

## BAB IV

### PEMBAHASAN PROYEK DJITOE GRAND SQUARE

#### A. PROYEK DJITOE GRAND SQUARE

##### 1. Latar Belakang Proyek

Semakin gencarnya pembangunan mall dewasa ini, akan memberi ruang yang luas bagi perusahaan-perusahaan untuk mengembangkan sayap usahanya. Persaingan antar perusahaan bukan lagi semata-mata pada tingkat kualitas produk atau jasa yang ditawarkan, namun lebih pada cara bagaimana manajemen untuk menarik. Industri pusat perbelanjaan merupakan salah satu industri nasional yang memegang peranan penting dalam perekonomian di Indonesia.

Jumlah penduduk lebih dari 6.000.000 jiwa Solo Raya merupakan lokasi yang potensial untuk menanamkan investasi dalam perbelanjaan. Sudah terdapat beberapa pusat perbelanjaan di Solo Raya (Surakarta, Boyolali, Sukoharjo, Karanganyar, Wonogiri, Sragen, dan Klaten) seperti Solo Grand Mall (Surakarta), Solo Square (Surakarta), Solo Paragon Lifestyle Mall (Surakarta), The Park Mall (Sukoharjo), Hartono Mall (Sukoharjo), Palur Plaza (Karanganyar). Namun pusat perbelanjaan tersebut mayoritas terdapat di daerah Timur-Utara kota Surakarta dan di Tengah-Utara kota Surakarta. Pembangunan Djitoe Grand Square didaerah Klodran, Karanganyar diharapkan dapat memenuhi permintaan akan perbelanjaan di bagian Barat-Selatan dari kota Surakarta. Akses transportasi menuju tempat cukup memadai, sehingga mobilitas yang terjadi tinggi dan memiliki potensi yang tinggi pula.

## 2. Tujuan Proyek

Tujuan dari proyek Djitoe Grand Square adalah:

- a. Mengembangkan bidang usaha dari PT. Fajar Bangun Raharja selain dari perumahan;
- b. Memenuhi kebutuhan masyarakat akan pusat perbelanjaan di Solo Raya (khususnya sebelah Barat-Selatan dari kota Surakarta).

## 3. Cara Mendapatkan Proyek Djitoe Grand Square

Proyek konstruksi termasuk pada konstruksi gedung yang bersumber dari proyek pihak swasta yang ditujukan pada CV. Yasa Grahatama melalui menunjukan langsung oleh *Project Manager* PT. Fajar Bangun Raharja yang dahulu adalah murid bapak Marsudi (Alm.).

## 4. Identifikasi Proyek

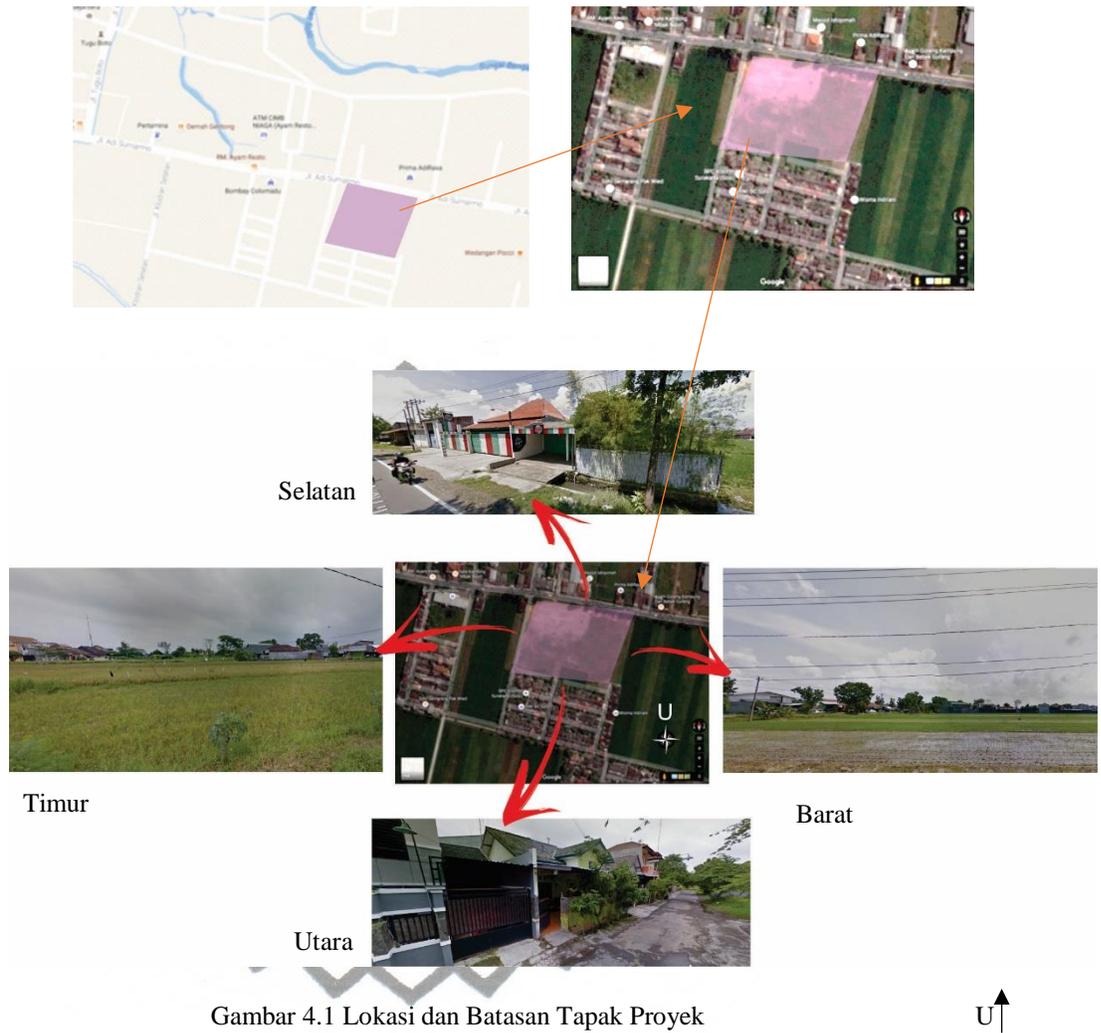
### a. Data Fisik

- Lokasi dan Batas-batasnya

Djitoe Grand Square direncanakan terletak di Jalan Adi Sumarmo, Klodran, Karanganyar. Terdapat didekat jalan keluar tol Solo-Kertosno membuat jalan didepan lokasi cukup ramai sehingga potensial jika dibangun pusat perbelanjaan.

Tapak seluas  $\pm 23.000 \text{ m}^2$ , berikut batas-batas tapak:

- Utara: Jalan Adi Sumarmo, Karanganyar
- Timur: Persawahan
- Selatan: Pemukiman Warga
- Barat: Jalan Perkampungan



Gambar 4.1 Lokasi dan Batasan Tapak Proyek

Sumber: Google Maps, 2016

b. Data Teknis

Nama Proyek	: Pra-Rencana Djitoe Grand Square
Lokasi	: Jalan Adi Sumarmo, Klodran, Karanganyar
Pemilik	: PT. Fajar Bangun Raharja
Luas Tanah	: ± 23.000m <sup>2</sup>
Luas Total Bangunan	: ± 26.000m <sup>2</sup>
Jumlah Lantai	: 5 lantai (2 basement)
Konsultan Perencana	: PT. Yasa Grahatama

Biaya Proyek : ± Rp. 260.000.000.000,00 (260 Milyar)  
 Biaya Pra-Rencana : ± Rp. 250.000.000,00 (250 Juta)  
 Kondisi Proyek :

Djitoe Grand Square (Agustus 2016) masih dalam tahap proses pra-rencana dan sedang menunggu *Feasibility Study* yang dilakukan oleh ahli ekonomi (telah memakan waktu 2 bulan-Juli dan Agustus- dari target). Proses pra-rencana ini masih setengah jalan sehingga ketika praktikan mulai kerja prakter, pekerjaan dimulai dari tahap 0% karena untuk mempersiapkan desain cadangan apabila desain yang sudah diajukan tidak lolos *Feasibility Study*.

#### 5. Term of Reference (ToR)

Eksterior bangunan proyek Djitoe Grand Square menggunakan gaya arsitektur modern minimalis, yang ditekankan pada bentuk “*Framing*” sesuai oleh permintaan klien. Adapun kebutuhan ruangnya:

Tabel 4.1 Kebutuhan Ruang Djitoe Grand Square

No.	Nama Ruang	Luas (m <sup>2</sup> )	Jumlah (buah)
<b>Core (Seluruh Lantai)</b>			
1.	Lift	-	2
2.	Tangga darurat	-	1
3.	SDP	8	1
4.	AHU	10	1
5.	Shaft sampah	2	1
6.	Shaft AC	2.5	1
<b>Mini Core (Seluruh Lantai)</b>			
7.	SDP	15	1
8.	AHU	16	1
9.	Shaft sampah	2	1

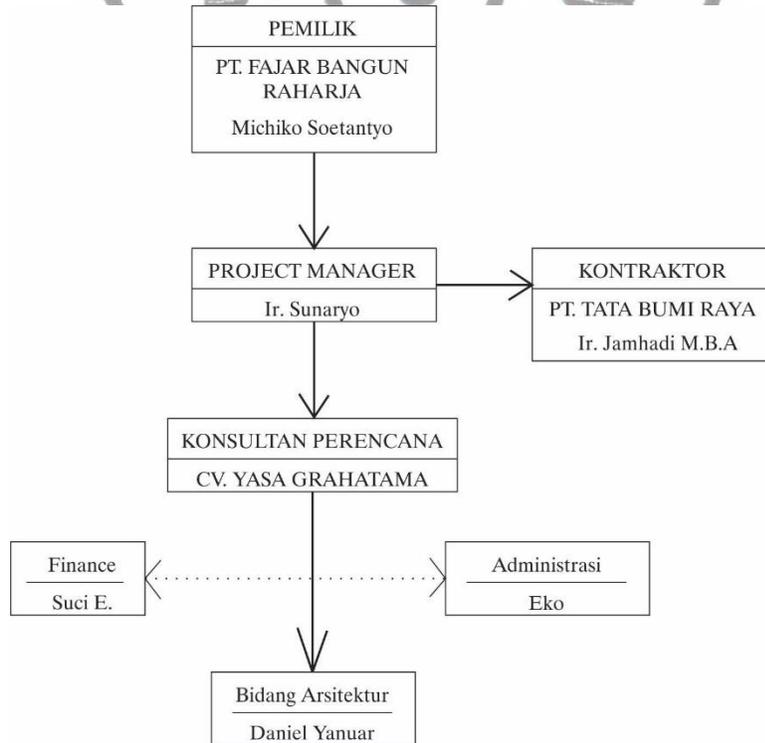
10.	Shaft AC	4	1
Lt. Basement 2			
11.	<i>Chiller</i>	78	2
12.	<i>Ground Water Tank</i>	60	1
13.	Ruang Pompa	50	1
14.	STP	64	2
15.	Peresapan	30	1
16.	<i>Septicktank</i>	60	1
17.	R. Genset	82	1
18.	R. Trafo	37	1
19.	R. Telepon	18	1
20.	R. PLN	2.5	1
21.	R. ME	72	1
22.	Area Toilet	4 bilik	2
23.	Ekskalator	-	1
24.	<b>Core</b>	-	2
25.	<b>Mini Core</b>	-	2
Lt. Basement 1			
26.	<i>Ekskalator</i>	-	1
27.	<b>Core</b>	-	2
28.	<b>Mini Core</b>	-	2
29.	Area Toilet	4 bilik	2
Lt. Basement 1 dan 2			
30.	Parkir mobil	-	300 mobil
31.	Parkir motor	-	1000 motor
Lantai Dasar			
32.	<b>Core</b>	-	2

33.	<b>Mini Core</b>	-	2
34.	<i>Ekskalator</i>	-	3
35.	<i>Lift Utama</i>	-	3
36.	Area Toilet	8 bilik	2
37.	<i>Anchor</i>	± 600	2
38.	<i>Mini Anchor</i>	± 250	2
39.	<i>Medium Tenant</i>	32	6
40.	<i>Small Tenant</i>	16	9
41.	Gudang Anchor	60	2
42.	Gudang Makanan Anchor	65	1
Lantai 1			
43.	<b>Core</b>	-	2
44.	<b>Mini Core</b>	-	2
45.	R. Pengelola	± 230	1
46.	<i>Ekskalator</i>	-	2
47.	<i>Lift Utama</i>	-	3
48.	Area Toilet	8 bilik	2
49.	<i>Anchor</i>	± 600	2
50.	<i>Mini Anchor</i>	± 250	4
51.	<i>Medium Tenant</i>	32	7
52.	<i>Small Tenant</i>	16	18
53.	Gudang Anchor	60	2
Lantai 2			
54.	<b>Core</b>	-	2
55.	<b>Mini Core</b>	-	2
56.	<i>Ekskalator</i>	-	3
57.	<i>Lift Utama</i>	-	3

58.	Area Toilet	8 bilik	2
59.	<i>Mini Anchor</i>	± 100	4
60.	<i>Medium Tenant</i>	8	6
61.	R. Pengelola	± 230	1
62.	Cinema	1600	1
63.	Timezone	520	1
64.	Inul Vista	350	1
<i>Top Floor</i>			
65.	<b>Core</b>	-	2
66.	<b>Mini Core</b>	-	2

Sumber: CV. Yasa Grahatama, 2016

6. Struktur Organisasi Proyek



Skema 4.1 Skema Struktur Organisasi Proyek

Sumber: CV. Yasa Grahatama

#### 7. Kedudukan Praktikan dalam Proses Kerja

Dalam prakteknya, praktikan dibimbing oleh kepala bidang arsitektur CV. Yasa Grahatama. Diberi tugas sebagai drafter dan diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat dalam membuat desain alternatif dari proyek berupa desain (2D dan 3D).

#### 8. Status Pelaksanaan Proyek Djitoe Grand Square

Proyek Djitoe Grand Square baru mencapai tahap Pra-Rancangan. Tahapan yang seharusnya sudah dilalui adalah tahap Perencanaan yang didalamnya memuat *Feasibility Study*/Studi kelayakan. Namun dalam prakteknya, si pemilik meminta konsultan untuk membuat Konsep Perancangan terlebih dahulu (tahap Pra-Rancangan), baru setelahnya dilakukan *Feasibility Study* (yang kemudian menyebabkan proyek tertunda hingga 3 bulan-Agustus, September, Oktober). Saat ini *Feasibility Study* mencapai proses menunggu konfirmasi kesediaan dari pihak pemerintah Kabupaten Karanganyar untuk menyetujui proyek. Jika nanti sudah ada hasil baik dari *Feasibility Study*, maka akan dilakukan penunjukan Konsultan MK kemudian tahapan proyek konstruksi akan dilanjutkan.

#### 9. Jadwal Pengerjaan Proyek Pra-Rancangan Djitoe Grand Square

**GAMBAR HASIL PRA RENCANA  
APARTEMEN & MALL DJITOE GRAND SQUARE**

Nama Proyek: Apartemen & Mall Djitoe Grand Square

Pemilik: PT. Fajar Bangun Raharja

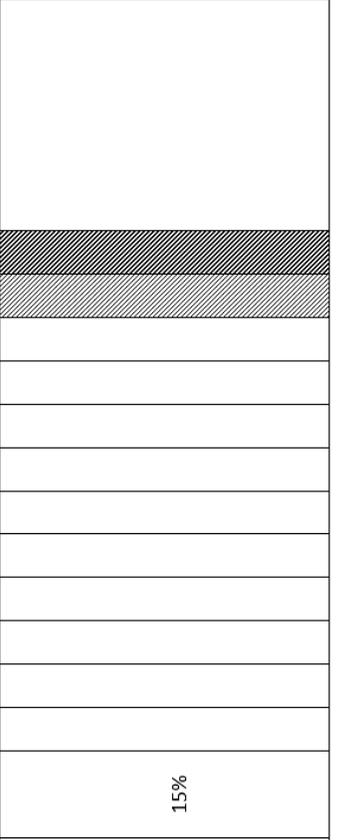
Lokasi: Jl. Adi Sumarmo, Klodran, Karanganyar

Luas Lahan: 23.000 m<sup>2</sup>

Produk yang dihasilkan dari proses pra – rencana meliputi:

No.	Jenis Gambar	Mall	Apartemen	Bobot	Jadwal Pelaksanaan												Keterangan
					Bulan ke-1				Bulan ke-2				Bulan ke-3				
					1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Konsep Dasar	Keseluruhan		5%													
2.	Site Plan	Keseluruhan		10%													
3.	Situasi	Keseluruhan		10%													
4.	Denah	a. Denah Basement b. Denah Mezzanine c. Denah Groundfloor d. Denah Lantai 1 e. Denah Lantai 2	a. Denah Basement b. Denah Mezzanine c. Denah Groundfloor d. Denah Lantai 1 e. Denah Lantai 2 f. Denah Lantai 3 g. Denah Lantai 4 h. Denah Lantai 5 i. Denah Lantai 6 j. Denah Unit Type A k. Denah Unit Type	20%													



8.	<b>Perspektif Interior</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Perspektif Main Atrium</li> <li>b. Perspektif Retail Shop</li> <li>c. Perspektif Anchor</li> <li>d. Perspektif Lantai Groundfloor</li> <li>e. Perspektif Lantai 1</li> <li>f. Perspektif Lantai 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Perspektif Main Lobby</li> <li>b. Perspektif Fitness Area</li> <li>c. Perspektif Secondary Lobby</li> <li>d. Perspektif Unit Type A</li> <li>e. Perspektif Unit Type B</li> <li>f. Perspektif Unit Type C</li> </ul>	15%	
----	----------------------------	--	--	-----	--

Nb : Pembayaran dilakukan sesuai dengan prestasi pekerjaan.

Diperiksa dan Disetujui

**Ir. Sunaryo**  
Project Manager

Surakarta, 9 Oktober 2015  
Dibuat Oleh  
CV. Yasa Grahatama

**Ir. Marsudi, MT.**  
Ketua

Mengetahui dan Menyetujui

**Michiko Soetantyo**  
Owner

## B. PEMBAHASAN CV. YASA GRAHATAMA

1. Alur Kerja Secara Umum (dalam Perancangan) oleh CV. Yasa Grahatama:
  - 1) Klien menunjuk langsung konsultan perencana;
  - 2) Konsultan perencana menerima pekerjaan dan mengajukan penawaran;
  - 3) Rapat penerimaan penawaran/negosiasi (*intern*);
  - 4) Pemutusan Termin (cara pembayaran dalam dokumen perjanjian yang dikatikan dengan prestasi kemajuan pekerjaan atau sering disebut dengan bobot prestasi);
  - 5) Pengelolaan SPK (Surat Perintah Kerja);
  - 6) Rapat penandatanganan kontrak (konsultan dengan klien);
  - 7) Pengerjaan berdasarkan Termin dan tidak melebihi waktu yang ditentukan;
  - 8) Penyerahan gambar/barang;
  - 9) Revisi berdasarkan Termin;
  - 10) Finalisasi gambar rancangan dan pembayaran Termin;
  - 11) Masuk ke tahap pembuatan DED (gambar kerja lengkap)
  - 12) Konsultan perencana menerima pekerjaan dan mengajukan penawaran (DED);
  - 13) Rapat penerimaan penawaran/negosiasi (*intern*);
  - 14) Pemutusan Termin (cara pembayaran dalam dokumen perjanjian yang dikatikan dengan prestasi kemajuan pekerjaan atau sering disebut dengan bobot prestasi) DED;
  - 15) Pengelolaan SPK (Surat Perintah Kerja) DED;
  - 16) Rapat penandatanganan kontrak (konsultan dengan klien) DED;
  - 17) Pengerjaan berdasarkan Termin dan tidak melebihi waktu yang ditentukan;
  - 18) Penyerahan gambar DED;
  - 19) Revisi DED berdasarkan Termin;
  - 20) Finalisasi DED dan pembayaran Termin;
  - 21) Penyerahan seluruh gambar dan rekomendasi kontraktor.

2. Adapun perbandingan cara kerja CV. Yasa Grahatama dengan teori manajemen proyek adalah:

Tabel 4.3 Perbandingan Teori dengan Keadaan Proyek dan CV. Yasa Grahatama

No.	Perihal	Teori Manajemen Proyek	Djitoe Grand Square (CV. Yasa Grahatama)	Keterangan
1.	Macam Proyek Konstruksi	Konstruksi pemukiman, gedung, rekayasa berat, dan industri	Konstruksi gedung	Sesuai
2.	Sumber Proyek	Proyek pemerintah dan swasta	Proyek swasta (PT. Fajar Bangun Raharja)	Sesuai
3.	Cara Mendapat Proyek	Penunjukan langsung, lelang terbuka, dan lelang terbatas	Penunjukan langsung	Sesuai
4.	Tahapan Proyek Konstruksi	Tahap perencanaan, perancangan, pengadaan, dan pelaksanaan	Tahap perencanaan (feasibility study) dilewati dan menempuh tahap perancangan lebih dahulu	<b>Tidak Sesuai</b>
5.	Tahap Perancangan	Pra-rancangan, pengembangan rancangan, penyiapan dokumen pelaksanaan	Sampai tahap pra-rancangan	Sesuai

6.	Tahap Pra-Rancang	Membantu Pengguna Jasa dalam memperoleh pengertian yang tepat atas Program dan Konsep Rancangan yang telah dirumuskan Arsitek.	Membuat konsep perencanaan Djitoe Grand Square	Sesuai
		Mendapatkan pola dan gubahan bentuk rancangan yang tepat, waktu pembangunan yang paling singkat, serta biaya yang paling ekonomis.	Produk Pra-rancang sudah selesai dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan	Sesuai
		Memperoleh kesesuaian pengertian yang lebih tepat atas konsepsi perencanaan perancangan serta pengaruhnya terhadap kelayakan lingkungan.	Sedang menunggu hasil studi kelayakan ( <i>Feasibility Study</i> ), sekarang menunggu konfirmasi dari pemerintah daerah Kabupaten Karanganyar	Sesuai
		Menunjukkan keselarasan dan keterpaduan konsep Perencanaan Perancangan terhadap ketentuan Rencana Tata Kota dalam rangka perizinan.		

7.	Unsur Pelaksanaan Proyek	Pemilik, Konsultan (MK, Perencana, Pengawas) dan Kontraktor	Pemilik: PT. Fajar Bangun Raharja  Konsultan Perencana: CV. Yasa Grahatama  Konsultan MK: Menunggu <i>Feasibility Study</i>  Konsultan Pengawas: Menunggu <i>Feasibility Study</i>  Kontraktor: PT. Tata Bumi Raya	<b>Belum Sesuai</b>
8.	Hubungan Kerja	Konsultan-pemilik Kontraktor-pemilik Konsultan-kontraktor	Baru terlaksana hubungan konsultan-pemilik	<b>Belum Sesuai</b>
9.	Organisasi Manajemn Proyek	Tradisional ( <i>Traditional/classical organization</i> ), Swakelola ( <i>force account</i> )  Proyek putar kunci ( <i>turnkey project</i> )  Proyek yang memisahkan kegiatan perencanaan	Belum ditentukan	<b>Belum Sesuai</b>

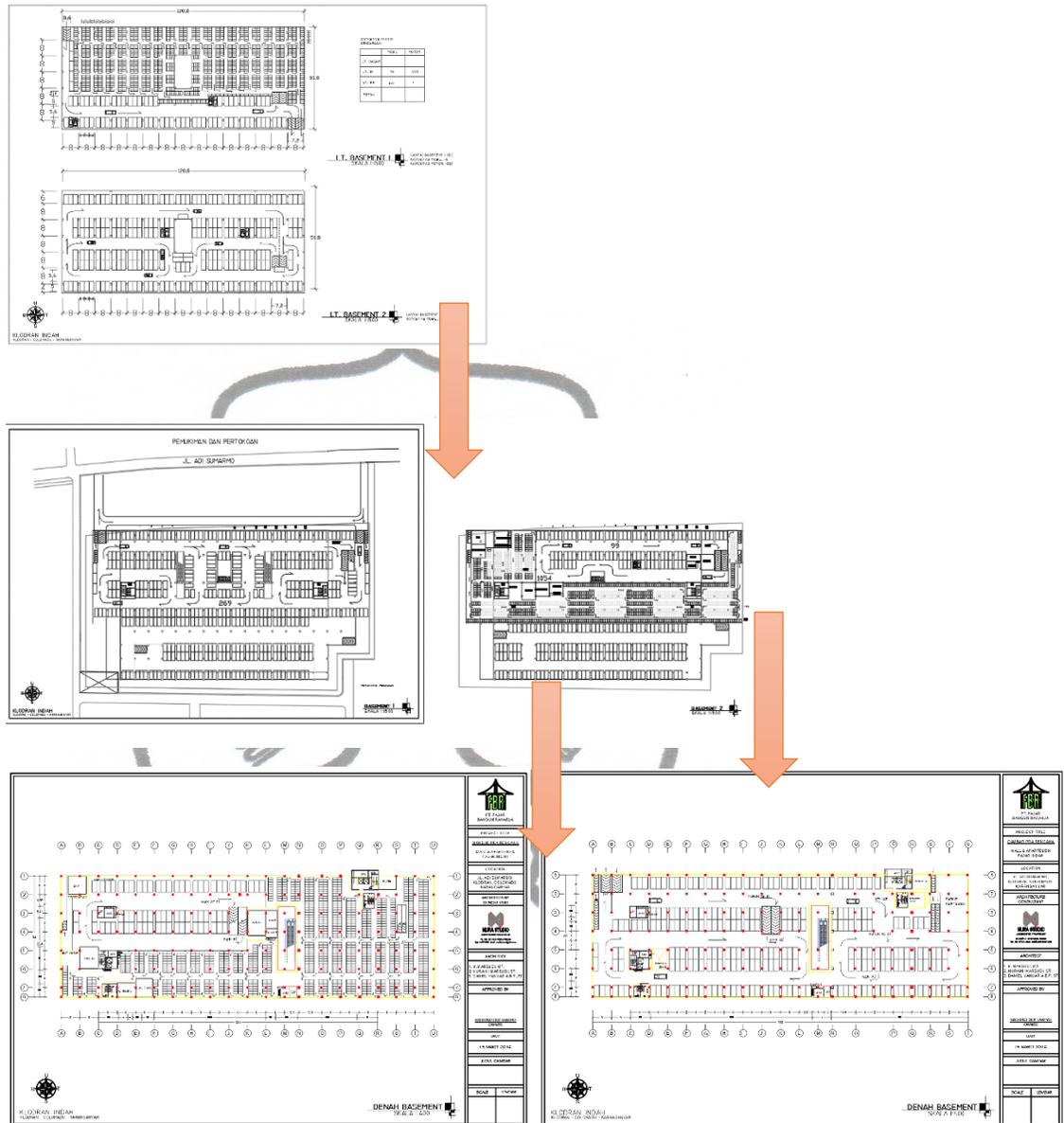
		dengan kegiatan pengawasan pelaksanaan proyek.  Proyek yang menggunakan konsultan manajemen sebagai manajer konstruksi.		
--	--	---	--	--

### C. PEMBAHASAN PRAKTEK KERJA

Praktikan memulai kerja desain diawali dengan pemberian siteplan (kosong) dengan area yang boleh dibangun. Praktikan menempatkan kebutuhan ruang di dalam area bangunan. Jika selesai akan menghasilkan gambar kerja 2D selanjutnya ditransformasikan menjadi gambar 3D (perspektif). Adapun tahapan pembuatan desain yang telah dilakukan adalah:

#### 1. Pembuatan Denah Lantai Basement

Dimulai dengan membuat wadah parkir yang dapat memuat 300 mobil dan 1000 motor dan ruang-ruang utilitas yang nanti akan menentukan *shaft-shaft* seluruh bangunan. Tahap ini cukup memakan waktu untuk membuatnya karena ada beberapa kendala seperti, pihak kontraktor yang menambahi kebutuhan ruang di beberapa sesi pertemuan dan kesalahan-kesalahan yang dibuat oleh praktikan saat proses desain sehingga harus mengulang desain.

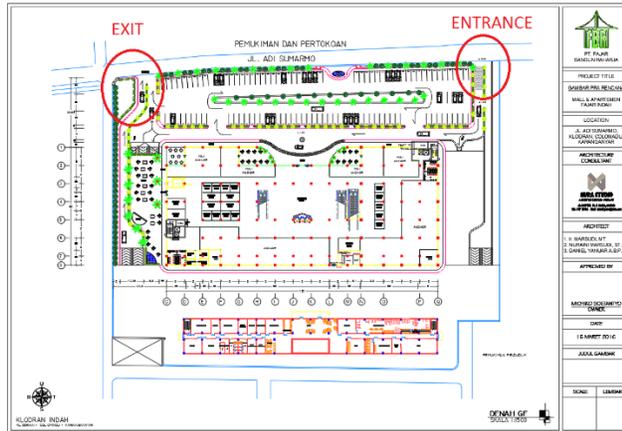


Gambar 4.2 Proses pembuatan denah lt. basement

## 2. Pembuatan Denah Lantai Dasar dan Siteplan

Bangunan harus berjarak 30 meter dari sisi jalan Adi Sumarmo, sesuai dengan peraturan yang ada karena mengantisipasi jika kedepannya akan ada pelebaran jalan. Penentuan *entrance* dan *exit* proyek harus memenuhi ketentuan. *Entrance*

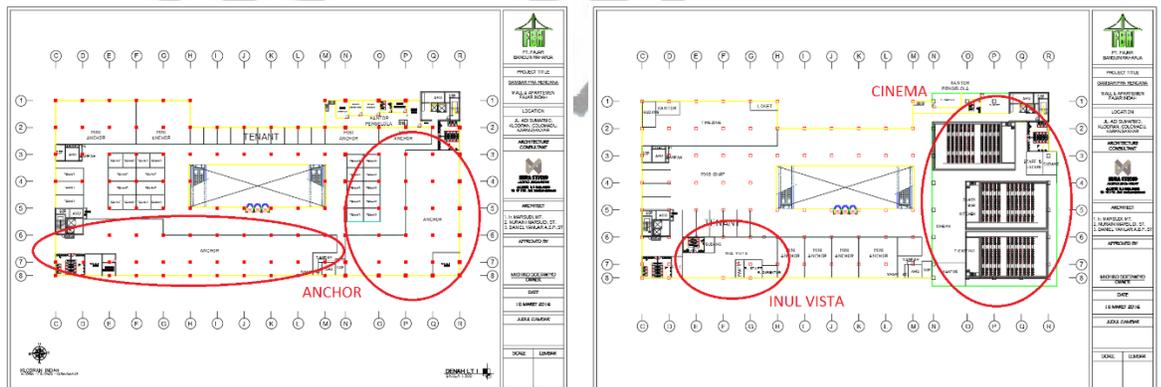
terletak di sisi utara dan pojok timur. Sedangkan exit di sisi utara dan pojok barat dan memiliki jarak 15 meter dari simpang jalan.



Gambar 4.3 Siteplan

### 3. Pembuatan Denah Lantai 1 dan Lantai 2

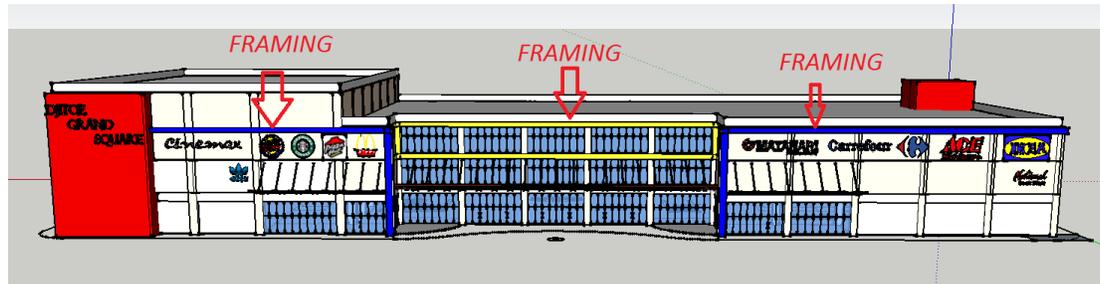
Menempatkan kebutuhan ruang sesuai ToR dan memiliki beberapa kendala dalam pembuatan desain, seperti penempatan ruang-ruang kebutuhan *anchor*, *cinema*, dan *inul vista* karena punya persyaratan tertentu dari pihak penyewa.



Gambar 4.4 Denah Lt. 1 dan Lt.2

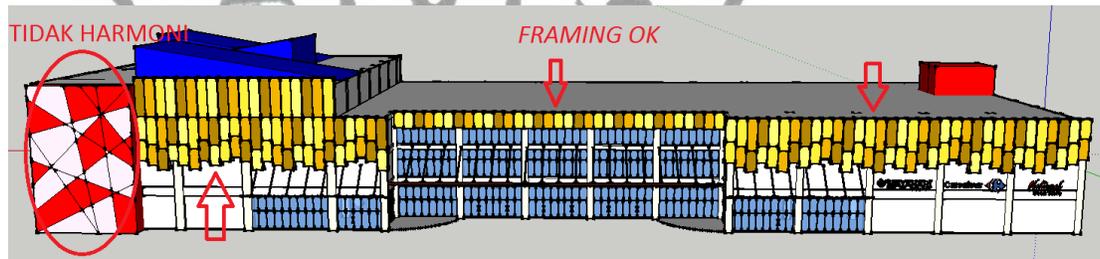
#### 4. Eksplorasi Eksterior Bangunan

Eksplorasi gambar tampak dimulai dengan gambar 3D yang kemudian diolah menjadi gambar 2D. Mengikuti keinginan pemilik agar bangunan memiliki gaya “*Framing*” maka beberapa eksplorasi dilakukan.



Gambar 4.5 Eksplorasi eksterior pertama

Desain pertama dirasa kurang menarik dan tidak jelas pada *framing*. Sehingga perlu diperjelas kembali.



Gambar 4.6 Eksplorasi eksterior kedua

Pada ajuan desain kedua, desain *framing* diterima oleh pihak kontraktor. Namun pada bentuk *core* kurang harmoni dengan desain serta belum ada *emphasis* dari bangunan dan warna kurang cocok sehingga harus diperbaiki lagi.

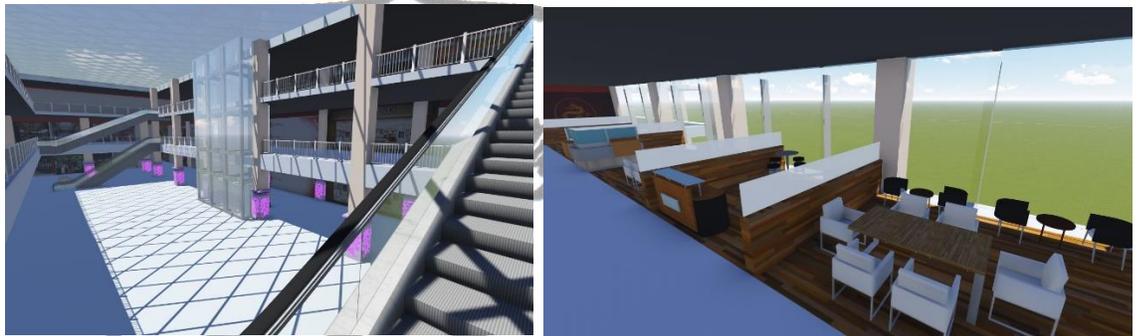


Gambar 4.7 Eksplorasi eksterior ketiga

Desain diatas adalah desain final dari tampak depan eksterior bangunan proyek. Penggunaan warna hitam dan abu-abu pada bagian *frame* dan penyesuaian bentuk *core* serta penambahan *emphasis* bangunan.

## 5. Eksplorasi Interior Bangunan

Interior yang dibuat adalah atrium dan cinema. Kenampakan *small tenant* yang berada pada sisi depan bangunan yang menghadap langsung ke jendela.



Gambar 4.8 Eksplorasi interior atrium (kiri) dan *tenant* (kanan)

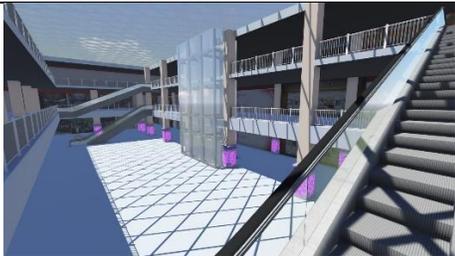
Cinema harus bernuansa hangat sehingga digunakan warna coklat pada interiornya dan pengkondisian pencahayaan juga diperhatikan.



Gambar 4.9 Eksplorasi interior *cinema*

**D. PERBANDINGAN ALTERNATIF DESAIN DENGAN DESAIN AWAL**

Tabel 4.4 Perbandingan desain

		<b>Keterangan</b>
<b>Desain awal</b>		Alternatif desain memiliki <i>emphasis</i> yang lebih menonjol daripada desain awal. Elemen <i>framing</i> yang dimiliki lebih jelas.
<b>Alternatif desain</b>		
<b>Desain awal</b>		Alternatif desain terlihat jauh lebih sederhana daripada desain awal.
<b>Alternatif desain</b>		

<p><b>Desain awal</b></p>		<p>Alternatif desain terlihat lebih menonjol karena</p>
<p><b>Alternatif desain</b></p>		<p>penggunaan warna dan lebih sederhana.</p>
<p><b>Desain awal</b></p>		<p>Desain awal belum</p>
<p><b>Alternatif desain</b></p>		<p>memiliki rancangan interior <i>cinema</i>.</p>

**E. PERMASALAHAN SELAMA KERJA PRAKTEK DAN SOLUSINYA**

Dalam pelaksanaan kerja praktek tentu ada beberapa kendala baik kendala teknis maupun kendala non-teknis, lebih lanjut akan dijelaskan dalam tabel di bawah.

Tabel 4.5 Permasalahan dan Solusi

Perihal	Permasalahan Kerja Praktek	Solusi
<p><b>Manajemen Proyek</b></p>	<p>Praktikan kurang memahami alur manajemen proyek yang dilakukan oleh perusahaan</p>	<p>Memberi masukan untuk perusahaan untuk memberi kesempatan kepada praktikan</p>

		agar terlibat dalam kegiatan manajemen proyek
	Ada beberapa alur/tahapan proyek konstruksi yang tidak sesuai (tidak runtut) dengan teori secara akademik	Menyesuaikan diri dengan keadaan dan dipakai untuk pembelajaran/ perbaikan pada masa depan
<b>Perencanaan Gambar 2D</b>	Selalu ada perubahan/penyesuaian desain karena masukan-masukan ruang yang insidental	Mencatat dan mengingatkan pembimbing kerja praktek di lapangan
	Mebutuhkan waktu untuk menentukan keputusan desain, karena harus bekerja secara tim	Berpikiran terbuka, berdiskusi dan bertukar pikiran dengan teman satu tim
	Banyak kegiatan yang harus diwadahi oleh objek rancang (mall) sehingga praktikan mengalami kesulitan dalam pelaksanaan eksplorasi desain denah	Banyak bertanya dan meminta nasihat dari pembimbing kerja praktek di lapangan dan dosen pembimbing
	Selalu ada ide-ide baru saat desain rancang sudah hampir selesai	Memilah ide-ide yang penting dan dibutuhkan oleh objek rancang
	Kurangnya koordinasi dengan anggota tim sehingga terjadi kesalahpahaman tentang desain	Ditambah dan dijaga komunikasi antar anggota dalam satu tim
	Praktikan memiliki pengetahuan minim akan desain bangunan	Belajar dan mencari referensi tentang perencanaan dan

	mall sehingga kesulitan dalam membuat desain	perancangan bangunan khususnya mall/pusat perbelanjaan
<b>Eksplorasi 3D (perspektif)</b>	Dalam menggunakan <i>software</i> rancang Sketchup, objek dirasa terlalu besar/berat sehingga membuat kerja komputer menjadi lamban	Dapat menggunakan bantuan <i>software</i> photoshop dalam <i>rendering</i>
	Selalu ada ide-ide baru saat desain rancang sudah hampir selesai	Memilah ide-ide yang penting dan dibutuhkan oleh objek rancang

