

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

Topik pembahasan pada BAB ini membahas mengenai beberapa proyek yang telah dijalankan selama menjalani program Kerja Profesi pada FNS Architect. Praktikan terlibat dalam beberapa proyek yang dilaksanakan oleh FNS Architect seperti, Fakultas Kedokteran Gigi dan Fakultas Kedokteran di The New Universitas Jenderal Achmad Yani (UNJANI), dan peremajaan interior serta fasad Nuswantara Office. Selain terlibat dalam proses perencanaan desain, praktikan juga terlibat dalam survei secara langsung ke beberapa proyek seperti Nuswantara Office dan membuat referensi seperti *moodboard* konsep dan material. Praktikan menjalankan masa program Kerja Profesi ini mulai dari 12 Juni 2023 dengan proyek UNJANI dan proyek lainnya serta Nuswantara Office sebagai proyek terakhir pada 25 Agustus 2023.

- Selama menjalani masa program Kerja Profesi, praktikan mendapatkan pemahaman mengenai peran dari visualisasi digital dalam komunikasi arsitektur, yaitu dapat berkomunikasi lebih efektif dan efisien karena penyajiannya dapat memungkinkan untuk membuat simulasi dari bangunan atau ruang, sehingga membantu mereka untuk melihat bagaimana bangunan atau ruang akan terlihat. Dengan demikian, visualisasi digital berfungsi sebagai jembatan antara konsep dan realisasi, memungkinkan praktisi untuk mengomunikasikan ide dan konsep mereka dengan lebih efektif dan efisien (Panji Kurniawan, 2018) (Suci Rahma, 2021) (Agung B Cahyono, 2016) . Namun perlu diingat bahwa simulasi digital bisa saja berbeda dengan hasil asli di lapangan karena dipengaruhi oleh perbedaan kondisi dan pencahayaan di lapangan serta faktor lainnya.

Pada proses pelaksanaannya, selain peran visualisasi digital praktikan juga memahami Pendekatan digitalisasi dan *paperless* dalam kerja profesi arsitektur memiliki peran penting dalam meningkatkan efisiensi dan produktivitas. Dengan digitalisasi, proses desain dan komunikasi dapat dilakukan secara lebih cepat dan akurat. Visualisasi digital memungkinkan arsitek untuk mengeksplorasi dan menunjukkan ide-ide desain mereka dengan lebih detail dan realistis, memfasilitasi komunikasi yang lebih baik dengan klien dan pihak lain yang terlibat. Selain itu, pendekatan *paperless* tidak hanya mengurangi penggunaan kertas, tetapi juga memudahkan akses dan berbagi informasi. Dokumen dan desain dapat

disimpan dan diakses secara online, memungkinkan kolaborasi yang lebih baik antara tim dan klien. Dengan demikian, pendekatan digitalisasi dan *paperless* dapat membantu arsitek untuk bekerja dengan lebih efisien dan efektif, sambil juga berkontribusi terhadap keberlanjutan lingkungan (Hermawan, 2021).

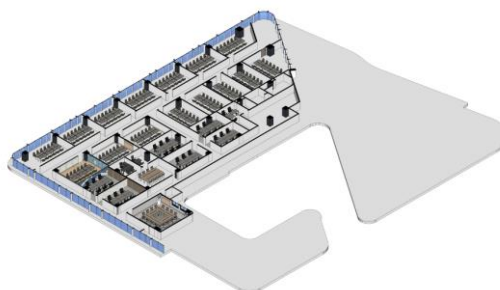
3.1 Fakultas Kedokteran Gigi (FKG) UNJANI

Universitas Jenderal Achmad Yani (UNJANI) yang berlokasi di Cimahi, Bandung, saat ini sedang melakukan proyek pengembangan untuk kawasan universitas tersebut. Salah satu bagian dari proyek ini adalah pembangunan ulang Gedung Fakultas Kedokteran Gigi (FKG). Gedung ini dirancang dengan tiga lantai dan memiliki luas total 3.529 m². Desain arsitektur gedung ini mencakup fasad kaca, yang tidak hanya memberikan estetika visual tetapi juga memungkinkan pencahayaan alami dan pemandangan luar dari dalam bangunan. Fasilitas dalam gedung ini meliputi berbagai ruangan seperti lab, ruang kemahasiswaan, ruang dekan, dan musholla, yang semuanya dirancang untuk mendukung kegiatan akademik dan administratif.



Gambar 3. 1 FKG UNJANI

(Sumber: Dokumentasi YouTube The New UNJANI, 2023)



Gambar 3. 2 Layout interior lantai 2 fkg unjani

(Sumber: Pekerjaan Praktikan, 2023)

Selama pelaksanaan proyek ini, praktikan dan tim magang lainnya diberi tugas untuk mengerjakan desain interior gedung FKG, mulai dari membaca rangkaian gambar kerja proyek, sampai pembuatan *moodboard* furnitur. Meskipun semua anggota tim bekerja pada proyek yang sama, setiap praktikan memiliki tugas dan tanggung jawab yang berbeda dalam proyek tersebut. Ini mencerminkan pendekatan kolaboratif dan multidisiplin terhadap proyek ini.

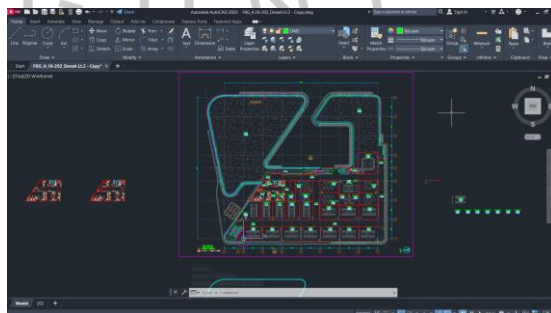
Partisipasi tim magang dalam proyek ini memberikan kesempatan belajar yang berharga bagi praktikan, program ini memungkinkan praktikan untuk menerapkan pengetahuan akademik dalam konteks kerja atau praktik di dunia nyata.

3.1.1 Bidang Kerja

Selama proses pelaksanaan program Kerja Profesi ini, praktikan memahami beberapa proses terlebih dahulu seperti pemahaman gambar kerja, memperhatikan kerangka acuan kerja, referensi konsep klien, dll. Proyek ini mulai dikerjakan praktikan pada hari pertama di FNS Architect dengan praktikan diposisikan sebagai *architect intern* dengan *job description* seperti membuat gambar kerja dan mendesain interior menggunakan aplikasi 2D dan 3D *modeling*.

3.1.2 Pelaksanaan Kerja

Tugas pertama praktikan saat melaksanakan program magang ini adalah mendesain interior dari gambar kerja yang sudah dipahami menjadi 3D *modeling*. *Brief* awal dilakukan oleh pembimbing kerja mengenai konsep dan prinsip-prinsip yang nantinya akan digunakan selama mendesain interior gedung FKG UNJANI. Setelah *briefing* dan memahami gambar kerja yang disediakan, praktikan memulai pemodelan 3D interior berdasarkan gambar kerja



Gambar 3. 3 Denah lantai 2 fkg unjani

(Sumber: Pekerjaan Praktikan, 2023)

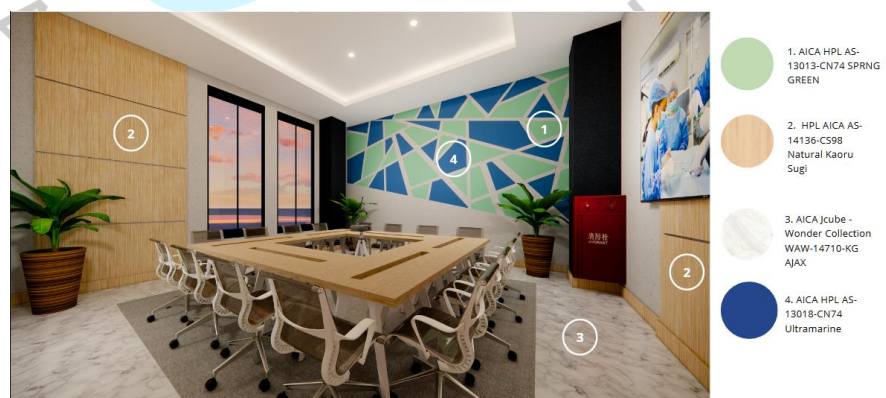
Proses mendesain interior ini selain mengacu pada gambar kerja, tentu tidak lepas juga dari pertimbangan konsep dan material serta dimensi furnitur yang akan digunakan pada ruang interior tersebut. Karena, selain mendesain untuk estetika, penyajian gambar tersebut harus sesuai juga dengan kaidah sirkulasi dan kebutuhan ruang, sehingga proporsi ruang tetap terjaga dengan baik.

Konsep pewarnaan dan material pada FKG UNJANI memiliki penggunaan warna yang cerah. Hal ini sesuai dengan pengguna utama dari bangunan yaitu akademisi, tenaga pengajar, dan pengguna lainnya yang dapat menerima kesan menyenangkan dan ceria ketika dalam proses pembelajaran.



Gambar 3. 4 Area dan layout interior ruang pembekalan lantai 2

(Sumber: Pekerjaan Praktikan, 2023)



Gambar 3. 5 3D visual interior ruang pembekalan lantai 2

(Sumber: Pekerjaan Praktikan, 2023)

Ruang pertama yang menjadi pekerjaan awal praktikan yaitu ruang pembekalan untuk lantai 2. Pemilihan nuansa ruang disesuaikan berdasarkan keinginan klien dan brief yang sudah diberikan oleh pembimbing. Praktikan melakukan pemahaman dengan menyesuaikan rancangan desain yang akan diterapkan dengan brief serta konsep yang telah diberikan. Selain memahami konsep dan brief, tentu model contoh juga dibutuhkan selama perancangan desain interior ini.

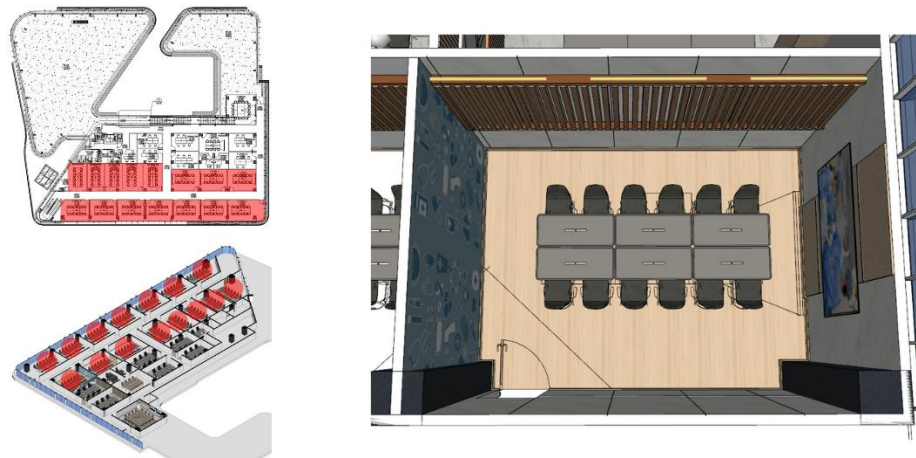
Setelah memahami brief dan konsep, praktikan mencari referensi dan preseden untuk mengimplementasikan ke dalam interior yang akan dituju. Setelah memahami preseden dan konsep, baru akhirnya praktikan memulai untuk membuat 3D model dan penyajian akhir menggunakan *moodboard* yang berfungsi menjadi acuan spesifikasi ruang seperti material *finishing* dan furnitur apa yang akan digunakan.



Gambar 3. 6 Detail rencana furnitur ruang pembekalan lantai 2

(Sumber: Pekerjaan Praktikan, 2023)

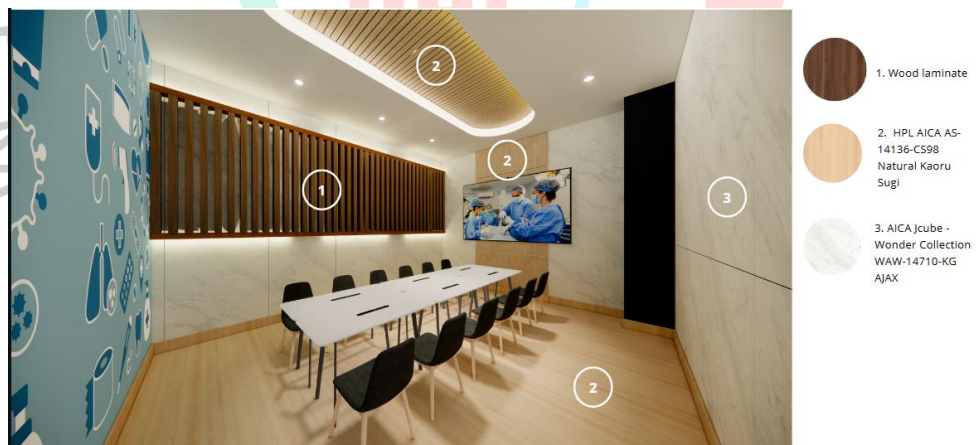
Setelah menyelesaikan ruang pembekalan pada lantai 1, praktikan melanjutkan pekerjaan dengan pengerjaan ruang tutorial. Ruang tutorial merupakan ruang terbanyak pada lantai 2 dengan pembagian kebutuhan ruang mencapai 50% dari lantai 2.



Gambar 3. 7 Area dan layout interior ruang pembekalan lantai 2

(Sumber: Pekerjaan Praktikan, 2023)

Ruang tutorial merupakan ruang yang sering digunakan oleh mahasiswa karena fungsi ruang tersebut menjadi sarana belajar utama atau ruang kelas bagi tiap mahasiswa. Penggunaan konsep warna juga dibuat semenarik mungkin agar menimbulkan kesan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

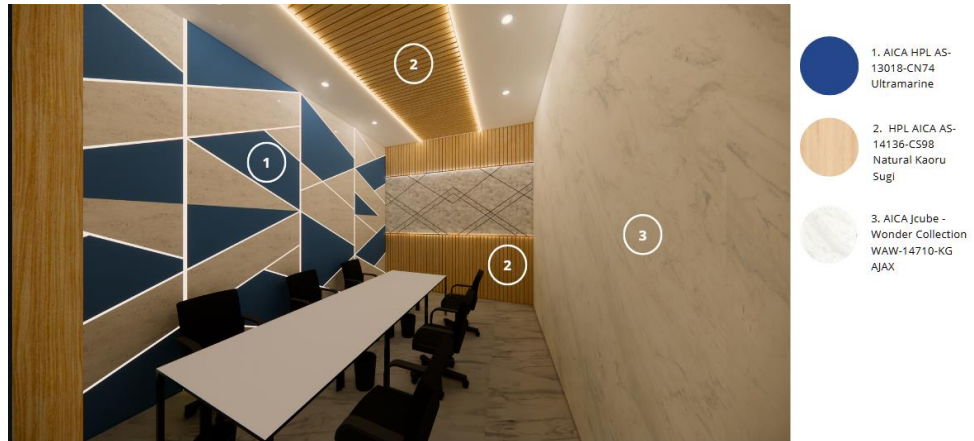


Gambar 3. 8 3D visual interior ruang tutorial lantai 2

(Sumber: Pekerjaan Praktikan, 2023)

Praktikan mengerjakan seluruh bagian dari lantai 2 pada proyek ini dengan ruang selanjutnya yaitu ruang departemen, ruang unit skripsi, ruang kaprodi, dan ruang rapat kaprodi. Pada ruang departemen, pemilihan konsep dan warna ruang tidak jauh berbeda pada ruang-ruang sebelumnya, namun Ruang Departemen memiliki kesan yang lebih tenang

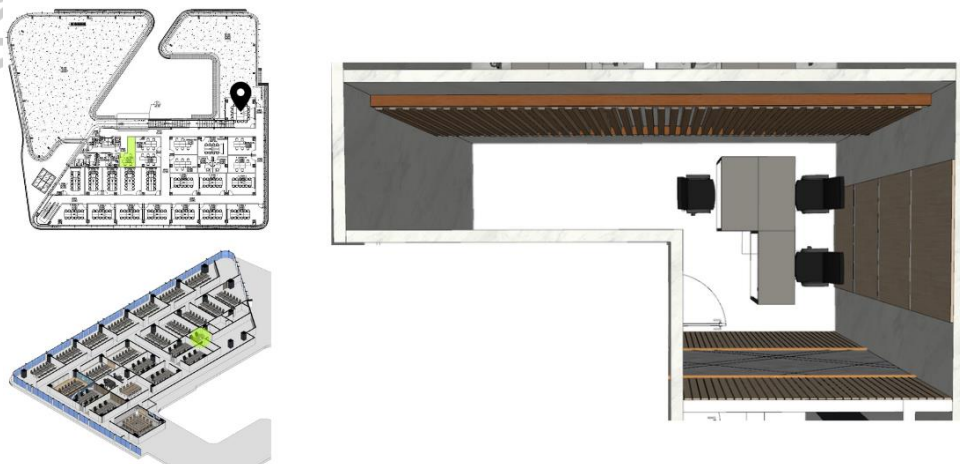
karena klien dan brief dari pembimbing mengarahkan untuk desain ruang yang tetap ceria namun tetap menenangkan.



Gambar 3. 9 3D visual interior ruang departemen lantai 2

(Sumber: Pekerjaan Praktikan, 2023)

Setelah menyelesaikan ruang departemen, praktikan melanjutkan pengerjaan ruang selanjutnya yaitu pada ruang unit skripsi. Untuk besaran ruang pada ruang ini cenderung lebih kecil karena pembagian fungsi yang cukup intim antara pembimbing dan mahasiswa saja, sehingga untuk besaran ruang pun disesuaikan agar memaksimalkan fungsi ruang tersebut.



Gambar 3. 10 Area dan layout interior ruang unit skripsi lantai 2

(Sumber: Pekerjaan Praktikan, 2023)

Setelah menyelesaikan ruang-ruang tersebut, praktikan mengerjakan ruang lainnya dengan fungsi dan kebutuhan ruang yang berbeda. Ruang selanjutnya yaitu ruang kaprodi dan ruang rapat prodi. Suasana pada ruang ini cenderung lebih formal karena tidak digunakan oleh mahasiswa.

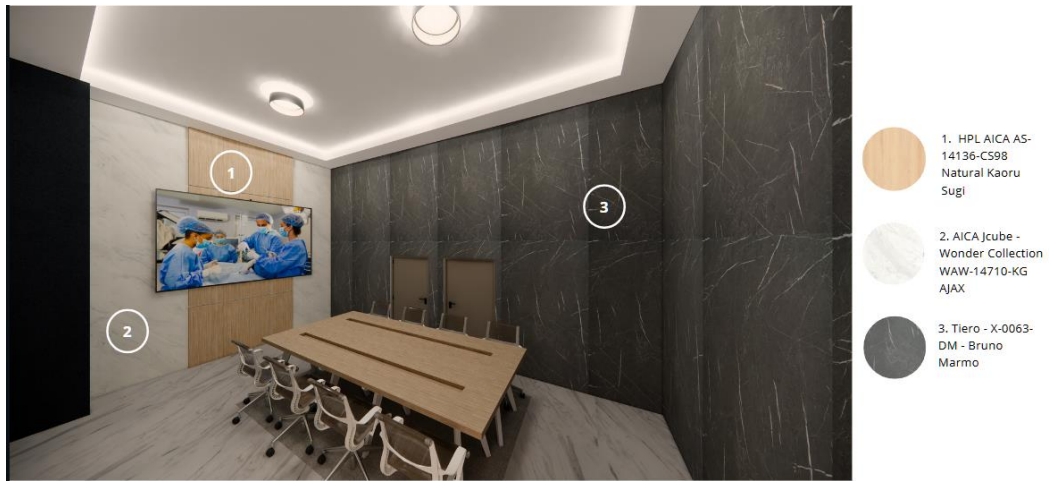


Gambar 3.11 Area dan layout interior ruang kaprodi lantai 2

(Sumber: Pekerjaan Praktikan, 2023)

Ruang kaprodi juga memiliki pembagian ruang yang tidak terlalu besar. Pemilihan ukuran ini berdasarkan acuan dari gambar kerja yang telah dipahami oleh praktikan. Ruang kaprodi didesain oleh praktikan dengan menggunakan bantuan aplikasi 3D *modeling SketchUp* dan *rendering* menggunakan *Enscape*. Lalu hasil *render* dan data spesifikasi ruangan serta furnitur dipresentasikan dengan penyusunan menggunakan *Power Point* dan *Canva*.

Peran dari 3D Visual dapat dilihat dari perbedaan konsep pewarnaan ruang. Pada ruang rapat kaprodi praktikan mengambil preseden yang cenderung lebih monokrom dengan sentuhan kayu di dalamnya, sehingga memberikan kesan berbeda dari ruang-ruang lainnya. Pemilihan konsep ini tentu tidak lepas dari brief awal pembimbing dan permintaan klien.



Gambar 3. 12 3D visual interior ruang rapat kaprodi lantai 2
 (Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)



Gambar 3. 13 3D Proses render dari ruang-ruang UNJANI
 (Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)

3.1.3 Kendala Yang Dihadapi

Selama masa pengerjaan proyek FKG UNJANI kendala yang dihadapi oleh praktikan terdapat pada kesesuaian konsep dan keinginan antar pihak dengan penggunaan warna, material, serta furnitur yang digunakan. Pada saat di lapangan konsep preseden saja tidak cukup untuk memenuhi keinginan klien karena pada saat diterapkan ke rancangan desain ada saja beberapa bagian yang terlihat kurang cocok dan kurang baik jika digunakan. Oleh sebab itu praktikan seringkali melakukan asistensi terlebih dahulu sebelum finalisasi 3D model.

Kendala ini juga menunjukkan pentingnya peran pemodelan digital 3D yang baik karena klien, pembimbing, maupun praktikan dapat melihat secara langsung bagaimana simulasi perbedaan dari tiap-tiap ruang serta keselarasan desain dan konsep yang digunakan dalam rancangan.

3.1.4 Cara Mengatasi Kendala

Cara yang digunakan praktikan dalam mengatasi kendala tersebut adalah dengan lebih banyak berdiskusi dan asistensi. Memperbanyak referensi juga dapat menjadi salah satu cara mengatasi kendala karena ketika kita memiliki banyak referensi, kita dapat menilai referensi mana yang paling sesuai dengan brief dan permintaan yang diinginkan. Tentunya hal-hal tersebut saling terikat satu sama lain antara mencari referensi, mendiskusikannya dengan tim magang lainnya, lalu asistensi dengan pembimbing kerja, sampai presentasi ke klien.

3.1.5 Pembelajaran Yang Diperoleh

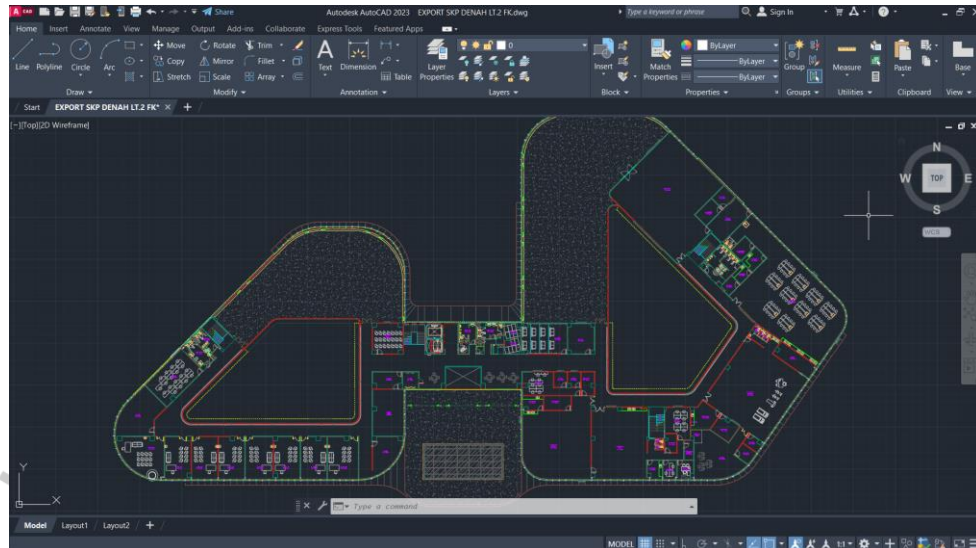
Setelah menyelesaikan proyek FKG UNJANI, pembelajaran yang dapat diambil oleh praktikan adalah mendapat pengetahuan mengenai pentingnya gambar kerja 2D dan visualisasi digital 3D. Selain mengetahui perannya, praktikan juga mempelajari bagaimana cara membaca gambar kerja dan mempresentasikan *render* visual yang lebih baik dari sebelumnya, seperti sudut pandang visual atau *field of view* yang ideal untuk presentasi, komposisi pengambilan gambar, dan beberapa hal lainnya yang sebetulnya masih memiliki kekurangan serta perlu dilatih lebih dalam untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

Pembelajaran ini tak luput juga dari pembelajaran di masa perkuliahan. Pada mata kuliah Arsitektur Digital dan Teknik Komunikasi Arsitektur, praktikan juga mempelajari hal serupa tentang bagaimana cara presentasi dan komunikasi secara visual dalam perancangan desain arsitektur, sehingga keselarasan antara apa yang didapat dari program Kerja Profesi ini masih sejalan dengan pembelajaran yang sudah dipahami praktikan pada masa perkuliahan sebelumnya.

3.2 Fakultas Kedokteran (FK) UNJANI

Fakultas Kedokteran Universitas Jenderal Achmad Yani merupakan salah satu proyek pembangunan gedung fakultas lain dari The

New Unjani. Gedung fakultas ini memiliki luasan bangunan 11.800 m² dengan dua gedung yaitu gedung FK-A dan FK-B. Kedua gedung tersebut memiliki penghubung antar gedungnya sebagai akses sirkulasi.



Gambar 3. 14 Denah lantai 2 FK UNJANI
(Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)

Rencana fasad dan interior bangunan ini memiliki konsep serupa seperti gedung Fakultas Kedokteran Gigi UNJANI dengan penggunaan material kaca sebagai selubung fasad utama, dan pemilihan warna serta material cerah pada interiornya.

3.2.1 Bidang Kerja

Pada proyek FK UNJANI praktikan memiliki brief tugas yang sama seperti gedung FKG UNJANI, mulai dari pendataan program ruang, mencari referensi dan mempelajari kebutuhan-kebutuhan proyek, mendesain interior tiap-tiap kebutuhan ruang, membuat *moodboard* spesifikasi ruang dan furnitur. Pengerjaan tugas ini juga menggunakan bantuan aplikasi pemodelan 3D dan 3D seperti pada FKG sebelumnya, yaitu AutoCAD, SketchUp, dan *rendering* serta presentasi menggunakan Enscape, Power Point, dan, Canva.

3.2.2 Pelaksanaan Kerja

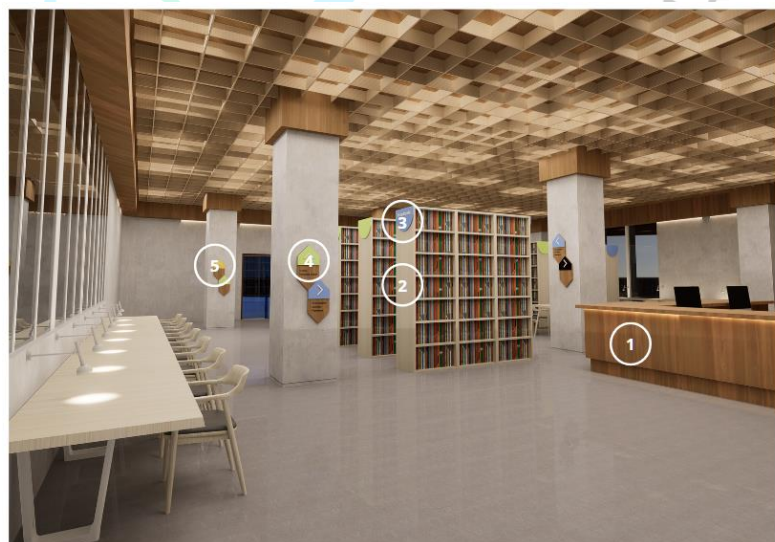
Permulaan kerja pada proyek ini sama seperti proyek FKG UNJANI yang telah dilaksanakan sebelumnya, meliputi *briefing* mengenai konsep dan prinsip-prinsip yang digunakan dalam proses perancangan desain FK

UNJANI, mencari referensi desain dari konsep yang diberikan, dan diskusi antar tim magang dan pembimbing kerja. Pembimbing kerja memberikan *briefing* mengenai penjelasan konsep yang diinginkan klien serta *output* apa saja yang dibutuhkan mengenai proyek ini. Setelah memahami hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan dan dibutuhkan, praktikan memulai kerja dengan mengerjakan pemodelan 3D ruang lobi dan Perpustakaan.



Gambar 3. 15 3D visual interior lobi
(Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)

- 1. TACO HPL
TH 109 AA
Spice Cherry
- 2. TACO HPL
TH 909 J
Oakland Cascade
- 3. TACO HPL
TH 026 AA
Baby Blue
- 4. TACO HPL
TH 038 AA
Lime Green
- 5. TACO HPL
TH 021 AA
Canary Yellow



Gambar 3. 16 3D visual interior perpustakaan
(Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)

3.2.3 Kendala Yang Dihadapi

Pada proses pengerjaan penugasan proyek FK UNJANI, praktikan mengalami kendala pada jangka waktu atau *deadline* yang diberikan dalam menyelesaikan proyek ini. Adapun kendala lain yang dihadapi praktikan adalah kurang efisiennya pekerjaan dikarenakan diberikan brief tugas lainnya, yaitu karena membagi fokus pengerjaan antara bangunan FK UNJANI dengan bangunan lainnya.

3.2.4 Cara Mengatasi Kendala

Solusi yang dilakukan adalah pihak perusahaan memberikan pilihan untuk berfokus pada salah satu bangunan saja, dan pihak perusahaan juga lebih mengarahkan pada bangunan lain yaitu Nuswantara Office karena memiliki tingkat urgensi yang lebih tinggi dengan konsep bangunan yang berbeda. Diharapkan dengan difokuskan pada proyek Nuswantara Office praktikan dapat mempelajari penerapan konsep lain pada fungsi bangunan lain.

3.2.5 Pembelajaran Yang Diperoleh

Pembelajaran pada proyek ini tidak jauh berbeda dengan proyek FKG UNJANI yaitu tentang peran gambar kerja dan pemodelan 3D pada sebuah proyek. Pembelajaran yang didapatkan juga sesuai dengan pemahaman yang sudah didapatkan pada masa perkuliahan yaitu pada mata kuliah Arsitektur Digital dan Teknik Komunikasi Arsitektur.

3.3 Nuswantara Tech Office

Proyek Nuswantara Tech Office merupakan proyek ketiga yang dilakukan oleh praktikan. Lokasi dari *site* ini terletak di Lebak Bulus, Jakarta Selatan dengan lingkungan kawasan merupakan kawasan perkantoran. Pengerjaan proyek dilakukan oleh praktikan bersama tim dengan *job description* mendesain ulang (*redesain*) atau renovasi area kantor dan bangunan-bangunan di dalamnya. Pada area kantor ini memiliki beberapa bangunan dengan fungsi yang berbeda. Selain bangunan kantor terdapat juga bangunan kafe dan *Co-Working Space* dengan total luasan lahan untuk area kantor beserta bangunan penunjang di dalamnya mencapai 6.627 m². Pekerjaan renovasi meliputi desain ulang interior, mendesain ulang pembagian dan program ruang beserta denah, dan *refacade*

eksterior bangunan. Praktikan memulai proyek dari awal dengan survei lapangan dan pengukuran *site*.

3.3.1 Bidang Kerja

Praktikan menjalankan proyek Nuswantara Office dengan kondisi proyek baru dikerjakan perusahaan, sehingga pengerjaan awal pada proyek ini lebih panjang ketimbang proyek sebelum-sebelumnya pada program Kerja Profesi ini. Praktikan memulai proyek ini dengan survei *site* dan melakukan pengukuran dari bangunan dan lingkungan eksisting didampingi dengan pembimbing lapangan dan bersama tim magang lainnya. Setelah melakukan pengukuran, praktikan berdiskusi dengan pembimbing dan tim magang lainnya mengenai konsep dan prinsip-prinsip apa saja yang digunakan pada proyek ini. Setelah melakukan proses *briefing*, praktikan bersama tim magang lainnya memulai pengerjaan proyek dengan memvisualisasikan hasil pengukuran ke dalam denah gambar kerja 2D menggunakan aplikasi AutoCAD. Setelah visualisasi 2D, praktikan melanjutkan pekerjaan dengan visualisasi desain pemodelan 3D menggunakan aplikasi SketchUp dan Enscape. Kemudian setelah menyelesaikan kebutuhan-kebutuhan tersebut disusun dan dipresentasikan dalam file Power Point dengan format PDF.

Pengerjaan proyek ini dilakukan bersama dengan tim magang lainnya, sehingga masing-masing dari kami mendapatkan tugas yang berbeda-beda dari beberapa area. Praktikan mendapatkan bagian lantai 1 dan 2 pada bangunan utama serta *refacade* atau mendesain ulang fasad eksterior bangunan utama.

3.3.2 Pelaksanaan Kerja

Proses pelaksanaan kerja pertama yang dilakukan praktikan adalah *briefing* mengenai bangunan yang akan didesain atau direnovasi nantinya bersama dengan pembimbing dan tim magang lainnya serta prinsip-prinsip yang digunakan dalam proses perancangan bangunan tersebut. Setelah melakukan proses diskusi atau *briefing*, praktikan diminta untuk mengunjungi dan survei langsung ke *site* untuk melakukan pengukuran.



Gambar 3. 17 Pengukuran *site* oleh praktikan menggunakan meteran laser
(Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)

Proses yang dilakukan pada proyek kali ini cenderung lebih rumit karena luasnya lahan membuat praktikan bersama tim magang lainnya melakukan pengukuran selama beberapa hari. Hal ini juga disebabkan adanya batasan jam kerja dan jam ketersediaan kunjungan ke kantor.

Selama proses pengukuran, praktikan juga berdiskusi baik dengan pembimbing lapangan maupun pengawas dari pihak kawasan, dengan tujuan agar konsep dan kebutuhan-kebutuhan dapat dipahami satu sama lain.



Gambar 3. 18 Diskusi bersama pengawas dari pihak kawasan
(Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)



Gambar 3. 19 Diskusi bersama tim magang dan pembimbing kerja serta pengawas dari pihak kawasan

(Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)

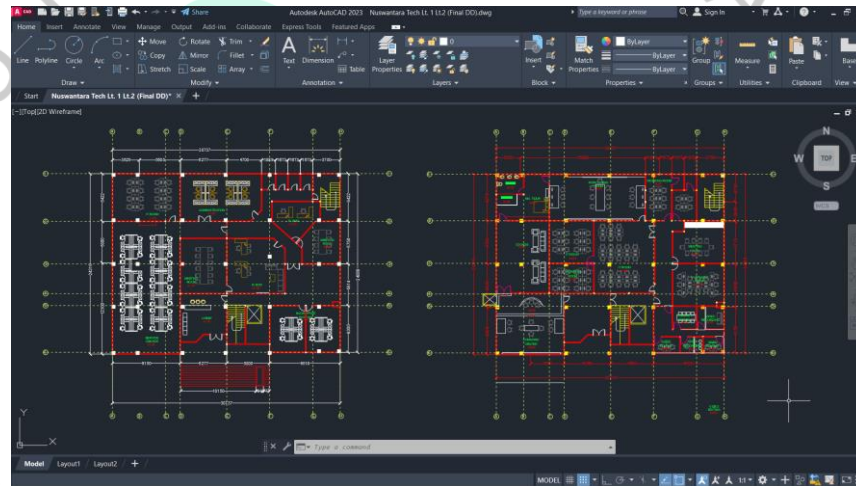
Setelah mengumpulkan data-data tapak beserta luasan eksisting, tahapan selanjutnya adalah membuat dokumen eksisting proyek menggunakan bantuan aplikasi digital seperti pembuatan denah. Namun, sebelum memulai pembuatan denah 2D secara digital, praktikan mencatat dan menyusun terlebih dahulu *layout* kasar dari denah eksisting secara manual.



Gambar 3. 20 Penyusunan data tapak dan kasaran denah

(Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)

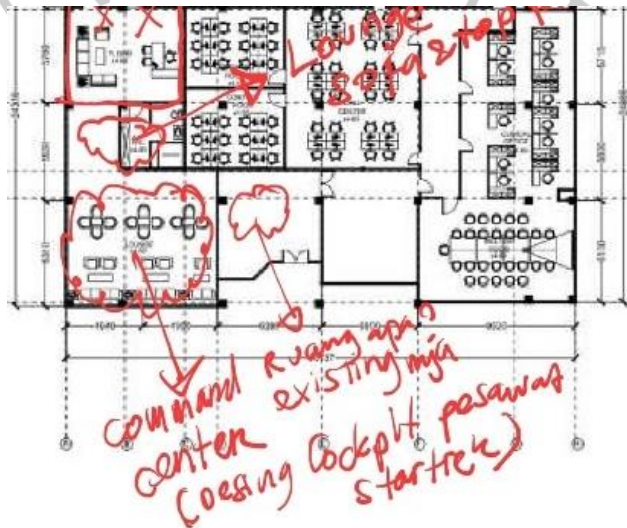
Setelah mencukupi kebutuhan-kebutuhan yang digunakan dalam proses merancang nantinya, praktikan menyimpan data-data fisik hasil survei ke dalam bentuk foto dan file hasil *scan*, sehingga mempermudah dan antisipasi data cadangan. Selanjutnya praktikan memulai proses pengerjaan selanjutnya yaitu pengerjaan denah eksisting. Pengerjaan denah eksisting ini erat kaitannya dengan pengerjaan denah *Design Development* (DD). Yaitu denah yang sudah terukur dan diolah kembali menyesuaikan kebutuhan ruang dan desain yang baru. Pengerjaan denah eksisting dan denah DD dibantu menggunakan aplikasi visualisasi digital 2D yaitu AutoCAD.



Gambar 3. 21 Denah DD lantai 1 dan 2 Nuswantara Office
(Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)

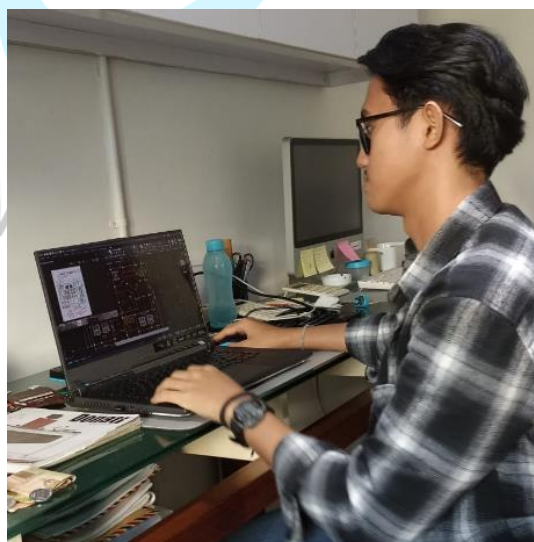
Pengerjaan denah DD merupakan salah satu tantangan baru bagi praktikan karena praktikan diminta untuk mengolah denah eksisting menjadi denah baru berdasarkan *zoning* yang diberikan oleh pembimbing. Pembagian ruang dan penentuan antar besaran ruang diukur berdasarkan kapasitas kebutuhan pengguna dan sirkulasi antar satu sama lain. Kemudian setelah menentukan besaran ruang, denah DD tersebut dilengkapi dengan furnitur. Pertimbangan furnitur harus sesuai dengan fungsi dan besaran ruang, sehingga *layout* yang disajikan tetap sesuai dengan kebutuhan, kenyamanan, efisiensi, dan sirkulasi pengguna terhadap ruangan tersebut.

Proses perancangan denah DD juga tak luput dari asistensi terhadap pembimbing kerja. Setelah praktikan membuat denah DD tersebut, praktikan mengajukan ke pembimbing untuk diasistensikan apakah denah tersebut sudah disetujui atau masih perlu revisi. Pengerjaan revisi juga dilakukan secara digital dengan menggunakan aplikasi dan perangkat lunak, sehingga pembimbing dapat memberikan umpan balik dan saran secara langsung pada desain yang sedang dikerjakan. Ini memungkinkan proses revisi menjadi lebih cepat dan efisien, karena tidak perlu mencetak ulang dokumen atau gambar setiap kali ada perubahan.



Gambar 3. 22 Revisi denah DD denah DD Nuswantara Office

(Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)

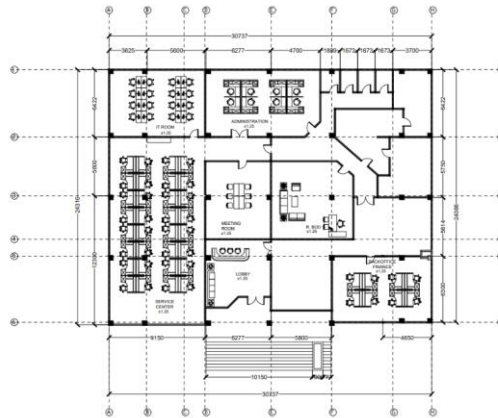


Gambar 3. 23 Pengerjaan revisi denah DD denah DD Nuswantara Office

(Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)

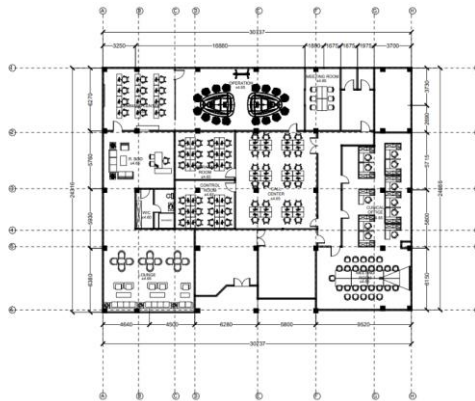
Selain itu, penyajian dokumen yang dilakukan secara digital juga tidak hanya menghemat kertas, tetapi juga memudahkan akses dan berbagi informasi. Dokumen dan desain dapat disimpan dan diakses secara online, sehingga memungkinkan kolaborasi yang lebih baik antara tim dan pembimbing serta klien. Dengan demikian, pendekatan digitalisasi dan *paperless* dapat membantu arsitek untuk bekerja dengan lebih efisien dan efektif, sambil juga berkontribusi terhadap keberlanjutan lingkungan.

Setelah melakukan asistensi, denah DD praktikan disetujui oleh pembimbing dan praktikan melakukan finalisasi dari denah DD tersebut seperti menampilkannya dalam bentuk gambar kerja dengan format *PDF* untuk dipresentasikan lebih lanjut ke klien.



Gambar 3. 24 Denah DD lantai 1 final

(Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)



Gambar 3. 25 Denah DD lantai 2 final

(Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)

Setelah menyelesaikan tahap visualisasi digital 2D untuk denah eksisting dan denah *Design Development* (DD), praktikan melanjutkan proyek dengan pengerjaan 3D *modeling* dari denah yang sudah dibuat. Namun, sebelum melangsungkan ke penugasan 3D model, praktikan bersama tim magang lainnya melakukan *briefing* mengenai konsep yang akan digunakan pada bangunan ini. Untuk konsep yang digunakan adalah "Brutalist" dengan finishing mentah menggunakan material beton ekspos.

Pembuatan visualisasi 3D yang dilakukan oleh praktikan adalah membuat model 3D ruang-ruang di area lantai 1 pada bangunan utama Nuswantara Office. Ruangan pertama yang menjadi tugas pertama praktikan adalah ruang lobi pada lantai pertama

LANTAI 1
LOBBY (PROGRESS REVISI)



Gambar 3. 26 3D visual lobi

(Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)

Pembuatan visualisasi 3D pada ruang lobi ini mendapati revisi dengan permintaan yang diberikan oleh pembimbing kerja mengenai meja lobi yang ingin diubah oleh klien dengan penambahan aksesoris lampu pada meja tersebut sebagai pencahayaan. Pemilihan meja juga tidak lepas dari adanya referensi yang digunakan dalam proses desain ini. Dalam memilih referensi meja yang sesuai dengan klien, tim magang beserta pembimbing kerja memberikan beberapa opsi dan menemukan preseden yang cocok dengan desain meja baru yang akan didesain.

FIRST FLOOR
LOBBY



Gambar 3. 27 3D visual lobi

(Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)

Setelah membuat visualisasi lobi, praktikan membuat visualisasi lain pada ruang selanjutnya yaitu ruang *meeting*. Dalam proses mendesain ruang selanjutnya, revisi juga dilakukan dengan adanya perubahan pada meja yang akan digunakan.

LANTAI 1
MEETING ROOM



Gambar 3. 28 3D visual dan revisi ruang *meeting*

(Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)

Selama proses revisi, pembimbing kerja mengarahkan untuk memaksimalkan penggunaan teknologi dan digitalisasi dengan mengurangi penggunaan kertas pada revisi minor. Seperti mengganti meja dengan opsi lain untuk revisi ruang *meeting*. Setelah membuat ruang

meeting, pada lantai 1 ini praktikan membuat kebutuhan ruang-ruang lainnya seperti ruang direktur.



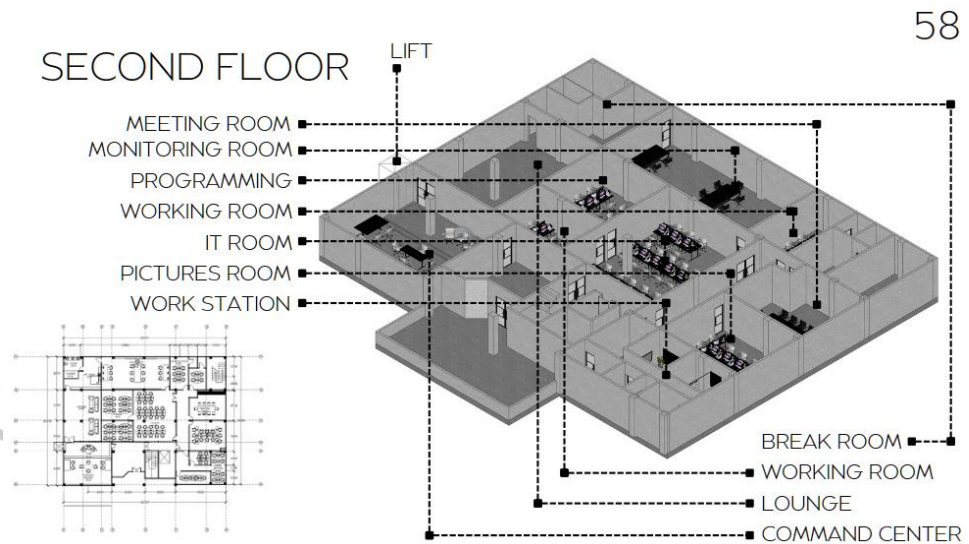
Gambar 3. 29 3D visual ruang *meeting*
(Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)



Gambar 3. 30 3D visual ruang direktur
(Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)

Setelah menyelesaikan lantai satu, praktikan melanjutkan pekerjaan dengan pengerjaan desain lantai 2. Pada proses awal sebelum *render* interior, praktikan membuat terlebih dahulu *layout* 3D menggunakan

SketchUp untuk area lantai 2 dengan format presentasi beserta pembagian ruang dan denah pada halaman tersebut, kemudian setelah menyusun *layout 3D* praktikan melanjutkan *render* interior dengan membuat beberapa ruang seperti ruang monitor dan *command center*.



Gambar 3. 31 Area dan layout interior lantai 2

(Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)



Gambar 3. 32 3D visual ruang monitor

(Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)



Gambar 3. 33 3D visual *command center*
(Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)



Gambar 3. 34 3D visual *command center*
(Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)

Praktikan melanjutkan pekerjaan selanjutnya setelah membuat interior lantai 1 dan 2, yaitu proses desain dalam membuat fasad dari bangunan utama. Dalam proses pembuatan fasad pada bangunan utama, praktikan masih belajar bagaimana cara *render* dan menentukan suasana pada eksterior ruang, sehingga fungsi dari gambar visual pada eksterior ini

jika tidak dapat menyampaikan secara nuansa dan kesan ruang, visualisasi digital ini juga dapat menyampaikan bagaimana bentuk yang akan dihasilkan dari rencana desain fasad tersebut. Sebelum mendesain, tentu praktikan beserta tim magang lainnya dan pembimbing kerja menentukan dan mencari referensi tentang bagaimana desain yang akan dielaborasi dalam hasil akhir nanti. Studi preseden terkait juga sangat dibutuhkan ketika membuat desain eksterior pada sebuah bangunan.



Gambar 3. 35 Preseden eksterior bangunan utama

(Sumber: Pinterest)

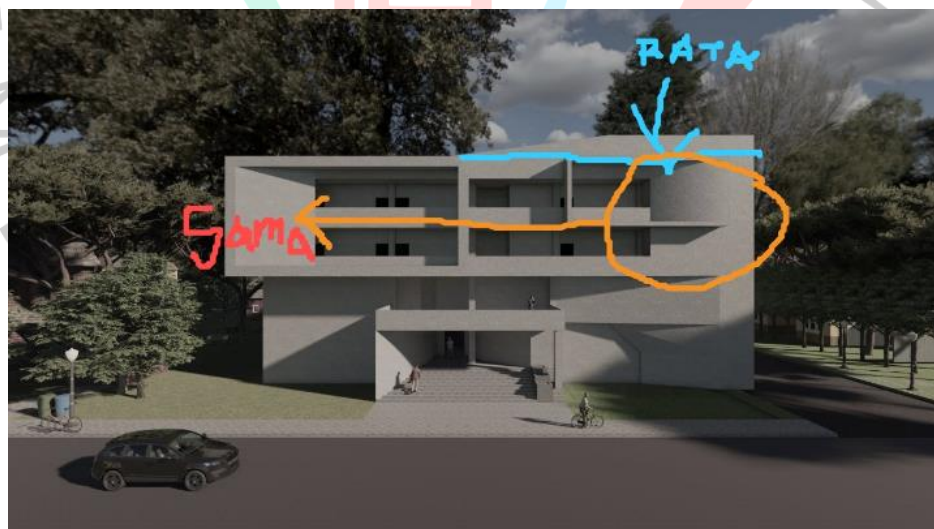
Berikut adalah beberapa preseden yang digunakan dalam merancang desain eksterior bangunan utama Nuswantara Tech Office. Konsep yang digunakan masih sama seperti *brief* awal yaitu "*Brutalist*" dengan finishing mentah menggunakan material beton ekspos.

Setelah mengumpulkan preseden dan memahami konsep, praktikan membuat visualisasi digital menggunakan *sftware* SketchUp dan Enscape. Praktikan mencoba membuat desain bangunan berdasarkan konsep yang sudah dipahami.



Gambar 3. 36 3D visual eksterior bangunan utama

(Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)



Gambar 3. 37 Revisi 3D visual eksterior bangunan utama

(Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)



Gambar 3. 38 Revisi 3D visual eksterior bangunan utama

(Sumber: Dokumentasi praktikan, 2023)

3.3.3 Kendala Yang Dihadapi

Dalam proses pengerjaan proyek ini, kendala yang seringkali dialami oleh praktikan adalah kurangnya kejelasan dari brief yang diberikan pembimbing dengan keinginan klien, sehingga seringkali terjadi perubahan dalam proses desain. Selain itu, perubahan konsep juga beberapa kali dilakukan karena keinginan klien yang berubah, sehingga untuk pertimbangan furnitur dan dekorasi serta ornamen ruang juga mengalami perubahan. Hal ini menyebabkan praktikan dan tim magang lainnya mengerjakan berulang kali untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan apa yang diinginkan, dan juga hal ini berdampak pada efisiensi waktu yang seharusnya dituju berdasarkan acuan jadwal kerja proyek.

3.3.4 Cara Mengatasi Kendala

Cara mengatasi kendala pada proyek ini adalah praktikan berusaha lebih sering untuk melakukan diskusi kepada anggota tim magang lain dan pembimbing mengenai perubahan apa saja yang dibutuhkan dalam proyek ini. Praktikan juga memperbanyak referensi dan preseden sebagai opsi-opsi desain yang diajukan apakah sudah sesuai dengan konsep yang dituju atau belum. Selain diskusi dan studi preseden, praktikan juga melakukan asistensi lebih sering kepada pembimbing agar pembimbing dapat melakukan presentasi ke klien, sehingga *feedback* dari

klien dapat dilaksanakan dengan lebih jelas untuk keberlangsungan desain proyek sampai akhir tahap finalisasi desain.

3.3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh

Pada proyek kali ini pembelajaran yang didapatkan praktikan lebih banyak pembelajaran secara teknis, seperti pentingnya *briefing* dan komunikasi dengan jelas kepada tim magang dan klien agar tidak terjadi banyak kesalahan dan revisi dalam pengerjaan. Selain itu, praktikan juga lebih memahami bagaimana proses awal perancangan renovasi, mulai dari pengukuran *site*, mendesain ulang denah, sampai mendesain model 3D dari interior tiap-tiap ruang.



Halaman ini sengaja dikosongkan