Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK DI UMN

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1 Kedudukan

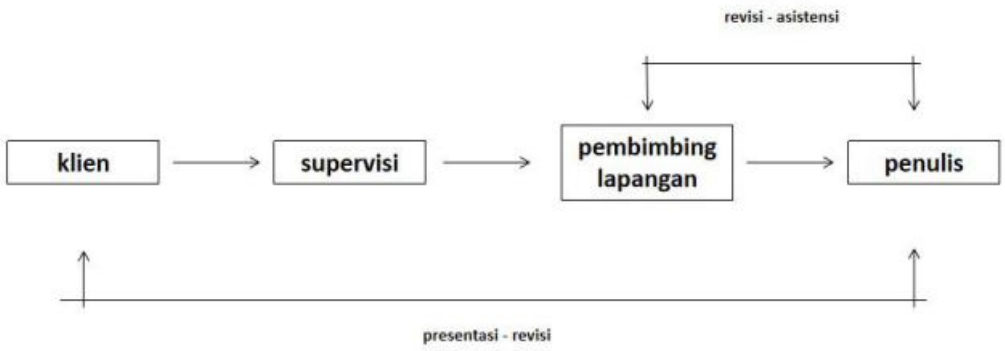
Kedudukan penulis sebagai *Architect Intern* pada divisi *Building Management* Universitas Multimedia Nusantara. Pada divisi ini Supervisi/ Manager *Building Management* memiliki peran untuk mengawasi dan membimbing mahasiswa Kerja Praktik. Jumlah mahasiswa Kerja Praktik pada divisi *Building Management* adalah 10 orang termasuk penulis. Selama masa *Internship* mahasiswa Kerja Praktik diberikan kepercayaan dalam memberikan gagasan berupa desain proyek dari klien. Setiap mahasiswa Kerja Praktik memiliki tugas yang berbeda - beda berdasarkan porsinya masing - masing dan besar proyek.

Berdasarkan hasil briefing setiap proyek, penulis mendapatkan tugas merender, merancang, membuat 3D dan membuat lembar kerja. Lingkup kerja dari mahasiswa Kerja Magang berupa proposal desain dalam bentuk skematik dan konseptual. Lalu hasil proposal yang sudah selesai tersebut dipresentasikan pada *Manager Building Management*.

Divisi *Building Management* memberikan mahasiswa Kerja Praktik keleluasaan menggunakan aplikasi desain. Penulis menggunakan beberapa aplikasi seperti Autocad untuk pengerjaan lembar kerja, aplikasi SketchUp untuk membuat 3D desain dan aplikasi Enscape untuk melakukan render. Lalu proyek yang penulis kerjakan meliputi: desain gedung PMN, ruang kelas dengan protokol kesehatan, ruang komunal pada gedung PMN, ruang daycare dan taman. Semua desain dalam bentuk proposal yang akan diajukan sebagai ide desain untuk UMN. Proses penyampaian data dan pengerjaan berbasis virtual karena masa *Work From Home* (WFH).

3.1.2 Koordinasi

Mahasiswa Kerja Praktik berada pada bimbingan dan pengawasan Supervisi dalam mengerjakan tugas proyek. Pada setiap proyek klien akan menyampaikan pada Manajer mengenai rincian proyek. Lalu pada *briefing* pertama proyek Supervisi menyampaikan proyek dari klien pada mahasiswa Kerja Praktik dan juga pada pembimbing lapangan. Mahasiswa Kerja Praktik yang sudah melakukan *briefing*, mulai menentukan pembagian tugas pada masing - masing individu. Setelah proses proposal/ desain selesai mahasiswa Kerja Praktik melakukan asistensi dengan pembimbing lapangan. Jika terdapat kesalahan atau hal yang tidak dimengerti mahasiswa Kerja Praktik bisa menanyakannya. Setelah merevisi proyek mahasiswa Kerja Praktik dan pembimbing lapangan melakukan *briefing* dan presentasi proyek dengan klien. Tujuan dari *briefing* ini untuk menanyakan pendapat, mengajukan pertanyaan ataupun revisi yang perlu dilakukan.



Gambar 3.1: Koordinasi
(sumber: HRD UMN,2020)

3.2 Tugas yang Dilakukan

Mahasiswa Kerja Praktik mendapatkan tugas terkait proposal desain kampus yang akan dibangun di Universitas Multimedia Nusantara maupun Politeknik Multimedia Nusantara. Berdasarkan proyek yang dikerjakan penulis lebih banyak mengerjakan proyek desain kelas di UMN dan PMN. Selain

mendesain kelas, penulis juga berkecimpung dalam tugas dalam mendesain taman, ruang komunal dan lainnya.

Tabel 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan

Minggu ke	**Jenis pekerjaan yang dilakukan mahasiswa**
1	**Proyek Gedung PMN** ● Membuat Zoning pada setiap lantai gedung PMN ● Membuat 3D gedung PMN ● Denah pada lantai 3
2	**Proyek Gedung PMN** ● Mengerjakan revisi pada ruang kelas ● Mengerjakan revisi pada ruang dosen dan *furniturenya*
3	**Proyek Gedung A** ● Menganalisa gedung A ● Membuat denah ruang dosen gedung A ● Membuat denah jendela
4	**Proyek Gedung D UMN lantai 2** ● Brainstorming layout desain ● Membuat denah lantai ● Membuat furniture
5	**Proyek Gedung D UMN lantai 2** ● Mendesain ruang kelas ● Merevisi denah ruang kelas ● Plotting mahasiswa yang duduk
6	**Proyek Gedung PMN** ● Briefing dan pembagian tugas mendesain ruang komunal PMN ● Brainstorming dan mencari preseden ● Membuat denah lantai 3
7	**Proyek Gedung PMN** ● Membuat 3D Furniture ● Revisi ● Briefing kelompok
8	**Proyek Gedung PMN**

	● Mendesain opsi 2 ruang komunal ● Briefing dan revisi ● Presentasi dengan pihak UMN
9	**Proyek daycare UMN** ● Melakukan brainstorming dengan kelompok ● Mencari preseden daycare room ● Membuat 3D ruang yang akan dijadikan daycare room
10	**Proyek daycare UMN** ● Mencari preseden furniture ● Membuat 3D furniture untuk ruang daycare ● Menggabungkan desain untuk opsi 1
11	**Proyek daycare UMN** ● Mencari preseden furniture ● Mencari color palette ● Membuat 3d desain daycare opsi 2
12	**Proyek daycare UMN** ● Mencari preseden furniture ● Mencari color palette ● Membuat 3D desain daycare opsi 3
13	**Proyek taman UMN** ● Site visit dan melakukan pengukuran ● Brainstorming konsep taman ● Membuat zoning dan desain kasar
14	**Proyek taman UMN** ● Briefing dengan kelompok untuk pembagian tugas ● Mencari preseden taman ● Melakukan revisi pada denah
15	**Proyek taman UMN** ● Melakukan site visit dan melakukan pengukuran ● Brainstorming konsep tangga dan kombinasi ramp ● Mencari preseden amphitheater
16	**Proyek taman UMN** ● Membuat 3D tangga dan ramp ● Membuat 3D theater stage ● Menggabungkan desain yang ada

17	**Proyek taman UMN** ● Melakukan revisi ● Membuat render visual untuk presentasi ● Mengumpulkan desain

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Praktik

Selama pelaksanaan Kerja Praktik, penulis mendapatkan porsi pekerjaan yang berbeda - beda namun saling bersangkutan dengan mahasiswa Kerja Praktik lainnya. Pembagian porsi kerja berdasarkan besar proyek yang dibagikan pada mahasiswa Kerja Praktik. Pada setiap proyek mahasiswa Kerja Praktik melakukan *briefing* mengenai pembagian tugas dan membagikan keperluan untuk proyek. Selama melakukan Kerja Praktik, penulis mendapatkan kepercayaan pada beberapa proyek seperti: proyek PMN, Gedung D, Gedung A dan taman UMN. Pada laporan ini penulis lebih banyak membahas proyek PMN, ruang daycare dan Gedung D. Hal ini karena penulis lebih memiliki banyak detail pekerjaan didalamnya.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

3.3.1.1 Proyek PMN

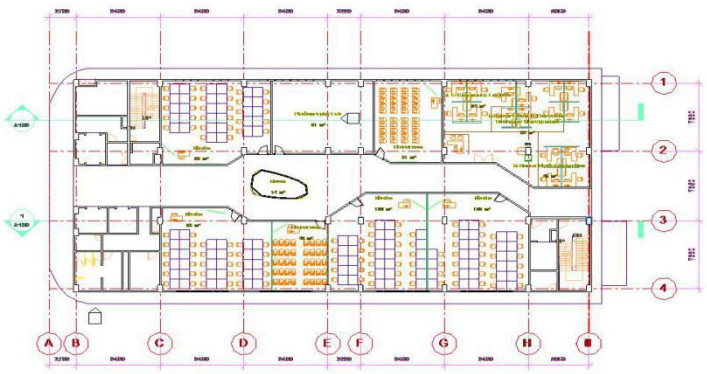
PMN atau Politeknik Multimedia Nusantara adalah proyek yang sedang dalam proses pembangunan. Politeknik Multimedia Nusantara ini memiliki fokus pada lulusan D4. Lulusan D4 berbeda dengan lulusan S1 karena lulusan D4 lebih menghabiskan waktu kuliah dengan praktik sedangkan S1 lebih banyak belajar tatap muka di kelas. Proyek PMN berlokasi di Serpong, Tangerang yang memiliki eksisting yang dekat dengan perumahan.

Politeknik Multimedia Nusantara memiliki 3 jurusan yaitu: logistik, animasi dan otomasi industri. Ketiga jurusan tersebut memiliki kebutuhan ruang yang berbeda - beda. Penempatan masing - masing

jurusan terbagi berdasarkan lantai. Sehingga setiap lantai akan berfokus pada 1 jurusan.

Mahasiswa Kerja Praktik mendapatkan tugas mendesain setiap lantai Politeknik Multimedia Nusantara. Pada setiap lantai terdapat 1-2 mahasiswa Kerja Praktik. Dalam proyek ini penulis mendapatkan kepercayaan dalam mendesain lantai 3 di Politeknik Multimedia Nusantara. Pada desain lantai 3 memiliki kebutuhan kelas yang lebih berfokus menjadi lab animasi, sehingga kebutuhan ruangnya lebih besar dibandingkan kelas biasa. Pada list kebutuhan ruang, ruang animasi memerlukan meja yang berukuran 1m x 8 m dan pada setiap ruang harus mampu menampung kurang lebih 40 mahasiswa. Sehingga penulis harus berusaha untuk memaksimalkan ruang seefektif dan seefisien mungkin.

Pada proyek ini penulis mengerjakan dengan aplikasi Autocad untuk membuat denah setiap kelas. Pada lantai ini terdapat 4 ruang lab animasi, 2 ruang kelas, 1 ruang fotografi dan ruang dosen. Luasan gedung Politeknik Multimedia Nusantara adalah 1.191 m2, sehingga menciptakan ruang kelas tidak bisa dengan bentuk kotak. Penulis melakukan konsultasi dengan mahasiswa Kerja Praktik lainnya dan pembimbing lapangan untuk mendapatkan solusi desain. Hasil dari konsultasi adalah penulis mengurangi luasan sirkulasi mahasiswa menjadi luasan kelas.



Gambar 3.2: Denah PMN
(sumber: Rudi,2020)

Proyek Politeknik Multimedia Nusantara tidak hanya sekadar membuat lebar kerja, namun juga harus dapat terbaca oleh klien. Sehingga penulis mendapatkan tugas memberikan ilustrasi berupa perbedaan warna pada desain.

Gambar 3.3: Ilustrasi Denah PMN
(sumber: Rudi,2020)

Penulis memberikan perbedaan warna hijau, merah dan kuning untuk memudahkan klien untuk membedakan jenis ruang. Warna hijau adalah ruang yang akan digunakan oleh mahasiswa animasi, warna merah adalah ruang teori dan kuning adalah ruang dosen. Dalam membuat ilustrasi tersebut penulis menggunakan aplikasi Photoshop.

Selain mendesain penulis juga melakukan survey lapangan dengan mahasiswa Kerja Praktik dan pembimbing lapangan. Survey ini bertujuan untuk melihat kondisi lapangan yang didesain oleh mahasiswa Kerja Magang agar sesuai dengan kebutuhannya. Mahasiswa Kerja Praktik dan pembimbing lapangan melakukan survey selama 1 jam untuk melihat lantai 1 hingga lantai 8 gedung Politeknik Multimedia Nusantara.

Gambar 3.4: Survey PMN
(sumber: Rudi,2020)

Setelah melakukan tahap pembuatan lembar kerja, mahasiswa Kerja Praktik mengumpulkan dalam 1 folder untuk dikirim kepada Supervisi.

3.3.1.2 Proyek Daycare

Ruang *daycare* adalah ruang yang berfungsi sebagai tempat bermain dan menitipkan anak. Ruang ini akan menggantikan ruang belajar yang berada di Gedung D. Klien memiliki argumen menciptakan ruang tersebut karena dosen ataupun orang tua sering kali membawa anak kecil. Namun tidak tersedianya ruang untuk anak - anak menimbulkan kendala lainnya. Sehingga klien memutuskan menciptakan ruang *daycare* untuk memberikan rasa aman serta mengurangi rasa khawatir orang tua.

Pada proyek ini adalah pengalih fungsi ruang diskusi pada lantai 4 hingga lantai 5. Mahasiswa Kerja Praktik dibagi menjadi 3 untuk mendesain *napping room, silent room* dan *daycare room*. Penulis mendapatkan proyek untuk mendesain *daycare room.*

Pada proyek ini penulis membuat 3 opsi untuk ruang *daycare* sehingga klien dapat memilih 1 dari beberapa opsi tersebut. Penulis melakukan proyek ini secara individu. Pada pelaksanaannya penulis

menggunakan aplikasi SketchUp untuk membuat 3D. Sebelum membuat 3D penulis mencari bahan preseden untuk menggambarkan ruang *daycare* yang berkonsep *playful*.

Gambar 3.5: Preseden Daycare 1
(sumber: Pinterest.com,2020)

Gambar 3.6: Preseden Daycare 2
(sumber: Pinterest.com,2020)

Gambar 3.7: Preseden Daycare 3
(sumber: Pinterest.com,2020)

Berdasarkan preseden penulis dapat menentukan *color pallete* yang akan digunakan. Selain itu penulis mengetahui *furniture* yang sangat penting dan *furniture* pendukung ruangan. Sehingga penulis dapat mulai mendesain ruang *daycare* tersebut. Pada opsi pertama penulis mendesain *daycare room* seperti ada ruang dalam ruang. Pada desain terdapat perbedaan elevasi yang membedakan ruang bermain dan ruang untuk menonton/ bersantai.

Gambar 3.8: Desain Opsi 1
(sumber: Rudi,2020)

Ruang atas berfungsi sebagai area bermain yang terdapat berbagai mainan. Pada area ini terdapat meja kecil dan juga rak mainan sehingga area bermain lebih teratur. Lalu pada area tv atau istirahat, anak - anak dapat menonton bersama dan juga dapat bermain di area ini.

Lalu pada opsi 2 terdapat perbedaan elevasi juga namun memiliki pembeda yaitu kedua area tersebut memiliki fungsi yang sama. Area atas terdapat meja untuk menggambar dan tidur. Area bawah area anak yang lebih besar untuk main dan terdapat area penyimpanan mainan. Selain kedua area tersebut penulis membuat area mandi bola sehingga permainan tidak monoton. Lalu terdapat area untuk tempat tidur bayi jika terdapat orang tua yang ingin menitipkan bayinya.

Lalu pada opsi 3 terbagi menjadi 3 area yaitu area bermain balita, area bayi dan area anak yang lebih besar. Area balita terdapat pembatas sehingga tidak terganggu oleh anak yang lebih besar. Pada area anak terdapat rak bermain dan juga meja untuk menggambar. Sehingga di *daycare room* anak- anak bisa bermain dan belajar. Selain itu pada area bayi juga terdapat tempat duduk yang disediakan untuk orang tua ataupun pengurus yang menjaga.

Gambar 3.9: Desain Opsi 2
(sumber: Rudi,2020)

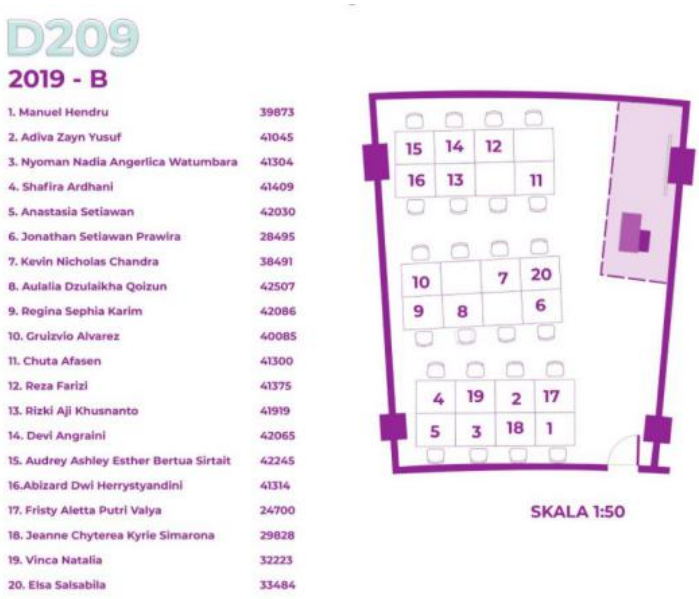
Gambar 3.10: Desain Opsi 3
(sumber: Rudi,2020)

3.3.1.3 Gedung D

Proyek Gedung D merupakan upaya Universitas Multimedia Nusantara untuk mengaplikasian protokol kesehatan. Protokol kesehatan terjadi karena isu penyebaran virus corona atau covid19. Sehingga Pemerintah menciptakan peraturan untuk menanggulangi dan mengurangi dampak penyebaran corona atau covid 19 tersebut. Peraturan tersebut mempengaruhi posisi mahasiswa dalam menggunakan ruang kelas Universitas Multimedia Nusantara.

Proyek ini berfokus pada lantai 2 yang kebanyakan studio arsitektur. Mahasiswa Kerja Praktik memiliki peran untuk mendesain setiap studio arsitektur dengan penerapan protokol kesehatan yang sudah di tetapkan.

Ruang tersebut memiliki kapasitas 40 orang namun karena protokol kesehatan ketentuannya menjadi 20 mahasiswa. Berdasarkan isu ini terdapat penyelesaian dengan pergantian mahasiswa pagi dan sore. Jumlah mahasiswa yang banyak namun kapasitas ruang yang kurang tidak mampu menampung secara keseluruhan.



Gambar 3.11: Ilustrasi Kelas D209
(sumber: Rudi,2020)

Berdasarkan *briefing* dengan mahasiswa Kerja Praktik penulis mendapatkan bagian untuk mengerjakan ruang kelas D209 dan mengatur posisi mahasiswanya. Penulis mengantisipasi jarak 1 meter setiap individu, penulis memberikan jarak 1 meja pada masing - masing mahasiswa. Aplikasi yang penulis gunakan adalah Autocad dan Photoshop. Autocad berfungsi untuk membuat denah serta menaruh furniture yang terukur. Lalu Photoshop berfungsi untuk memberikan *mood*.

Pemosisian mahasiswa pada kelas D209 terdapat mahasiswa yang berhimpitan dan ada juga yang berjarak. Jumlah mahasiswa pada kelas tersebut adalah 20 mahasiswa, sehingga tidak memerlukan pembagian jam kelas. Pengaturan jarak 1 meja berlaku pada area tengah. Lalu posisi meja mahasiswa yang berdekatan dengan dosen juga memiliki jarak 1 meter.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Penulis mendapatkan beberapa kendala terkait teknis maupun non teknis. Selama melakukan Kerja Praktik terdapat masalah terkait *covid 19*. Hal ini menyulitkan mahasiswa Kerja Praktik karena harus *Work From Home* (WFH). Mahasiswa Kerja Praktik jadi kurang leluasa untuk menyampaikan pendapat mereka kepada klien, Supervisi dan pembimbing lapangan. Adapun masalah terkait desain seperti:

3.3.2.1 Proyek PMN

Kendala dalam proyek Politeknik Multimedia Nusantara adalah data utama memiliki memori yang berat sehingga membuat laptop penulis melambat. Selain itu penulis mengalami beberapa revisi terkait kebutuhan masing - masing ruang sehingga membutuhkan asistensi bolak balik.

3.3.2.2 Proyek Gedung D

Kendala dalam proyek Gedung D adalah penempatan 20 mahasiswa pada ruang kelas dengan protokol kesehatan. Kendala ini terjadi karena luasan ruang yang tidak bisa menambah jumlah meja namun perlu memberi jarak 1 meja pada masing - masing mahasiswa.

3.3.3 Solusi Atas Kendala yang ditemukan

3.3.3.1 Proyek PMN

Penulis menghapus beberapa lantai Politeknik Multimedia Nusantara yang tidak perlu dibuat. Penulis juga menghapus garis - garis yang saling tertimpa. Dalam mengatasi revisi penulis menulis keperluan serta pertanyaan yang akan ditanyakan untuk revisi. Sehingga ketika revisi lebih banyak yang terjelaskan.

3.3.3.2 Proyek Gedung D

Penulis melakukan konsultasi kepada pembimbing lapangan untuk mengatasi kendala tersebut. Solusinya adalah setiap area pojok ruangan tempat duduk mahasiswa boleh berhimpitan. Alasannya adalah kurangnya orang yang bersirkulasi pada area tersebut. Sehingga interaksi satu dengan yang lain juga kurang.