

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA PROFESI**

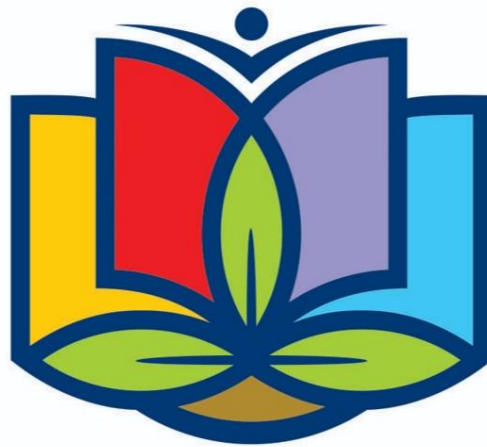
Pada bab ini merupakan pembahasan mengenai proyek-proyek yang dikerjakan oleh praktikan selama menjalani kerja profesi di CV. Puri Desain Indonesia dari tanggal 12 Juni sampai 31 Agustus 2023. Praktikan melaksanakan kegiatan kerja profesi secara tatap muka atau *Work From Office* (WFO), pada bagian divisi *Internship Designer*. Hari Pertama pelaksanaan kerja profesi di CV. Puri Desain Indonesia, praktikan melakukan sesi perkenalan serta pengarahan secara langsung bersama pembimbing kerja dengan tim lainnya mengenai aturan-aturan saat bekerja, pembagian tugas selama jangka pendek dan jangka panjang dalam melakukan kegiatan kerja profesi.

Proyek-proyek yang dikerjakan praktikan melingkupi perencanaan *master plan* proyek sosial Tawang Satro, pembuatan gambar kerja *interior* pada bangunan pendidikan internasional, dan pembuatan gambar teknis untuk pembuatan gerbang perbatasan Kecamatan, Dusun/Desa Kota Bantul. Terdapat sekitar 3 proyek yang ditangani oleh praktikan saat melaksanakan kerja profesi yang berlangsung di CV.Puri Desain Indonesia dan telah berhasil dikerjakan oleh praktikan dengan jenis pekerjaan dan tanggung jawab yang berbeda-beda.

#### **3.1 Proyek Taman Cipta Karya Nusantara**

Proyek Taman Cipta Karya Nusantara merupakan salah satu proyek yang dikerjakan oleh praktikan selama kerja profesi di Puri Desain. PT Hanuman Land Group adalah PT yang didirikan di Yogyakarta pada bulan Februari 2020 sementara Yayasan Taman Cipta Karya Nusantara adalah yayasan nirlaba yang didirikan di Yogyakarta pada bulan Februari 2021 (Gambar 3.3.1). Mereka dikelola bersama, dengan orang-orang utama yang terlibat adalah Crista, Enny, dan Chris. HLG telah mengakuisisi sebidang tanah kosong seluas 1.187 meter persegi dan ingin membangun di atasnya sebuah pusat pembelajaran atau perguruan tinggi pelatihan yang berfokus pada kursus kejuruan dan praktik bagi masyarakat kurang mampu. Bersama dengan sekolah Montessori, yang akan dijalankan oleh TCKN, dan sebuah

restoran, yang akan dijalankan oleh HLG, yang juga akan menyediakan pelatihan perhotelan langsung bagi mahasiswa TCKN.



**TAMAN CIPTA KARYA NUSANTARA**  
LEARNING FOR A BETTER LIFE

**Gambar 3.1. 1 Logo Taman Cipta Karya Nusantara**

Sumber: <https://tamanciptakarya.or.id/>, 2023

### 3.1.1 Bidang Kerja

Dalam proyek TCKN praktikan mendapatkan *jobdesk* yaitu merancang dan membuat gambar kerja interior. Dalam penerapannya praktikan menggunakan aplikasi Layout Sketchup, Sketchup, dan Photoshop. Taman Cipta Karya Nusantara ini terdiri dari 4 lantai maka dari itu tim yang mengerjakan proyek tersebut terbagi menjadi 3 tim masing-masing tim mendapatkan 1 lantai. Selanjutnya setiap lantai terbagi menjadi 3 orang dalam 1 tim yang memiliki pekerjaan yang berbeda-beda. Setiap individu mendapatkan ruang yang berbeda-beda sesuai dengan lantai yang dikerjakan.

Praktikan mendapatkan tim 3 yaitu mengerjakan lantai 3 pada bangunan interior Taman Cipta Karya Nusantara. Sehingga praktikan mengerjakan ruang *pre-school*, ruang *cafeteria*, ruang *meeting*, toilet, dan gudang. Dalam pengerjaannya praktikan membuat gambar kerja berupa:

- Denah makro zona G

Denah makro ini dibuat bertujuan untuk memudahkan dalam menginformasikan gambar-gambar dari setiap ruangan di dalam lantai 3 (Gambar 3.1.2).

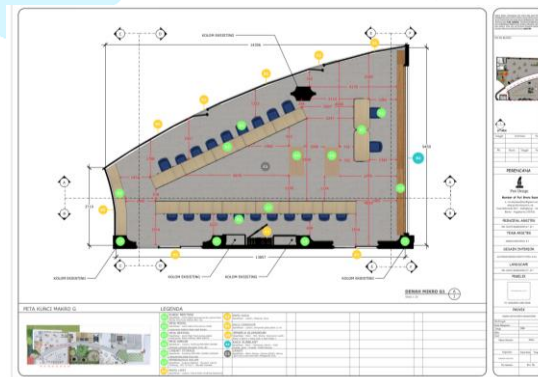


**Gambar 3.1. 2 Denah Makro Lantai 3**

Sumber: Pribadi, 2023

- Denah mikro ruangan

Denah mikro ini memiliki perbedaan dengan denah makro, jika denah mikro menginformasikan dengan detail dari ruangan baik itu informasi mengenai ukuran ruangan, ukuran furnitur, notasi furnitur, material, dan lain sebagainya (Gambar 3.1.3).



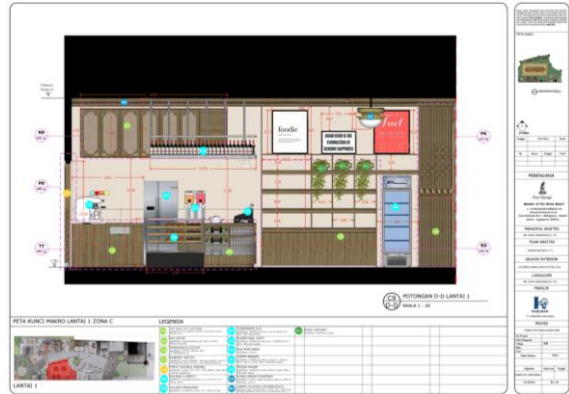
**Gambar 3.1. 3 Denah Mikro G1**

Sumber: Pribadi, 2023

- Potongan ruangan

Tujuan pembuatan gambar kerja ini adalah untuk menjelaskan lebih detail mengenai furnitur-furnitur seperti

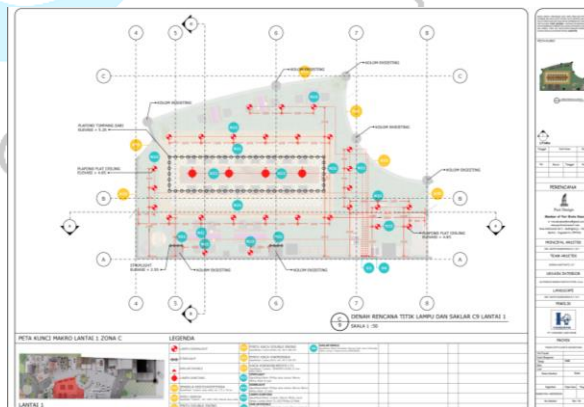
lebar, Panjang dan tinggi. Selain itu juga untuk memberikan informasi mengenai elektrikal seperti penggunaan lampu, peletakkan stop kontak dan lain sebagainya (Gambar 3.1.4).



**Gambar 3.1. 4 Potongan Restoran**  
Sumber: Pribadi, 2023

- Denah Rencana Titik Lampu dan Saklar

Pembuatan gambar kerja ini berguna untuk menginformasikan terkait jarak pemasangan lampu, peletakkan lampu, peletakkan stop kontak dan saklar serta informasi kode notasi elektrikal (3.1.5).

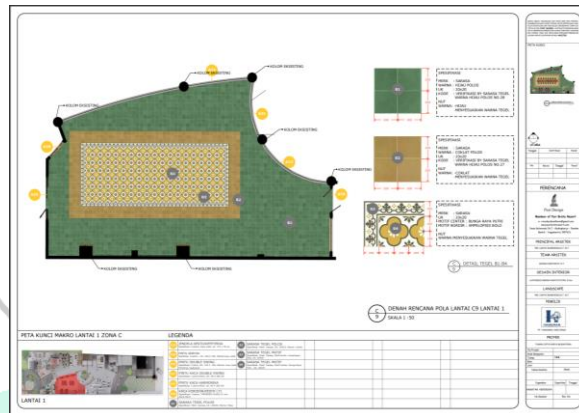


**Gambar 3.1. 5 Denah Rencana Titik Lampu dan Saklar**  
Sumber: Pribadi, 2023

- Denah pola lantai

Sebenarnya dalam gambar kerja arsitektur sudah ada denah pola lantai, namun untuk interior membuat

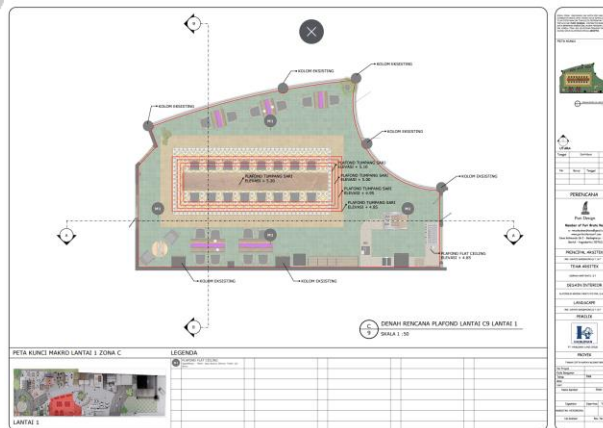
gambar kerja kembali untuk menginformasikan apabila terdapat beberapa motif tagel yang akan dipakai. Seperti halnya dalam ruangan restoran ada tiga macam motif yang digunakan fungsi tentu untuk menambahkan kesan estetika (3.1.6).



**Gambar 3.1. 6 Denah Pola Lantai**  
Sumber: Pribadi, 2023

- Denah rencana plafond

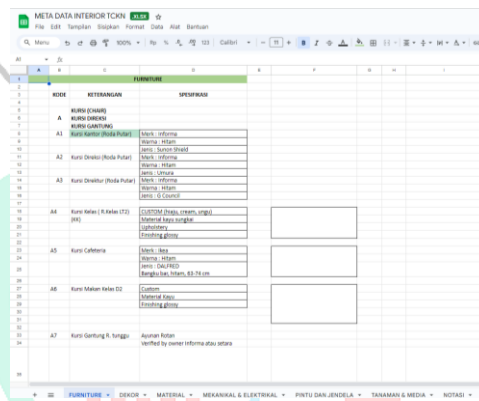
Tujuan adanya rencana plafond adalah untuk memberikan informasi mengenai beberapa plafond yang akan dipasang pada setiap ruangannya. Ada beberapa ruangan yang menggunakan plafond Tumpang Sari yang dimana ingin menunculkan pada ruangan tersebut kesan ya tidak luput dari ke khasan daerahnya (3.1.7)



**Gambar 3.1. 7 Denah Rencana Plafon**  
Sumber: Pribadi,2023

### 3.1.2 Pelaksanaan Kerja

Dalam pembuatan gambar kerja interior proyek Taman Cipta Karya Nusantara praktikan mengikuti proses tersebut dari awal. Pekerjaan tersebut diawali dengan pembuatan meta data terkait furnitur, material, hiasan, dekor dan lain sebagainya yang berkaitan dengan penggunaan ruang dalam (Gambar 3.1.2.1). Selanjutnya pekerjaan dapat dilakukan dengan pembuatan gambar kerja. Terdapat 8 gambar kerja yang dibuat oleh praktikan.



| KODE | NOMORAN/LOKASI              | SPESIFIKASI   |
|------|-----------------------------|---|
| A    | Kursi (Kursi)               |   |
| A1   | Kursi Kantor                | Check: Informasi<br>Material: Metal<br>Warna: Hitam<br>Ukuran: 60x60x80cm                           |
| A2   | Kursi Dinding (Model Putar) | Check: Informasi<br>Material: Metal<br>Warna: Hitam<br>Ukuran: 60x60x80cm                           |
| A3   | Kursi Dinding (Model Putar) | Check: Informasi<br>Material: Metal<br>Warna: Hitam<br>Ukuran: 60x60x80cm                           |
| A4   | Kursi Makan (8 Model 172)   | Check: Informasi<br>Material: Metal, Laminasi, Plastik<br>Warna: Hitam, Putih<br>Ukuran: 60x60x80cm |
| A5   | Kursi Conference            | Check: Informasi<br>Material: Metal, Laminasi<br>Warna: Hitam, Putih<br>Ukuran: 60x60x80cm          |
| A6   | Kursi Makan Model 02        | Check: Informasi<br>Material: Metal<br>Warna: Hitam<br>Ukuran: 60x60x80cm                           |
| A7   | Kursi Dinding R. 1000       | Check: Informasi<br>Material: Metal<br>Warna: Hitam<br>Ukuran: 60x60x80cm                           |

Gambar 3.1.2. 1 Meta Data Interior TCKN  
Sumber: Puri Desain, 2023

Praktikan diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan gambar kerja lantai 3, praktikan juga mengerjakan gambar kerja interior lantai 2 dan lantai 4. Pekerjaan pada lantai 2 dan lantai 4 merupakan pekerjaan tambahan yang diberikan oleh koordinator divisi untuk dapat membantu rekan kerja dalam penuntasan pengumpulan *deadline* gambar kerja interior TCKN. Selanjutnya ada beberapa penjelasan pekerjaan yang dilakukan oleh praktikan dalam setiap ruangan yang dibuat:

- Ruang *Pre-School*

*Pre-school* biasa disebut PAUD atau Pendidikan Anak Usia Dini. Dalam ruangan tersebut furnitur dan material yang dipilih adalah material yang berhubungan dengan yang disukai oleh anak-anak. Material nya juga yang dipilih yang ramah anak seperti penggunaan material

yang bermotif kayu ataupun pemilihan furnitur yang sudutnya tidak lancip agar tidak membahayakan bagi anak.



Selain itu topik-topik pembelajaran disesuaikan dengan standar tumbuh kembang anak per usia. Selain itu, ada juga target pencapaian anak. Setiap kelas diisi oleh murid yang usianya sama. Selain memudahkan sistem belajar-mengajar, anak pun bisa lebih mudah bergaul dengan teman-teman sebayanya. Hal itu dilakukan dengan tujuan supaya anak bisa berkembang menjadi individu yang memiliki perilaku sosial dan akademik berkualitas.

Dalam pembuatan ruangan gambar kerja pre-school, berikut Langkah-langkah pekerjaan:

- a. Mendata furnitur atau material yang digunakan (Gambar 3.1.2.2).

|    |  |    |  |    |  |
|----|--|----|--|----|--|
| 65 | <b>BANGKU + STORAGE</b><br>Spesifikasi: Custom, Material: Plywood maranti 1,8mm, Finishing: Hpl Taco TH 910 J                | 75 | <b>RAK SEPATU</b><br>Spesifikasi: Custom, Material: Plywood 1,8mm, Finishing: Hpl Taco TH 910 J                            | 88 | <b>JENDELA ALUMINIUM</b><br>Spesifikasi: Mark 1904, Warna: Aluminium putih, Jendela: 12 mm x 10 kaca patri, 2 kaca pelangi |
| 67 | <b>KURSI KELAS</b><br>Spesifikasi: Mark: DEXA, Jenis: BERSUKSES 18, Tampak ter: 110 kg, Width: 46 cm, Height: 79 cm          | 76 | <b>KABINET KELAS</b><br>Spesifikasi: Custom, Material: Plywood 1,8mm, Finishing: Hpl Taco TH 910 J                         | 89 | <b>KACA CORRIDOR</b><br>Spesifikasi: custom, tempered glass, tebal 12 mm   |
| 68 | <b>KURSI KELAS</b><br>Spesifikasi: Mark: SENCORIMA, Jenis: BERSUKSES Spine, Model: SENCORIM - Model: SENCORIM                | 77 | <b>PENBUNGKUS KOLOM</b><br>Spesifikasi: Custom, Material: Plywood 1,8mm, Finishing: Hpl Taco TH 910 J                      | 90 | <b>MICROWAVE</b><br>Spesifikasi: Mark: Panasonic, Jenis: GR1 N9-GP234R   |
| 69 | <b>MEJA KELAS BULAT</b><br>Spesifikasi: Mark: DEXA, Jenis: JAGORODIUS, Dim: Diameter: 80 cm, Height: 50 cm, Max. load: 20 kg | 78 | <b>PENBUNGKUS KOLOM</b><br>Spesifikasi: Custom, Material: Plywood 1,8mm, Finishing: Hpl Taco TH 910 J                      | 91 | <b>DISPENSER</b><br>Spesifikasi: Mark: Sanken, Jenis: Sanken Dispenser for Top Loading Feed 70000 - 70000                  |
| 70 | <b>MEJA KELAS BULAT</b><br>Spesifikasi: Mark: DEXA, Jenis: HINDUN, Dim: Diameter: 75 cm, Diameter: 245 cm                    | 79 | <b>BEAN BAG</b><br>Spesifikasi: Mark: SENCORIMA, Jenis: SENCORIM, Warna: Maroon Grey / Dark Blue / Orange / Army Green     | 92 | <b>SCREEN PROYEKTOR</b><br>Spesifikasi: Screen Projector Manual (Cembung) ukuran 200x120 inch / 200x300 cm                 |
| 71 | <b>RAK BUKU</b><br>Spesifikasi: Custom, Material: Plywood 1,8mm, Finishing: Hpl Taco TH 910 J                                | 80 | <b>PINTU KACA</b><br>Spesifikasi: custom, Material: Kaca   | 93 | <b>KOMPOR TANAM</b><br>Spesifikasi: Mark: Sencorima, Warna: Hitam, Jenis: Sencorima, Model: 10 1202                        |
| 72 | <b>RAK SEPATU</b><br>Spesifikasi: Custom, Material: Plywood 1,8mm, Finishing: Hpl Taco TH 910 J                              | 81 | <b>JENDELA ALUMINIUM</b><br>Spesifikasi: Mark 1904, Warna: Aluminium putih, Jendela: 12 mm x 10 kaca patri, 2 kaca pelangi | 94 | <b>GRANIT TILE</b><br>Spesifikasi: Warna: Light Gray, Uk: 60x60, Grade: G603, Finish: polished, Model: G603                |

**Gambar 3.1.2. 2 Kebutuhan Meta Data Ruang pre-school**  
Sumber: Pribadi, 2023

|    |                           |        |   |   |
|----|---------------------------|--------|---|---|
| G6 | KABINET MUSHOLLA          | CUSTOM | Material : Plywood maranti 1,8mm<br>Finishing Hpl Taco TH 910 J |  |
| G7 | KABINET RUANG KELAS (K.R) | CUSTOM | Material : Plywood maranti 1,8mm<br>Finishing Hpl Taco TH 910 J |  |

**Gambar 3.1.2. 3 Meta Data G7 Kabinet Ruang Kelas**  
Sumber: Pribadi, 2023

Dalam mendata kebutuhan ruang praktikan melihat model pada sketchup terlebih dahulu. Lalu dimasukkan ke dalam data meta di *google spreadsheet*. Praktikan harus mengisi beberapa informasi yang

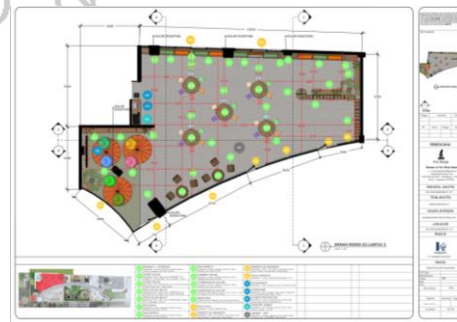


diminta seperti kode barang (kotak biru), nama barang (kotak hijau), informasi custom/tidak custom; material yang dipakai dan lain sebagainya (kotak kuning) dan gambar barang pada file sketchup (kotak merah) (Gambar 3.1.2.3).

Pada ruang *pre-school* mayoritas furnitur nya *custom* dalam pembuatan. Seperti pada furnitur kabinet, *wall panel*, *storage* barang dan lain sebagainya.

b. Membuat denah ruang *pre-school*

Langkah awal yang dilakukan oleh praktikan yaitu membuat scene tampak atas pada model 3D. Lalu meng-*import* terlebih dahulu untuk file sketchup ke file layout sketchup. Setelah itu praktikan dapat membuat gambar denah di layout sketchup. Informasi yang ditampilkan berupa notasi pengukuran, kode furnitur, kode material, ataupun elektrik seperti lampu ataupun saklar dan lain sebagainya (Gambar 3.1.2.4).



**Gambar 3.1.2. 4 Denah *pre-school***

Sumber: Pribadi, 2023

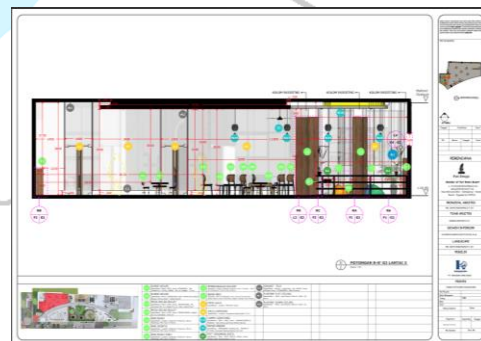
c. Membuat potongan A-A, B-B hingga D-D''



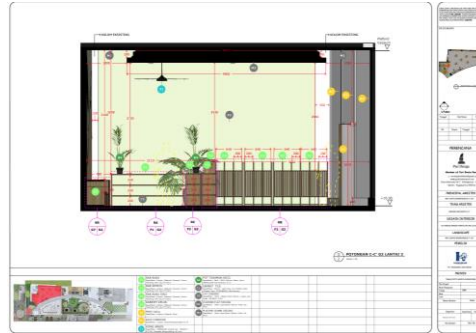
Dalam pembuatan potonganpun sama yaitu praktikan membuat scene terlebih dahulu pada file sketchup lalu meng-*import* ke file layout skeckthup. Setiap potongan memberikan informasi yang berbeda baik itu dari letak furnitur atau pun peletakan lampu. Terdapat 4 potongan yang dibuat oleh praktikan dalam gambar kerja interior TCKN ruang *pre-school* (Gambar 3.1.2.5, Gambar 3.1.2.6, Gambar 3.1.2.7 dan Gambar 3.1.2.8).



**Gambar 3.1.2. 5 Potongan A-A' Pre-school**  
Sumber: Pribadi, 2023



**Gambar 3.1.2. 6 Potongan B-B' Pre-School**  
Sumber: Pribadi, 2023



**Gambar 3.1.2. 7 Potongan C-C' Pre-School**  
Sumber: Pribadi, 2023



**Gambar 3.1.2. 8 Potongan D-D' Pre-School**  
Sumber: Pribadi, 2023

### 3.1.3 Kendala yang dihadapi

Kendala yang dialami praktikan saat kerja profesi di Puri Desain pada proyek Taman Cipta Karya Nusantara yaitu dalam pendataan terkait pemilihan furnitur ataupun material. Selain itu juga praktikan kesulitan dalam pembuatan gambar kerja *interior* terkait dengan notasi gambar yang dipakai. Dalam pendataan terkait furnitur praktikan merasakan kesulitan dalam hal mencari produsen yang berada pada daerah Yogyakarta dan sekitarnya karena untuk mendukung konsep green building. Selain itu juga praktikan kesulitan dalam mencari produsen yang bias melakukan custom model sesuai dengan desain yang sudah dibuat.

Untuk notasi gambar kerja praktikan belum banyak mendapatkan ilmu mengenai gambar kerja dengan detail baik itu di kampus ataupun kegiatan arsitektur diluar. Terlebih ini merupakan gambar kerja interior yang mungkin sedikit berbeda dengan gambar kerja arsitektural.

### **3.1.4 Cara Mengatasi Kendala**

Dalam menghadapi kendala tersebut praktikan mencoba untuk mencari cara untuk mengatasi kendalanya. Seperti halnya dalam pembuatan notasi gambar kerja, praktikan mencari informasi pada internet ataupun buku yang disediakan di perpustakaan milik Pak Cahyo. Setelah mendapatkan informasi tersebut praktikan mencatat dan membuat ringkasan untuk dapat di diskusikan kepada koordinator divisi. Hasil yang didapatkan oleh praktikan akan dipertimbangkan oleh koordinator divisi. Sehingga praktikan juga turut membantu dalam penyelesaian data notasi gambar kerja interior yang dipakai nantinya.

Selain kendala notasi gambar kerja, praktikan juga mengalami kendala dalam pencarian produsen yang tepat untuk produksi furnitur ataupun material dan lain sebagainya. Maka praktikan mengatasi hal tersebut dengan mencari informasi terlebih dahulu di internet terkait toko-toko yang memungkinkan untuk dapat dikontak. Setelah itu praktikan juga mencari tau lewat rekan kerja yang memang mengetahui daerah Yogyakarta yang menjual furniture yang diinginkan. Jika sudah mencari informasi tersebut praktikan mengumpulkan katalog barang ataupun membuat mood board untuk diberikan dan didiskusikan kepada koordinator divisi.

### **3.1.5 Relevansi Dengan Mata Kuliah**

Relevansi dari kegiatan proyek Taman Cipta Karya Nusantara dengan mata kuliah dalam pembelajaran di perkuliahan yang dirasakan oleh praktikan, berupa:

- Mata kuliah “Perancangan Ruang Dalam”

Pada mata kuliah ini praktikan mendapatkan kesempatan dalam menerapkan ilmu yang didapatkan untuk diterapkan pada interior TCKN. Seperti pada teori Francis DK.Ching mengenai prinsip-prinsip desain. Salah satunya prinsip desain warna. Dalam implementasinya warna ruang dalam

Taman Cipta Karya Nusantara mengarah pada warna-warna soft yaitu warna hijau lime, coklat, dan lain sebagainya. Sehingga antara pemilihan warna cat dengan material lantai ataupun material lainnya harus memiliki kesinambungan.

- Mata kuliah “Manajemen Konstruksi”

Praktikan mendapatkan kesempatan untuk menerapkan struktur organisasi perusahaan ataupun dalam konteks time schedule pekerjaan dari proyek Taman Cipta Karya Nusantara. Dalam melakukan diskusi ataupun memberikan laporan terkait perkembangan proses desain.

### **3.1.6 Pengaruh Psikologis Manusia Terhadap Pemilihan Interior Kayu Pada Elemen Ruang Dalam Bangunan Sekolah Internasional Yogyakarta**

Tujuan utama dari karya arsitektur adalah memberikan rasa nyaman kepada penggunanya. Kata nyaman yang dimaksud memiliki dua makna, yaitu nyaman dirasakan dan nyaman untuk dilihat oleh mata. Oleh karena itu, sebagai desainer, arsitektur harus memerhatikan faktor psikologis kearsitekturan. Psikologis dalam arsitektur dapat dipahami sebagai pembelajaran terhadap suatu bangunan yang dirancang dan pengaruhnya terhadap perilaku manusia yang ada di dalamnya. Atau bisa juga melakukan suatu cara yang berorientasi pada kondisi psikologis pengguna bangunan dengan karakteristik yang berbeda-beda.

Seperti yang dikatakan oleh seorang arsitektur tersohor dari kota Bandung, Ridwan Kamil. Beliau mengatakan “sebuah karya arsitektur yang baik adalah yang tidak hanya mampu menghasilkan bangunan yang menarik secara fisik. Tetapi juga mampu melahirkan kesan nyaman bagi pengguna secara psikologis”. Penerapan psikologis arsitektur dalam kehidupan sehari-hari bisa dilihat dari segi furnitur hingga *layouting* ruangan. Konsep arsitektur yang diaplikasikan pada beberapa hal seperti

furnitur, penggunaan material, dan pemilihan warna menjadi hal yang menarik.

### 3.1.6.1 Psikologis Manusia Terhadap Interior Kayu

Penerapan elemen kayu adalah sebuah cara bagaimana manusia bereaksi terhadap interior kayu pada lingkungan mereka. Kayu telah menjadi tradisi dalam konstruksi ruang dalam secara turun-menurun disetiap generasi (Gambar 3.1.6.1.1).



**Gambar 3.1.6.1. 1 Interior Kayu**

Sumber: <https://www.bramblefurniture.com>

Dengan menggunakan kayu sebagai salah satu material konstruksi yang digunakan pada elemen ruang dalam akan memberikan rasa hangat dan nyaman. Tanpa disadari juga kayu menimbulkan kesan elegan dan mewah karna kayu memiliki nilai yang tak bisa di dapatkan secara mudah materialmnya.

Secara keseluruhan, psikologis manusia terhadap interior kayu menunjukkan bahwa elemen kayu yang diterapkan pada ruang dalam dapat membantu menciptakan suasana yang indah, hangat, dan juga nyaman. Tidak hanya terciptanya suasana yang nyaman, tetapi ketika kita meng-implementasikannya pada ruang dalam dapat menciptakan rasa lebih tenang, sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan emosional (Gambar 3.1.6.1.2).



**Gambar 3.1.6.1. 2 Natural Refuge House**

Sumber: <https://amazingarchitecture.com>

Menciptakan keterikatan emosional dengan alam dapat mendorong perasaan senang dan mengurangi perasaan negatif seperti kemarahan dan kecemasan.

Ada beberapa hal harus diperhatikan seperti jenis kayu, tekstur, dan penempatannya agar tercipta suasana yang harmoni seperti yang diinginkan. Kayu yang berwarna terang, seperti kayu jati, dan kayu pinus, dapat membawa kesan yang lebih ringan dan terang daripada kayu yang berwarna gelap, seperti pada kayu eboni dan mahogoni. Tekstur pada kayu dapat memengaruhi suasana dalam ruangan. Kayu yang memiliki tekstur halus dan memiliki permukaan yang rata dapat memberikan kesan yang lebih elegan dan formal, sedangkan kayu yang memiliki tekstur kasar dan kontras dapat memberikan kesan yang lebih rustic dan alami (Gambar 3.1.6.1.3)





**Gambar 3.1.6.1. 3 Kayu Tekstur Kasar**

Sumber: <https://interiordesign.id>

Penempatan kayu pada desain ruang dalam juga sangat memengaruhi psikologis manusia, seperti penempatannya pada lantai atau pada dinding pada kursi atau pada meja. Penempatan tersebut akan memberikan kesan yang berbeda. Tujuannya adalah menciptakan suasana yang tenang secara emosional ataupun nyaman untuk dijadikan tempat istirahat.

### **3.1.6.2 Penerapan kayu pada ruang dalam sekolah internasional Yogyakarta**

Manusia dan lingkungan memiliki hubungan yang erat karena saling memberikan timbal balik. Lingkungan memengaruhi hidup manusia dan sebaliknya manusia juga memberi pengaruh pada kualitas lingkungan. Pada nyatanya hari ini justru tidak seperti itu, pola hidup manusia condong tidak mempedulikan atau malah merusak lingkungan. Padahal dalam kehidupan nyata, manusia membutuhkan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dalam melakukan berbagai aktivitasnya. Dengan adanya sekolah internasional ini diharapkan membawa perubahan bagi lingkungan. Sehingga dapat tercapai keselarsan antara alam dan manusia, Nantinya akan menimbulkan hubungan timbal balik yang baik antara lingkungan dan manusia. Dengan mengusung gaya



neovernakular pada bangunan internasioanal tentunya interior kayu akan banyak digunakan pada setiap elemen ruang dalamnya.

Untuk merespon alam tersebut bangunan sekolah internasional Yogyakarta yang didesain oleh Puri Desain Indonesia, mengambil unsur alam yang seharusnya ada diluar ruangan menjadi ada didalam ruangan. Unsur alam tersebut adalah kayu. Kayu pada bangunan sekolah internasional digunakan pada elem ruang dalam seperti pada Dinding, lantai, dan furniture. Kayu sebagai unsur alam dapat memberikan rasa nyaman bagi yang merasakannya.

Penerapan interior kayu pada sekolah internasional salah satunya ada pada koridor lantai satu.



**Gambar 3.1.6.2. 1 Koridor Lantai 1**

Sumber: Puri Desain, 2023

Pada koridor lantai satu penerapan material kayu ada pada partisi kisi-kisi yang fungsinya untuk *welcoming* menuju restoran. Kayu yang digunakan adalah kayu solid berwarna gelap yang bertujuan menciptakan kesan alami. Material kayu yang dipilih sebagai elemen dinding yang fungsinya sebagai partisi kisi-kisi dinilai cocok secara estetika saat diterapkan dengan pengayaan neovernakular baik dari segi warna,

keseuain dengan suasana sekitar, maupun efek yang ditimbulkan pada atmosfir ruang. Secara garis besar peran implemtasi interior kayu terhadap elemen dinding pada faktor keindahan dan kenyamanan dinilai berpengaruh (Gambar 3.1.6.2.1).

Penerapan interior kayu pada ruang guru sangat memberikan begitu banyak kesan tersendiri bagi penggunaanya (Gambar 3.1.6.2.2)



**Gambar 3.1.6.2. 2 Interior Ruang Guru**

Sumber: Puri Desain, 2023

Penerapan pada jenis elemen dinding dan furnitur pada pemilihan dan pengolahan material kayu dinilai sangat baik. Puri Desain Indonesia memilih material panel dinding dengan *finishing* motif kayu untuk pembeda antar ruang santai dan ruang kerja, finishing furnitur meja kerja dengan menggunakan kayu solid, dan kabinet yang menggunakan bahan multiplek yang di *finishing* dengan HPL motif kayu. Penerapan interior kayu diatas memberikan kesan yang lebih elegan dan formal. Perpaduan antar kayu berwarna gelap dan terang menjadikan hal tersebut kontras dan menimbulkan efek romantis, Komposisi material-material diatas sebagai elemen interior dinilai cocok secara estetika saat diterapkan dengan pegayaan neovernakular baik dari segi warna, kesesuaian dengan suasana sekitar, maupun efek yang ditimbulkan pada

atmosfir ruang. Secara garis besar peran implemtasi interior kayu terhadap elemen dinding pada faktor perasaan senang dan mengurangi perasaan negatif dinilai berpengaruh.

Kelas *Toodler* yang berada di lantai dua, keseluruhan furniturnya menggunakan elemen kayu pada elemen furniturnya.

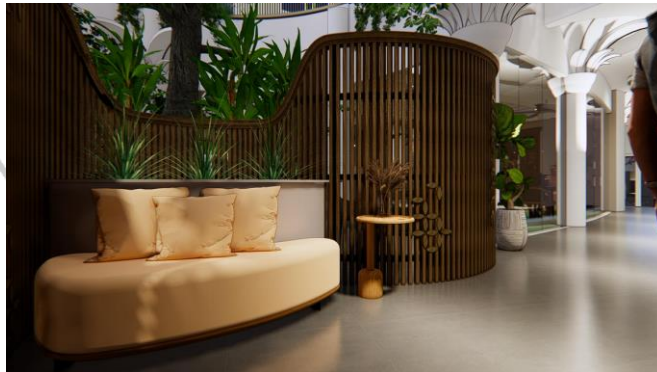


**Gambar 3.1.6.2. 3 Interior Kelas Toodler**  
Sumber: Puri Desain,2023

Dalam implementasinya, Secara umum Puri Desain Indonesia memilih material kayu asli dengan finishing natural transparan untuk dipakai dalam hampir seluruh desain furnitur pada tiap-tiap ruang. Adapun jenis furnitur yang berada di ruang kelas *toodler* kebanyakan bersifat *build in dan free standing*. Tone warna yang dihasilkan dari elemen kayu alami ini pada akhirnya menghasilkan kesan homy. Maka dari itu, disimpulkan bahwa, peran implementasi furnitur merupakan salah satu hal yang vital pada faktor kebetahan anak-anak yang beraktivitas di ruang kelas ini. Bentuk dan materialnya dinilai berpengaruh. Terutama karena membantu terbentuknya atmosfir ruang yang berasal dari tone warna dan sifat material kayu yang dominan pada furnitur. Material kayu di diatas sebagai elemen furnitur dinilai cocok secara estetika saat diterapkan dengan pegayaan neovernakular baik dari segi warna,

keseuain dengan suasana sekitar, maupun efek yang ditimbulkan pada atmosfer ruangan. Secara garis besar peran implementasi interior kayu terhadap meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan emosional dinilai berpengaruh (Gambar 3.1.6.2.3).

Ruang tunggu lift menjadi salah satu spot dimana interior kayu di jadikan elemen dinding (Gambar 3.1.6.2.4)

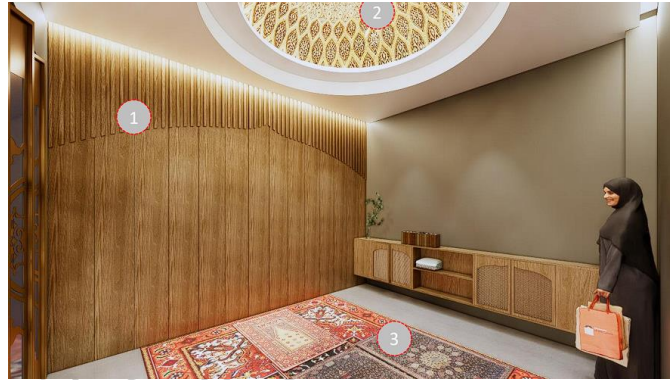


**Gambar 3.1.6.2. 4 Ruang Tunggu Lift**

Sumber:Puri Desain,2023

Jenis material kayu yang Puri Desain Indonesia rancang pada elemen dinding terhadap ruang tunggu *lift* memberikan kesan ingin berlama-lama walaupun pada nyatanya banyak ruang tunggu *lift* membuat penggunaanya tidak nyaman. dinilai sangat baik. Dalam implementasinya karena unsur alami sangat ditonjolkan pada elemen dindingnya. Kesan menyatu dengan alam menimbulkan suasana yang hangat pada atmosfer ruangnya. Secara umum Puri Desain Indonesia memilih material kayu dengan finishing natural transparan. Secara garis besar peran implementasi interior kayu terhadap elemen dinding pada faktor perasaan senang dan mengurangi perasaan negatif dinilai berpengaruh.

Mushola yang hadir pada bangunan internasional memiliki kesan hangat dan nyaman bagi penggunanya (Gambar 3.1.6.2.5).



**Gambar 3.1.6.2. 5 Ruang Mushola**

Sumber: Puri Desain,2023

Pemilihan jenis material serta pengolahannya terhadap ruangan mushola terhadap elemen dinding dan furnitur dinilai berpengaruh kepada psikologis penggunanya. Dalam implementasinya, Puri Desain Indonesia memilih material dinding dengan menggunakan *teakwood* dan finishing kabinet menggunakan HPL motif kayu. Selain itu, dinding sebelah kanan dibiarkan begitu saja agar hadir gaya industrial pada mushola. Dengan dipadukan tembok bergaya industrial sangat menguatkan kesan nyaman dan indah pada ruangan mushola ini. warna kontras dengan komposisi material-material di atas sebagai elemen dinding dinilai cocok secara estetika saat diterapkan dengan peng-gayaan neovernakular. Dari segi warna, kesesuaian dengan gaya, maupun efek yang ditimbulkan pada atmosfir ruang. Secara garis besar, peran implementasi material dinding pada terciptanya efek romantis dinilai berpengaruh.



### 3.2 Proyek Tawang Sastro

Proyek Tawang Sastro merupakan salah satu proyek yang dikerjakan oleh praktikan selama masa kerja profesi berlangsung. Tawang Sastro adalah sebuah proyek yang berfokus pada lansekap yang dimana tujuannya sebagai wadah untuk kegiatan sosial bagi masyarakat sekitar ataupun komunitas di Kota Bantul. Pemilik Tawang Sastro sendiri adalah seseorang aktivis lingkungan yang cinta pada lingkungannya dan ingin menjadikan lahannya sebagai bentuk kepedulian kepada masyarakat lingkungan. Lokasi proyek ini ber-alamat di Jln. Wareng Raya, Jetis, Palbapang, Kec. Bantul, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.



**Gambar 3.2. 1 Kondisi Tapak Tawang Sastro**

Sumber: Pribadi,2023

Didasarkan oleh keinginan dan impian klien, menginginkan lahan yang dimilikinya dapat bermanfaat untuk orang sekitar. Tawang Sastro sendiri akan menjadi sebuah wadah untuk tujuan kreatif dan kolaborasi antar komunitas. Berkebun secara organik adalah salah satu cara yang dapat dijadikan ide aktivitas dan terdapat hubungan erat dengan arsitektur ekologi. Nantinya arsitektur ekologi akan diterapkan pada konsep lansekap Tawang Sastro yang didasarkan pada pepatah sederhana bahwa ketika kita memberi makan tanah, tanaman akan tumbuh subur (Gambar 3.1.1).

### 3.2.1 Bidang Kerja

Tawang Sastro merupakan salah satu proyek CV.Puri Desain Indonesesia yang masih pada tahap pengajuan proposal desain. Proposal desain bertujuan untuk memberikan ide atau gagasan dari rencana desain yang sudah dibuatkan dalam bentuk *power point* ataupun sketsa. Pada proyek Tawang Sastro juga praktikan ditugaskan dalam membuat konsep desain Tawang Sastro. Untuk tahap proposal desain Tawang Sastro praktikan sudah melakukan dua kali pengajuan kepada pihak klien.

Praktikan diarahkan untuk melakukan pengajuan dengan cara mengirim sketsa *masterplan* sebagai acuan dalam pengerjaan proyek agar sistematis, lancar, dan runut sesuai dengan yang direncanakan. Sebelumnya pun praktikan sudah melakukan kunjungan lapangan untuk mengukur tapak. Dalam pengukuran tapak praktikan melihat salah satu kendala yaitu kurangnya area pendukung kendaraan. Sehingga itu perlu dipikirkan kembali mengenai desain lahan parkir dan aksesnya. Karena Tawang Sastro direncanakan menjadi ruang komunal yang pastinya akan banyak elemen masyarakat yang menggunakan ruang komunal tersebut.

### 3.2.2 Pelaksanaan Kerja

Pembuatan *masterplan* Tawang Sastro diawali dengan diskusi bersama *principal architect*, yaitu Pak Cahyo yang mengarahkan terlebih dahulu *step by step* dalam menyelesaikan permasalahan perancacangan yang ada pada tapak ataupun isu yang akan diangkat pada konsep. Berikut tahap pelaksanaan kerja dalam proses desain Tawang Sastro yang dikerjakan oleh praktikan:

- Pengukuran Tapak Tawang Sastro

Praktikan terlebih dahulu di arahkan untuk memahami kondisi tapak mengenai pepohonan yang tidak boleh di tebang untuk menjaga



kelestarian alam dan pohon. Maka dari itu praktikan diarahkan ketika kunjungan lapangan untuk memberikan tanda pada pohon eksisting dan memberikan keterangan ukuran agar pohon tersebut tidak ditebang saat pelaksanaan pembangunan nantinya (Gambar 3.1.2.1).



**Gambar 3.2.2 1 Pengukuran Tapaak Tawang Sastro**  
Sumber: Pribadi, 2023

Pengukuran pohon ini bertujuan agar praktikan mengetahui dengan jelas bagaimana cara mengukur jarak dengan alat ukur manual. Kurang lebih ada 8 pohon eksisting yang dipertahankan karena mengingat pohon tersebut sudah tumbuh besar (Gambar 3.2.2.2).



**Gambar 3.2.2 2 Data Pohon Eksisting**  
Sumber: Pribadi, 2023

- Pembuatan Konsep

Pada dasarnya praktikan diarahkan untuk mengaitkan konsep dengan ekologi arsitektur, yang dimana konsep tersebut dapat menjawab isu yang berangkat dari kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. *Focus On Garden & Organic Flower*, merupakan konsep yang akan diterapkan untuk menjawab isu tersebut. Garis besar konsep tersebut adalah menjaga ekosistem, kesehatan tanah, dan lingkungan sekitarnya, dengan memanfaatkan proses ekologi dan keanekaragaman hayati yang telah disesuaikan dengan kondisi sekitar. Berangkat dari konsep tersebut diharapkan akan ada kolaborasi antara masyarakat dan juga komunitas untuk menjadikan area tersebut sebagai *communal space*. Penataan lansekap yang tertata memiliki peran dalam menciptakan *communal space* yang mewadahi aktivitas masyarakat dan juga dapat menjaga lingkungan (Gambar 3.2.2.3)



**Gambar 3.2.2 3 Presentasi Konsep**  
Sumber: Pribadi,2023

- *Blok plan* Tawang Sastro

Dalam pembuatan *blok plan* praktikan diarahkan untuk berdiskusi terlebih dahulu dengan Pak Cahyo untuk pembagian zoning area.





**Gambar 3.2.2 5 Kolaborasi Tim**  
Sumber: Pribadi,2023

### 3.2.3 Kendala yang Dihadapi

Praktikan memiliki kendala pada proyek Tawang Sastro dalam hal mengolah lahan yang datar menjadi berkontur dengan organisasi ruang yang sudah dibuat. Selain itu juga praktikan kesulitan dalam hal mengolah kembali bentuk desain Tawang Sastro, karena sebelumnya sudah memiliki *masterplan* yang sudah dibuat.

Untuk kendala lainnya adalah bagaimana praktikan dapat mengembangkan Tawang Sastro untuk dapat dikenal luas di daerah Yogyakarta dan sekitarnya karena melihat letak Tawang Sastro yang kurang strategis. Praktikan juga mengalami kendala lain dalam hal menerapkan konsep ekologi ke dalam proyek Tawang Sastro.

### 3.2.4 Cara Mengatasi Kendala

Praktikan menghadapi kendala dengan cara mencari studi literatur ataupun preseden dalam hal desain kontur agar mendapatkan ide desain yang lebih baik. Setelah itu praktikan mencoba menerapkan ilmu yang didapat dengan berulang-ulang. Untuk kesulitan lainnya praktikan mencoba untuk berdiskusi dan meminta pendapat kepada rekan kerja lainnya supaya

mendapatkan sudut pandang mengenai desain yang berbeda-beda.

Praktikan juga tidak segan untuk bertanya mengenai kesulitan yang dihadapi agar dapat berkomunikasi dengan baik. Dalam hari libur kerja pun praktikan tetap mencoba hal-hal yang menurutnya sulit untuk mendapatkan jawaban dari kesulitan tersebut. Karena di tempat kerja praktikan terdapat perpustakaan pribadi milik Pak Cahyo selaku *principal architect*, jadi praktikan mencari buku panduan yang cocok dengan permasalahan yang dihadapi. Seperti untuk konsep ekologi praktikan mencoba melihat preseden dari buku yang dibuat dari hasil karya-karya *WOHA Architect*.

### 3.2.5 Relevansi dengan Mata Kuliah

Relevansi antara kegiatan praktik kerja dengan ilmu yang didapat ketika pembelajaran di kampus adalah praktikan banyak sekali menyerap hal baru ketika kerja praktik. Sehingga praktikan memiliki perkembangan dalam pencapaian ilmu arsitektur baik itu yang didapat dari perkuliahan ataupun dari praktik kerja. Berikut relevansi mata kuliah dengan pekerjaan proyek Tawang Sastro yang didapat oleh praktikan.

- Mata kuliah “Perancangan Ruang Luar”

Pada mata kuliah ini praktikan mendapatkan teori dari Eckbo (1969), dalam bukunya yang berjudul *The Landscape We See*. Buku ini menjelaskan mengenai beberapa unsur dalam perancangan lanskap. Salah satunya unsur garis, garis yang digunakan dalam desain lanskap adalah garis yang membentuk pola linier. Pola dua dimensi di atas tanah membentuk “rasa” mengenai volume dan pergerakan pada ruang. Pada pola 3 dimensi, menghasilkan hubungan yang memunculkan “rasa” akan struktur, tensi, dan volume. Terdapat bentuk lain dari garis, yaitu garis siluet. Garis siluet terbentuk dari topografi,

bebatuan, vegetasi, struktur, atau obyek lain yang setara yang berpengaruh pada lansekap.

Dalam penerapannya praktikan mencoba membuat hal tersebut dengan pertimbangan menggunakan layer vegetasi sesuai yang dipelajari pada saat magang industry di PT.Jaya Real Property. Dalam dunia lansekap terbagi menjadi *hardscape* dan *softcape*. Selain itu juga praktikan mendapatkan ilmu baru dalam mendesain lahan yang sebelumnya datar menjadi berkontur dengan menggunakan imajinasi yang kuat.

### **3.3 Proyek Tugu Perbatasan Kota Bantul**

Proyek gerbang perbatasan Kota Bantul adalah proyek yang dikerjakan praktikan dalam masa kerja profesi berlangsung. Gerbang Perbatasan yang dikerjakan praktikan merupakan gerbang perbatasan kabupaten, kecamatan, dan dusun/desa kota Bantul. Praktikan memulai proyek ini dengan membuat 3D modeling menggunakan *software sketchup*. Pada tahap pembuatan 3D model tentunya praktikan diarahkan pada referensi desain yang sudah dibuat sebelumnya. Banyak elemen yang dimasukkan pada tahap pembuatan model, setiap bentuk yang dibuat mengacu pada filosofi yang erat kaitanya dengan Kota Bantul.

#### **3.3.1 Bidang Kerja**

Bidang Kerja yang dilakukan dalam proyek ini adalah membuat tugu perbatasan yang dimana desain tersebut didasarkan pada filosofi Kota Bantul. Proyek ini merupakan proyek dinas PUPR Kota Bantul yang meminta kepada Puri Desain Indonesia agar mendesain tugu perbatasan tersebut. Tugu perbatasan yang dibuat meliputi tugu perbatasan untuk Kabupaten, Kecamatan, dan dusun/desa. Untuk Desain tugu tersebut hanya satu desain yang nantinya akan ada perbedaan ukuran pada masing-masing tugunya. Tugu Perbatasan Kabupaten akan ditempatkan di jalan Raya yang menjadi pembatas antara Kota Bantul dan kota tetanganya, tugu perbatasan kecamatan menjadi pembatas kecamatan yang ada di

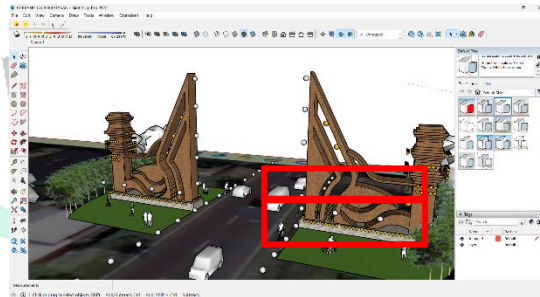


Kota Bantul, dan tugu perbatasan dusun/desa sebagai pembatas desa di Kota Bantul.

### 3.3.2 Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kerja pada proses proyek gerbang perbatasan dibagi menjadi 3 bagian, yaitu:

1. Membuat model 3D untuk keperluan visualisasi dalam rangka presentasi pada dinas PUPR Kota Bantul (Gambar 3.3.2.1).



**Gambar 3.3.2 1 Tugu Perbatasan**

Sumber: Pribadi, 2023

Pembuatan gerbang perbatasan mengacu pada filosofi yang erat kaitanya dengan Kota Bantul. Sisi kanan tugu perbatasan terdapat bentuk seperti ombak. Menjelaskan bahwa kota Bantul dekat dengan Pantai. Ombak pun memiliki arti bagi kota Bantul sebagai arti dari keberanian. Diatasnya bentuk ombak ada bentuk yang merepresentasi dari bentuk daun. Bentuk daun tersebut menjelaskan bahwa Kota Bantul adalah daerah yang kaya akan pangan.

2. Membuat kolase dengan *software photoshop*. Pada tahap ini praktikan membuat visualisasi untuk menjelaskan penempatan gerbang perbatasan pada area yang akan dibangun.

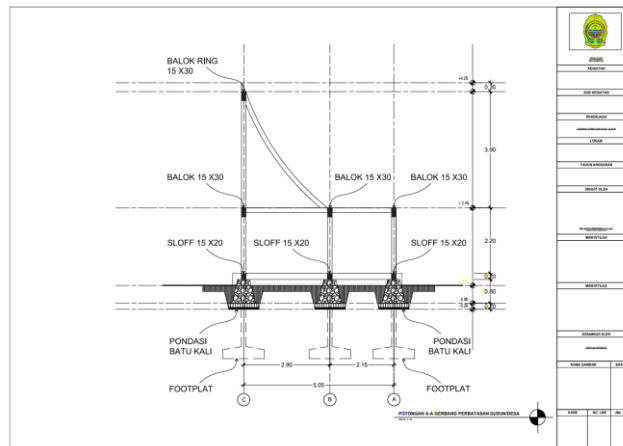




**Gambar 3.3.2 2 Kolase Tugu Perbatasan**  
 Sumber: Pribadi,2023

Kolase tersebut dibuat skalatis dengan kondisi dilapangan, tolak ukurnya adalah dengan adanya elemen manusia (Gambar 3.3.2.2).

3. Tahap ketiga adalah pembuatan gambar teknis denah, tampak,dan potongan. Gambar teknis dibuat karna proposal desain untuk tugu sudah di setujui oleh dinas PUPR Kota Bantul.



**Gambar 3.3.2 3 Potongan Tugu Perbatasan**  
 Sumber: Pribadi,2023

Terdapat informasi dalam pembuatan potongan tugu perbatasan (Gambar 3.3.2.3). Tujuan informasi tersebut adalah memberikan informasi kepada tukang agar dapat memahami gambar kerja dan hasilnya akan sesuai dengan rencana desain yang sudah diajukan.

### **3.3.3 Kendala yang Dihadapi**

Kendala yang dihadapi selama proses pengerjaan proyek tugu perbatasan adalah terjadi kesalahan atau *miss communication* saat pembuatan gambar teknis, dikarenakan praktikan kurang memahami gambar teknis yang dimaksudkan. Gambar teknis yang dimaksud adalah gambar teknis yang dari tahap awal pembuatannya lengkap dengan keterangan informasi yang dibutuhkan oleh tukang, seperti keterangan sloff, keterangan material, dan keterangan elevasi. Praktikan juga belum pernah melakukan kunjungan lapangan ke tapak yang akan dijadikan untuk tugu perbatasan, sehingga saat pembuatannya mengalami kesulitan untuk dimensi tugu yang sesuai untuk tugu kabupaten, kecamatan, dan desa/dusun.

### **3.3.4 Cara Mengatasi Kendala**

Praktikan dalam mencari solusi terhadap masalah-masalah yang dihadapi adalah dengan cara berdiskusi bersama pembimbing kerja profesi dilapangan. Bertanya dan mengasistensikan pembuatan gambar kerja yang dimaksudkan agar sesuai dengan yang diharapkan. Kunjungan lapangan pada tapak tidak lakukan. Tetapi sebagai gantinya untuk mengetahui kondisi tapak praktikan diarahkan untuk melihat elemen manusia dan kendaraan untuk mengetahui perbandingan ukuran tugu perbatasan pada Kabupaten, Kecamatan, dan Desa/Dusun.

### **3.3.5 Relevansi dengan Mata Kuliah**

Relevansi mata kuliah dengan proyek tugu perbatasan adalah mengenai informasi yang di buat dalam gambar kerja ternyata harus lengkap dan bisa dibaca dan dipahami oleh berbagai pihak. Informasi yang lengkap ternyata dapat memberikan dampak besar juga terhadap desain suatu bangunan, yang dimana dengan adanya informasi lengkap dalam gambar kerja pembangunan di lapanganpun tidak akan meleset dari desain yang diajukan di awal.

- Mata Kuliah “Teknik komunikasi arsitektur”

Pada mata kuliah ini praktikan diajarkan bagaimana membuat atau mengkomunikasikan apapun yang ingin kita buat agar pesan tersebut dapat tersampaikan dengan jelas dan terarah.

- Mata Kuliah “Digital Arsitektur 1”

Pada mata kuliah ini praktikan diajarkan menggunakan *SketchUp*, *Photoshop*, dan *Autocad*. Pada proyek pembuatan tugu perbatasan praktikan meng-kolaborasikan ketiga *software* tersebut sehingga dapat menyelesaikan proyek dengan cepat dan juga baik.

