



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK

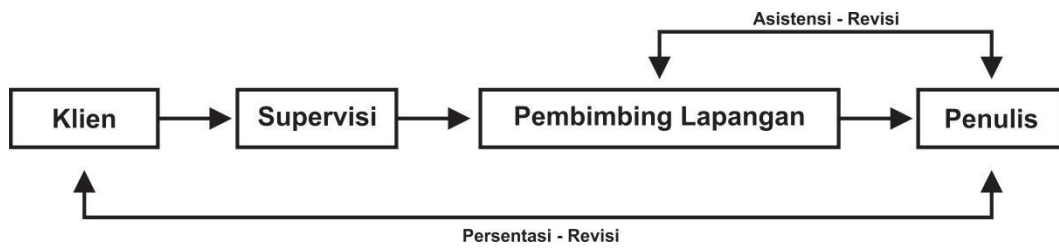
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

Dalam melakukan Kerja Praktik, penulis memiliki kedudukan sebagai *intern* atau peserta Kerja Praktik. Peserta Kerja Praktik bertanggung jawab kepada *Building Management*. Peserta Kerja Praktik bertugas memberi konsultasi desain yang diajukan oleh klien. Penulis sebagai peserta Kerja Praktik konsultan arsitektur memiliki supervisi dan pembimbing Kerja Praktik yang bertugas untuk menyampaikan proyek dari klien.

2. Koordinasi

Dalam melakukan kegiatan Kerja Praktik, penulis atau peserta Kerja Praktik berada di bawah *Building Management*. Waktu pengerjaan tugas dilakukan secara fleksibel tergantung dari tugas yang diberikan. Klien berasal dari dalam UMN sendiri, yakni Wakil Rektor, *Human Resource Departement*, *Building Management*, dan Ketua Program Studi Arsitektur. Tugas dari klien akan disampaikan melalui supervisi lalu ke pembimbing lapangan. Setelah menerima tugas, pembimbing lapangan akan menyampaikan kepada peserta Kerja Praktik untuk dikerjakan. Selain penyampaian tugas kepada peserta Kerja Praktik, pembimbing lapangan juga memberikan asistensi tugas dan revisi. Selanjutnya peserta Kerja Praktik akan melakukan presentasi kepada klien dan klien bisa meminta revisi tugas. Berikut adalah skema alur kordinasi Kerja Praktik di Universitas Multimedia Nusantara :



Gambar 3.1 Skema alur kordinasi

Sumber : Data Perusahaan, 2020

3.2. Tugas yang Dilakukan

NO	MINGGU	Proyek	Keterangan
1	Minggu 1 - 5	Proyek PMN desain lantai 12 gedung D	- Program ruang - Zoning ruang - Desain furniture - Detail furniture - Tampak Ruangan - Rendering
2	Minggu 6 - 7	Proyek UMN desain New Normal It 2 gedung D	- Plotting tempat duduk mahasiswa arsitektur
3	Minggu 6 - 7	Proyek UMN usulan pengaturan ruang gedung B	- Zoning gedung B - Usulan mengenai pengaturan ruang
4	Minggu 7 - 11	Proyek PMN usulan desain Kampus <i>Open Space</i>	- Usulan desain - Render Ruangan - <i>Moodboard</i>
5	Minggu 11	Proyek PMN <i>signage</i>	- Usulan desain <i>signage</i> - Detail <i>Signage</i>

6	Minggu 13 - Selesai	Proyek UMN desain Taman UMN	- Usulan desain Taman - 3D Desain - Rendering - Post Pro Rendering

Tabel 3.1 Proyek yang dilakukan selama kegiatan Kerja Praktik

Sumber : Data Penulis, 2020

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Praktik

Selama melakukan kegiatan Kerja Praktik di Universitas Multimedia Nusantara, penulis mengerjakan hingga lima proyek, yakni proyek desain lantai 12 di gedung UMN, proyek *new normal*, zoning gedung B, dan desain taman UMN. Pada bagian ini, penulis hanya menjelaskan proses pelaksanaan tiga proyek yang dianggap paling memberikan pengalaman dan pelajaran.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Berikut adalah rincian tugas yang dilaksanakan selama mengikuti kegiatan Kerja Praktik di Universitas Multimedia Nusantara :

1. Desain lantai 12 PMN dan lantai gedung PMN

Proyek pertama yang diberikan oleh *building management* adalah desain ruang PMN. Peserta Kerja Praktik dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama bertugas mendesain program ruang lantai 12 PMN. Kelompok kedua bertugas mendesain program ruang gedung PMN. Penulis ditugaskan menjadi anggota tim pertama beserta dengan dua peserta Kerja Praktik lainnya. Proyek ini berlokasi di lantai 12 gedung D Universitas Multimedia Nusantara. Proyek ini bertujuan untuk mempersiapkan lantai 12 gedung D UMN menjadi ruang pendukung sementara hingga proyek PMN selesai.

Proyek desain lantai 12 PMN ini bagi menjadi beberapa tahap, adapun tahapan tersebut adalah :

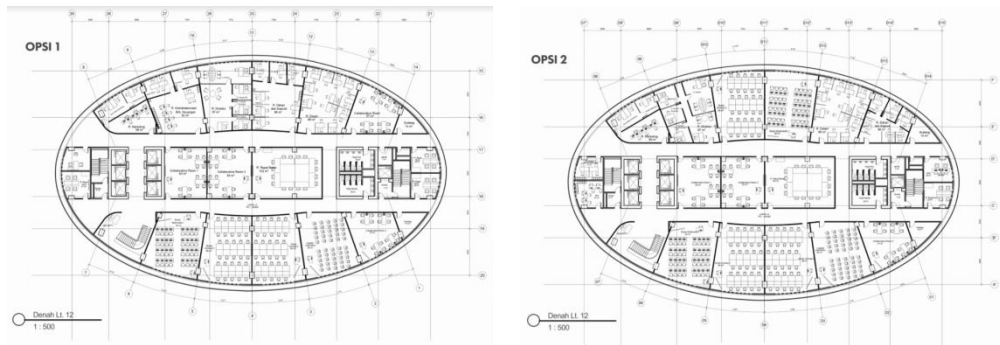
A. Menyusun program ruang

Pada proyek ini, penulis dan tim (total anggota 3 orang), melakukan briefing tugas dengan pembimbing. Penulis dan satu orang anggota tim mendapat tugas untuk mengerjakan opsi desain program ruang dan satu anggota tim lain mendapat tugas untuk membuat 3D lantai. Desain program ruang disesuaikan dengan kebutuhan ruang yang telah diberikan. penulis dan tim memberikan dua opsi usulan program ruang. Setelah selesai mengerjakan desain program ruang, penulis dan anggota tim mempresentasikan hasil kerja kepada pembimbing. Pembimbing memberikan beberapa masukan dan meminta revisi. Selanjutnya penulis dan kedua anggota tim berdiskusi dan mulai mengerjakan revisi pertama opsi program ruang. Untuk kebutuhan presentasi, pembimbing juga memberikan tugas untuk membuat zoning program ruang. Setelah presentasi revisi pertama, penulis tidak lagi mengerjakan tugas desain program ruang dan mendapat tugas untuk mengerjakan zoning program ruang.

1	Name Ruang /Rincian	Total Banyak	Luas m2	Kapasitas/orang
2	Ruang Dosen + Dekan	15	100	18
3	Ruang Dosen 12 X 4m2 = 48 m2			
4	Ruang Dekan 3 X 6m2 = 18 m2			
5	Ruang Sekprodi 3 X 6 m2 = 18 m2			
6	admin			
7	Ruang Direktur	3	30	3
8	Ruang Direktur 1 org X 9m2 = 9 m2			
9	Ruang WaDir 2 org X 9 m2 = 18m2			
10	Admin			
11	Ruang Kantor Penunjang	1	25	5
12	Student Service 1 org X 4m2 = 4 m2			
13	BIA 4 org X 4m2 = 16 m2			
14	Collaboration Room		120	30
15	Ruang meeting besar 10 org X 4m2 = 40m2	3		
16	Multimedia Laboratory		120	60
17	Logistic Multimedia Room 30 org X 2m2 = 60m2	1		
18	Multimedia Room 30 org X 2m2 = 60m2	1		
19	Animation Simulation Room		120	60
20	Studio Praktek Animasi 30 org X 2m2 = 60m2	2		
21				
22	Tambahan dari tim :			
23	IT support		1	
24	Rapat Besar		1	
25	Rapat kecil		2	
26	HRD		1	
27	Addition Collabo Room		1	

Gambar 3.2 Kebutuhan ruang lt 12 PMN

Sumber : Data Perusahaan, 2020

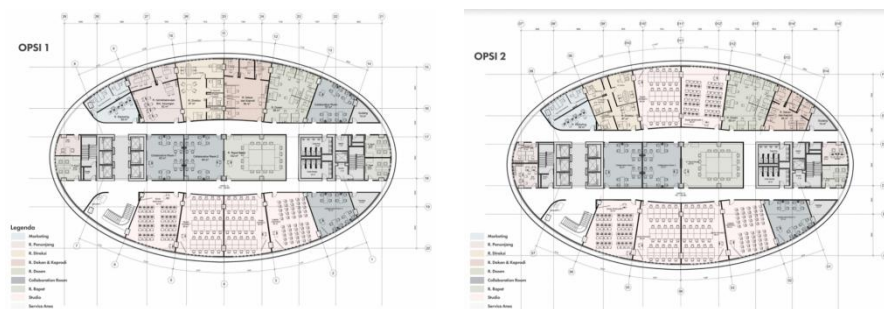


Gambar 3.3 Program ruang Lt 12 PMN revisi ke 2 opsi 1 (kiri) dan opsi 2 (kanan)

Sumber : Data Perusahaan, 2020

B. Zonasi ruang dan membuat 3D fasad

Dikarenakan ada 2 opsi program ruang, penulis mendapat tugas untuk membuat zonasi program ruang salah satu opsi. Setelah presentasi revisi pertama program ruang dan zoning program ruang, pembimbing meminta untuk melakukan revisi kedua program ruang. Karena program ruang berubah maka zoning program ruang ikut berubah. Karena opsi desain program ruang mendapat revisi hingga beberapa kali, penulis hanya melakukan zoning program ruang pada revisi kedua dan revisi ketiga dan selanjutnya tugas zoning diberikan kepada anggota lain. Selanjutnya penulis mendapat tugas untuk membuat 3D fasad lantai. Pada pembuatan 3D ini penulis bertugas untuk membuat 3D fasad semirip mungkin dengan eksisting sehingga pada saat melakukan render, visualisasi bisa senyata mungkin.

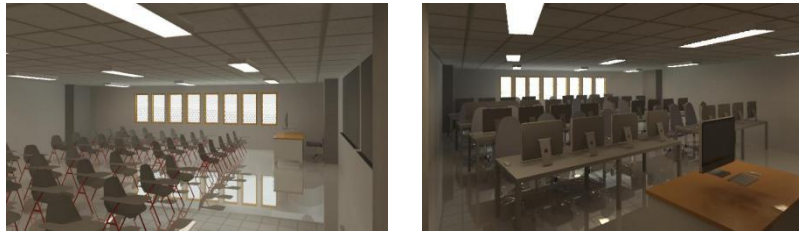


Gambar 3.4 Zoning ruang Lt 12 PMN opsi 1 (kiri) dan opsi 2 (kanan)

Sumber : Data Perusahaan, 2020

C. Render ruangan dan presentasi

Untuk tahap render dikarenakan masalah teknis penulis bertugas untuk membuat render semua ruangan yang telah didesain. Pada tahap render ini penulis mendapat bantuan dari kedua anggota tim. Adapun bantuan tersebut adalah pemilihan material, angle render, pencahayaan dan lainnya. Hampir semua ruangan yang ada di program ruang mendapat 1 gambar render. Karena tujuan render ini untuk membantu klien memvisualisasikan program ruang, pada saat program ruang mendapat revisi maka penulis juga melakukan revisi render. Revisi render ini sempat dilakukan sebanyak 1 kali.



Gambar 3.5 Render ruang logistik 1 (kiri) dan ruang multimedia (kanan)

Sumber : Data Perusahaan, 2020



Gambar 3.6 Render ruang direktur (kiri) dan ruang dosen (kanan)

Sumber : Data Perusahaan, 2020

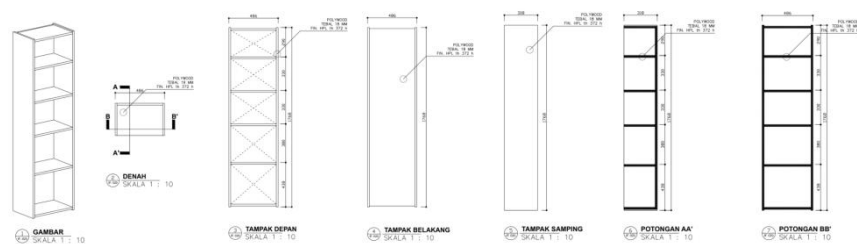


Gambar 3.7 Render ruang BIA (kiri) dan ruang logistik 2 (kanan)

Sumber : Data Perusahaan, 2020

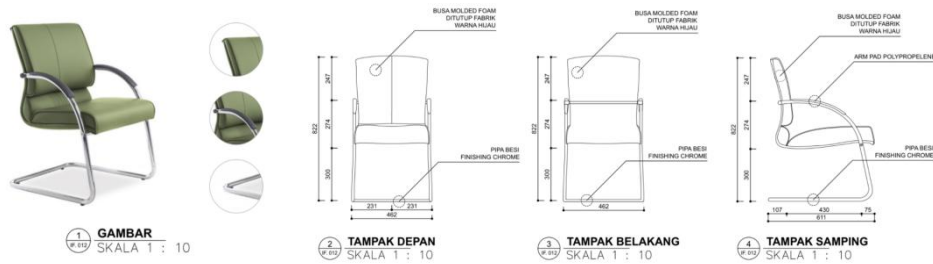
D. Desain furnitur

Setelah melakukan tahap render, klien meminta untuk membuat daftar furnitur apa saja yang akan digunakan di lantai 12 PMN ini. Pembuatan daftar furnitur ini dilakukan oleh rekan Kerja Praktik. Dikarenakan furnitur cukup banyak, penulis dan dua anggota tim meminta kepada bantuan 2 orang dari kelompok gedung PMN. Setelah daftar furnitur dibuat, penulis dan 4 anggota lain mulai membagikan tugas. Penulis mendapat tanggung jawab empat furnitur. Empat furnitur yang menjadi tanggung jawab penulis adalah lemari arsip nomor 3 untuk ruangan direktur, meja BIA untuk ruang BIA, kursi nomor 1, dan meja studio. Setelah diberikan tanggung jawab furnitur, setiap orang bertugas untuk membuat gambar kerja furniture tersebut. Klien memberikan pilihan kepada penulis dan anggota tim untuk membuat desain custom furnitur atau memilih dari katalog furnitur. Dari 4 furnitur tanggung jawab penulis, penulis membuat 3 furnitur *custom* dan 1 dari katalog furnitur. Tiga furnitur *custom* yang dibuat penulis adalah meja BIA, lemari arsip nomor 3 dan meja studio. Untuk furnitur *custom*, klien meminta untuk dibuatkan gambar kerja furnitur, detail furnitur dan tampak 3D furnitur. Satu furnitur yang dipilih dari katalog adalah kursi nomor 1. Untuk kursi nomor 1 ini, penulis hanya membuat tampak furnitur. Untuk kop gambar kerja, penulis mendapatkan dari rekan kerja Praktik.

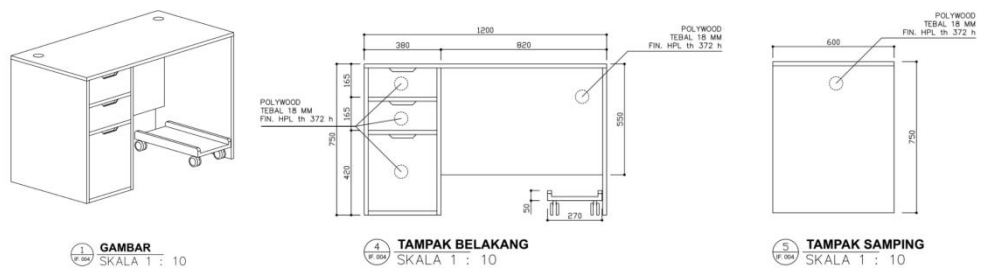


Gambar 3.8 Desain lemari arsip 3

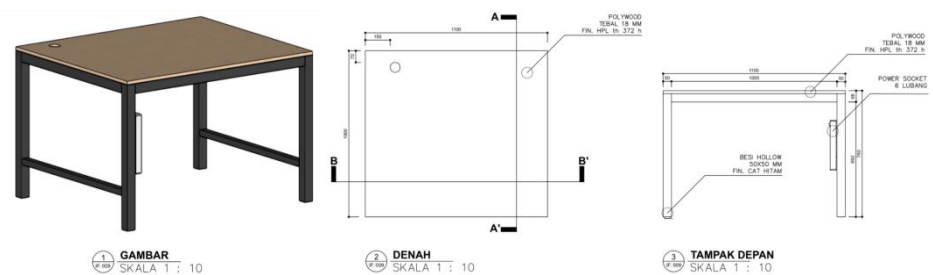
Sumber : Data Perusahaan, 2020



Gambar 3.9 Desain kursi 1
 Sumber : Data Perusahaan, 2020



Gambar 3.10 Desain meja BIA
 Sumber : Data Perusahaan, 2020

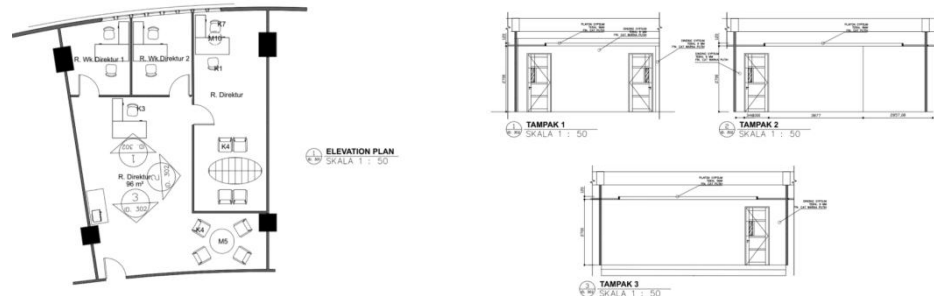


Gambar 3.11 Desain meja studio
 Sumber : Data Perusahaan, 2020

E. Tampak ruangan

Tugas selanjutnya yang diberikan klien adalah membuat tampak ruangan. Karena ada banyak ruangan, penulis dan anggota tim lain membagi ruangan yang ada. Tiap ruangan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda, ada yang mendapat tanggung jawab mengerjakan 1 ruangan dan ada yang 2 ruangan. Penulis mendapat tanggung jawab untuk membuat tampak ruang direktur.

Pada pengerjaan tampak ini ada beberapa gambar yang dibuat oleh anggota tim lain yakni denah ruang direktur dan pintu ruangan.



Gambar 3.12 Tampak ruang direktur

Sumber : Data Perusahaan, 2020

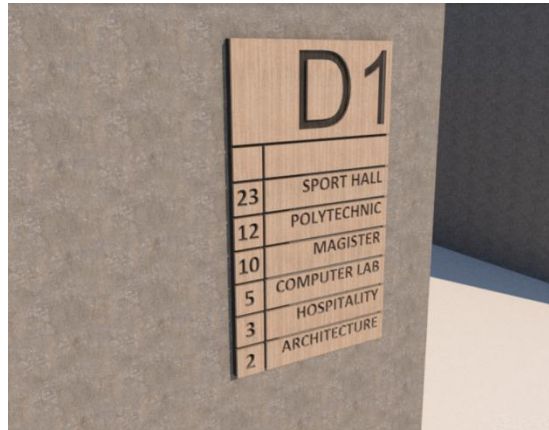
F. *Signage* ruang dan lantai

Tugas selanjutnya yang diberikan oleh klien adalah membuat signage lantai dan signage ruangan. Untuk tugas ini, setiap peserta Kerja Praktik bisa membuat usulan desain sendiri. Untuk *signage* ini penulis membuat 2 opsi desain yakni 1 opsi desain untuk *signage* ruangan dan 1 opsi desain untuk *signage* lantai.



Gambar 3.13 Usulan desain signage ruang

Sumber : Data Perusahaan, 2020



Gambar 3.14 Usulan desain signage lantai

Sumber : Data Perusahaan, 2020

G. Presentasi dan revisi

Tahap terakhir adalah presentasi dan revisi. Tugas yang dipresentasikan adalah tugas furnitur lantai hingga *signage*. Setiap peserta Kerja Praktik mempresentasikan pekerjaan masing - masing. Pada saat presentasi penulis dan peserta Kerja Praktik akan mencatat komentar dari klien dan apa saja yang perlu direvisi. Penulis juga melakukan *sound record* sehingga dapat mengerti yang disampaikan oleh klien dengan baik.

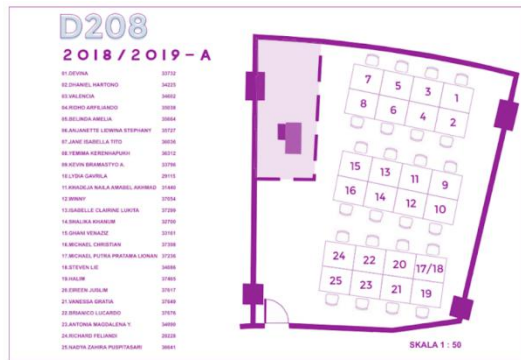
Penulis mempresentasikan empat furniture yang telah dibuat, tampak ruang direktur dan usulan *signage*. dari ketiga pekerjaan yang dipresentasikan penulis, pekerjaan furnitur yakni meja studio mendapat revisi minor pada dimensi meja. Setelah melakukan presentasi, penulis dan peserta Kerja Praktik lain melakukan rapat mengenai bagian yang perlu direvisi dan jadwal pengerjaan.

2. Protokol *New Normal* untuk studio arsitektur

Proyek selanjutnya yang diberikan oleh klien adalah protokol *new normal* untuk pengguna studio arsitektur. Untuk proyek ini dibagi menjadi tiga tugas utama. Tugas pertama adalah mendesain jalur sirkulasi masuk dan keluar. Tujuannya adalah untuk menekan

penyebaran virus corona. Tugas kedua adalah mendesain area steril dan area cuci tangan. Tugas ketiga adalah menyusun posisi tempat duduk studio arsitektur yang sesuai dengan protokol *social distancing*. Peserta Kerja Praktik dibagi menjadi tiga kelompok dan setiap kelompok bertanggung jawab untuk 1 tugas. Penulis mendapat tugas untuk menyusun posisi tempat duduk studio arsitektur tepatnya untuk ruang D208.

Pada tugas ini, penulis diberikan nama - nama mahasiswa yang akan menggunakan ruang D208. Setelah mendapat nama mahasiswa, penulis mulai mengatur posisi duduk mahasiswa. Selanjutnya penulis mengkonfirmasi posisi duduk ke mahasiswa yang akan menggunakan D208. Tujuannya agar tidak ada masalah untuk mahasiswa saat menggunakan ruangan seperti ; tidak bisa duduk dibelakang, tidak nyaman duduk dengan mahasiswa tertentu, ingin duduk dengan mahasiswa tertentu. Setelah konfirmasi dengan mahasiswa, penulis menyelesaikan plotting tempat duduk dan mengumpulkan tugas kepada rekan Kerja Praktik yang mengatur format tugas. Tujuannya agar seluruh plotting ruang memiliki kesamaan font, warna, keterangan, ukuran dan lainnya. Setelah penulis dan peserta Kerja Praktik lain menyelesaikan tugas yang diberikan. Penulis dan yang lain melakukan presentasi tugas yang dikerjakan kepada klien yakni Bapak Hendrico Firzandi selaku ketua program studi.



Gambar 3.15 Susunan tempat duduk D208 selama New Normal
 Sumber : Data Perusahaan, 2020

3. Proyek Taman UMN

Proyek taman UMN berlokasi di taman kosong di belakang lobi B. diproyek ini peserta Kerja Praktik ditugaskan untuk memberi usulan desain taman. Dalam mengerjakan usulan desain ini, peserta Kerja Praktik dibagi dalam tiga kelompok, setiap kelompok setidaknya memberikan satu usulan desain. Proyek ini merupakan proyek terakhir sebelum peserta Kerja Praktik menyelesaikan hubungan kerja dengan UMN. Berikut proses desain yang dikerjakan :

A. Kunjungan lapangan

Peserta Kerja Praktik mengunjungi lokasi taman untuk melakukan pengukuran luas dan kontur site. Selain pengukuran, peserta Kerja Praktik juga melakukan pengamatan dan mapping. Pada tahap ini penulis tidak bisa mengikuti kunjungan sehingga penulis mendapatkan data site dari peserta Kerja Praktik lain.

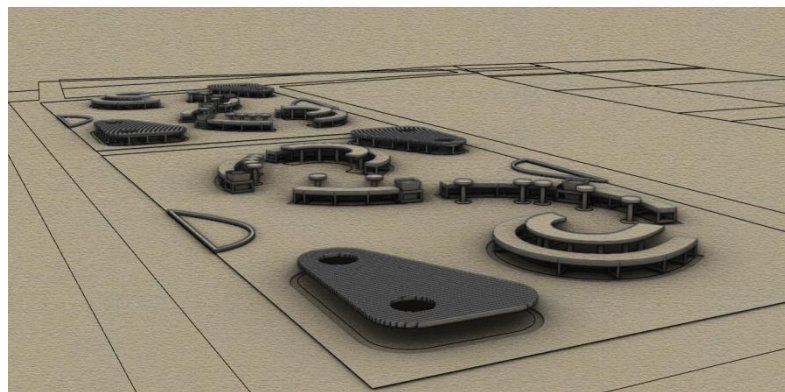
B. Konsep

Setelah mendapatkan data sistem yang diperlukan. Peserta Kerja Praktik dibagi menjadi tiga kelompok besar dan setiap kelompok diwajibkan mengusulkan satu konsep desain. Penulis mendapat kelompok yang terdiri 4 orang. Selanjutnya, penulis dan 3 anggota kelompok melakukan *brainstorming*, mencari preseden. Setiap orang memberikan ide mengenai konsep yang akan digunakan. Penulis

memberikan ide menggunakan taman sebagai area bersepeda dan *skateboard*. Ide awal yang terkumpul adalah area sepeda/*skateboard*, *amphitheater*, kolam, *sitting area*. Selanjutnya penulis dan kelompok berdiskusi untuk menentukan konsep yang akan dipakai. Akhirnya, konsep taman yang akan digunakan adalah *sitting area* dan *amphitheater*. Setelah mendapatkan konsep, penulis dan anggota kelompok membagikan tugas setiap orang. Adapun tugas tersebut adalah mendesain *sitting area*, mendesain *amphitheater*, mengolah *landscape*. Penulis bersama 1 anggota kelompok mengambil tugas mendesain *sitting area*.

C. *Sitting area*

Langkah awal yang penulis lakukan adalah berdiskusi untuk menentukan konsep *sitting area*. Penulis dan rekan kerja mengumpulkan preseden dan menentukan konsep. Setelah mendapatkan konsep, rekan kerja membuat 2D *sitting area* dan penulis bertugas membuat 3D. Pada saat pengerjaan 3D, penulis dibantu rekan kerja. Karena terdapat 2 jenis *bench* yang akan digunakan yakni *bench* yang berbentuk lengkung dan *bench* yang bisa digunakan untuk lesehan. Penulis mengerjakan 3D *bench* lengkung dan rekan mengerjakan 3D *bench* lesehan. Setelah 3D selesai dibuat, penulis menggabungkan 3D.

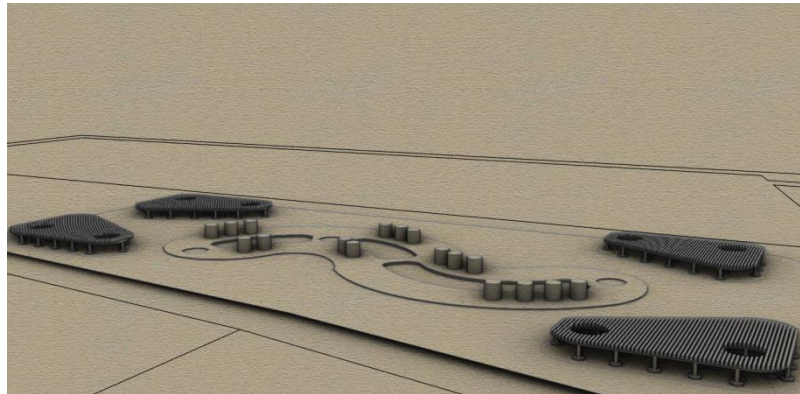


Gambar 3.16 Desain 3D *sitting area*

Sumber : Data Penulis, 2020

D. Kolam

Setelah menyelesaikan desain *sitting area*. Berdua dengan rekan kerja, penulis mendesain kolam dekat *sitting area*. Seperti tugas sebelumnya, langkah awal yang dilakukan adalah menentukan konsep dan mencari preseden. Setelah konsep didapatkan, rekan kerja mengerjakan 2D kolam dan penulis bertugas membuat 3D. Setelah 3D kolam selesai dibuat, penulis menggabungkan 3D *sitting area* dan 3D kolam.



Gambar 3.17 Desain 3D kolam taman

Sumber : Data Penulis, 2020

E. *Post production*

Tahap terakhir yang dilakukan dalam proyek taman UMN ini adalah mengolah hasil render ke *post production*. Penulis mendapat tugas untuk mengolah tiga hasil render menjadi *post production*. Beberapa hal yang diolah dari gambar render adalah pencahayaan, warna yang terlalu tajam terutama rumput, *background*, dan penambahan skala manusia.



Gambar 3.18 Post production render 1

Sumber : Data Penulis, 2020



Gambar 3.19 Post production render 2

Sumber : Data Penulis, 2020



Gambar 3. 20 Post production render 3

Sumber : Data Penulis, 2020

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala utama bagi penulis selama melakukan Kerja Praktik di Universitas Multimedia Nusantara adalah sistem WFH (*way from home*). Sistem ini diterapkan untuk mencegah penyebaran virus Corona. Demi kepentingan kesehatan dan keselamatan bersama, dalam penyampaian tugas, asistensi, presentasi, rapat dan kegiatan lainnya harus dilakukan secara *online*. Tentu terdapat banyak kelebihan lain dari sistem ini selain keselamatan yakni peserta Kerja Praktik tidak perlu pergi ke Universitas Multimedia Nusantara untuk melakukan Kerja Praktik dan waktu kerja lebih fleksibel. Namun, proses kegiatan yang dilakukan *offline* lebih efektif dari pada *online*. Hal ini dikarenakan dengan sistem *offline* peserta Kerja Praktik dapat bertatap muka langsung dengan peserta Kerja Praktik lain dan supervisor maupun klien. Melalui sistem *online*, banyak detail yang terlewat sehingga mengakibatkan revisi yang berkelanjutan. Selain itu *meeting* didepan layar komputer untuk waktu yang lama tidak baik untuk kesehatan punggung, mata dan bagian tubuh lain.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Beberapa solusi untuk kendala yang ditemukan :

1. Menambah waktu rapat atau *brainstorming* untuk mengurangi kemungkinan salah pengertian tugas. Setelah rapat dengan klien atau pembimbing, peserta Kerja Praktik biasanya tidak langsung meninggalkan *zoom/ google meet* melainkan tetap tinggal untuk mengulang hasil rapat.
2. Menggunakan *sound record* atau mencatat saat rapat atau asistensi. Dengan melakukan *sound record*, peserta tidak akan melewatkan hal penting.
3. Berusaha untuk meminimalisir kesalahan agar tidak banyak terjadi revisi tugas. Melakukan revisi secara online jauh lebih sulit. Seringkali detail kecil terlewat dan baru disadari saat terakhir. Dengan mengerjakan secara teliti, revisi tugas dapat diminimalisir
4. Memastikan terdapat jeda istirahat jika *meeting* terlalu lama. Jeda istirahat ini bisa digunakan untuk peregangan tubuh dan minum.