BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kerja Profesi atau yang biasa disebut dengan program magang adalah istilah yang sering digunakan dalam dunia kerja. Program magang biasanya dilakukan oleh mahasiswa tingkat akhir sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan yang dapat memberi mahasiswa kesempatan untuk menerapkan semua pengetahuan yang telah dipelajari selama masa perkuliahan dan mempelajari *detail* tentang standar kerja profesional. (Universitas Teknologi Yogyakarta, 2014).

Katoppo dan Wiradinata (n.d.) menjelaskan bahwa program magang berperan penting dalam bidang desain interior karena terdapat keterkaitan yang mendukung antara dunia akademik dan dunia profesional. Pendidikan desain interior belum sepenuhnya cukup untuk mempersiapkan mahasiswa langsung turun ke dalam dunia profesional sebagai seorang desainer interior. Sehingga, program magang sangat penting sebagai sarana untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi dunia profesional.

Penulis memilih untuk mengikuti program Kerja Profesi di PT Omah Arsitektur Perkasa sebagai bagian dari upaya untuk memahami dinamika dunia kerja di bidang desain interior. PT. Omah Arsitektur Perkasa yang dikenal dengan nama 2M Design Lab merupakan studio arsitektur dan desain internasional yang berbasis di Bali, Indonesia. Studio ini berdiri sejak tahun 2015 dan dipimpin oleh Direktur utama, Manuele Mossoni. Berlokasi di Jl. Sunset Road No. 88, Seminyak, Kecamatan Kuta, Kabupaten Badung, Bali. 2M Design Lab melayani klien lokal maupun internasional dalam bidang arsitektur, desain interior, dan masterplan skala besar.

2M Design Lab memiliki fokus utama pada konsep desain *modern tropical*, pendekatan perancangan yang mempertimbangkan kondisi iklim setempat untuk menciptakan ruang yang nyaman, efisien, dan selaras dengan lingkungan. Dalam proses desainnya, studio ini juga menyediakan fasilitas teknologi canggih seperti *virtual reality* (VR) untuk memberikan pengalaman visualisasi yang lebih nyata kepada klien.

Klien dari proyek Samara Club House yang merupakan objek perancangan

dalam laporan ini adalah Samara Lombok. Samara Lombok merupakan kawasan pengembangan properti yang terletak di Lombok Selatan, tepatnya di daerah Selong Belanak. Kawasan ini dikenal karena keindahan pantainya, lingkungan yang masih asri, dan suasana yang cocok untuk hunian maupun tempat berlibur. Proyek ini dirancang dengan pendekatan konsep *modern tropical*, dengan tujuan menciptakan lingkungan yang memiliki integrasi antara pembangunan kawasan dengan alam tropis sekitar.

Kawasan Samara Lombok terdapat banyak properti, mulai dari villa pribadi hingga lahan investasi. Samara Lombok menerapkan gaya desain modern tropical, menciptakan lingkungan yang memiliki integrasi antara pembangunan kawasan dengan alam tropis sekitar. Dengan lokasi yang strategis dan potensi wisata yang terus berkembang, Samara Lombok tidak hanya menjadi tempat tinggal dan berlibur yang ideal, tapi juga membuka peluang investasi jangka panjang yang menarik di kawasan Asia Tenggara.

Selain itu, terdapat fasilitas seperti Samara Club House yang merupakan objek perancangan yang akan dibahas pada laporan ini. Samara Club House dirancang sebagai pusat interaksi sosial dan kegiatan rekreasi bagi penghuni dan tamu. Samara Club House terletak di Samara Bay, salah satu titik tertinggi dalam kawasan Samara Lombok.

Fasilitas yang akan dirancang meliputi area *receptionist/lounge, gym, spa, area makan indoor, dapur, (main restaurant)* restoran utama, ruang penyimpanan dan pengetesan anggur *(wine cellar), private dining*. Sedangkan untuk area *spa, gym, sunset bar,* dan *kitchen* didesain oleh spesialis nya masing – masing. Lingkup pekerjaan tim 2M Design Lab mencakup pembuatan konsep desain interior dan *supervisor* (pengawasan) keseluruhan proses desain.

Proyek Samara Club House mulai masuk ke kantor 2M Design Lab pada bulan Oktober 2024. Dengan menggunakan pendekatan berdasarkan perjalanan waktu dari pagi hingga malam, konsep *"Sunrise to Sunset"* dengan gaya desain *modern tropical.* Bangunan dirancang dalam bentuk setengah lingkaran seperti kipas, mengikuti orientasi pergerakan matahari, menciptakan pengalaman ruang yang dinamis seiring perubahan waktu dalam satu hari, yaitu dari pagi sampai

malam. Pihak yang terlibat dalam proyek ini berupa Biombo sebagai pembuat konsep arsitektur, Esa Arsitektur sebagai *construction drawing,* tim kontraktor, dan para spesialis pada area *spa, gym, sunset bar,* dan *kitchen*.

Peran konsultan 2M Design Lab adalah sebagai *supervisor* yang mengawasi seluruh proses desain interior, mulai dari tahapan *conceptual design, preliminary design, design development,* hingga *final design*. Proses *conceptual design* dimulai pada pertengahan Oktober 2024. Proyek ini ditargetkan selesai dan terbangun pada September 2025, dengan pengawasan intensif dari tim 2M Design Lab untuk memastikan kualitas dan kesesuaian desain dengan harapan klien.

Brief awal dari klien yang disampaikan pada *first meeting* yang diadakan di kantor 2M Design Lab adalah membahas pembagian tugas antara 2M Design Lab, Samara sebagai klien, dan para spesialis, membahas keseluruhan *timeline* proyek, tahap desain mulai dari tahap *conceptual design, schematic design, design development,* hingga *final design*. Selain itu, pada pertemuan ini klien sudah membahas mengenai material yang ingin digunakan, alur aktivitas, dan sebagainya yang nantinya akan masuk ke tahap desain.

Oleh karena itu, penulis berharap melalui latar belakang ini pembaca dapat memahami konsultan tempat penulis melaksanakan program magang, proyek yang dipilih beserta lingkup kerja pada proyek ini. Latar belakang ini berfungsi sebagai petunjuk awal yang membawa pembaca ke proses yang akan dibahas secara bertahap dalam laporan ini.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Permasalahan

Terdapat beberapa permasalahan pada proyek Samara Club House, baik permasalahan klien maupun permasalahan eksisting saat ini. Pada tahap ini, permasalahan tersebut diidentifikasi, yang nantinya akan menjadi bagian yang akan diselesaikan dalam proses perancangan.

1.2.1 Permasalahan Klien

Samara merupakan klien dari proyek Samara Club House. Samara menginginkan agar seluruh area bangunan memiliki kesatuan desain interior, dengan area yang dirancang adalah *receptionist & lounge, hallway & stairs, indoor*

dining (area makan *indoor*), *main area* (restoran utama), ruang penyimpanan dan pengetesan anggur (*wine cellar*), dan *private dining* (ruang makan privat). Selain itu, Samara meminta konsultan 2M Design Lab untuk menjadi *supervise* (pengawasan) desain dari keseluruhan area lain yang telah dirancang oleh spesialis yang berbeda, yaitu area *gym, spa, sunset bar,* dan *kitchen*.

Klien mempercayakan 2M Design Lab untuk melakukan koordinasi dan mengawasi seluruh desain interior yang telah dirancang oleh para spesialis dengan tujuan keseluruhan elemen desain interior dapat menyatu konsep, yaitu *sunrise to sunset* dengan gaya desain *modern tropical*, sesuai dengan identitas Samara Lombok.

Permasalahan yang didapati adalah pada pertengahan tahap *design development,* tepatnya pada saat *weekly meeting* yang diadakan setiap hari Rabu, klien memperlihatkan hasil desain dari spesialis s*unset bar*. Desain tersebut belum sesuai dengan harapaan klien, sehingga klien meminta 2M Design Lab untuk mengambil alih proses perancangan untuk area *sunset bar.*

Selain itu, pada akhir tahap *design development*, muncul permasalahan baru terkait perubahan visi dan *business plan* dari pihak klien. Bangunan yang semula dirancang sebagai sebuah *club house* berubah menjadi restoran. Perubahan fungsi ini disebabkan oleh keterlibatan pihak ketiga, yaitu seorang *chef* dalam proses perancangan.

Keterlibatan seorang *chef* dalam perancangan Samara Club House memengaruhi arah desain, baik dari segi fungsi ruang maupun kebutuhan teknis operasional restoran. Setelah mengevaluasi potensi lokasi Samara yang terletak di atas Samara Studios, sebuah hotel eksklusif yang merupakan salah satu aset dari Samara, *chef* dan pihak terkait menyadari bahwa bangunan ini memiliki potensi untuk menarik pengunjung dari seluruh penjuru dunia karena letaknya yang strategis.

Seiring dengan perubahan yang terjadi, area perancangan juga berubah menjadi area *receptionist & lounge, main area restaurant* dan *indoor dining* berubah menjadi *southern european house kitchen, private dining* dan *wine cellar* berubah menjadi *omakase experience and modern izakaya, spa* berubah menjadi

asian signature, secret bar, dan untuk area *sunset bar* tetap dipertahankan namun berubah konsep menjadi lebih santai, seperti *lounge.*

Selain itu, pihak klien mengajukan permintaan untuk menyesuaikan gaya desain interior. Gaya desain yang menggunakan gaya desain *modern tropical* berubah sesuai dengan fungsi bangunan, yaitu restoran mewah, dengan gaya desain yang berbeda – beda setiap ruangan yang telah diusulkan oleh pihak *chef,* namun masih tetap dengan konsep *sunrise to sunset.* Penyesuaian ini memberikan dampak signifikan terhadap keseluruhan proses perancangan.

Oleh karena itu, proses desain ulang yang harus dilakukan menyebabkan *timeline* proyek yang awal ditetapkan sudah tidak sesuai dengan proses yang berjalan. Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat dirumuskan beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penerapan konsep *sunrise to sunset* ke dalam interior Samara Club House?
2. Bagaimana prosen penerapan gaya desain *modern tropical* yang menjadi identitas Samara ke dalam desain bangunan Samara Club House?
3. Bagaimana proses perancangan ulang desain *sunset bar* yang sebelumnya dikerjakan oleh pihak lain agar mencerminkan identitas Samara *(modern tropical)*?
4. Bagaimana proses perubahan bangunan dan desain dari yang awalnya *club house* menjadi restoran eksklusif setelah masuknya pihak ketiga?

1.2.2 Permasalahan Eksisting

Pada saat tim perancangan *(principal, supervisor interior)* melakukan kunjungan langsung ke lapangan, terdapat beberapa permasalahan eksisting. Pada area *entrance,* saat hujan deras, air hujan masuk dan membasahi dalam ruangan, tepatnya pada area *receptionist & lounge.*

Selain itu, tim mendapati pada saat musim panas, perbedaan pencahayaan yang ekstrim antara eksterior dan interior bangunan eksisting. Hal ini disebabkan oleh sistem pencahayaan buatan yang belum optimal di dalam bangunan, sehingga pencahayaan alami menjadi satu – satunya sumber penerangan.

Selain itu, tim juga menemukan masalah yaitu pada bangunan yang sudah

terbangun yaitu letak *toilet* yang cukup jauh, menyebabkan akses dari beberapa area menjadi terhambat dan *toilet* hanya tersedia dua *unit*, sehingga tidak efektif untuk kebutuhan pengguna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat dirumuskan beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penerapan desain untuk mengatasi permasalahan air hujan yang masuk ke dalam ruangan pada area depan bangunan?
2. Bagaimana proses penerapan desain untuk menyeimbangkan pencahayaan alami antara bagian luar dan dalam banguna
3. Bagaimana proses penerapan desain untuk mengatasi keterbatasan jumlah toilet dan aksesnya yang cukup jauh dari beberapa area dalam bangunan?

1.3 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan utama dari perancangan *Samara Club House* adalah untuk menciptakan sebuah bangunan yang menjadi fasilitas di kawasan Samara Lombok dengan memaksimalkan potensi lokasi strategis dengan *view* laut dan memiliki identitas yang kuat melalui penerapan konsep "*sunrise to sunset*" dan gaya desain *modern tropical*.

Sasaran perancangan yang ingin dicapai adalah berikut :

1. Menerapkan konsep *"Sunrise to Sunset"* pada interior *Samara Club House*
2. Menerapkan gaya desain *modern tropical* pada interior sebagai identitas khas Samara.
3. Mengadaptasi desain pada area *sunset bar* yang telah ada agar lebih menyatu dengan identitas Samara.
4. Menyesuaikan desain interior dengan perubahan fungsi bangunan, dari yang semula *club house* menjadi restoran eksklusif.

Perancangan Samara Club House memberikan beberapa manfaat bagi penghuni, pengunjung, maupun klien. Secara fungsional, bangunan *club house* memiliki manfaat sebagai fasilitas untuk menunjang kebutuhan warga suatu perumahan, menjadi tempat bagi warga untuk berkumpul dan beraktivitas. (Setiawan & Choandi, 2021). Samara Club House memiliki manfaat sebagai ruang interaksi bagi para penghuni dan pengunjung Samara Lombok, sekaligus menjadi

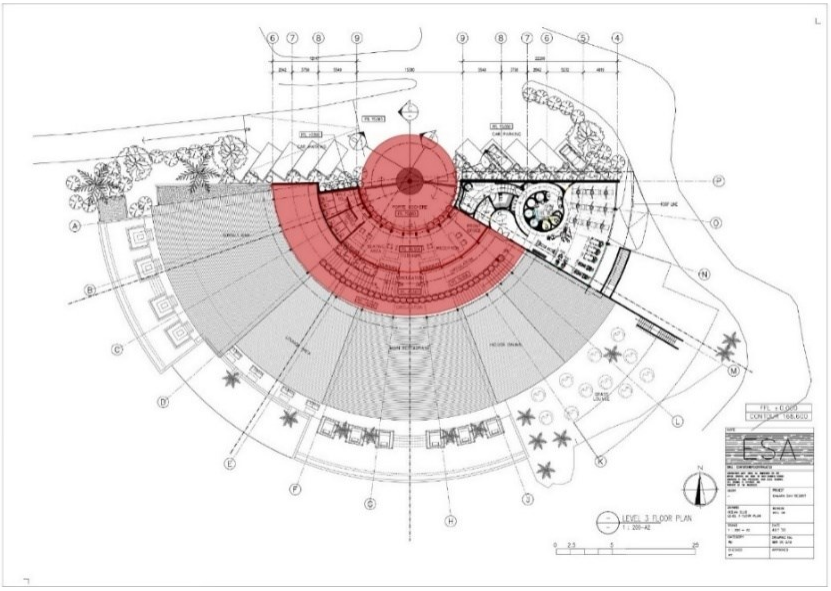
sarana olahraga dengan adanya fasilitas *gym, spa* dan kolam renang. Selain itu, penghuni juga bisa bersantai dan menikmati sambil menikmati pemandangan.

Manfaat untuk klien adalah dengan adanya Samara Club House, dapat meningkatkan *value* kawasan Samara Lombok, meningkatkan loyalitas penghuni Samara Lombok, mengembangkan peluang bisnis tambahan, dan meningkatkan nilai jual kawasan Samara sebagai destinasi yang menawarkan pengalaman ruang yang berkesan.

1.4 Batasan Perancangan

Menurut Widiyanti dan Firmansyah (2018), dalam suatu perancangan interior, proses desain tidak selalu mengikuti tahap yang linear, proses desain lebih berbentuk siklus, tergantung dari setiap proyek dengan informasi yang terus dikaji pada setiap keputusan desain.

Pada proyek Samara Club House, proses desain yang telah dijalani mengalami perubahan area perancangan, menyesuaikan ruang lingkup kerja seiring dengan adanya perubahan fungsi dan arah desain yang terjadi selama proses perancangan berlangsung. Pada awalnya, berdasarkan konsep pertama, lingkup perancangan hanya mencakup lantai 3 dan lantai 2, untuk lantai 3 dikerjakan oleh *spa specialist*. Namun, setelah terjadi perubahan konsep dan fungsi bangunan, ruang lingkup diperluas hingga mencakup lantai 1. Lantai 1 ditambahkan ke dalam lingkup pekerjaan yaitu sebagai area restoran premium.



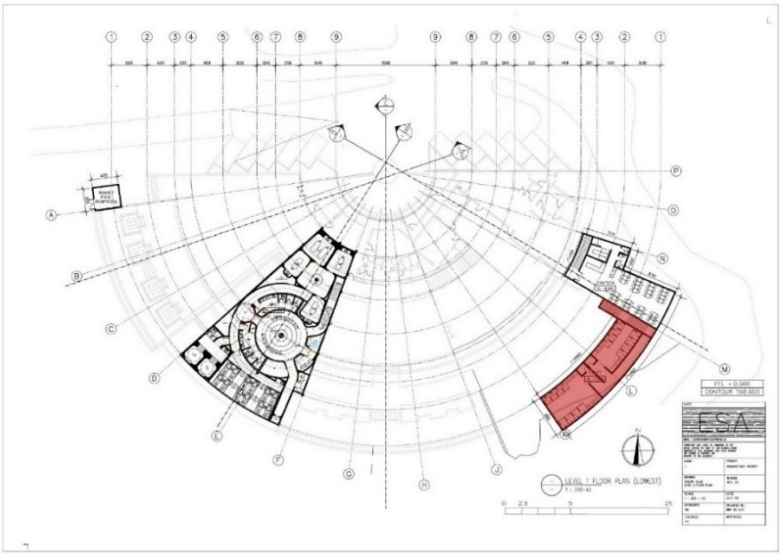
Gambar 1.1 Old layout plan lantai 3
Sumber : Construction Drawing Eksternal

Lantai 3 merupakan area *entrance* bangunan. Batas perancangan pada lantai ini mencakup area *entrance*, *receptionist and lounge,* dan *receptionist toilet.* Selain itu, terdapat area *gym* yang perancangannya dilakukan oleh *gym specialist*.

Gambar 1.2 Old layout plan lantai 2
Sumber : Construction Drawing Eksternal

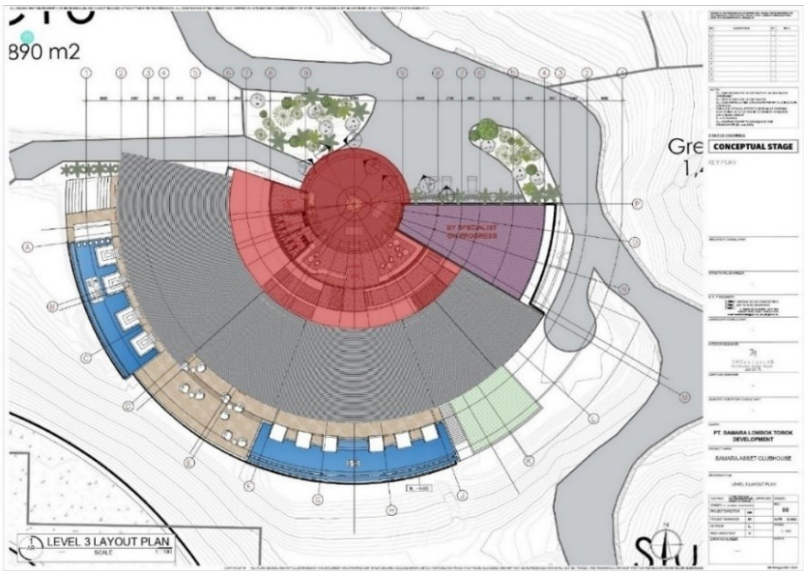
Lantai 2 merupakan area utama *(main area),* yang mencakup area *main restaurant, main pool area, indoor dining, private dining,* dan *wine cellar*. Selain

itu, terdapat area *sunset bar* yang perancangannya dilakukan oleh *sunset bar specialist.*



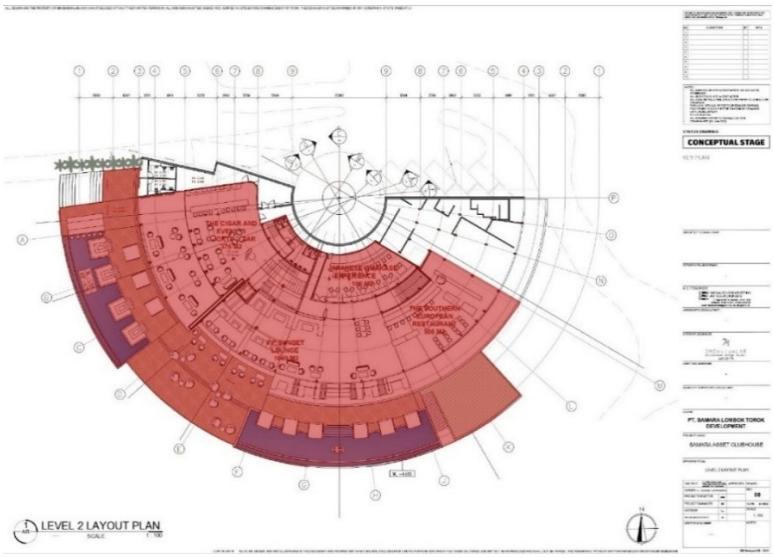
Gambar 1.1 Old layout plan lantai 1
Sumber : Construction Drawing Eksternal

Pada lantai 1, batas perancangan mencakup area *basement toilet,* yang merupakan salah satu bangunan tambahan. Selain itu, terdapat area *spa* yang merupakan bagian perancangan dari *spa specialist.* Selanjutnya, batasan perancangan berdasarkan konsep desain terbaru mencakup lantai 3, 2, dan 1 karena terjadi perubahan fungsi bangunan yang di mana pada lantai 1 akan ditambahkan ke dalam lingkup pekerjaan yaitu sebagai area restoran premium.



Gambar 1.4 New layout plan lantai 3
Sumber : Construction Drawing 2M Design Lab

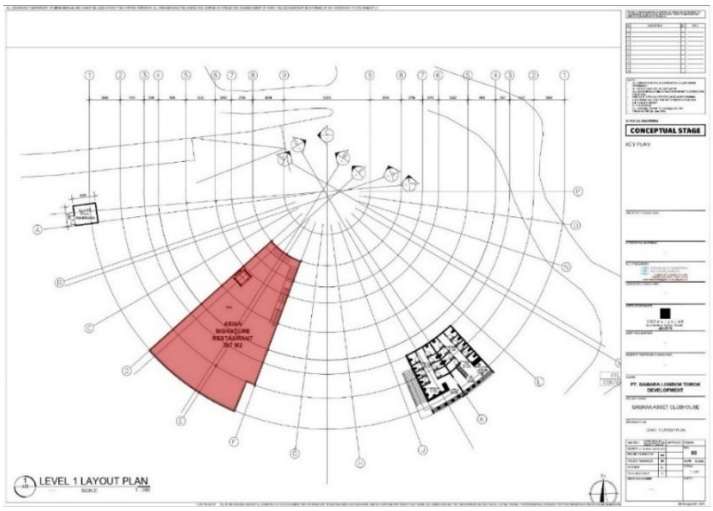
Pada lantai 3 yang merupakan *entrance,* batas perancangan masih sama seperti yang sebelumnya yaitu mencakup area *entrance*, *receptionist and lounge,* dan *receptionist toilet.* Untuk area *gym,* tetap didesain oleh *gym specialist.*



Gambar 1.5 New layout plan lantai 2
Sumber : Construction Drawing 2M Design Lab

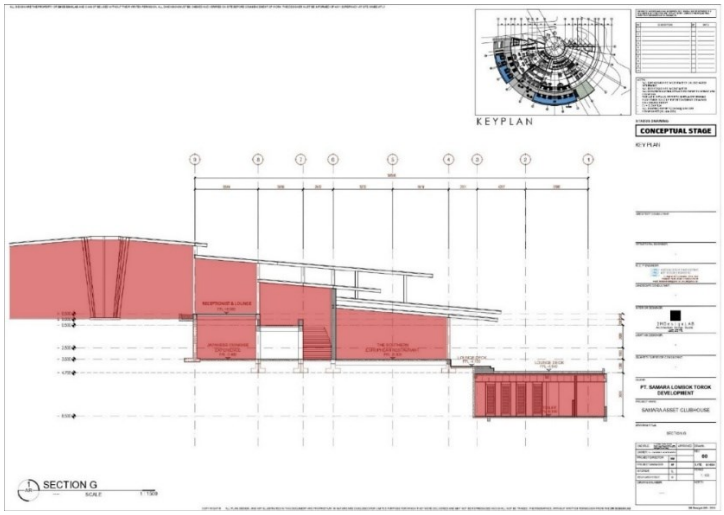
Pada lantai 2 yang merupakan area utama, batas perancangan mencakup area *the southern european restaurant, vip sunset lounge, japanese omakase experience,*

dan untuk area *sunset bar* yang sebelumnya dikerjakan oleh spesialis, menjadi bagian dari lingkup pekerjaan konsultan dan berubah menjadi area *the cigar and evening cocktail.*



Gambar 1.6 New layout plan lantai 1
Sumber : Construction Drawing 2M Design Lab

Pada lantai 1, batas perancangan mencakup area *basement toilet* dan *asian signature restaurant,* yang sebelumnya merupakan area *spa* yang dirancang oleh *spa specialist*.



Gambar 1.7 Potongan Eksisting
Sumber : Construction Drawing 2M Design Lab

Potongan eksisting untuk memperjelas perbedaan level antara lantai 3, lantai 2, dan lantai 1 yang menjadi batasan perancangan konsultan.

1.4.1 Lingkup Pekerjaan Perusahaan

Lingkup pekerjaan konsultan 2M Design Lab pada perancangan Samara Club House adalah merancang interior secara menyeluruh dan berkoordinasi dengan klien, kontraktor, supplier, dan para spesialis lainnya. Selain itu, lingkup pekerjaan perusahaan melibatkan tim yang terdiri dari Mark sebagai *project manager* dari Samara Lombok yang merupakan klien, Manuele sebagai *principal* 2M Design Lab, Indra sebagai *head of interior design team / core team* 2M Design Lab, Ivena sebagai *supervisor interior* proyek ini, dan Kezia sebagai mahasiswa *internship.* Bangunan eksisting sudah berada pada tahap pembangunan saat 2M Design Lab terlibat karena desain arsitekturnya telah dikerjakan oleh pihak eksternal.

Proses desain dijalankan secara bertahap, dengan alur sebagai berikut :

1. *First meeting* : Tahap awal yang merupakan *first meeting* bersama klien adalah membahas *brief* secara *detail*, mulai dari *timeline* keseluruhan proyek, pembagian tugas, gaya desain yang diinginkan, hingga jenis material yang ingin digunakan.
2. *Conceptual design* : Tahap awal desain adalah membuat konsep desain, dengan menyusun *moodboard* sebagai arah konsep desain, membuat *material board* sebagai pemilihan material, membuat *flow activity* sebagai analisis sirkulasi untuk melihat apakah alur ruang sudah efisien dan sesuai kebutuhan pengguna.
3. *Schematic design* : Mengolah *layout* yang telah diterima dari tim arsitek eksternal, mulai membuat *3D modeling*. Proses ini berjalan bersamaan dengan revisi mingguan, baik dari *principal* maupun klien.
4. *Design development* : Mengembangkan desain *3D modeling* secara lebih *detail,* sudah lengkap dengan material, *lighting*, dan furnitur, membuat video *walkthrough* untuk menunjukkan seluruh ruangan, membuat *sun study* sebagai analisis matahari pada waktu yang berbeda – beda.

1.4.2 Lingkup Pekerjaan Mahasiswa

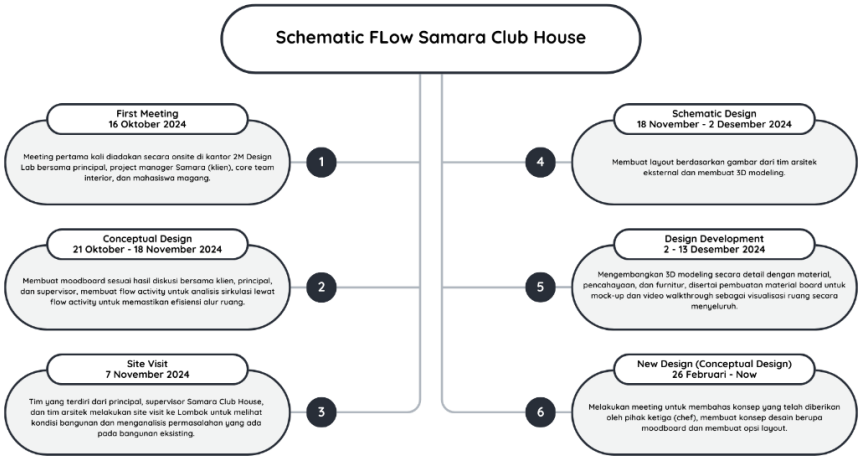
Lingkup pekerjaan mahasiswa pada perancangan interior Samara Club House mencakup berbagai tugas yang mendukung setiap tahap desain, mulai dari konsep hingga pengembangan visual. Berikut merupakan rincian mengenai lingkup pekerjaan mahasiswa pada proyek ini :

1. Mengikuti *kick off meeting / first meeting* (rapat perdana) proyek ini bersama klien, *principal* 2M Design Lab, *head of interior design team / core team* 2M Design Lab, dan beberapa mahasiswa yang juga *internship* di 2M Design Lab. Setelah itu, mahasiswa membuat *Minutes of Meeting* (MoM) yang merupakan hasil diskusi dari *meeting*.
2. Tahap awal desain adalah *conceptual design*, mahasiswa membuat konsep desain berupa *moodboard* dengan berdiskusi bersama *supervisor interior* proyek, mencari referensi desain diberbagai *website,* lalu memasukan ke dalam *moodboard*. Selain itu, mahasiswa juga membuat *material board* dan *flow activity. Material board* atau papan material dari berbagai material beserta *brand* yang telah ditentukan oleh klien dan *principal* 2M Design Lab dalam *meeting*. Mahasiswa diberi waktu 2 minggu dan sudah termasuk *feedback* berkala dari *supervisor interior* proyek, *principal,* dan klien. *Activity flow* merupakan aktivitas pengguna pada setiap area, berfungsi untuk mengetahui sirkulasi setiap area sehingga memudahkan dalam proses desain khususnya penataan furnitur.
3. Tahap kedua adalah *schematic design.* Mahasiswa membuat *layout plan* yang sudah ada dari tim *construction drawing* eksternal, mahasiswa membuat *layout* unyuk area *toilet, private dining, wine cellar*. Setelah itu, mahasiswa lanjut membuat *3D modeling.* Pada tahap ini, mahasiswa membagi tugas bersama *supervisor interior* dan *head of interior design* yang menjadi tim dari proyek ini. Mahasiswa mendapat bagian untuk mengerjakan *3D modeling* pada area *receptionist & lounge, hallway & stairs, wine cellar, receptionist toilet, sunset bar, sunset bar toilet. Supervisor interior* mendapat bagian untuk mendesain *area main restaurant, indoor dining,* dan *private dining.* Sedangkan *head of interior*

design mendapat bagian mendesain area *sunset bar* dan *basement toilet.*

4. Tahap berikutnya adalah *design development,* mahasiswa mengembangkan desain dari *3D modeling* yang telah dikerjakan pada tahap sebelumnya, berdasar dengan *feedback* yang diberikan oleh *principal* maupun klien. Setelah *3D modeling* seluruh area selesai, mahasiswa lanjut membuat *sun study* untuk mempelajari posisi matahari di tiga bulan berbeda, yaitu Maret, Juli, dan Desember. Tujuannya untuk memahami pergerakan matahari sepanjang tahun dalam cuaca yang berbeda, memastikan pencahayaan alami yang tepat, dan menciptakan kenyamanan di dalam ruangan. Selain itu, mahasiswa juga membantu *supervisor interior* proyek ini dalam *membuat video walkthrough* yang bertujuan untuk memberikan gambaran visual yang jelas desain interior secara keseluruhan.
5. Pada tahap akhir desain, terdapat perubahan *business plan* dari klien karena adanya pihak ketiga yang terlibat, sehingga terjadinya perubahan atas seluruh desain. Maka dari itu, tahap ini disebut dengan *new design.* Mahasiswa ikut dalam proses tahap awal desain yaitu membuat konsep desain berupa *moodboard* dengan mengembangkan konsep desain yang telah dikerjakan oleh pihak ketiga. Setelah itu, mahasiswa membantu *supervisor interior* untuk membuat opsi *layout plan* untuk keseluruhan area.

1.5 Skematik *Flow* Perancangan



Gambar 1.8 Mindmap schematic flow
Sumber : Dokumentasi pribadi

Proyek ini dimulai pada 16 Oktober 2024, dengan *kick off meeting* yang melibatkan *principal* dari 2M Design Lab, *project manager* dari pihak Samara, tim inti divisi interior, dan tiga mahasiswa magang. Dalam pertemuan tersebut, dibahas kebutuhan utama proyek dan pembagian tugas awal. Tahap selanjutnya masuk ke *conceptual design,* di mana tim menyusun *moodboard, material board,* dan *activity flow* untuk memetakan sirkulasi pengguna dalam ruang. Setelah itu, tim melakukan *site visit* ke lokasi untuk memahami kondisi lapangan secara langsung.

Setelah konsep desain disetujui oleh klien dan *principal*, proses berlanjut ke tahap *schematic design,* dimulai dengan mengolah *layout* dari tim arsitek eksternal, yang kemudian dikembangkan menjadi *3D modeling*. Setelah itu, lanjut ke tahap berikutnya adalah *design development*, mengembangkan *3D modeling* berdasarkan masukan tim dan klien, lalu membuat analisis matahari *(sun study)* dan pembuatan video *walkthrough*. Setelah itu, proses render dan animasi dikerjakan oleh tim 3D artist. Namun, klien mengubah fungsi bangunan dari *club house* menjadi restoran, melibatkan seorang *chef* dalam perancangannya, sehingga desain kembali ke tahap *conceptual design* yang masih berjalan hingga sekarang.