

BAB IV PENUTUP

4.1 Simpulan

Kesimpulannya, selama praktikan menajalani kerja praktik di Atelier BAOU banyak pembelajaran yang praktikan dapat. Seperti efisien dan manajemen waktu dalam mengerjakan tugas, sistem kerja suatu proyek, pengerjaan gambar tiga dimensi, pembuatan visualisasi gambar, pembuatan presentasi untuk klien, *site visit* dan lain-lain. Selain itu, hal penting lain yang praktikan dapat yaitu, bahwa pada proyek asli di dunia nyata banyak aspek yang perlu diperhatikan, bukan hanya mementingkan estetika bangunan, namun juga perlu menyesuaikan dengan keinginan klien, biaya dan juga bagaimana suatu rancangan bangunan dapat terbangun. Praktikan juga mendapatkan pembelajaran terkait bagaimana pentingnya gambar visualisasi yang baik untuk mengkomunikasikan ide dan hasil rancangan ke klien, dari sini praktikan menjadi lebih belajar keahlian dalam membuat gambar visualisasi. Hal ini terkait dengan mata kuliah yang telah praktikan pelajari yaitu Teknik Komunikasi Arsitektur, Arsitektur Digital I, Arsitektur Digital II, Perancangan Arsitektur dan Perancangan Ruang Dalam.

Dalam pembuatan gambar visualisasi, tahapan awal yang perlu dilakukan adalah membuat *modelling*, 3D *modelling* sendiri merupakan materi penting yang menjadi dasar dalam pembuatan gambar visualisasi. Setelah *modelling* selesai, aspek penting selanjutnya adalah bagaimana mengatur untuk *output* gambar visualisasi seperti tingkat keaslian baik dari warna ataupun material, penempatan *lighting* baik alami atau buatan, ini diatur sesuai keinginan klien. Penentuan *software* untuk *rendering* juga ditentukan sesuai kebutuhan dan hasil yang diinginkan.

Berdasarkan pengalaman yang praktikan peroleh selama kegiatan kerja praktik, praktikan menggunakan dua *software* untuk pembuatan gambar visualisasi, yaitu V-Ray dan Artlantis Studio. V-Ray banyak digunakan dalam pembuatan gambar visualisasi interior, dikarenakan hasil yang realistik, namun mempunyai kekurangan seperti, banyak aspek yang diatur dan proses render yang lama. Sedangkan Artlantis digunakan untuk

membuat gambar visualisasi untuk eksterior, dibanding V-Ray, Artlantis lebih cepat dalam proses rendering.

4.2 Saran

Setelah menjalani kerja praktik, praktikan memiliki saran untuk pihak Universitas, Atelier BAOU, praktikan selanjutnya dan pribadi praktikan.

Untuk pihak Universitas, saran dan harapannya agar diadakan pembelajaran terkait materi visualisasi menggunakan *software* V-Ray dan Artlantis, karena berdasarkan pengalaman praktikan selama kerja profesi, dua *software* tersebut merupakan *software* pembuat gambar visualisasi yang baik.

Untuk pihak Atelier BAOU, sudah sangat memberikan pembelajaran yang baik dan berharga, sehingga praktikan memperoleh pembelajaran terkait sistem dunia kerja arsitek, mulai dari proses pembuatan konsep perancangan sampai suatu rancangan bangunan dapat terbangun. Juga pembelajaran terkait penggunaan *software modelling* dan *software* pembuatan visualisasi. Saran dan harapannya Atelier BAOU dapat meningkatkan dan mengembangkan lebih baik lagi, agar dapat bersaing dengan studio lainnya.

Untuk praktikan selanjutnya, saran untuk aktif selama melakukan kegiatan kerja profesi dan selalu semangat. Tidak lupa juga cari ilmu sebanyak-banyaknya terkait dunia kerja arsitek.

Untuk pribadi praktikan, yaitu agar lebih percaya diri dalam melakukan setiap kegiatan kerja profesi dan lebih memahami materi serta proses perancangan dalam dunia kerja.