

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

Pelaksanaan kerja profesi di DSI Architect & Partners yang berlangsung selama 66 hari ini dimulai pada tanggal 21 juni 2021 dan berakhir pada tanggal 21 september 2021. Kebetulan praktikan adalah satu – satu nya anak magang di perusahaan tersebut. Sejak hari pertama memulai kerja profesi, praktikan ditugaskan untuk masuk ke dalam proyek yang berada di Kebayoran Village, Tangerang Selatan. Proyek tersebut adalah proyek renovasi rumah, praktikan mengerjakan proyek tersebut dibawah bimbingan pembimbing yang bernama Bornado Gautama dan pembimbing tersebut sekaligus menjadi penanggung jawab kerja profesi praktikan. Proyek renovasi rumah tersebut meliputi renovasi fasad, landscape, ruang tv & makan, ruang bekerja, service area, tangga, dan kamar tidur utama.

Selama melakukan kerja profesi di DSI Architect & Partners praktikan lebih sering melakukan pekerjaan pembuatan gambar 3D, rendering visualisasi, dan sebagai pengawas proyek renovasi. Terdapat beberapa program yang digunakan praktikan antara lain seperti, Sketch Up dan Lumion.

3.1 Proyek Kebayoran Village

Proyek Kebayoran Village atau AGR House ini berlokasi di dalam cluster Kebayoran Village, Tangerang Selatan. Proyek tersebut adalah proyek renovasi rumah, renovasi yang terdapat di dalam proyek tersebut meliputi hampir keseluruhan. Proyek tersebut memiliki luasan 325 meter persegi. Praktikan diminta membantu proyek tersebut dari menata ulang program ruang yang dibutuhkan untuk di renovasi agar tata letak ruang yang dibutuhkan proyek tersebut tersusun dengan baik.

Kebetulan pada saat praktikan memulai kerja profesi, proyek tersebut sudah jalan sampai pada tahap memulai membuat model 3D bangunan, jadi konsep dan penataan program ruang sudah diselesaikan

dan praktikan mulai membantu membuat 3D dan rendering visualisasi dari proyek tersebut sembari diawasi oleh pembimbing kerja praktikan. Proyek tersebut dikerjakan oleh praktikan selama masa kerja profesi sampai akhirnya sekarang proyek tersebut sudah memulai tahap pembangunan renovasi ulang.

Desain dari AGR House ini hampir keseluruhan dibebaskan oleh klien kepada arsitek, briefing awal dari klien adalah klien ingin merenovasi ulang rumah tersebut karena merasa tidak cocok dengan desain awal rumah sebelumnya, referensi dari klien ingin rumahnya di desain seperti rancangan DSI Architect & Partner yang sebelumnya bernama DAK House dari segi ambience, suasana, dan vibe user yang berada di bangunan tersebut. Ditambah zonasi ruang dan program ruang di AGR House ini cocok dengan DAK House, jadi arsitek tidak terlalu kesulitan dalam proses perancangan. Sang arsitek mendesain AGR House menggunakan konsep besar yaitu rumah soliter, karena arsitek berangkat dari aktivitas klien yang seorang dokter, gaya hidup klien yang bangun pagi, sering berolahraga, ingin sirkulasi udara didalam rumah terasa sejuk dan lancar. Untuk permainan warna adalah monokrom, arsitek ingin AGR House tersebut terlihat menyatu dengan sekitarnya dimulai dari permainan fasad, eksterior, interior, sampai kedalam tahap landscape. Konsep monokrom sendiri muncul karena arsitek banyak memainkan warna pada bangunan tersebut seputar warna hitam, abu – abu, dan putih. Sentuhan dari material yang ada di AGR House ini hampir seluruhnya menggunakan kayu bangkirai, bata expose, dan concrete woods.



Gambar DAK House

Sumber: <https://arsitagx-master.s3.ap-southeast-1.amazonaws.com/img-small/28044/18898/dsi-architect-dak-house1616050938-s.jpeg>

3.1 Bidang Kerja

Pada awal pertama praktikan mengikuti kerja profesi, praktikan ditugaskan oleh *principal* untuk masuk kedalam proyek AGR House bersama 2 orang lainnya. Setelah dibagi beberapa tugas, akhirnya praktikan memilih untuk mengerjakan dan lebih fokus untuk membuat interior ruang makan & ruang tv, ruang bekerja, dan sedikit bagian landscape dari AGR House. Pada tahap awal praktikan mencari referensi dari yang klien inginkan seperti apa. Setelah sesudah mencari referensi dan langsung membuat desain kemudian diasistensikan kepada pembimbing proyek AGR House tersebut lalu disetujui. Setelah itu praktikan melakukan rendering visualisasi, interior ruang makan & ruang tv, ruang bekerja, dan sedikit bagian landscape keseluruhan tugas yang praktikan dapatkan.

Pada proyek tersebut praktikan lebih fokus untuk membuat 3D *modelling* dan membuat rendering visualisasi desain yang layak, menarik, dan bagus untuk diberikan kepada pembimbing kemudian dipresentasikan kepada klien.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Pada tahap awal memulai mendesain renovasi interior ruang makan & ruang tv, ruang bekerja, dan sedikit bagian landscape praktikan dibantu dan diawasi oleh 2 orang pembimbing yang dipercaya menjadi

tanggung jawab pemegang proyek AGR House. Lalu selanjutnya praktikan diajak untuk *brainstorming* mengenai apa saja yang harus dikerjakan dan dibuat desain 3D modelnya. Berdasarkan dari keinginan klien, klien ingin interior ruang makan & ruang tv bernuansa modern tetapi tetap ada sedikit sentuhan perpaduan warna yang didominasi oleh hitam, putih, dan abu – abu. Sedangkan untuk dibagian ruang kerja, klien ingin ruangan tersebut dibuat nyaman, intensitas cahaya yang cukup, sirkulasi udara yang baik agar pada saat melakukan *work from home* terasa nyaman dan tenang. Dibagian landscape atau taman diarea samping ruang makan & tv, klien ingin mempunyai sedikit sunken yang dikelilingi oleh kolam disampingnya agar pada saat klien berada dirumah, klien ingin menikmati sedikit pemandangan diluar rumah dengan duduk di sunken yang menghadap langsung keluar rumah dan merasakan pemandangan yang indah.

Selanjutnya praktikan memulai berdiskusi dengan tim yang telah dibentuk, diskusi tersebut seputar menentukan konsep, warna – warna, peletakan kitchen set, sofa, meja tv, dan ruang makan. Sesudah itu praktikan membuat desain ruang makan & ruang tv dengan menggunakan konsep yang sudah ditentukan bersama – sama oleh pembimbing yang menghasilkan desain seperti pada gambar 3.2.1, gambar 3.2.1, dan gambar 3.2.3.



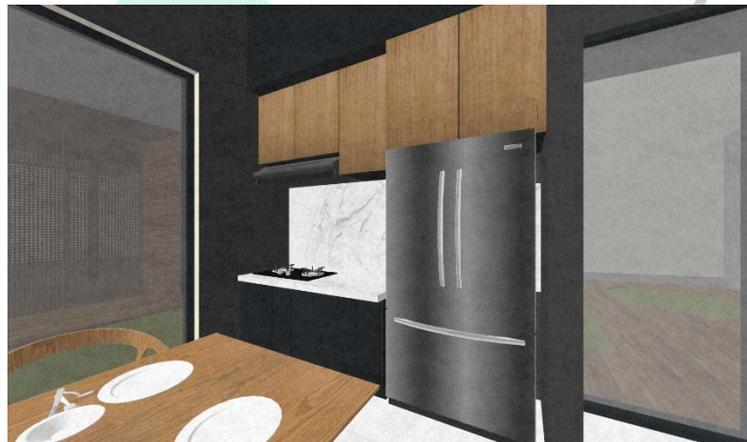
Gambar 3.2.1 Rancangan Interior Ruang Makan

Sumber: Praktikan, 2021.



Gambar 3.2.2 Rancangan Interior Ruang Tv

Sumber: Praktikan, 2021.



Gambar 3.2.3 Rancangan Interior Kitchen Set

Sumber: Praktikan, 2021.

Desain rancangan interior ruang makan, ruang tv, dan kitchen set mengambil referensi sesuai dari apa yang klien inginkan. Rancangan interior ruang makan, ruang tv, dan kitchen set berada didalam suatu ruangan dengan besaran ruangan yang sama. Dalam desain tersebut praktikan berusaha untuk membuat rancangan interior ruang makan, ruang tv, dan kitchen set terlihat selaras, hampir semua perpaduan material banyak menggunakan elemen kayu dan permainan percampuran warna seperti hitam, abu – abu, dan putih. Meja makan ditaruh didekat pintu masuk agar memaksimalkan ruang yang tersedia, kitchen set ditaruh disamping meja makan agar memudahkan klien setelah membuat sesuatu yang dihidangkan, ruang tv ditaruh didepan meja makan agar pada saat

klien yang sedang menikmati santapan dimeja makan tetap bisa menikmati siaran tv dan juga ruang tv ditaruh didekat pintu keluar kearah taman agar bisa mendapat cahaya sinar matahari yang cukup. Praktikan mendesain ketiga fungsi ruang tersebut dengan mengedepankan esensi tropical dan monokrom, dan juga memanfaatkan desain ruangan tersebut agar tidak terasa sesak dan tetap nyaman digunakan walaupun terdapat 3 fungsi ruang didalam 1 ruangan. Warna hitam, abu – abu, dan putih dengan sedikit penambahan material kayu bengkirai dan granit tile untuk lantai menambah kesan elegan dan ketiga fungsi ruangan tersebut memberikan kesan hangat atau biasa disebut dengan *warm*. Material dari plafon juga didesain dengan menggunakan parket kayu agar lebih menyatu dengan sekitarnya.

Setelah selesai mendesain ruang makan & ruang tv dan kitchen set, praktikan membuat desain ruang bekerja untuk klien dikarenakan karena di kondisi sekarang terjadi pandemi yang dimana semua manusia tidak bisa melakukan aktifitas seperti biasanya, praktikan berusaha mendesain ruang bekerja tersebut secara nyaman dan tenang.



Gambar 3.2.4 Rancangan Interior Kerja

Sumber: Praktikan, 2021.



Gambar 3.2.5 Rancangan Interior Kerja

Sumber: Praktikan, 2021.

Ruang kerja terletak di lantai 2 bangunan AGR House, desain dari ruang kerja tersebut sengaja dibuat sedikit terbuka agar klien bisa mendapatkan intensitas cahaya yang cukup dan sirkulasi udara yang baik. Pemilihan material untuk lantai menggunakan parket kayu bangkirai agar terlihat elegan dan *nature*. Pemilihan material untuk dinding menggunakan beton ekspos yang memberikan kesan netral, nyaman, dan tenang. Kesan industrial dari beton ekspos memberikan karakteristik dari ruang tersebut juga. Untuk furniture seperti bean bag, lemari buku ditempatkan dengan memaksimalkan ruang yang tersedia.



Gambar 3.2.6 Rancangan Interior Taman Dalam

Sumber: Praktikan, 2021.



Gambar 3.2.7 Rancangan Interior Taman Dalam
Sumber: Praktikan, 2021.

Desain rancangan interior taman diletakkan diantara transisi pintu masuk utama menuju kearah ruang makan & tv, taman kecil tersebut berfungsi sebagai penghawaan alami didalam bangunan tersebut, taman tersebut juga sangat cocok untuk melengkapi kesan interior tropis yang biasanya mengkombinasikan unsur – unsur alami untuk menciptakan kesan hijau yang kontras. Taman kecil tersebut juga merupakan kombinasi sempurna antara tanaman, bebatuan, kayu, dan kaca agar mampu menampilkan kesan minimalis dan tropis namun tetap elegan. Taman kecil ini juga langsung berada dibawah skylight bangunan AGR House dan juga menyerap air ketika hujan turun dibangunan tersebut.



Gambar 3.2.8 Rancangan Eksterior Taman
Sumber: Praktikan, 2021.



Gambar 3.2.9 Rancangan Eksterior Taman

Sumber: Praktikan, 2021.

Desain eksterior taman dibuat cukup unik dan menarik, klien menginginkan sedikit tempat duduk yang berada ditaman tersebut agar bisa bersantai – santai menikmati pemandangan di sore hari maupun malam hari. Sehingga praktikan berfikir mendesain eksterior taman tersebut dengan menyediakan sedikit sunken yang dikelilingi oleh kolam yang berfungsi untuk memberikan penghawaan, membantu mengurangi stres, memberikan rasa damai, memberikan kesan indah disekitar bangunan, serta agar didalam rumah tidak terasa panas, ditambah dengan penambahan tanaman merambat yang terdapat pada dinding bangunan, memberikan kesan mempercantik bangunan, menaungi rumah menjadi teduh, dan menyejukkan lingkungan sekitar bangun. Konsep sunken sendiri memberikan ciri khas ala bali. Diletakkan disamping ruang tv & makan agar memudahkan klien untuk mengaksesnya.



Gambar 3.2.10 Rending Visualisasi Interior Ruang Makan & Tv
Sumber: Praktikan, 2021.



Gambar 3.2.11 Rending Visualisasi Interior Ruang Makan & Tv
Sumber: Praktikan, 2021.



Gambar 3.2.12 Rending Visualisasi Interior Ruang Makan & Tv
Sumber: Praktikan, 2021.

Praktikan membuat rendering visualisasi menggunakan software Lumion, diharapkan rendering tersebut bisa memberikan kesan visualisasi yang bagus untuk bisa dipresentasikan kepada klien. Rancangan interior ruang makan & tv memadukan warna hitam, putih, dan abu – abu sehingga

membuat desain terkesan elegan ditambah dengan lantai yang terbuat dari granit tile dan juga pencahayaan alami membuat kesan ruangan terlihat hangat atau yang biasa disebut dengan *warm*.



Gambar 3.2.13 Rendering Visualisasi Interior Ruang Kerja
Sumber: Praktikan, 2021.



Gambar 3.2.14 Rendering Visualisasi Interior Ruang Kerja
Sumber: Praktikan, 2021.

Rancangan interior ruang kerja dimulai dari pemilihan furniture yang elegan dan pemilihan warna yang selaras dengan furniture. Desain interior ruang kerja sengaja dibuat lebih terbuka agar pada saat klien melakukan aktifitas pekerjaan dirumah mendapatkan intensitas cahaya yang cukup dan sirkulasi udara yang baik untuk menaikkan *mood* dalam melakukan aktifitas bekerja.



Gambar 3.2.15 Rendering Visualisasi Interior Taman Dalam
Sumber: Praktikan, 2021.



Gambar 3.2.16 Rendering Visualisasi Interior Taman Dalam
Sumber: Praktikan, 2021.

Praktikan menggunakan software Lumion untuk membuat rendering visualisasi interior taman. Praktikan berharap rendering tersebut dapat membawa kesan visual yang baik kepada klien. Rancangan interior taman diletakkan diantara transisi pintu masuk utama menuju keruang makan & tv dan kearah akses tangga untuk menuju ke lantai 2. Taman

tersebut menghadirkan kesan sebagai penghawaan alami didalam bangunan dan juga sangat cocok untuk melengkapi kesan interior yang didominasi oleh kayu dan bebatuan sehingga terlihat melaras dan menyatu. Taman ini juga berfungsi untuk menyerap air hujan yang jatuh kedalam bangunan karena letak taman tersebut langsung dibawah skylight bangunan AGR House.



Gambar 3.2.17 Rendering Visualisasi Eksterior Taman

Sumber: Praktikan, 2021.



Gambar 3.2.18 Rendering Visualisasi Eksterior Taman

Sumber: Praktikan, 2021.



Gambar 3.2.19 Rendering Visualisasi Eksterior Taman
Sumber: Praktikan, 2021.



Gambar 3.2.20 Rendering Visualisasi Eksterior Taman
Sumber: Praktikan, 2021.

Praktikan membuat rendering visualisasi eksterior taman luar menggunakan software Lumion, praktikan berharap rendering tersebut bisa memberikan kesan visualisasi yang bagus untuk dipresentasikan kepada klien. Tanaman – tanaman yang diaplikasikan kedalam desain eksterior taman tersebut adalah pohon kamboja fosil (*plumeria rubra*) untuk menghilangkan rasa stres dan menjadi sumber antioksidan, menggunakan tanaman kadaka kaung (*asplenium nidus*), pakis kelabang (*neprolephis*), aralia (*osmoxylon*), cendrawasih (*phylantus*) yang berfungsi juga memperindah disekitar bangunan. Sedangkan untuk dibagian parket kayu menggunakan pohon pule air yang berfungsi bukan hanya mempercantik tetapi juga sebagai penghasil oksigen, pengatur iklim dan pengelolaan air dan sekaligus bisa menyimpan cadangan air tanah maupun air yang turun dari hujan. Untuk tanaman rambatan atau yang berada menempel di dinding menggunakan tanaman thunbergia bunga putih.

Setelah praktikan menyelesaikan 3d modelling dan rendering visualisasi AGR House dan sudah mengasistensikan desain tersebut kepada pembimbing sehabis itu pembimbing mempresentasikan ke klien dan di approve, akhirnya AGR House mulai proses renovasi hampir keseluruhan di bangunan tersebut terkecuali struktur bangunan tersebut. Praktikan ikut kedalam proses renovasi tersebut sebagai pengawas proyek dibawah naungan penanggung jawab proyek AGR House, Kebayoran Village, Tangerang Selatan.





Gambar 3.2.21 Dokumentasi Renovasi Awal

Sumber: Praktikan, 2021.

Berikut adalah dokumentasi dari praktikan yang ikut dalam pengawasan proyek renovasi hari pertama, terlihat Digambar fasad dan layout ruangan dari AGR House masih tampak existing. Pada gambar diatas terlihat pembongkaran seperti pada ruangan interior ruang makan & tv, pembongkaran untuk ruang bekerja, dan pembongkaran kamar mandi.





Gambar 3.2.22 Dokumentasi Renovasi
Sumber: Praktikan, 2021.

Setelah proses renovasi awal dimulai, gambar diatas menunjukkan beberapa proses renovasi yang praktikan turut desain dalam melakukan kerja profesi seperti pada gambar 1 adalah proses pemasangan plafon dan pemasangan electrical untuk lampu yang berada diruang bekerja, gambar ke 2 menunjukkan progress pemasangan perubahan plafon di ruang tv & makan dan pemasangan parket kayu untuk plafon, gambar ke 3 proses perubahan fasad samping bangunan dan pembongkaran taman disamping ruang tv & makan, gambar ke 4 adalah proses penjemolan untuk ruang bekerja karena ruang bekerja sebelumnya adalah ruang untuk kamar tidur tapi klien ingin menjadikan kamar tidur tersebut menjadi ruang bekerja tanpa sekat dan terbuka.





Gambar 3.2.23 Dokumentasi Pembuatan Furniture
Sumber: Praktikan, 2021.

Bukan hanya renovasi arsitektural saja, klien juga meminta kepada tim DSI Architect & Partners untuk sekaligus membuat furniture yang berada didalam AGR House seperti pembuatan, lemari rak buku, lemari, pintu dan wardrobe. Klien dan tim bersama – sama datang ketempat workshop pembuatan furniture, hampir keseluruhan furniture dibuat dengan bahan dasarnya adalah kayu bankirai sehingga furniturnya sesuai dengan desain arsitektur rumah AGR House.





Gambar 3.2.24 Dokumentasi Renovasi

Sumber: Praktikan, 2021.

Progress renovasi kembali berlanjut, perubahan yang signifikan di bangunan tersebut sudah mulai terlihat seperti fasad yang sudah sesuai

desain dengan ornament – ornament kecil yang lebih detail dengan menggunakan beton ekspos, pembongkaran taman di dalam yang nantinya akan berfungsi sebagai penghawaan alami didalam bangunan yang terletak diantara transisi pintu masuk utama menuju ruang makan & tv, peninggian plafon diruang masuk utama dengan menggunakan parket kayu, proses finishing sehabis pengebolan ruang bekerja, dan perubahan toilet menggunakan granit tile yang sudah dipasang.





Gambar 3.2.25 Dokumentasi Renovasi
Sumber: Praktikan, 2021.

Progress renovasi selanjutnya sudah tambah terlihat perubahannya seperti fasad bangunan yang sudah jadi sesuai desain, ruang bekerja yang sudah di desain dengan sedikit bukaan agar intensitas cahaya matahari dan sirkulasi udara yang baik dan perubahan lantai yang memakai parket kayu, pemasangan plafon kayu untuk diruang makan & tv dan sudah selesai pemasangan electrical untuk lampu, pemasangan desain sunken yang sudah selesai dibangun sesuai desain, dan peletakkan electrical lampu untuk kebutuhan pohon dibagian taman luar serta sudah mau memulai pemasangan tanaman rambatan dibagian dinding.



Gambar 2.3.26 Dokumentasi Loading In Pohon

Sumber: Praktikan, 2021.

Gambar diatas menunjukkan proses loading in pohon yang akan ditanamkan dibagian area taman luar dan taman dalam. Jenis – jenis dari pohon tersebut adalah pohon pule air yang memberikan kesan seperti dibali dikarenakan ditanam berdekatan langsung di area sunken. Pohon tersebut juga berfungsi mereduce polusi udara dari jalanan dan memberikan kesan sejuk, nyaman kedalam bangunan. Pemasangan tersebut menggunakan alat berat untuk memindahkan pohon yang sudah jadi.



UNIVERSITY • PEMBANGUNAN

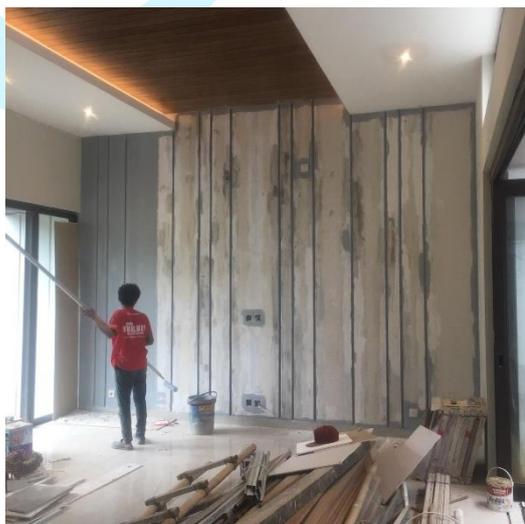
JAYA • S



Gambar 2.3.27 Dokumentasi Renovasi

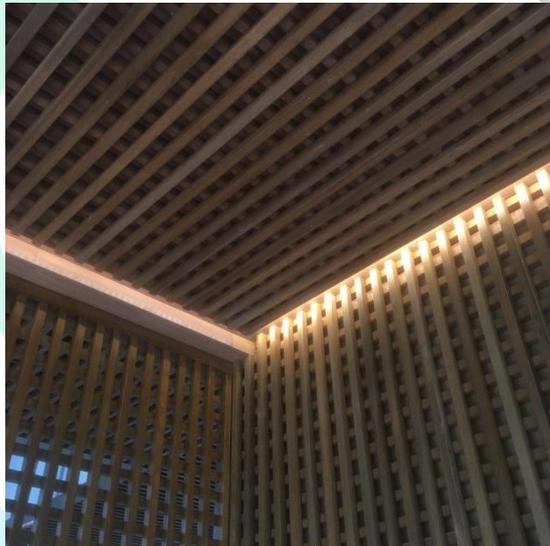
Sumber: Praktikan, 2021.

Setelah pemasangan penanaman pohon yang cukup banyak memakan waktu, akhirnya pemasangan pohon sudah selesai dan tertanam sesuai desain awal yang dibuat. Untuk area landscape belum sepenuhnya selesai dikarenakan masih banyak menunggu tanaman penghias lainnya dan tanaman merambat yang terpadat pada dinding – dinding disekitar bangunan tetapi sudah dipersiapkan dengan matang seperti pemasangan versicel untuk tanaman yang berada di dinding. Walaupun pohon sudah tertanam tetapi tetap diberikan penyanggah dikarenakan sebuah pohon yang baru ditanam diarea yang baru butuh penyesuaian dan tidak bisa langsung ditinggal begitu saja.



UNIVERSITY • PEMBANGUNAN

JAYA • S



Gambar 2.3.28 Dokumentasi Renovasi

Sumber: Praktikan, 2021.

Progress renovasi sudah masuk kedalam tahap finishing yang sebentar lagi sudah mulai rampung. Hanya tinggal beberapa detail seperti pengecatan ulang bagian – bagian yang belum maksimal. Gambar diatas merupakan site visit dari klien yang ingin melihat sudah sampai mana proses renovasi dan klien sangat suka dengan desain yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diekspetasikan dalam pikiran klien. Pengerjaan finishing didalam ruangan living room juga sudah mulai rampung hanya tinggal pengecatan ulang dibagian dinding. Pintu akses utama yang menggunakan sedikit kisi – kisi material kayu bangkirai sudah terpasang dengan rapih. Dek kayu untuk menuju kearea taman luar dari pintu masuk

juga sudah mulai memasuki tahap varnish agar lebih kuat walaupun kayu jenis tersebut yang dipakai adalah kayu yang cocok untuk diarea eksterior.

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Kendala yang dihadapi pada saat melakukan kerja profesi adalah terkadang waktu yang diberikan untuk mengerjakan sebuah proses desain cukup singkat seperti membuat desain ruang bekerja yang hanya diberikan waktu satu hari tetapi banyak juga terjadi revisi desain. Setelah selesai mengerjakan desain ruang bekerja, praktikan juga mengalami kesulitan dalam membuat desain ruang makan & tv yang harus menyesuaikan dengan gaya desain dari DSI Architect & Partners dan mengkonsepkan program ruang & layout yang membentuk alur yang sempurna agar ruang tersebut tidak terlihat sempit. Untuk kendala pada proses membuat desain taman dalam sebagai penghawaan alami, praktikan harus melakukan beberapa asistensi kepada tim landscape yang praktikan banyak tidak tahu jenis tanaman dan pohon apa saja yang biasanya cocok digunakan pada dalam bangunan yang terkadang tidak terlalu sering terkena sinar matahari. Untuk bagian kendala dalam proses mendesain taman luar, praktikan sedikit bingung dengan desain sunken, jenis tanaman dan pohon yang bisa menjadi peneduh dari luar bangunan, dan tanaman merambat yang cocok dan tidak terlalu tinggi untuk perawatannya. Untuk kendala dalam proses rendering visualisasi, praktikan terkadang sulit untuk mencocokkan style render dari tim DSI Architect & Partners.

Kendala yang dihadapi pada saat praktikan menjadi pengawas proyek renovasi adalah terkadang praktikan sedikit susah untuk mengkomunikasikan gambar atau desain kepada *builder* dan terkadang sedikit susah untuk menyampaikan material apa yang digunakan sesuai dalam desain yang sudah di approve.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Cara praktikan mengatasi kendala dengan praktikan harus sering dalam melakukan asistensi desain kepada pembimbing agar tidak sering membuang – buang banyak waktu dikarenakan waktu yang dikasih untuk menyelesaikan pekerjaan tersebut terkadang cukup sedikit. Praktikan juga

harus lebih sering aktif dan dan proaktif agar komunikasi yang terjalin antara praktikan dan pembimbing bekerja secara maksimal. Cara praktikan dalam mengatasi revisi yang sering terjadi dengan cara lebih sering bertanya kepada pembimbing sekaligus berfikir bersama – sama agar revisi tersebut cepat selesai dan menghasilkan sebuah desain yang divisualisasikan kepada klien bagus dan menarik. Praktikan juga belajar dalam mengatasi kendala rendering visualisasi, praktikan harus lebih sering mengulik dan mencari tahu lebih dalam teknik – teknik rendering yang mempersingkat waktu pada saat ditekan dalam waktu yang cukup sedikit. Dan praktikan juga belajar harus lebih sering mencari tahu lebih dalam jenis – jenis dari material dan lighting yang cocok untuk rendering visualisasi interior, serta warna – warna apa yang cocok dikombinasikan untuk diaplikasikan kepada dinding. Cara praktikan mengatasi kendala kepada *builder*, praktikan harus lebih sering menjalin komunikasi yang baik agar *builder* paham dan tau apa yang kita maksudkan, terutama dalam pembacaan sebuah gambar, desain, material, sirkulasi, lighting, dan warna.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Dalam kerja profesi praktikan diajarkan untuk selalu tanggap cepat dalam mengerjakan sebuah tugas yang diberikan oleh pembimbing dikarenakan waktu pengerjaan tugas tersebut hanya diberi waktu 3-5 hari untuk mengerjakan sebuah desain. Dalam kerja profesi juga, praktikan belajar bahwa didunia kerja arsitektur sangatlah berbeda karena didunia kerja dituntut untuk harus selalu mempertimbangkan sebuah rancangan anggaran biaya dalam membuat suatu desain yang harus menyesuaikan budget dari suatu klien. Praktikan juga mendapat banyak sekali pelajaran dalam memmanage klien dengan baik didalam dunia kerja arsitektur yang sebenarnya dan juga praktikan belajar bahwa bekerja bersama para professional yang ahli didalam dunia arsitektur yang mempunyai tekanan waktu yang cukup sedikit harus saling menguatkan satu sama lain terutama dengan komunikasi yang baik antar tim dan harus selalu menerima saran satu sama lain.

Pada proyek tersebut praktikan juga belajar dalam membuat suatu visualisasi tidak bisa semata – mata mengedepankan idealis diri sendiri. Tetapi visualisasi harus menyesuaikan dengan keinginan perusahaan agar visualisasi tersebut dapat tersampaikan dengan baik kepada klien agar desain yang kita buat dapat menyampaikan apa yang klien minta. Praktikan juga belajar dalam mengerjakan sebuah desain harus lebih ekstra sabar dan fokus dalam menghadapi klien yang sering kali menginginkan banyak perubahan atau revisi. Praktikan juga belajar dalam proses visualisasi harus menggunakan material, warna, furniture, dan lighting yang akan dipakai sampai sebuah desain terbangun menjadi bangunan arsitektural.

Praktikan juga belajar bagaimana untuk mencari referensi desain yang tepat dan konsep yang dimau oleh seorang klien agar bisa mempersingkat waktu untuk maju kepada proses terciptanya desain. Praktikan juga belajar bagaimana cara berkomunikasi dengan baik kepada • *builder* yang dimana tidak bisa semena – mena, harus selalu membuat desain yang gampang dimengerti oleh *builder* agar desain tersebut tersampaikan dengan jelas.