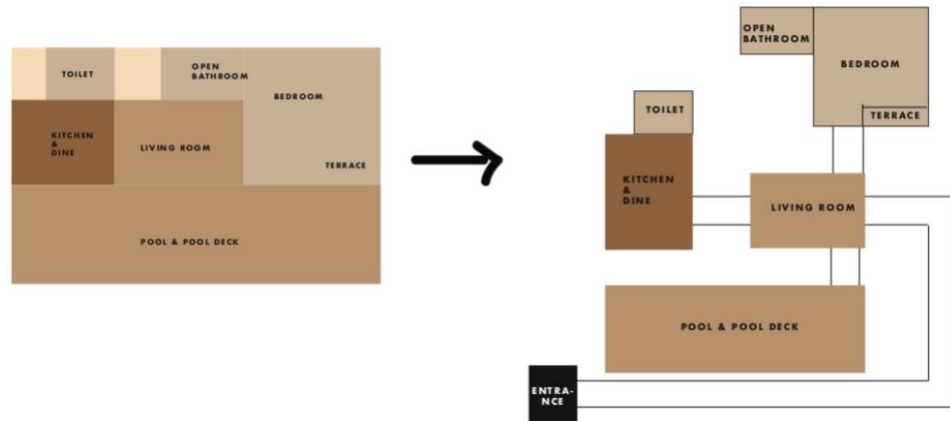
Gambar 3.37. Gubahan massa
(Sumber : Data olahan pribadi)

Setelah semua konsep dan gubahan massa utama telah ditentukan. Masing – masing praktikan diberi kepercayaan untuk mengembangkan satu unit vila dengan tipe yang berbeda – beda. Dalam kasus ini, praktikan mendapatkan kesempatan untuk mengerjakan unit vila tipe 75. Pada awal pengerjaan, berdasarkan referensi yang telah didapatkan sebelumnya oleh praktikan, praktikan dapat menyimpulkan fasilitas apa saja yang dibutuhkan pada unit vila tipe 75. Pada unit vila tipe 75 ini, fasilitas – fasilitas yang ada diantaranya *private terrace*, *pool* dan *pool deck*, *pantry*, *bedroom*, *open bathroom*, dan *living room*. Setelah menentukan fasilitas apa saja yang dibutuhkan pada unit vila tipe 75 ini, praktikan kemudian membuat konsep unit satuan untuk tipe 75 yang mengacu pada konsep utama dari unit vila ubud yang sudah ditentukan di awal tadi. Dalam kasus ini praktikan membagi ruang berdasarkan konsep Sang Mandala dimana ruang – ruang atau fasilitas pada unit 75 ini terbagi menjadi 3 kelompok yaitu utama yaitu kamar mandi dan kamar tidur, madya yaitu kolam renang dan *living room*, dan nista yaitu *pantry*.



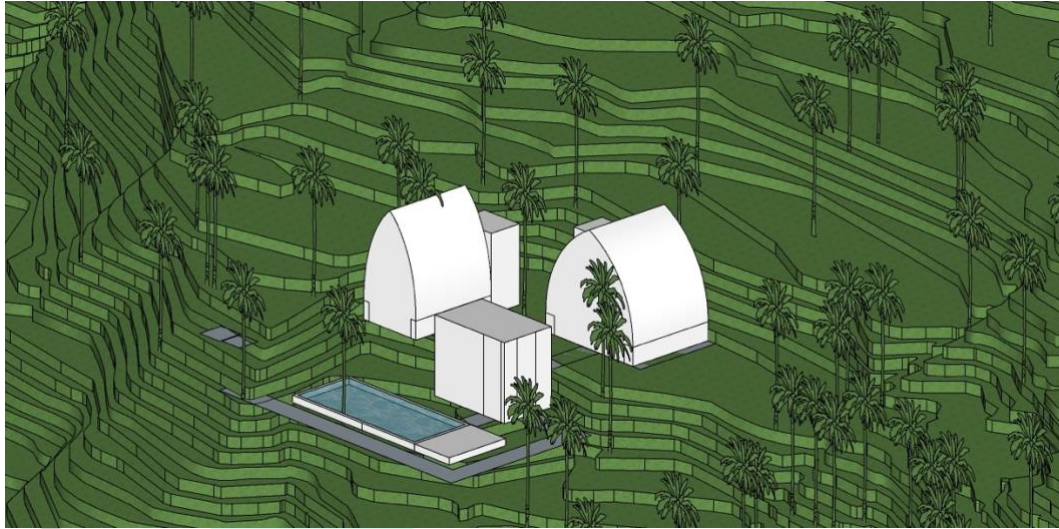
Gambar 3.38. Konsep ruang
(Sumber : Data olahan pribadi)

Praktikan kemudian diarahkan untuk mulai membuat denah. Pada tahap pembuatan denah, praktikan meletakkan ruang sesuai dengan konsep Sang Mandala, dimana pada denah awal ini *living room* yang merupakan area madya diletakkan di tengah agar menjadi pusat atau area transisi dan penghubung antar ruang. Pengguna akan selalu diarahkan untuk melewati *living room* melewati jembatan – jembatan yang saling terhubung hal ini diharapkan dapat memberi kesan "perjalanan" kepada pengguna. Area nista yang disebut sebagai area sibuk yaitu *pantry* atau *mini kitchen* diletakkan di sebelah barat dan kamar tidur diletakkan di area timur atau bagian paling atas pada kontur dan sedikit lebih jauh dr ruang lain untuk menciptakan area kamar yang damai dan privat. Semua ruang saling terkoneksi dengan pintu masuk yang sengaja dibuat sedikit memutar agar memberikan perjalanan di alam menuju unit vila kepada pengguna.



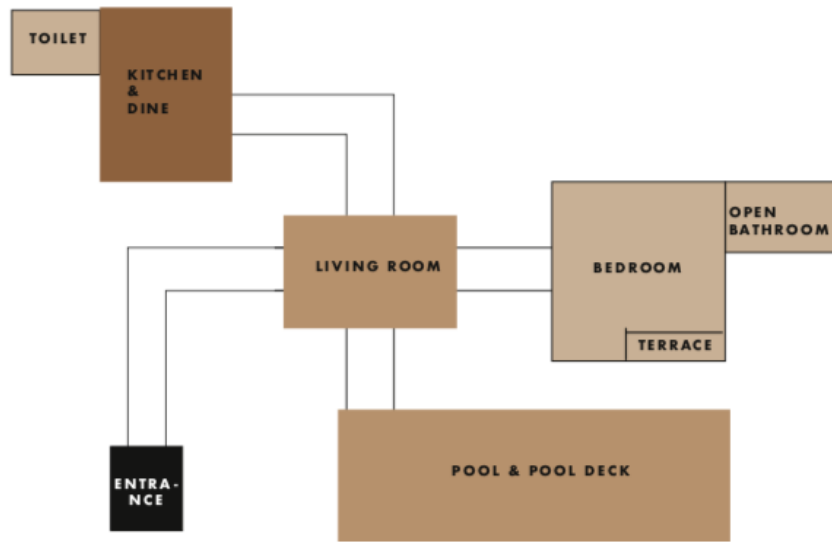
Gambar 3.39. Layout konsep ruang
(Sumber : Data olahan pribadi)

Pembuatan denah beriringan dengan pembuatan gubahan massa awal pada bangunan. Seperti yang sudah dijelaskan, bentuk awal bangunan unit vila akan dibuat seperti bangunan lumbung tradisional bali yaitu Jineng. Terdapat 3 buah massa utama yang diletakkan secara terpisah, yaitu massa bangunan 1 yang memiliki fungsi sebagai *living room*, massa bangunan 2 yang memiliki fungsi sebagai kamar tidur dan kamar mandi, dan massa 3 yang memiliki fungsi sebagai *mini kitchen* atau *pantry*. Massa bangunan 1 dan 3 memiliki bentuk yang serupa yang terinspirasi dari Jineng sedangkan massa bangunan 2 memiliki massa bangunan yang berbeda karena pada area *living room* dibuat tidak memiliki dinding agar pengguna bebas melewati area tersebut dan juga dapat menikmati pemandangan tanpa batas.



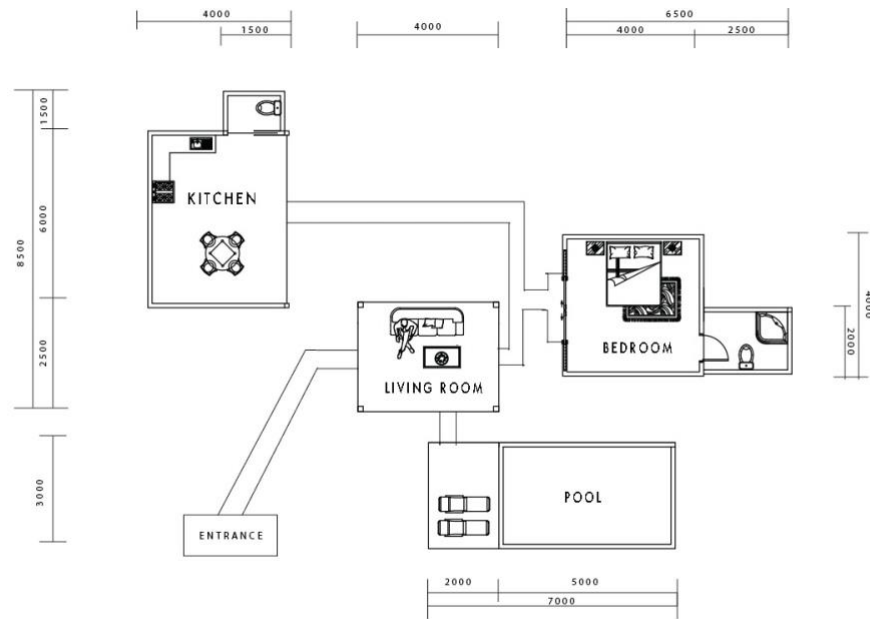
Gambar 3.40. 3D Bangunan pada site
(Sumber : Data olahan pribadi)

Pembimbing kerja memberi arahan dan saran terhadap denah yang dibuat oleh praktikan mengenai jalur masuk ke dalam unit vila, yaitu jalur dari gerbang masuk menuju vila disarankan agar sebaiknya tidak melewati depan kolam agar tidak menghalangi pemandangan dari kolam, selain itu penempatan *pantry* atau *mini kitchen* sebaiknya diletakkan di belakang agar tidak mengganggu area servis. Semua saran tersebut tetap menyesuaikan dengan konsep ruang Sang Mandala.



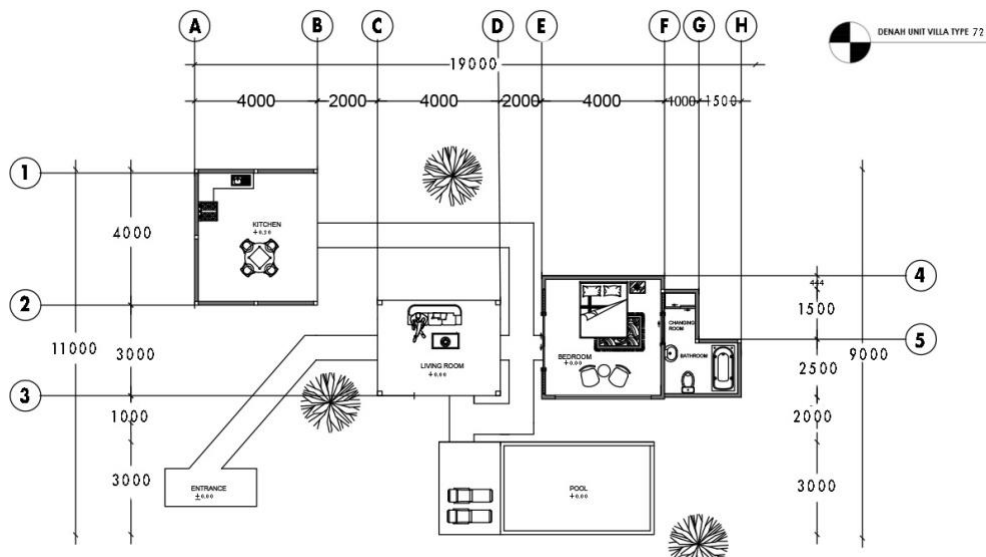
Gambar 3.41. Revisi layout ruang
(Sumber : Data olahan pribadi)

Tahapan selanjutnya dalam pengerjaan proyek ini adalah pembuatan denah. Pada tahapan ini, praktikan membuat denah sesuai hasil dari konsep sebelumnya.



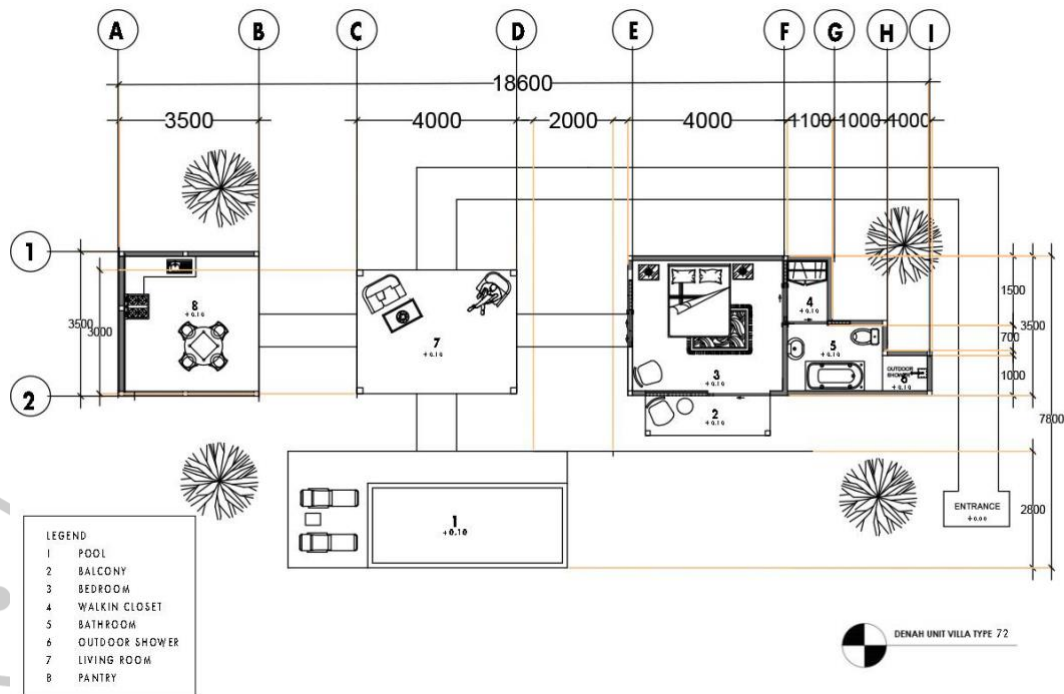
**Gambar 3.42. Denah awal unit 75
(Sumber : Data olahan pribadi)**

Dari denah sebelumnya, fasilitas untuk vila dengan ukuran 75m² kurang memuaskan, selain itu *layout* dari denah belum maksimal sehingga perlu dilakukan revisi untuk merevisi sirkulasi dan fasilitas.



Gambar 3.43. Revisi denah unit 75
 (Sumber : Data olahan pribadi)

Letak kolam dipindahkan ke tengah di depan *living room* agar pengaturan ruang terlihat lebih baik serta area *living room* tetap berada di tengah sebagai ruang penghubung antar satu ruang ke ruang lainnya.



Gambar 3.44. Denah final
(Sumber : Data olahan pribadi)

Setelah denah sudah mencapai final, praktikan kemudian membuat bentuk 3D bangunan unit vila tipe 75 dari gubahan massa sebelumnya. Pada awal pengerjaan, praktikan membuat konsep massa sesuai dengan konsep ruang unit vila dimana antara ruang ke ruang dibuat terpisah dan pada area *living room* dan *pantry* dibuat semi outdoor.



Gambar 3.45. Desain 3D awal
(Sumber : Data olahan pribadi)

Bentuk bangunan yang tadinya dibuat semi outdoor kemudian di ubah agar tidak terlalu terbuka. Sirkulasi menuju kolam renang juga dibuat tidak lagi harus menaiki tangga melainkan kolam dibuat sejajar dengan bangunan agar tidak perlu menaiki tangga sehingga pemandangan dari area *living room* tidak terhalang.



Gambar 3.46. Desain 3D final
(Sumber : Data olahan pribadi)

Setelah bentuk bangunan sudah final. Praktikan kemudian meletakkan bangunan pada masterplan. Peletakkan bangunan pada masterplan ini berguna agar mengetahui apakah bangunan ini dapat muat pada *layout* yang ada. Tahapan terakhir dalam pengerjaan proyek ini adalah proses rendering, dimulai dari rendering eksterior sampai ke rendering interior bangunan.



Gambar 4.47. Plotting bangunan pada site
(Sumber : Data olahan pribadi)



Gambar 4.48. Rendering eksterior 1
(Sumber : Data olahan pribadi)



Gambar 3.49. Rendering Eksterior 2
(Sumber : Data olahan pribadi)



Gambar 3.50. Rendering eksterior 3
(Sumber : Data olahan pribadi)



Gambar 3.51. Rendering Kawasan
(Sumber : Data olahan pribadi)

3.3.3 Kendala yang Dihadapi

Pada awal pengerjaan proyek ini, praktikan diminta untuk membuat konsep unit vila yang dikerjakan secara tim, namun ada beberapa praktikan yang kurang dalam melakukan kerjasama dengan tim. Kurangnya kerjasama antar praktikan dalam tim ini menimbulkan kesalahpahaman antara satu praktikan dengan praktikan lainnya dan antar praktikan dengan pembimbing kerja. Selain itu, kendala lainnya yang dialami oleh praktikan adalah cara kerja antara praktikan dengan pembimbing kerja. Dalam kasus ini, cara kerja yang dimaksud adalah pengerjaan konsep lalu dilanjutkan dengan gambar kerja, jika konsep belum final maka seharusnya belum membuat gambar kerja. Pada kasus ini praktikan sudah mendapat persetujuan mengenai konsep ruang atau *layout* ruang oleh pembimbing kerja, namun pada saat pembuatan gambar kerja, ada beberapa *layout* ruang yang kurang cocok bagi pembimbing kerja sehingga harus mengulang pembuatan konsep dan *layout*.

3.3.4 Cara Mengatasi Kendala

Kendala pertama yang diatasi oleh praktikan mengenai kerjasama dalam tim adalah mengkomunikasikan masalah dengan rekan tim lainnya agar dapat bekerja sebagai tim sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman dengan banyak pihak. Kendala selanjutnya diatasi dengan mengikuti apa saja arahan dari pembimbing kerja.

Mengikuti arahan dapat mempermudah praktikan dalam melanjutkan pekerjaan. Ada beberapa arahan yang tidak sesuai *timeline* kerja dapat dikomunikasikan langsung dengan pembimbing kerja.

3.3.5 Pembelajaran yang Diperoleh

Selama melaksanakan pengembangan desain pada proyek ini, praktikan mendapatkan banyak pembelajaran. Diantaranya adalah kesabaran, nilai kesabaran disini berarti sabar dalam mengkomunikasikan masalah yang terjadi sehingga komunikasi dapat terjalin dengan baik. Selain itu, pelajaran lain yang diperoleh adalah mengolah masukan dari pembimbing kerja. Masukan yang diberikan oleh pembimbing kerja dapat diolah menjadi sesuatu yang lebih baik sehingga praktikan dapat membuat suatu desain yang lebih baik dari sebelumnya.

