

# CURRICULLUM VITAE

CARINA SAFITRI S.Ars





## CARINA SAFITRI

22 Tahun  
Semarang 30 mei 1997

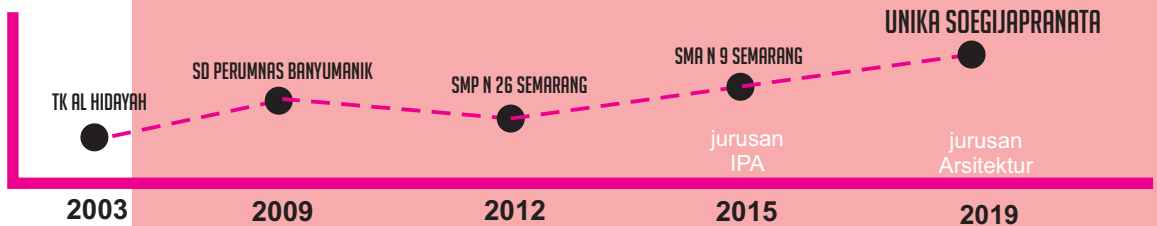
Jalan Rasamala 1 No.440, Srandol Wetan  
Banyumanik, Kota Semarang  
Islam  
Warga Negara Indonesia

S1 - Arsitektur

## MEDIA SOSIAL :

Linked In : Carina Safitri  
Instagram : carinasft@gmail.com  
casart\_design (owner)  
carlort\_design (owner)  
Line : carinasft  
Whatsapp : 085865162416  
(carina safitri)  
Scribd : Carina Safitri  
Twitter : Carina Safitri  
Github : carinasafitri

## PENDIDIKAN



## CARINA SAFITRI

✉ carinasft@gmail.com

☎ 085865162416

# KEMAMPUAN



corel 90%



AutoCad 90%



PowerPoint 88%



SketchUp 80%



Word 88%



Lumion 75%

## PENDIDIKAN NON FORMAL

Kursus 2D/3D Autocad  
Kursus 3D Sketchup  
Workshop Green Building and Energy Efficiency Audit

## PENGALAMAN KERJA

Dinas Pekerjaan Umum dan Tata Ruang  
Kab Demak  
- 1 bulan kerja - sebagai engineer

## PENGALAMAN ORGANISASI



HIMPUNAN ARSITEKTUR  
2015-2016  
BENDAHARA



MAHASISWA ARSITEKTUR  
PECINTA ALAM  
2018-2019  
BENDAHARA

## UNIKA SOEGIJAPRANATA

# EVENT

## YANG PERNAH DIKUTI

- Seminar “Bagaimana Kontemporer Menjawab Tantangan Warisan Arsitektur” 2017 sebagai panitia
- International Semarang *Sketchwalk* 2016 Sebagai *volunteer*
- Best Of Studio 2016 Arsitektur UNIKA Soegijapranata Semarang sebagai panitia Bendahara
- Student Gathering 2016 Arsitektur UNIKA Soegijapranata Semarang sebagai panitia *Creatif Design*
- Pelatihan Pengembangan Kepribadian Mahasiswa UNIKA Soegijapranata *Arising The Grateful Winner* sebagai peserta
- Arsisketchwalk-Semarang Old Town Series 3<sup>rd</sup> Years Anniversary Arsitektur Indonesia sebagai peserta
- Latihan Kepemimpinan Tingkat Dasar 2016 sebagai peserta
- Pembekalan Terpadu Mahasiswa Baru 2015 UNIKA Soegijapranata sebagai peserta
- Live In FAD 2016 UNIKA Soegijapranata sebagai peserta

# OWNER DARI



brand yang memproduksi berupa souvenir 3D yaitu pop up frame dan 3D siluet



CARLORT DESIGN.

brand yang memproduksi desain logo dan branding design lainnya

# PERKULIAHAN



- Rumah 2 lantai dengan 2 fungsi berbeda (Rumah-Café) – semester 3
  - Galeri 3 lantai – semester 4
  - Hotel 5 lantai – semester 5
- Opera House (Gedung Theater) – semester 6
- Museum Perjuangan di Semarang – semester 7
  - Galeri Seni Mural – Tugas Akhir semester 8
- Perbaikan dan penatan koridor Jl. Imam Bonjol Semarang dalam mk. Arsitektur Kota
  - Penataan kawasan Taman Sompok dalam mk. Perancangan Kota

# PROJECT DILUAR PERKULIAHAN

- Mural Kampung Leduwi Kota Semarang dalam Lomba Mural dari pemerintah Kota Semarang
- Mural Kelas 1 di SD Islam Tunas Harapan Kota Semarang
- Desain Label Botol *Good day* 2019 dalam Lomba *design Label Good Day Gaul Creation 2019*
- Desain Kantin UNIMUS Semarang
- As Built Drawing Gedung Dinas Peternakan Kab. Semarang
- As Built Drawing Puskesmas Bancak Kab. Semarang
- As Built Drawing Puskesmas Bergas Kab. Semarang
- As Built Drawing Jalan Macanmati Kab. Semarang

# KELEBIHAN

- Mampu berpikir kreatif dalam membuat desain
- Mampu berkomunikasi dengan baik dengan *client*, teman, dosen dan rekan dalam kerja tim disetiap tugas
- Mampu Beradaptasi disetiap lingkungan baru , seperti mengikuti acara jogja untuk sketchwalk dan beradaptasi dengan teman-teman seluruh Indonesia
- Mudah belajar dengan cepat
- Dapat membuat 3D *modeling* dengan aplikasi sketchup dan mengedit dengan *Lumion* dan *Corel Draw*
- Lebih mahir dalam mendesain dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw*
- Mengerti dasar tentang pemahaman penataan kota, karena dalam perkuliahan menganbil mata kuliah Arsitektur Kota dan Perancangan Kota

# KEKURANGAN

- memahami perhitungan RAB pada bangunan kecil karena pengalaman hanya menghitung gedung kecil
- Belum memahami pembuatan 3D modeling lewat aplikasi 3Dmax, karena yang biasa digunakan dalam pembuatan tugas perkuliahan menggunakan sketchup dan lumion
- Memerlukan waktu yang lama untuk berpikir desain walaupun saya seorang yang kreatif tetapi desain saya mampu memecahkan masalah.