

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Dalam bidang kerja profesi, praktikan terlibat langsung dalam kegiatan di kantor yang dibimbingi oleh bapak AR. Imron Yusuf S.Ars, IAI selama masa periode kerja profesi. Praktikan ditempatkan pada di bidang kerja sebagai perencanaan Arsitektur dan Interior. Sebelumnya, dalam pelaksanaan kerja profesi, pembimbing kerja mengenalkan kepada praktikan mengenai sistem kerja seperti menyusun file, membuat gambar kerja, dan membuat presentasi.

Dari bidang kerja tersebut, praktikan diminta untuk mengerjakan sebuah proyek Renovasi Rumah Tinggal Trias yang terletak di Bintaro. Renovasi yang dilakukan terdapat di bagian halaman belakang rumah. Adapun beberapa bagian dari halaman belakang yang diubah seperti area halaman dialihfungsikan sebagai tempat bermain sepak bola anak, penambahan kanopi, kisi-kisi bukaan, dan menghilangkan tangga di area jemur. Selain proyek renovasi dan Interior tersebut, praktikum juga mendapat tugas proyek lainnya, namun dikerjakan secara parsial. Selain dari proyek renovasi rumah tinggal tersebut, praktikan juga diminta untuk mengerjakan proyek marketing galeri Promenade 57 yang terletak di Thamrin, Jakarta Pusat. Adapun bagian yang dirancang meliputi sebagian lantai dasar dari tower City57.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Pada awal pelaksanaan kerja, praktikan diminta oleh bapak AR. Imron Yusuf S.Ars, IAI untuk mengerjakan sebuah proyek renovasi rumah tinggal Trias yang terletak di Bintaro. Praktikan juga diminta untuk mengerjakan tugas dari proyek lainnya seperti proyek Promenade 57 dan lain-lain, baik dikerjakan secara selingan dari proyek renovasi tersebut maupun dikerjakan setelah menyelesaikan tugas dari proyek renovasi tersebut.

Dari kedua proyek tersebut, praktikan menjalani proses perancangan berdasarkan menurut America Institute of Architect (AIA) yang terdapat di dalam buku pedoman *The Architect's Handbook of Professional Practice, 15th Edition.*"

Buku tersebut merupakan buku panduan praktikal dalam keprofesionalan sebagai arsitek. Di dalam buku tersebut terdapat acuan dalam merancang suatu bangunan yang diterapkan oleh instansi praktikan yang terdiri dari :

1. Tahap Pemahaman proyek dari data dan aspirasi klien
2. Tahap Sintesis untuk menganalisis hal yang dapat dieksplorasi untuk menghasilkan sebuah desain yang baik
3. Tahap Skematik desain yang terdiri dari beberapa strategi perancangan
4. Tahap Pengembangan perancangan hasil dari skematik desain yang sudah terperinci dan lengkap
5. tahapan dokumen konstruksi dan tahap negosiasi konstruksi
6. administrasi konstruksi.

Pada pelaksanaan kerja dari pedoman tersebut, praktikan hanya melaksanakan dari tahap pemahaman sampai Tahap Pengembangan perancangan hasil dari skematik desain yang sudah terperinci dan lengkap (AIA, 2013).

3.2.1 Proyek renovasi rumah tinggal trias di bintaro

Dalam perancangan renovasi, praktikan diperlukan untuk menyelesaikan beberapa tahapan-tahapan perancangan Arsitektur. Perlu diketahui renovasi bangunan adalah perubahan fisik pada bangunan atau rumah tinggal. Hal tersebut terjadi ketika keterbatasan dana pada awal pembangunannya (Agusniansyah & Widiastuti, 2016). Selain itu terdapat Faktor-faktor lain seperti budaya, kebutuhan dan lingkungan dimana manusia itu tinggal (Sastra & Marlina, 2006).

Terdapat tahapan-tahapan dalam merancang atau mendesain dari sebuah proyek, mulai dari mengumpulkan data seperti data-data yang terkait dengan bangunan dan kebutuhan dari klien.

Pemahaman Proyek

Proyek pertama yang akan dirancang adalah Renovasi rumah tinggal milik Bpk. Trias yang berlokasi di bintaro. Dalam proyek renovasi, klient meminta renovasi yang dilakukan terdapat di bagian halaman belakang rumah. Renovasi

tersebut dikonsepsikan sebagai tempat bermain bola untuk anak yang menyenangkan.

Adapun beberapa bagian dari halaman belakang yang diubah seperti area halaman dialihfungsikan sebagai tempat bermain sepak bola anak, penambahan kanopi, kisi-kisi bukaan, dan menghilangkan tangga di area jemur.



Gambar 3. 1 Desain Proyek

Sumber Pribadi (2022)

Pada proyek ini, principal menyerahkan proyek ini sekaligus membimbing praktikum untuk mengatur dan menyelesaikan proyek ini. Adapun data-data proyek sebagai berikut :

- Nama Proyek : Renovasi Rumah Tinggal halaman belakang
- Pemilik Proyek : Trias
- Lokasi Proyek : Bintaro
- Jumlah Lantai : Rumah Tinggal 2 Lantai
- Luas Yang Dirancang : 14m² (lantai 1), 8m² (Lantai 2)

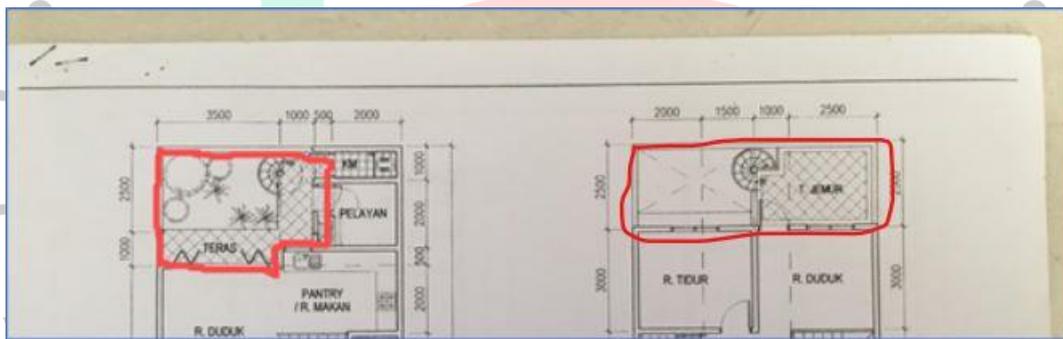
Pengumpulan data dilakukan secara literatur dan secara lapangan fisik. Pengumpulan data secara literatur dapat dicari dengan mencari berbagai sumber seperti dari internet yang menyesuaikan dengan permintaan klient untuk dijadikan bahan referensi



Gambar 3. 2 Referensi lampu dinding dan bermain bola pantul

Sumber : Pribadi (2022)

Sedangkan pengumpulan data yang dilakukan secara lapangan fisik. Pembimbing kerja melakukan pengukuran di lapangan dan memberikan data ukuran dari kegiatan pengukuran tersebut kepada praktikan. Pembimbing kerja juga memberikan data denah kepada praktikum.



Gambar 3. 3 Batasan Area yang Dirancang

Sumber : Pribadi (2022)



Gambar 3. 4 Survei dan Pengukuran oleh pembimbing kerja

Sumber : Pribadi (2022)

Analisis Masalah

Bedasarkan hasil pengukuran lapangan secara eksisting, halaman belakang dari rumah tinggal ini memiliki luas yang cukup sempit (14m²), mengingat bagian tersebut akan dialihfungsikan untuk tempat bermain bola tendang yang membutuhkan sekiranya lebih luas.

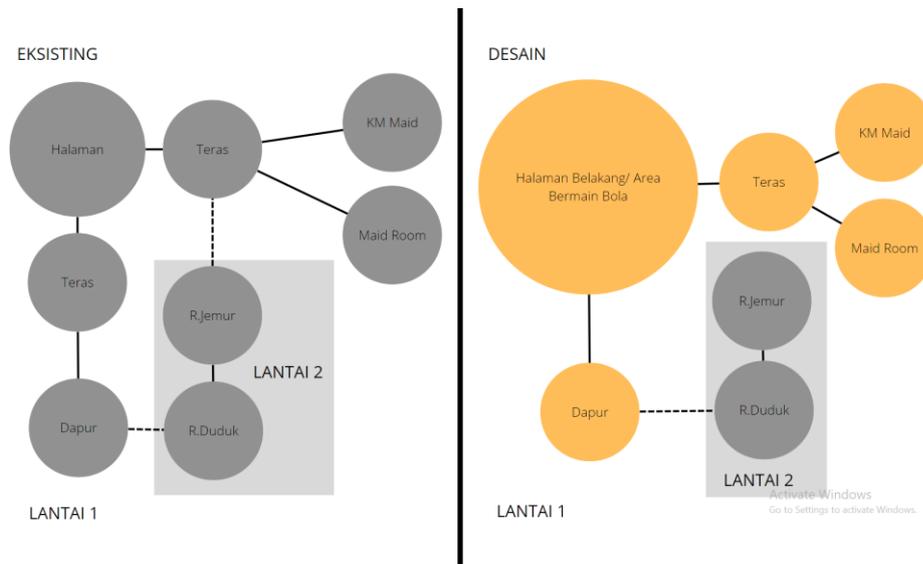
Bagian lain seperti tangga spiral yang sudah jarang digunakan, karena kurangnya *traffic* yang melewati tangga tersebut dan akses menuju ruang yang kurang memadai membuat adanya keinginan untuk membongkar tangga spiral tersebut.



Gambar 3. 5 Bagian Tangga Spiral Eksisting

Sumber : Pribadi (2022)

Dari beberapa analisis permasalahan tersebut terdapat perubahan program ruang halaman belakang yang di minta oleh klien dan disesuaikan oleh pembimbing kerja sebagai berikut :



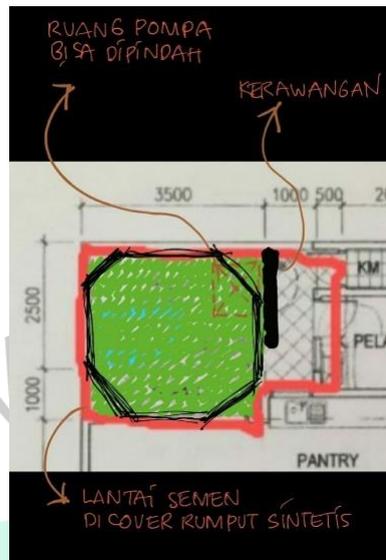
Gambar 3. 6 Bubble Diagram Eksisting dengan Desain

Sumber : Pribadi (2022)

Dari bubble diagram tersebut dapat dilihat bahwa teras dapur akan disatukan untuk dijadikan sebagai arena bermain bola dan untuk kegiatan lainnya. Di bagian lain akses dari teras depan ruang *maid* ke ruang jemur dihilangkan karena tangga spiral akan di bongkar.

Desain Skematik

Skematik desain dibuat berdasarkan data, survei dan analisis dengan menggambar sketsa secara digital untuk dijadikan opsi sementara sebelum proses pengembangan perancangan. Adapun konsep awal yang diberikan pembimbing kerja kepada praktikan, yaitu bagian halaman belakang, dinding kerawang atau roster, kisi-kisi dan kanopi.



Gambar 3. 7 Desain skematik bagian halaman dengan sketsa

Sumber : Pribadi (2022)

- Pada konsep awal di bagian halaman belakang (Gambar 3.7), pembimbing kerja berencana meratakan teras dapur dan halaman dengan cor semen, lalu dicover dengan rumput sintetis. Hal tersebut sesuai dengan program ruang yang sengaja diperluas dan diratakan untuk tempat bermain bola. Selain bagian halaman, pembimbing kerja juga berencana menerapkan dinding kerawangan sebagai respon dari dibongkarnya tangga spiral di bagian tersebut, untuk dijadikan sebagai penyekat dari teras dengan halaman area bermain bola.

Di halaman tersebut, pembimbing kerja menerapkan bidang pantul untuk berkegiatan bermain bola. Papan pantul tersebut diletakkan di sisi-sisi dinding dan sudut dinding secara diagonal. Papan pantul juga dapat di bongkar pasang atau modular ketika sudah tidak bermain bola atau berkegiatan lainnya. Bentuk modular dirancang khusus untuk dapat bongkar pasang satu sama lain sehingga membentuk suatu formasi tertentu (Prihanto, 2011).



Gambar 3. 8 Desain skematik bagian dinding dan langit-langit dengan Sketsa

Sumber : Pribadi (2022)

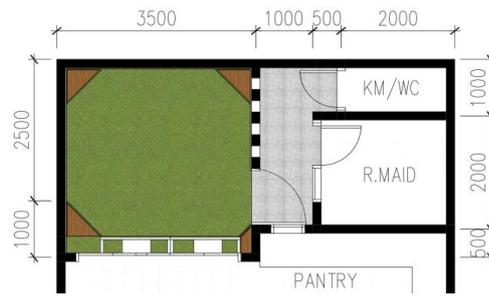
Selain area halaman, pembimbing kerja juga mengkonsepkan bagian lain seperti menerapkan kisi-kisi fasad belakang dan krawangan untuk mengurangi masuknya cahaya secara langsung dari matahari sekaligus memberi kesan estetis pada halaman belakang tersebut. pembimbing kerja juga menerapkan kanopi untuk terlindung dari hujan.

Pengembangan Perancangan

Dari data dan analisis tersebut, praktikum diminta untuk membuat 3d melalui software sketchup yang dapat digunakan untuk melakukan Skematik desain. Setelah membuat 3D dasar, praktikum memulai mendesain area yang akan di renovasi. Terdapat beberapa bagian yang akan di desain oleh praktikum yang dibimbing oleh pembimbing kerja sebagai berikut.

1. Perencanaan Halaman Belakang

Perencanaan halaman belakang meliputi keseluruhan halaman belakang yang akan dialihfungsikan sebagai tempat bermain bola. Adapun terdapat perubahan yang dilakukan seperti pemerataan *cut & Fill* pada teras dapur dan halaman dengan cor beton, kecuali teras depan ruang *Maid*, lalu diberi karpet rumput sintetis di area yang terkena pemerataan

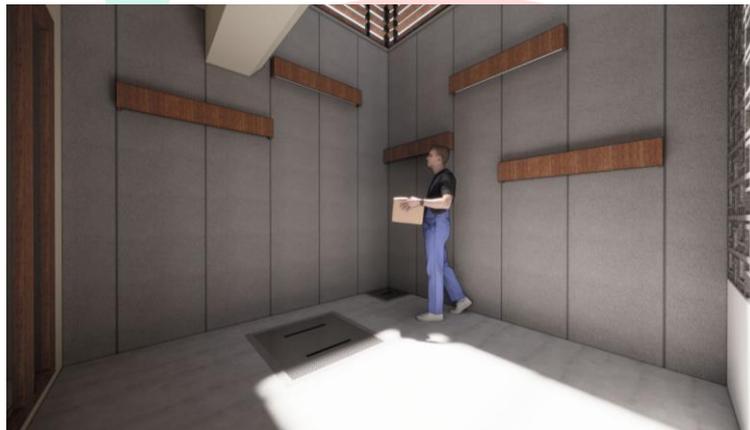


DENAH LANTAI 1

Gambar 3. 9 Desain Denah

Sumber : Pribadi (2022)

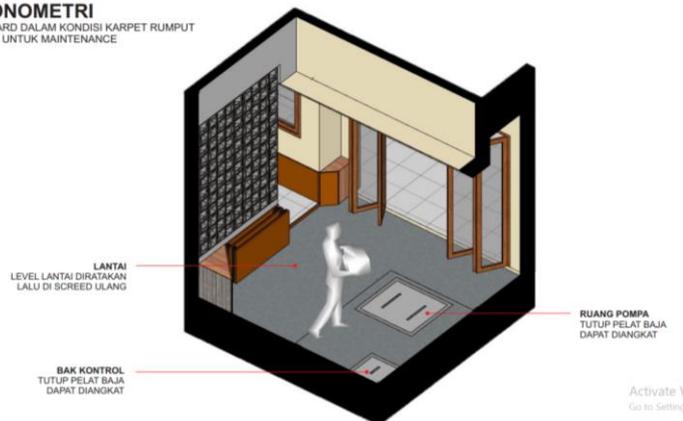
Tutupan bak kontrol dan mesin pompa akan tetap eksisting dan tetap dapat dibuka untuk keperluan perawatan, tetapi tutupan tersebut akan diratakan hingga sampai dengan lantai yang di *fill* untuk mencapai kenyamanan dalam bermain bola di keseluruhan halaman tersebut.



Gambar 3. 10 Perspektif pada saat maintenance mesin air

Sumber : Pribadi (2022)

AXONOMETRI
BACKYARD DALAM KONDISI KARPET RUMPUT
DIBUKA UNTUK MAINTENANCE



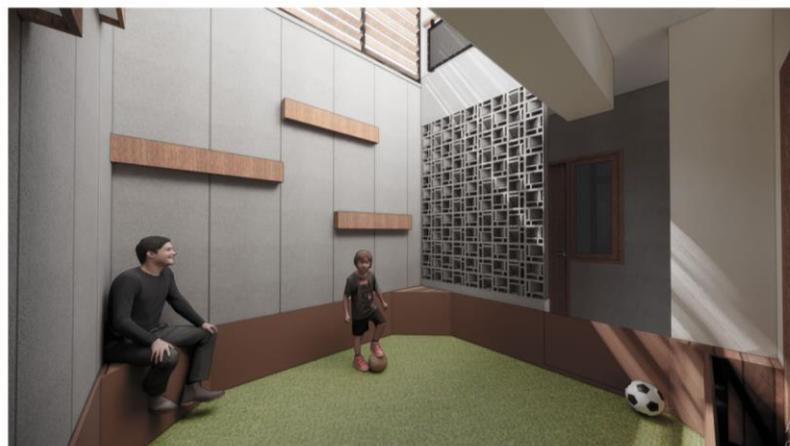
Gambar 3. 11 Axonometri pada saat maintenance mesin air

Sumber : Pribadi (2022)

2. Perencanaan Roster

Setelah perencanaan halaman belakang, selanjutnya perencanaan dinding roster yang posisinya menggantikan tangga spiral yang jarang digunakan di depan teras *R.Maid*.

PERSPEKTIF
BACKYARD SAAT DIPAKAI UNTUK BERMAIN BOLA

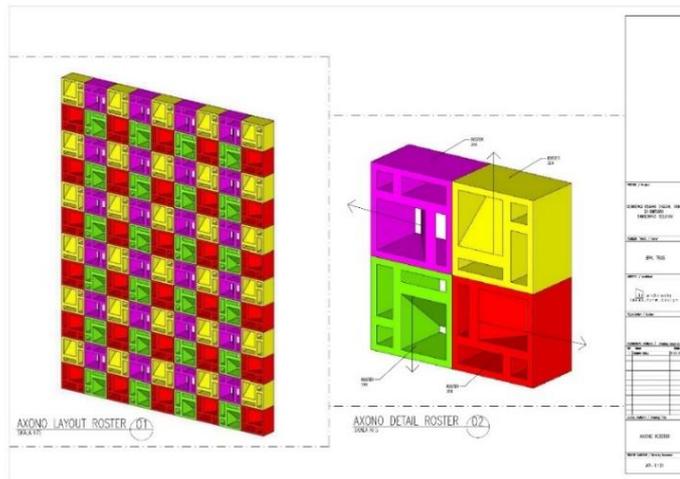


Gambar 3. 12 Dinding Roster (kanan)

Sumber : Pribadi (2022)

Perancangan roster digunakan untuk sebagai penyekat antara area bermain bola dengan teras, sirkulasi udara dan menghalau penyinaran sinar matahari ke bagian Ruang *Maid* dan KM/WC. Selain itu, dengan adanya roster juga dapat memperindah di area halaman tersebut.

Model roster yang digunakan adalah model roster LB4 dengan tipe ukuran 20x20x10cm yang berjumlah 108 (9x12). Peletakan roster berada di atas dinding setinggi 70cm dengan layout kincir (2x2).

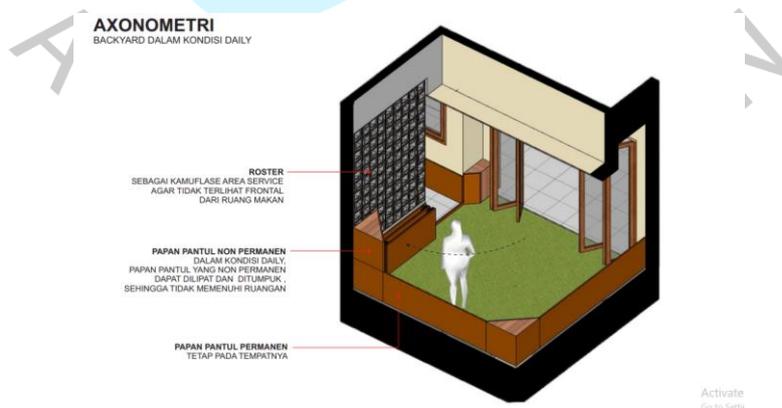


Gambar 3. 13 Detail Layout Roster

Sumber : Pribadi (2022)

1. Perencanaan Papan Pantul

Perencanaan papan pantul modular meliputi keliling dari area perencanaan halaman belakang. Sesuai namanya papan pantul digunakan untuk memantulkan bola. Terdapat beberapa bagian-bagian papan pantul, baik secara modular dan semi permanen. Dengan adanya sistem modular pada papan pantul di ruang yang terbatas, area halaman dapat dan multifungsi digunakan berbagai keperluan lain ketika sedang tidak bermain bola.



Gambar 3. 14 Axonometri halaman belakang saat aktivitas harian

Sumber : Pribadi (2022)

PERSPEKTIF
BACKYARD SAAT DAILY



Gambar 3. 15 Perspektif halaman belakang saat aktivitas harian

Sumber : Pribadi (2022)

Papan pantul modular terdiri dari 2 papan pantul bidang sudut, dan 2 papan pantul lipat yang dapat di bongkar pasang. Sedangkan papan pantul permanen terdiri dari 2 papan pantul bidang sudut dan papan pantul dinding.

AXONOMETRI
BACKYARD DALAM KONDISI DIPAKAI UNTUK LATIHAN BOLA



Gambar 3. 16 Axonometri halaman belakang saat aktivitas harian

Sumber : Pribadi (2022)

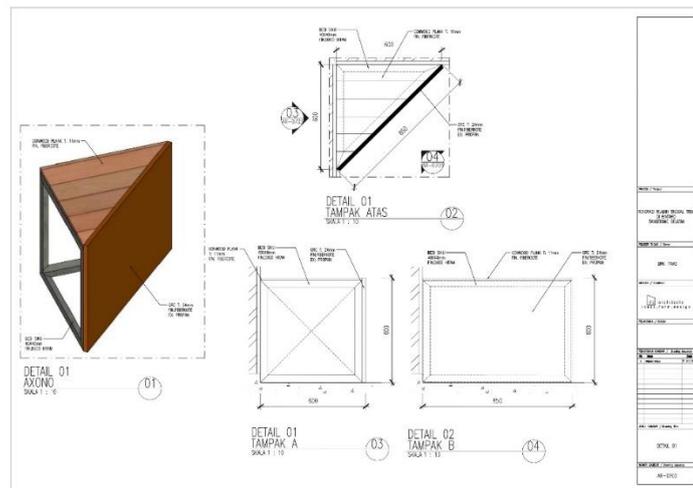
PERSPEKTIF
BACKYARD SAAT DIPAKAI UNTUK BERMAIN BOLA



Gambar 3. 17 Perspektif halaman belakang saat aktivitas harian

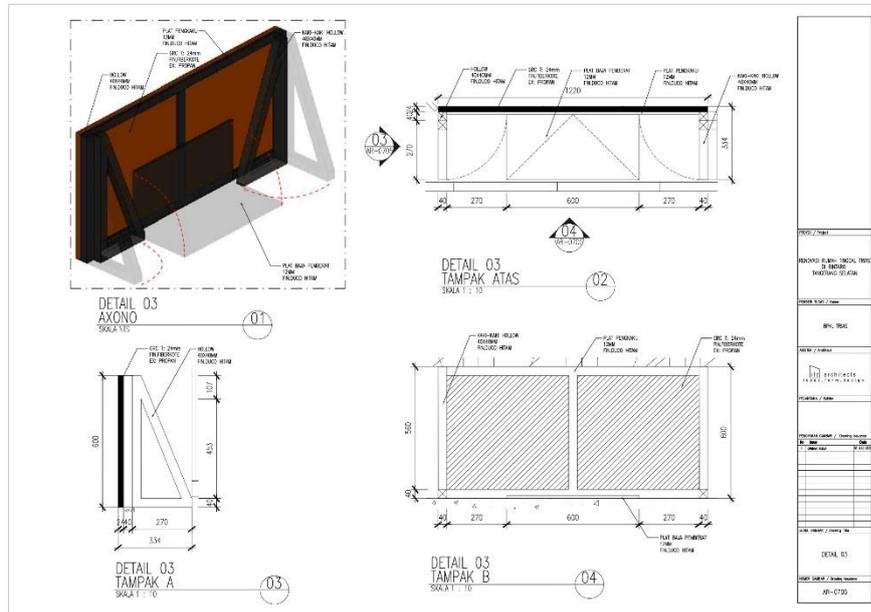
Sumber : Pribadi (2022)

Material yang digunakan bidang pantul adalah GRC Propan dengan tebal 24mm *finishing* Fiberkote. Untuk papan pantul sudut terdiri dari besi siku 40x40mm *finishing* Duco hitam sebagai rangka papan pantul sudut, *Conwood* plank tebal 11mm *finishing* Fiberkote sebagai bidang atas untuk tempat duduk di papan pantul sudut. Untuk papan pantul lipat terdiri dari besi *hollow* 40x40mm *finishing* duco hitam sebagai kaki-kaki dan pelat besi pengkaku 12mm *finishing* duco hitam sebagai pengkaku bidang pantul.



Gambar 3. 18 Gambar detail dinding pemantul sudut

Sumber : Pribadi (2022)



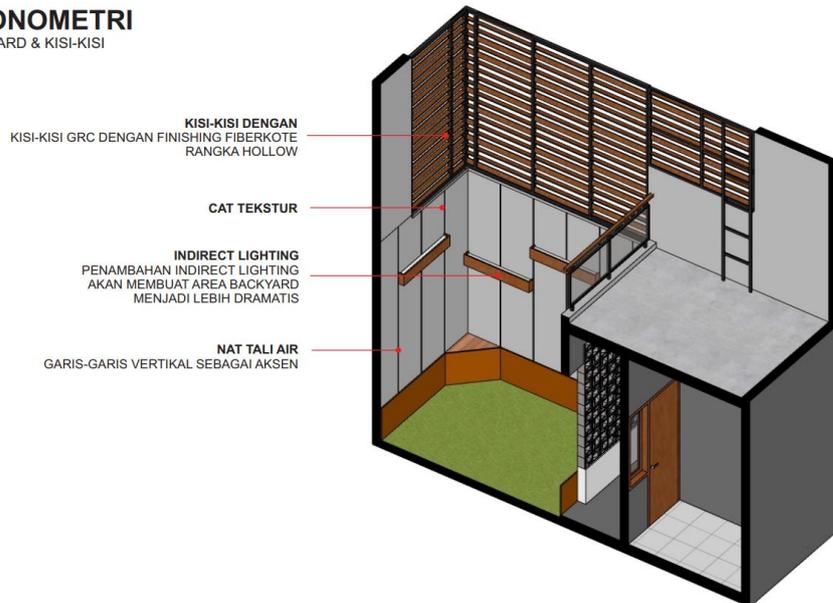
Gambar 3. 19 Gambar detail dinding pemantul lipat

Sumber : Pribadi (2022)

4. Perencanaan Dinding

Bagian dinding merupakan bagian yang cukup mendapat perhatian ketika memasuki halaman belakang. Oleh karena itu, perencanaan dinding diperlukan untuk memperindah dan membuat ruangan menjadi lebih hidup. Sisi dinding yang akan dirancang terdapat di siku-siku sisi belakang dan samping area halaman belakang. Pada perancangan dinding, klien meminta untuk tidak ada unsur vegetasi pada dekorasi dinding. Hal tersebut bagi klien dikarenakan vegetasi cukup sulit dibersihkan dan perlu perawatan rutin dan klien tidak menginginkan untuk melakukan hal tersebut. Oleh karena itu, praktikum menerapkan opsi alternatif dalam perancangan berupa elemen lampu led *downlight* yang tersembunyi untuk menambah kesan menenangkan dan memberikan penerangan di area halaman belakang tersebut. Selain elemen lampu dinding, praktikum juga menerapkan nat vertikal 10mm yang memberi kesan luas dan penyeimbang dari elemen lampu.

AXONOMETRI
BACKYARD & KISI-KISI



Gambar 3. 20 Axonometri halaman belakang dan kisi-kisi

Sumber : Pribadi (2022)

PERSPEKTIF
AREA BACKYARD PADA MALAM HARI



Gambar 3. 21 Perspektif halaman belakang pada malam hari

Sumber : Pribadi (2022)

Elemen lampu yang diterapkan terdapat enam unit dengan masing-masing tiga unit di setiap sisinya. Material yang digunakan pada elemen lampu terdiri dari conwood 12mm finishing fibercote pada bagian penutup sisi samping, besi siku 20x20mm pada rangka, akrilik susu 2mm pada bagian penutup lampu sisi atas dan bawah, dan lampu led strip di dalamnya dengan panjang 1000mm.

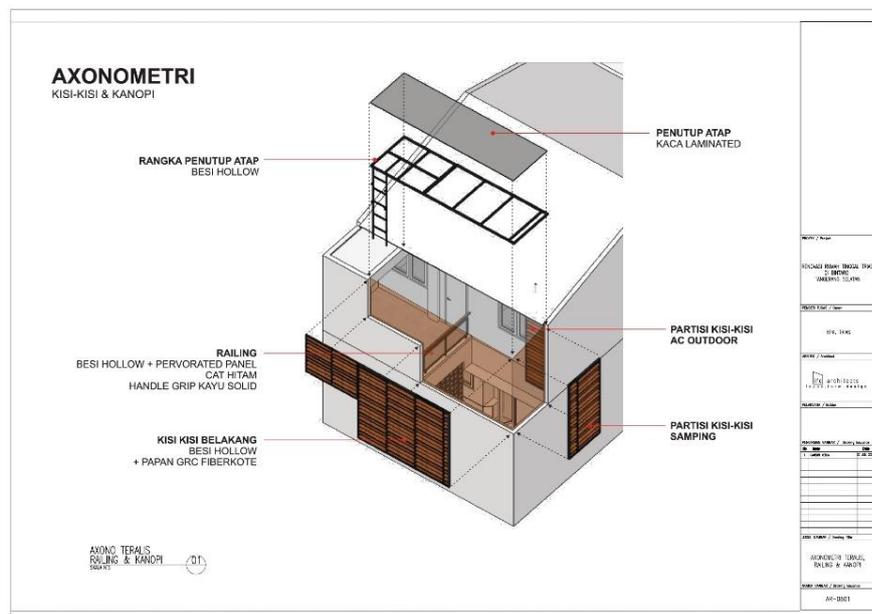
PERSPEKTIF
KISI-KISI DAN PENUTUP ATAP KACA



Gambar 3. 23 Perspektif kisi-kisi

Sumber : Pribadi (2022)

Penerapan perencanaan kisi-kisi diterapkan di atas dinding terluar pada bagian halaman belakang dan area jemur. Kisi-kisi juga diterapkan pada di ac outdoor untuk memberikan kesan hilang dari eksistensi ac outdoor tersebut.



Gambar 3. 24 Axonometri kisi-kisi, kanopi dan railing

Sumber : Pribadi (2022)

Model kisi-kisi pada perancangan kisi-kisi berupa pola bidang horizontal dengan bidang tegak dan miring secara acak dengan jarak yang sama dan berlubang.

PERSPEKTIF
KISI-KISI DAN PENUTUP ATAP KACA



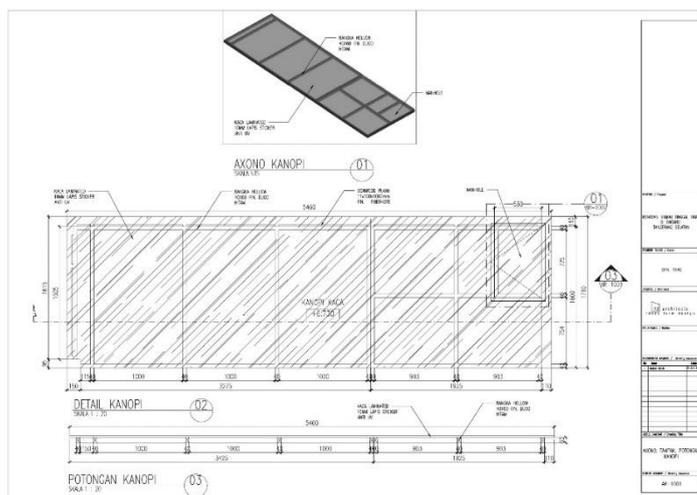
Gambar 3. 25 Perspektif kisi-kisi

Sumber : Pribadi (2022)

Material yang digunakan adalah rangka *hollow* 40x40mm *finishing* Duco sebagai rangka kisi-kisi dan *Conwood plank* 11x100x1000mm *finishing* Fibercote sebagai bidang kisi-kisi horizontal dengan jarak masing-masing bidang 150mm.

6. Perencanaan Kanopi

Kanopi adalah atap tambahan yang dibuat secara terpisah dari bangunan. Kanopi yang diterapkan menutupi bagian halaman belakang dan ruang jemur. Terdapat *man hole* di dekat dengan dak toren untuk akses ke toren di atas ruang jemur.



Gambar 3. 26 Detail Kanopi

Sumber : Pribadi (2022)

Material yang digunakan adalah hollow 40x40mm *finishing* duco hitam sebagai rangka kanopi, dan kaca *laminated* 10mm lapis stiker *anti UV* sebagai penutup atap dari kanopi.

7. Perencanaan *Railing*

Perencanaan *railing* akan menggantikan *railing eksisting* dengan *railing* yang lebih panjang, dimana sebelumnya *railing eksisting* hanya sampai tangga spiral, namun dalam perancangan ini *railing* yang dirancang akan sampai ujung ke ujung dinding seiring dengan dihilangkannya tangga spiral tersebut.

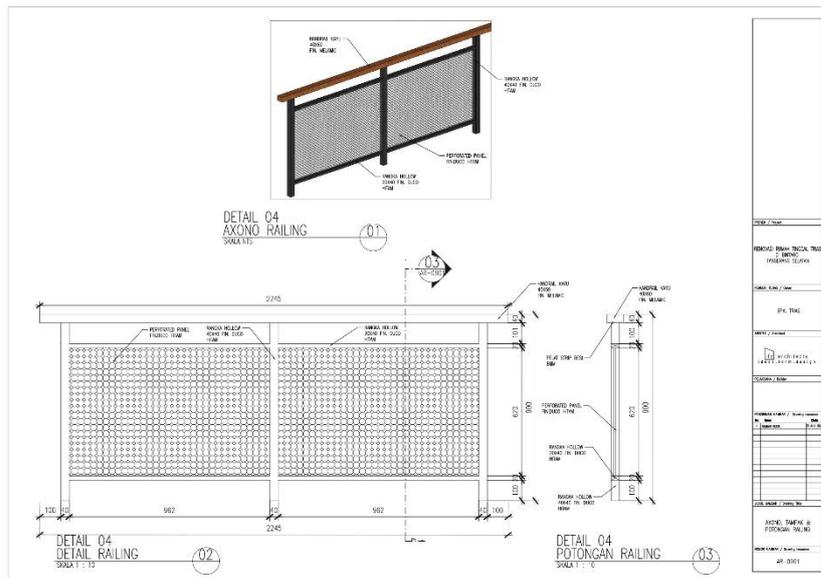


Gambar 3. 27 Perspektif Railing

Sumber : Pribadi (2022)

Perencanaan *railing* terdapat di ruang jemur lantai 2 untuk membatasi ruang tersebut. model yang diterapkan merupakan model yang seirama dengan bagian kisi-kisi yaitu hollow hitam pada rangka *railing* dengan aksen kayu dibagian handrail.

Material yang digunakan *railing* adalah besi hollow 40x40mm dan 20x40mm *finishing* duco hitam sebagai rangka *railing*, panel besi perforated *finishing* duco hitam, dan *handrail* kayu 40x60mm *finishing melamic*.



Gambar 3. 28 Detail Railing

Sumber : Pribadi (2022)

3.2.2 Proyek Marketing Gallery Promenade 57 Thamrin

Pada perancangan desain interior *Proses Design thinking* juga diterapkan pada proyek ini sebagai metode perancangan. Berikut metode perancangan pada proses design thinking dalam perancangan :

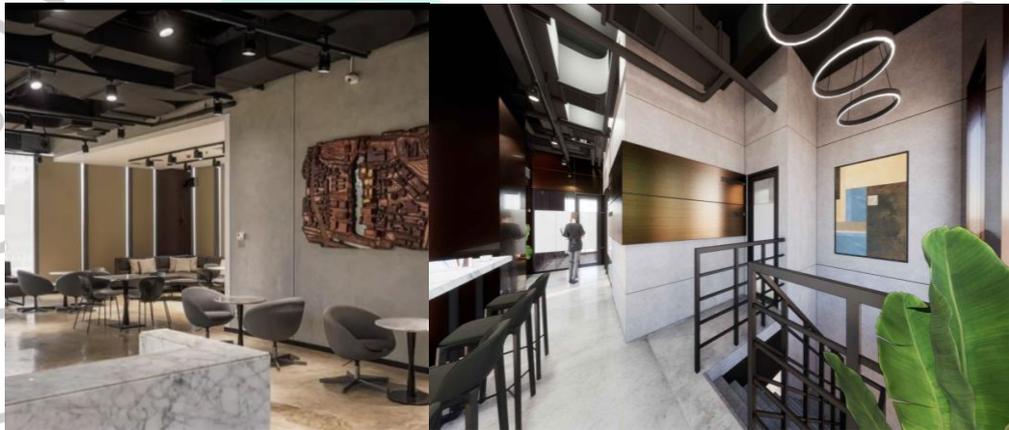
Pemahaman Proyek

Proyek kedua yang dikerjakan oleh praktikan adalah mendesain interior Marketing Gallery Promenade 57. Dalam proyek tersebut, klien meminta mendesain interior pada ruangan tertentu untuk dijadikan marketing galleri dengan furnitur eksisting dari marketing galleri yang lama. Pemandangan tersebut dikarenakan ruang yang akan diperuntukan untuk marketing galleri sudah disiapkan, sedangkan marketing galleri lama akan dibongkar.

Adapun terdapat bagian ruang yang akan dibuat dalam marketing galleri mulai dari receptionist, Area Dealing, Ruang Presentasi, Area Lounge, ruang meeting, kantor, pantry dan storage. Pada proyek ini, principal menyerahkan bagian 3d dan pembuatan presentasi sekaligus membimbing praktikum untuk mengatur dan menyelesaikan proyek ini. Adapun data-data proyek sebagai berikut :

- Nama Proyek : Marketing Gallery Promenade 57
- Pemilik Proyek : Intiland
- Lokasi Proyek : Lantai dasar Tower City57, Thamrin, Jakarta Pusat
- Jumlah Lantai : 1 Lantai
- Luas Yang Dirancang : 252m²

Pengumpulan data dilakukan secara literatur dan secara lapangan fisik. Pengumpulan data secara literatur dapat dicari dengan mencari berbagai sumber dari internet yang menyesuaikan dengan permintaan klien untuk dijadikan bahan referensi.



Gambar 3. 29 Referensi marketing galeri lama

Sumber : Pribadi (2022)

Referensi dari gambar tersebut menerapkan gaya desain interior yang sama dengan marketing galeri lama, yaitu bergaya industrialis dengan modern minimalis. Elemen-elemen industrialis yang diterapkan meliputi penerapan warna yang netral dari material yang terekspos seperti warna hitam dari saluran mekanikal, putih dari dinding dan abu-abu lantai. Terdapat elemen pemanis yang natural seperti elemen kayu pada beberapa bagian lantai dan pilar yang di cover dengan panel PVC. Dan tidak adanya langit-langit plafond sehingga menampilkan system eletrikal dan mekanikal secara terekspos.

Sedangkan, untuk pengumpulan data dilakukan melalui survei di lapangan fisik. Pembimbing kerja melakukan pengukuran di lapangan dan memberikan data

ukuran dari kegiatan pengukuran tersebut kepada praktikan. Pembimbing kerja juga memberikan data denah kepada praktikum.



Gambar 3. 30 Survei dan Pengukuran oleh pembimbing kerja

Sumber : Pribadi (2022)

Analisis Masalah dan Skematik Desain

Bedasarkan hasil survei pengukuran, luas dari ruang marketing baru lebih kecil dari marketing galeri sebelumnya (marketing galeri baru 252m², marketing galeri lama –m²) sehingga beberapa furnitur dari marketing galeri lama tidak digunakan kembali mengingat terbatasnya luasan ruang tersebut. Dari permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan *adaptive-reuse* yang merupakan proses untuk mengerjakan elemen-elemen bangunan atau interior yang sudah ada, untuk dapat digunakan kembali secara terus-menerus dan tetap memiliki fungsi yang relevan dengan kebutuhan terkini (Plevoets dan Cleempoel, 2012).

Selain ruang yang cukup terbatas, ruang yang disediakan memiliki dua pintu masuk, dimana pada umumnya terdapat sebuah receptionis di depan pintu pada suatu fungsi ruang atau dalam gedung. Sehingga ruang yang dekat pintu lainnya diperlukan fungsi ruang lain selain receptionis. Selain Bedasarkan *zoning* dan fungsi ruang, Letak dari Kisi-kisi AC atau pendingin ruangan *eksisting* juga mempengaruhi *layout* ruang ketika membuat program ruang dari marketing galeri. Hal tersebut diupayakan karena faktor kenyamanan termal yang merata dalam ruang. Dari beberapa analisis permasalahan tersebut terdapat skematik denah

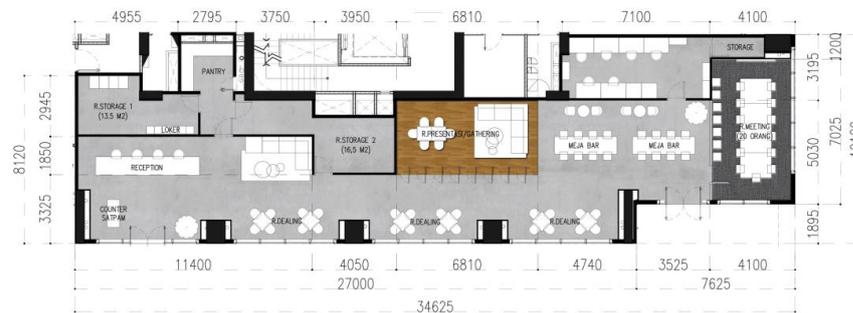
ruang Marketing galeri yang baru dengan yang lama sesuai dengan yang minta oleh klien dan disesuaikan oleh pembimbing kerja sebagai berikut :



Gambar 3. 31 Denah marketing galeri lama

Sumber : Pribadi (2022)

DENAH
DENAH LANTAI



Gambar 3. 32 Denah marketing galeri Baru

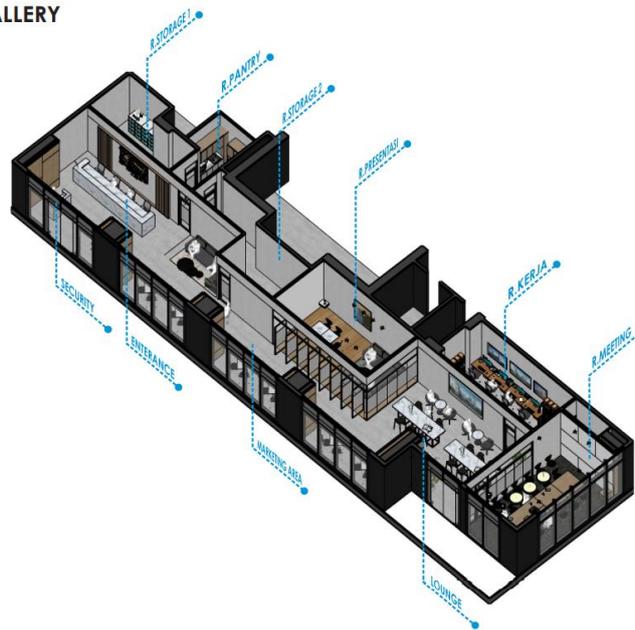
Sumber : Pribadi (2022)

Pengembangan Perancangan

Dari pengukuran tersebut, praktikum diminta untuk membuat 3d melalui software sketchup dari denah dan ukurannya yang telah dirancang oleh pembimbing kerja. Dalam membuat 3d Terdapat beberapa bagian yang akan di desain oleh praktikum yang dibimbing oleh pembimbing kerja sebagai berikut.

1. Keseluruhan

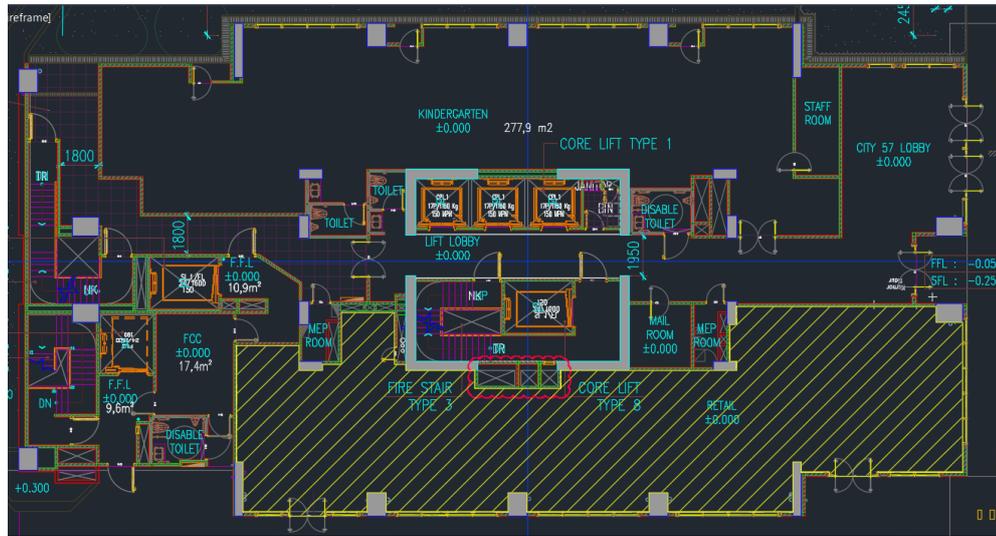
ISOMETRI
MARKETING GALLERY



Gambar 3. 33 Aksonometri Marketing Galleri

Sumber : Pribadi (2022)

Marketing Gallery Promenade 57 yang akan dirancang merupakan pindahan dari marketing galleri yang lama. Marketing galeri tersebut terletak di lantai dasar dari gedung tower City57 yang merupakan salah satu tower dari beberapa tower yang terbangun dalam sebuah kompleks mixed-use di kawasan Thamrin, Jakarta Pusat.



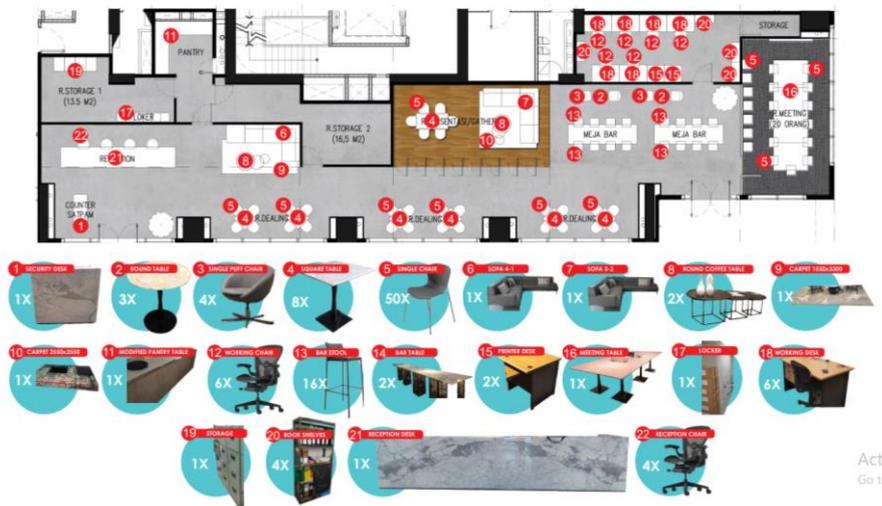
Gambar 3. 34 Area yang akan dirancang (Arsiran kuning)

Sumber : Pribadi (2022)

Gaya desain interior marketing baru dengan yang lama kurang-lebih sama dengan Langgam desain industrialis yang bercirikan seperti langit-langit ekspos yang tinggi sehingga menampilkan saluran eletrikal dan mekanikal dan menerapkan pemilihan material yang berwarna netral dan cenderung gelap baik secara fisik bangunan maupun furnitur meskipun dengan unsur modern.

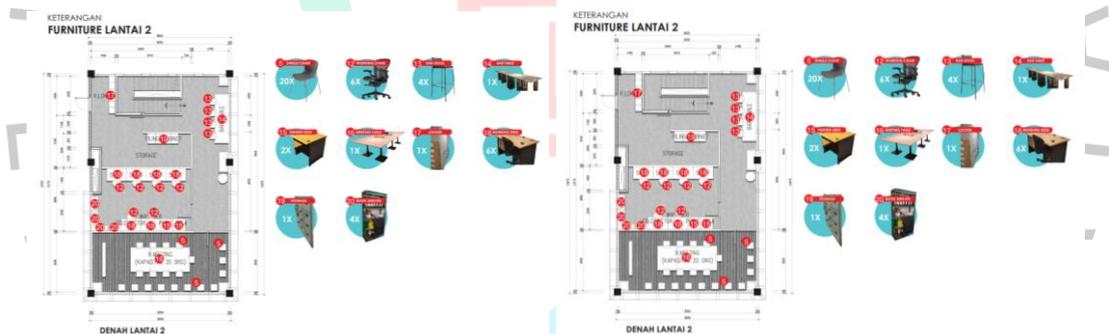
Selain gaya desain interior yang sama, pemilihan furnitur juga diambil dari marketing galleri yang lama. Namun furnitur yang digunakan tidak semua yang terpakai karena terbatasnya ruang. Pada furnitur yang digunakan berikut perbandingan gambar pemilihan furnitur untuk marketing galleri baru dengan yang lama :

KETERANGAN
EXISTING FURNITURE



Gambar 3. 35 Pemilihan furnitur eksisting pada marketing galeri baru

Sumber : Pribadi (2022)



Gambar 3. 36 Pemilihan furnitur eksisting pada marketing galeri lama

Sumber : Pribadi (2022)

2. Ruang resepsionis

Ruang resepsionis adalah ruang untuk menyambut tamu yang sifatnya publik dan komersial. Sehingga Ruang resepsionis terletak dekat dengan pintu masuk dan di desain dengan nuansa lapang dengan garis desain yang sederhana. Material meja resepsionis yang digunakan adalah marmer yang memberikan kesan mewah dan elegan. Diantara warna netral pada ruangan, terdapat elemen pemanis dengan warna coklat dari kayu dan logam di dinding receptionis.



Gambar 3. 37 Perspektif Receptionist

Sumber : Pribadi (2022)

Ruang resepsionis terhubung dengan ruang pantry untuk karyawan dan ruang dealing. Ruang resepsionis pada Marketing Galleri terdiri dari area meja resepsionis untuk menyambut dan melayani tamu dan area meja sekuriti yang terletak di depan pintu masuk untuk keamanan bagi tamu dan karyawan di dalamnya.

AXONOMETRI
RECEPTION



Acti
Ge tr

Gambar 3. 38 Axonometri Receptionist

Sumber : Pribadi (2022)

3. Ruang *Dealing*

Ruang *dealing* merupakan ruang duduk untuk melakukan negosiasi antara pengembang dengan investor atau pembeli. Terletak di selasar dan di tengah Marketing Galleri membuat ruang *dealing* bersifat publik. Sempitnya area tersebut membuat desain langit-langit menjadi terekspos yang membuat ruang menjadi

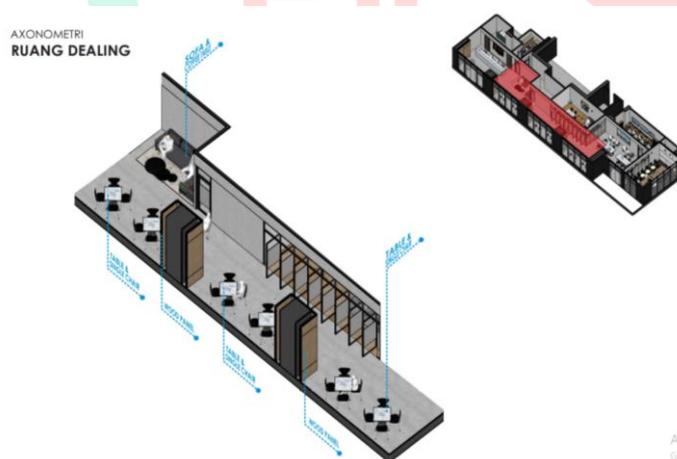
lebih tinggi beserta dengan pilar-pilar yang menjulang. Desain tersebut meneruskan dari ruang resepsionis dengan ruang *lounge*.



Gambar 3. 39 Perspektif Ruang Dealing

Sumber : Pribadi (2022)

Ruang Dealing terdiri dari area meja dengan 4 kursi yang terletak di sepanjang dekat jendela untuk area diskusi dan area sofa dengan *coffee table* di dekat ruang resepsionis untuk tamu yang menunggu di resepsionis.



Gambar 3. 40 Axonometri Ruang Dealing/Selasar

Sumber : Pribadi (2022)

4. Ruang Presentasi/*Gathering*

Ruang presentasi akan banyak digunakan sebagai ruang *gathering* marketing. Ruangan ini ditempatkan di tengah gallery karena ruangan ini akan menjadi *centre point*. Ruangan ini bersifat transparan dan terbuka dengan memanfaatkan pintu swing eksisting dari gallery lama.

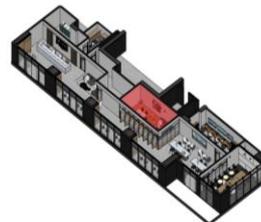
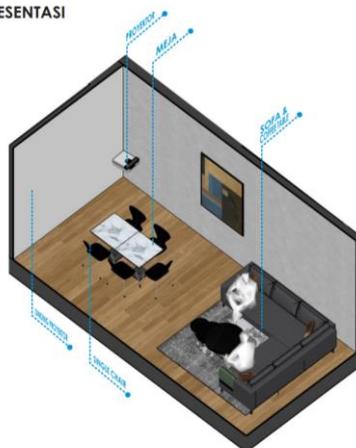


Gambar 3. 41 Perspektif Ruang Presentasi/Gathering

Sumber : Pribadi (2022)

Ruang presentasi pada maketing galleri ini bersifat semi public, hal tersebut terdapat sekat yang dapat dibuka secara geser sehingga ruang presentasi dapat menyatu dengan ruang *dealing* yang membuat kapasitas *audiens* dapat bertambah. Sekat tersebut dapat ditutup rapat ketika terdapat kegiatan presentasi secara profasi.

AXONOMETRI
RUANG PRESENTASI



Acti
Go It

Gambar 3. 42 Axonometri Ruang Presentasi/Gathering

Sumber : Pribadi (2022)

Pola tata ruang presentasi terdiri dari sofa sudut dan meja pulau dengan 5 kursi. Posisi dari tata ruang tersebut dapat representatif dan memudahkan interaksi dengan *audiens*.

5. Ruang Lounge

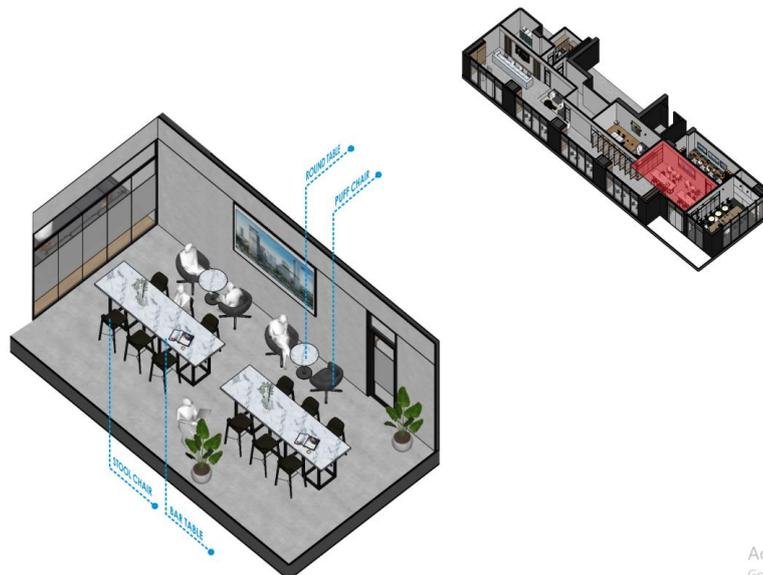
Ruang *Lounge* bisa digunakan sebagai tempat tunggu meeting atau tempat duduk yang nyaman dan bersantai untuk direksi dan calon buyer menggunakan meja bar eksisting secara eksklusif. Ruang lounge terhubung dengan ruang dealing, ruang meeting, kantor, dan ruang presentasi.



Gambar 3. 43 Perspektif Lounge

Sumber Pribadi (2022)

AXONOMETRI
LOUNGE



Acti
Go to

Gambar 3. 44 Axonometri Lounge

Sumber Pribadi (2022)

6. Ruang Meeting

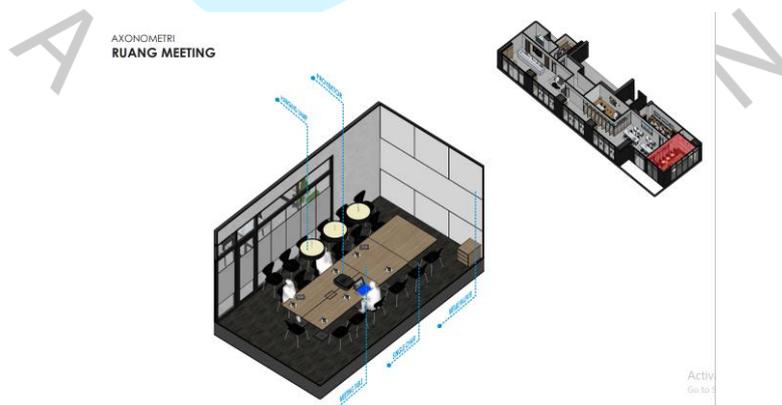
Ruang rapat atau *meeting room* merupakan ruangan yang dipergunakan untuk tempat berkumpul, rapat, dan berdiskusi untuk menentukan prioritas atau membuat tujuan. Ruang *Meeting* ini juga digunakan untuk keperluan khusus, seperti menggelar tes masuk perusahaan, *onboarding*, interview calon pekerja, dan lain sebagainya.



Gambar 3. 45 Perspektif Ruang Meeting

Sumber : Pribadi (2022)

Ruang *Meeting* pada maketing galleri ini bersifat *Private*, sehingga ruangan yang dibuat secara tertutup, Pola tata ruang *meeting* terdiri dari meja pulau besar dengan 11 (Sebelas) kursi yang berposisiikan berbentuk *U-Shape*. Posisi dari tata ruang tersebut dapat representatif dan memudahkan interaksi dengan *audiens*.



Gambar 3. 46 Axonometri Ruang Meeting

Sumber : Pribadi (2022)

Ruang meeting besar kapasitas 20 orang menggunakan meja eksisting memiliki high ceiling (s/d 4m) dan pencahayaan alami yang maksimal dari dua sisi. Ruang meeting ini akan banyak digunakan oleh direksi.

7. Kantor

Kantor merupakan tempat kerja untuk menyelenggarakan kegiatan pengumpulan, pencatatan, pengolahan, penyimpanan serta pendistribusian data. Dari penjelasan-penjelasan di atas tersebut, jadi kantor dapat diartikan sebagai tempat organisasi yang menjadi pusat bagi kegiatan administrasi dan pengendalian kegiatan pengolahan data atau informasi dari marketing gallery.

Tujuan kantor di dalam marketing gallery yaitu untuk memberikan sistem pelayanan yang berupa komunikasi dan penyimpanan data serta tempat berkumpulnya orang-orang yang mengerjakan sesuatu untuk mencapai target atau tujuan yang telah di tentukan sebelumnya.

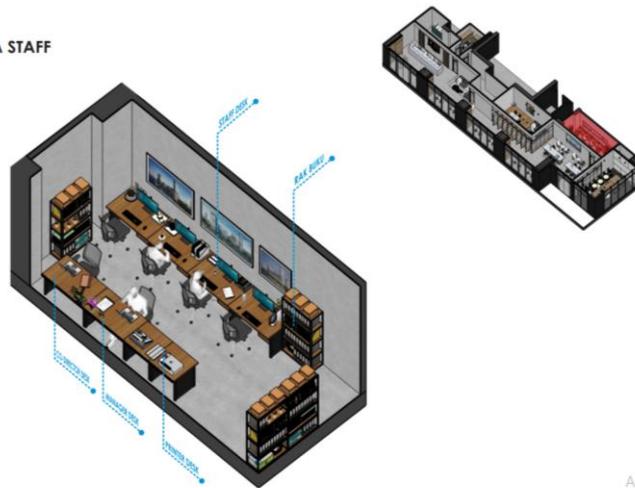


Gambar 3. 47 Perspektif Kantor

Sumber : Pribadi (2022)

Kantor sendiri terletak di belakang ruang *Lounge* dan dekat dengan ruang meeting untuk memudahkan mobilisasi staff. Ruang Kantor terdiri dari 4 set meja komputer untuk *staff*, meja *Dirrector*, meja *co-dirrector* dan beberapa lemari penyimpanan berkas kantor.

AXONOMETRI
RUANG KERJA STAFF



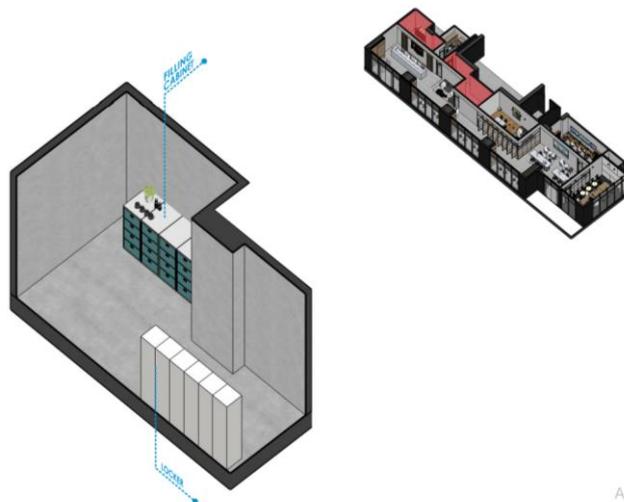
Gambar 3. 48 Axonometri Kantor

Sumber : Pribadi (2022)

8. Storage

Lebih besar dari *storage* di gallery sekarang (22m²). Selain itu *storage* ini, jika diperlukan, dapat dijadikan ruang meeting tambahan ataupun dijadikan ruangan lain. *Storage* digunakan untuk tempat menyimpan berkas-berkas, loker karyawan dan sisa stok furniture dari marketing galleri lama. Ruang *storage* terletak di belakang dari ruang resepsionis dan ruang dealing

AXONOMETRI
STORAGE



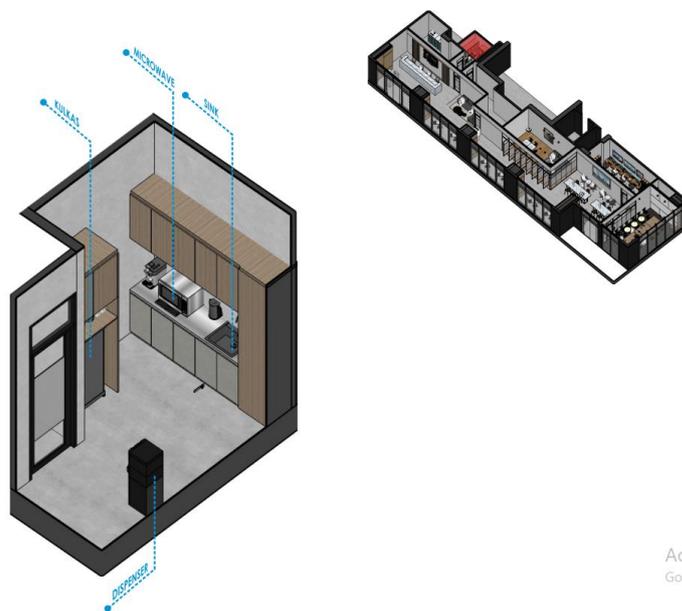
Gambar 3. 49 Axonometri Storage

Sumber : Pribadi (2022)

9. Pantry

Pantry pada marketing galleri merupakan tempat yang dapat digunakan untuk penyimpanan makanan ringan dan berbagai keperluan dapur lainnya. Kegiatan di area *pantry* yaitu melakukan hal-hal yang pengolahannya sederhana seperti menghangatkan *snack*, membuat sup, dan menyeduh kopi atau teh. Oleh sebab itu, *pantry* umumnya dilengkapi dengan microwave, mesin pembuat kopi, kulkas kecil, sink dan dispenser.

AXONOMETRI
PANTRY



Gambar 3. 50 Axonometri Pantry

Sumber : Pribadi (2022)

Ruang *pantry* terletak di belakang ruang resepsionis dan bersebelahan dengan ruang *storage* atau penyimpanan. *Pantry* diposisikan di dekat *shaft* mekanikal elektrik untuk memudahkan konstruksi dan *maintenance*.

3.2.3 Pekerjaan Proyek Lainnya

Terdapat beberapa proyek lainnya yang dikerjakan oleh praktikan selama kerja profesi di instansi sebagai berikut :

1. Sekolah Al-Wildan 8



Gambar 3. 51 Proyek Al Wildan

Sumber : Pribadi (2022)

Proyek Al-Wildan 8 merupakan proyek sekolah dan asrama islam internasional yang terletak di Parung, Jawa Barat. Praktikan berkesempatan membuat 3D tapak menggunakan *software* Sketchup.

2. Rumah Tinggal di Ubud, Bali



Gambar 3. 52 Proyek Rumah Tinggal di Ubud, Bali

Sumber : Pribadi (2022)

Proyek Rumah Tinggal di Ubud, Bali. Pada proyek rumah tinggal ini tantangannya adalah kondisi tapak yang cukup terjal dan curam, sehingga perancangan menerapkan metode cut&fill untuk meratakan sedikit permukaan

tanah untuk dibangun. Praktikan berkesempatan untuk membuat kontur tapak menggunakan *software* Sketchup dan membuat presentasi.

3. Instalasi Gate ARCH:ID 2022



Gambar 3. 53 Gate ARCH:ID 2022

Sumber : Pribadi (2022)

Perancangan instalasi Gate ARCH:ID 2022 di ICE BSD. Instalasi tersebut dikonsepsikan menyelaraskan tema ARCH:ID kali ini yaitu “sebentang serentang segendang”. Tema ini menyuarakan tentang keberagaman arsitek Indonesia dalam berarsitektur yang justru menjadikan arsitektur Indonesia menjadi lebih kaya, lebih dinamis dan menarik. Berangkat dari tema tersebut, tercetuslah pemikiran nama atau tema instalasi gerbang masuk kali ini adalah “Beriringan Dalam Keberagaman” karena gerbang arch id adalah suatu titik awal dan akhir dari beriringannya pengunjung yang beragam untuk masuk dan keluar area pameran. Praktikan berkesempatan untuk membuat presentasi dan membuat pola ornamen pada fasad instalasi.

4. Rumah Tinggal di Duren Sawit



Gambar 3. 54 Rumah Tinggal di Duren Sawit, Jakarta Timur

Sumber : Pribadi (2022)

Proyek Rumah Tinggal di Duren Sawit, Jakarta Timur. Rumah tinggal tersebut terdiri dari 3 lantai dengan beberapa fasilitas seperti area *living* di lantai 3 beserta *roof garden*, kamar tidur dengan balkon, musolla, kolam ikan dan terdapat *carport* di depan dan belakang rumah. Praktikan Berkesempatan untuk membuat presentasi, membuat gambar kerja dan melakukan survey lapangan.

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Dalam pelaksanaan kerja praktik, kendala dapat terjadi dan praktikum pasti akan mengalaminya. Adapun kendala yang dihadapi praktikum sebagai berikut :

- Praktikum tidak ikutsertakan dalam Survei lapangan dari proyek yang dipilih karena proyek-proyek tersebut telah disurvei sebelum praktikum melakukan kegiatan magang, sehingga praktikum tidak merasakan, membayangkan bentuk dan suasana ruang tersebut.
- Ketidakmampuan laptop dalam menangani grafis dalam merender baik secara proporsi warna layar dan kualitas render. Hasil render yang dibuat oleh praktikan kurang memuaskan pembimbing kerja, sehingga praktikan tidak dapat melakukan *render* lagi setelah melakukan percobaan *render*.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Dari berbagai kendala tersebut, praktikum dapat mengatasi dari beberapa kendala tersebut. Berikut cara praktikum mengatasi kendala :

- Dalam survei lapangan, praktikan aktif bertanya dan berdiskusi kepada pembimbing kerja ketika terdapat bagian ruang yang kurang dipahami.

Sehingga output yang dihasilkan praktikan, terutama 3d sesuai dengan bentuk ruang di lapangan.

- Dalam merender, pembimbing kerja mengambil alih tugas render baik dalam proyek renovasi Rumah Tinggal Trias Bintaro maupun proyek Marketing Gallery 57. Sedangkan praktikan melakukan sentuhan gradasi warna render dengan menggunakan software Photoshop untuk meningkatkan hasil render dari pembimbing kerja.

3.5 Pembelajaran Yang Diambil

Praktikan memperoleh pembelajaran selama pelaksanaan Kerja Profesi (KP) di IFD Architects mengenai bidang ilmu perancangan studio arsitektur, khususnya tentang tahapan-tahapan proses perancangan, teknik gambar kerja, bagaimana membuat presentasi untuk klien dan survei lapangan untuk melihat progress pembangunan bersama pembimbing kerja profesi.