

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA Kerja Praktik**

#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi**

Selama kegiatan Kerja Praktik di Studio Aliri, mahasiswa ditempatkan sebagai asisten arsitek yang berperan mendukung proses perancangan dan produksi gambar kerja dalam proyek-proyek yang ditangani oleh Design Director, selaku Design Director.

Mahasiswa Kerja Praktik berada dalam struktur kerja di bawah bimbingan langsung Design Director, dengan koordinasi bersama dua junior architect yang turut membantu dalam pengembangan beberapa proyek. Seluruh proyek yang dikerjakan selama periode Kerja Praktik merupakan proyek yang dipimpin oleh Design Director, kecuali proyek Gawe, di mana mahasiswa berperan sebagai satu-satunya asisten yang membantu beliau secara langsung dalam penyusunan konsep, modeling, dan presentasi proyek.

Secara umum, alur kerja dan koordinasi di Studio Aliri bersifat kolaboratif dan partisipatif, di mana setiap anggota tim berkontribusi dalam diskusi desain, pemilihan material, serta pembuatan output visual proyek. Meskipun demikian, keputusan akhir setiap proyek tetap berada pada Design Director sebagai penanggung jawab utama desain.

Proses koordinasi dan alur kerja mahasiswa Kerja Praktik meliputi tahapan berikut :

- Briefing dan pembagian tugas oleh Design Director atau arsitek pendamping.
- Pengerjaan desain, modeling, dan gambar teknis sesuai kebutuhan proyek.
- Review dan revisi berdasarkan arahan langsung dari *Design Director*
- Finalisasi hasil kerja berupa gambar, model, atau presentasi proyek.

### **3.2 Tugas dan Uraian Kerja Kerja Praktik**

#### **3.2.1. Tujuan Pekerjaan yang Dilakukan**

Selama masa Kerja Praktik di Studio Aliri, mahasiswa mengikuti seluruh tahapan kegiatan arsitektur yang meliputi:

- 1. Pengembangan desain arsitektur dan interior** melalui pembuatan gambar kerja (*AutoCAD*) dan model 3D (*SketchUp*).
- 2. Penyusunan dan revisi gambar teknis** seperti denah, potongan, tampak, serta detail konstruksi.
- 3. Survei material dan studi lapangan** untuk memahami spesifikasi bahan bangunan dan proses konstruksi aktual.
- 4. Supervisi proyek lapangan**, terutama pada tahap penyesuaian desain dan pelaksanaan interior.
- 5. Koordinasi antar proyek**, termasuk komunikasi dengan arsitek senior, klien, dan vendor.
- 6. Pembuatan dokumen presentasi proyek** dan pemilihan material pendukung desain.

Tujuan utama dari kegiatan tersebut adalah agar mahasiswa memperoleh pemahaman nyata mengenai proses perancangan dan pelaksanaan proyek arsitektur di dunia profesional, serta mampu mengaplikasikan pengetahuan akademik ke dalam praktik kerja studio.

#### **3.2.2. Uraian Pekerjaan Selama Kerja Praktik**

Selama periode Kerja Praktik, mahasiswa terlibat dalam beberapa proyek Studio Aliri, di antaranya GOLO, MANDAR, JALAK, Gawe *Ceramics*, BKC, dan MPR. Setiap proyek memiliki karakteristik berbeda dan memberikan pengalaman kerja yang beragam, baik dalam skala arsitektur maupun interior.

No	Projek	Periode	Tugas
1.	Golo Guest House	10 Juli - 22 Desember	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perancangan interior kamar mandi untuk unit guest house dan owner</li> <li>- Perancangan interior kamar tidur guest house (kamar sewa) dan owner</li> <li>- Penyusunan gambar kerja (DED) untuk keperluan teknis pembangunan</li> <li>- Penyusunan gambar pendukung untuk proses PBG (Persetujuan Bangunan Gedung)</li> <li>- Perancangan desain railing balkon dan tangga</li> <li>- Penyusunan beberapa opsi desain fasad sebagai alternatif pengembangan desain</li> <li>- Penyusunan beberapa opsi desain teritisan</li> <li>- Perancangan dan pemilihan material finishing keramik</li> <li>- Membantu proses pencarian dan penentuan spesifikasi material dan furnitur sesuai konsep desain</li> </ul>
2	Gawe Ceramics	17 Sept - 14 Nov	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan supervisi lapangan sebanyak beberapa kali (<math>\pm 4-5</math> kali) selama proses perancangan dan konstruksi</li> <li>- Supervisi awal berupa pengukuran langsung di lapangan serta diskusi dengan owner terkait kebutuhan ruang, konsep desain, dan alur kerja proyek</li> <li>- Supervisi lanjutan untuk monitoring proses konstruksi awal (pembobokan) dan pencarian serta evaluasi sampel cat dinding</li> <li>- Supervisi pemasangan furnitur dan kusen</li> </ul>

			<p>aluminium</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Supervisi pemasangan lantai SPC</li> <li>- Supervisi akhir untuk finalisasi pekerjaan lapangan</li> <li>- Menyusun dan mengembangkan desain 3D furnitur selama proses supervisi berlangsung</li> <li>- Membantu proses pencarian vendor furnitur dan koordinasi awal material</li> <li>- Mencari dan mengevaluasi sampel material (HPL, SPC, cat kayu, dan cat dinding)</li> <li>- Menyusun gambar kerja furnitur dan denah elektrikal</li> <li>- Membantu penentuan spesifikasi armatur lampu dan sistem pencahayaan</li> </ul>
3.	Jalak	10 Agustus - 15 desember	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyusun beberapa opsi desain pagar sebagai revisi desain sebelumnya yang dinilai terlalu mahal, dengan tetap menjaga kesesuaian terhadap konsep desain rumah</li> <li>- Menyusun opsi desain tralis, meliputi penggunaan kembali tralis dari proyek sebelumnya (redesain) serta opsi tralis baru dengan beberapa alternatif desain</li> <li>- Pengembangan desain tralis yang menyesuaikan dengan pola dan karakter tegel keramik pada bangunan</li> <li>- Perancangan desain kusen pintu dan kusen jendela</li> <li>- Perancangan desain interior kamar mandi dengan beberapa alternatif (opsi material dan biaya tinggi serta opsi material dan biaya</li> </ul>

			<p>lebih ekonomis)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu proses pencarian dan penentuan spesifikasi material</li> <li>- Membantu proses revisi gambar kerja (DED) sesuai perkembangan desain dan arahan tim</li> </ul>
4.	Mandar	15 Agustus - 10 November	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat gambar kerja (DED)</li> <li>- Perancangan desain interior kamar anak</li> <li>- Membantu proses revisi desain furnitur sesuai kebutuhan ruang dan arahan tim</li> <li>- Membantu proses pencarian dan penentuan spesifikasi material, meliputi HPL, lantai SPC, cat dinding, dan cat duco</li> </ul>
5.	BKC & MPR	20 agustus - 25 agustus	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu proses revisi gambar kerja (DED) sesuai arahan tim perencana</li> <li>- Membantu revisi desain 3D sebagai pengembangan dan penyesuaian desain</li> <li>- Membantu perancangan dan revisi kusen, jendela, dan pintu</li> <li>- Membantu proses coloring denah untuk keperluan presentasi dan koordinasi desain</li> </ul>

Tabel 1.2 Uraian dan Periode Pekerjaan

## 1. Proyek GOLO



Gambar 2.1 Lokasi Project Golo

Sumber, Dokumen Perusahaan

Mahasiswa berperan dalam pembuatan dan revisi gambar kerja arsitektur, meliputi denah parsial, pola lantai, waterproofing, dan detail railing. Selain itu, mahasiswa turut membuat studi fasad bangunan, tangga, balcony, serta spesifikasi material dan pintu jendela. Kegiatan ini melatih ketelitian dalam penggambaran teknis dan pemilihan material sesuai konteks bangunan

### A. Pengembangan Fasad

Berdasarkan arahan *Design Director*, mahasiswa mengembangkan opsi desain alternatif yang mengaplikasikan bentuk melengkung (*curve*) pada sudut-sudut massa bangunan. Pendekatan ini bertujuan untuk melembutkan kesan masif pada bangunan tiga lantai tersebut serta menciptakan alur visual yang lebih mengalir dari berbagai sudut pandang. Mahasiswa mempelajari bagaimana transisi bidang lengkung ini memengaruhi bayangan (*shadow*) pada fasad, sehingga bangunan memiliki kedalaman dimensi yang lebih menarik saat terpapar sinar Matahari.



Gambar 2.2 Tampak Fasad

Sumber, Dokumen Perusahaan

Mahasiswa melakukan studi materialitas dengan menitikberatkan pada penggunaan bata tempel *expose*. Eksplorasi ini bertujuan untuk memperkuat tema "Terakota" yang menjadi *core design* dari Studio Aliri untuk proyek ini. Mahasiswa melakukan simulasi peletakan material bata pada model 3D untuk melihat bagaimana tekstur bata tersebut memberikan kesan organik, hangat, dan membumi. Studi ini juga mencakup pemilihan warna bata yang mampu

memberikan kontras yang pas dengan elemen struktur lainnya, sehingga bangunan menonjol secara visual di lingkungannya tanpa terkesan berlebihan.



Gambar 2.3 Eksterior Fasad

Sumber, Dokumen Perusahaan

Dalam merancang fasad, mahasiswa tidak hanya memperhatikan aspek estetika, tetapi juga mengintegrasikan elemen fungsional seperti balkon dan *shading*. Mahasiswa mengatur proporsi bukaan jendela dan pintu pada fasad untuk memastikan setiap unit kamar mendapatkan akses cahaya alami yang optimal. Selain itu, penempatan balkon dirancang sedemikian rupa agar menjadi bagian integral dari komposisi fasad, di mana detail *railing* dan dinding bata saling mendukung untuk menciptakan tekstur visual yang kaya dan berlapis.

Melalui proses pengembangan fasad ini, mahasiswa belajar bahwa fasad bukan sekadar "kulit" bangunan, melainkan representasi dari riset material, pemahaman konteks sosial-budaya, dan respons terhadap kebutuhan penghuni yang diwujudkan dalam bentuk fisik yang puitis namun tetap rasional.

## B. Perancangan *Railing*

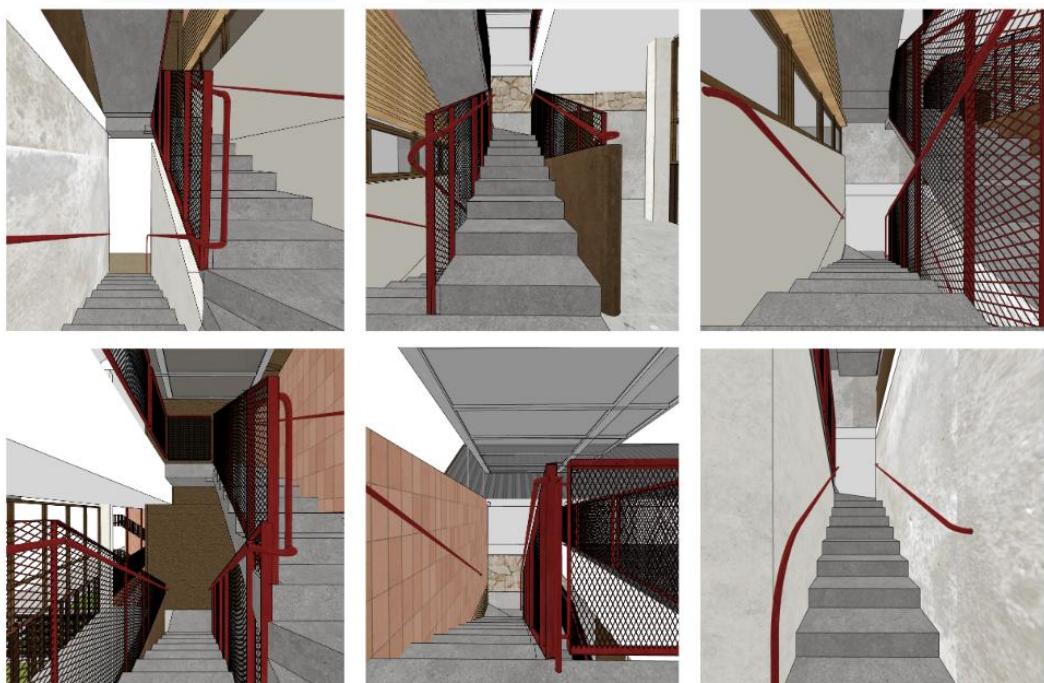
Dalam proses pengembangan elemen detail arsitektur, mahasiswa bertanggung jawab untuk menyusun berbagai alternatif desain *railing* yang diaplikasikan pada area balkon dan tangga utama proyek GOLO. Proses ini melibatkan studi mendalam mengenai berbagai profil material besi, mulai dari penggunaan besi *hollow*, pipa, hingga material *expanded metal* untuk memastikan keselarasan antara fungsi keamanan, estetika visual, dan tema besar arsitektur bangunan. Mahasiswa mengeksplorasi beragam proporsi dan kerapatan profil untuk menemukan keseimbangan yang tepat antara privasi penghuni dan keterbukaan visual pada fasad.

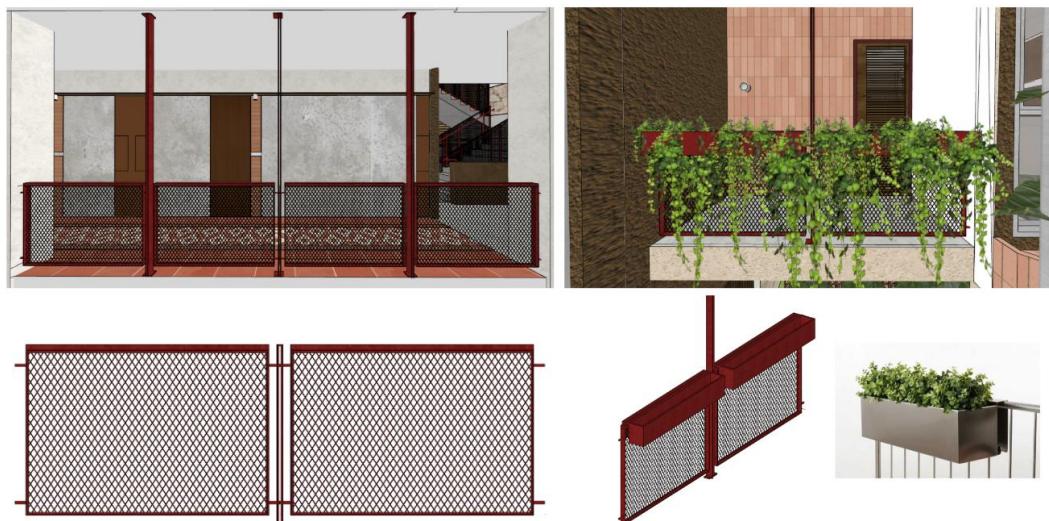


Gambar 2.3 Opsi Railing Tangga

Sumber, Dokumen Perusahaan

Setelah melalui beberapa tahap asistensi dan simulasi model 3D, desain *railing* dengan material besi yang difinis menggunakan warna merah dipilih sebagai keputusan akhir. Pemilihan warna merah ini bukan sekadar keputusan estetika, melainkan strategi desain untuk menciptakan titik tangkap visual (*visual highlight*) yang kontras namun tetap harmonis dengan dominasi material bata tempel terakota pada fasad bangunan. Pengaplikasian warna merah pada *railing* ini memberikan karakter yang kuat dan modern, sekaligus berfungsi sebagai identitas yang menyatukan elemen vertikal dan horizontal pada bangunan.





Gambar 2.4 Opsi Railing Tangga dan Koridor

Sumber, Dokumen Perusahaan

Melalui tugas ini, mahasiswa memahami pentingnya ketelitian dalam merancang elemen detil terkecil, di mana pemilihan profil material dan warna yang tepat dapat memberikan dampak signifikan terhadap impresi keseluruhan sebuah karya arsitektur.

### C. Desain Interior Ruang Privat

Pada tahapan perancangan interior untuk area privat yang mencakup kamar tidur utama dan kamar mandi utama, mahasiswa berperan aktif dalam mengintegrasikan aspek ergonomi, sistem penyimpanan yang efisien, serta detail furnitur fungsional yang disesuaikan dengan kebutuhan personal klien.



Gambar 2.5 Interior Kamar Mandi

Sumber, Dokumen Perusahaan

Dalam proses ini, mahasiswa melakukan riset dan seleksi material secara mendetail, di mana untuk area lantai kamar tidur utama dipilih material *Homogeneous Tile* (HT) dengan spesifikasi produk tertentu guna menciptakan kesan ruang yang luas, bersih, dan modern.



Gambar 2.6 Interior Kamar Mandi

Sumber, Dokumen Perusahaan

Mahasiswa juga mengeksplorasi skema warna dinding dengan menentukan kode warna dan merek produk cat yang spesifik untuk menciptakan suasana istirahat yang tenang, namun tetap selaras dengan palet warna "Terakota" yang menjadi identitas utama bangunan.



Gambar 2.7 Lantai Tegel

Sumber, Dokumen Perusahaan

Kontribusi teknis lainnya mencakup perancangan area transisi berupa koridor, di mana mahasiswa mendesain pola lantai menggunakan material tegel bermotif untuk memberikan aksen visual yang unik dan hangat. Penggunaan tegel pada koridor ini bertujuan untuk menghidupkan suasana ruang transisi agar tidak terasa monoton, sekaligus menciptakan kesinambungan estetika antara interior dengan karakter arsitektur luar bangunan yang organik.



Gambar 2.8 Interior Kamar

Sumber, Dokumen Perusahaan

Selain itu, mahasiswa terlibat dalam pemilihan material *High Pressure Laminate* (HPL) untuk kebutuhan furnitur kustom, seperti lemari penyimpanan dan meja kerja, dengan memperhatikan tekstur dan warna serat kayu yang paling sesuai untuk mendukung kenyamanan ruang privat. Melalui aktivitas ini, mahasiswa mengasah ketelitian dalam menentukan spesifikasi produk material yang tersedia di pasar Indonesia, memahami koordinasi teknis antara tekstur, warna, serta daya tahan material terhadap fungsi ruang harian yang sangat personal.

#### D. Perancangan atap *tritisan*



Gambar 2.9 Opsi Tritisan

Sumber, Dokumen Perusahaan

Mahasiswa terlibat dalam proses perancangan area publik melalui pemberian tugas untuk mengembangkan berbagai opsi desain atap tritisan (*canopy*) pada area lobi dan kafe. Dalam aktivitas ini, mahasiswa diarahkan untuk mengeksplorasi alternatif bentuk dan struktur yang paling efektif dalam merespons cuaca, sekaligus tetap menjaga estetika fasad pada lantai dasar. Mahasiswa menyusun beberapa pilihan desain yang memanfaatkan kombinasi rangka besi dan material penutup, dengan tujuan memberikan variasi tampilan visual sebelum diambil keputusan final. Setiap opsi yang diajukan mempertimbangkan bagaimana jatuhnya bayangan pada area kafe dan bagaimana struktur tersebut terintegrasi dengan kolom-kolom eksisting agar tidak mengganggu sirkulasi pengunjung. Penggunaan aksen warna merah tetap dipertahankan dalam berbagai opsi desain sebagai benang merah visual yang menyatukan elemen tritisan dengan detail

*railing* bangunan. Melalui proses penyusunan opsi desain ini, mahasiswa belajar untuk berpikir fleksibel dalam merancang solusi arsitektural yang fungsional, serta memahami pentingnya menyajikan alternatif desain yang beragam untuk mencapai hasil akhir yang paling optimal bagi proyek GOLO.

## 2. Proyek MANDAR

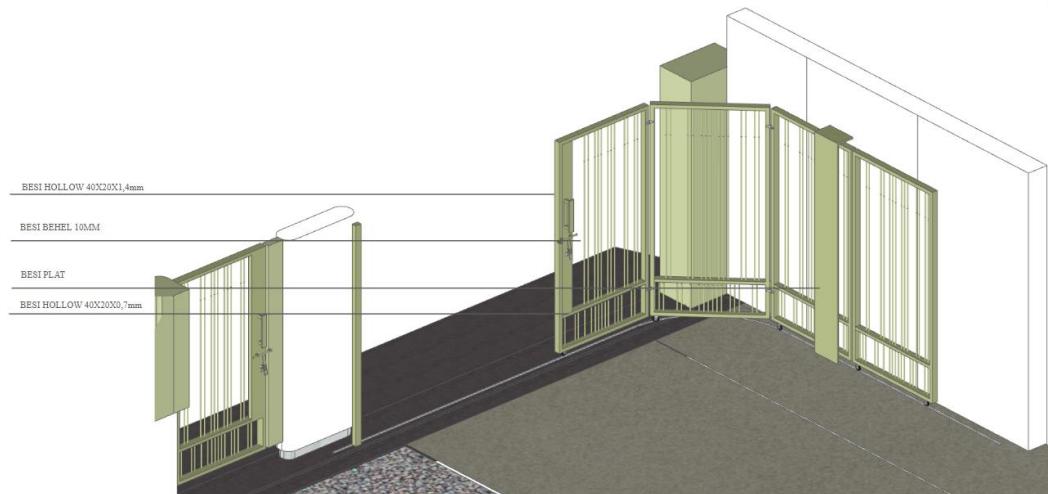
Dalam mendukung proses finalisasi desain interior kamar tidur anak, mahasiswa bertanggung jawab untuk melakukan riset dan menentukan spesifikasi material secara mendetail guna mencapai kesatuan visual yang diinginkan. Tugas ini meliputi pencarian dan pemilihan kode warna HPL (*High Pressure Laminate*) yang akan digunakan sebagai *finishing* pada furnitur kustom seperti lemari dan meja belajar, guna memastikan tekstur dan warnanya selaras dengan konsep ruang. Selain itu, mahasiswa melakukan pemilihan kode warna cat duco untuk elemen furnitur atau panel dinding tertentu, yang menuntut ketelitian dalam mencocokkan palet warna agar transisi antar material terasa halus.

Untuk bagian lantai, mahasiswa mengeksplorasi penggunaan lantai SPC (*Stone Plastic Composite*), mulai dari penentuan motif kayu hingga spesifikasi teknis produknya, dengan mempertimbangkan aspek ketahanan terhadap air serta kenyamanan termal bagi pengguna. Melalui pencarian kode material dan produk yang tersedia di pasar ini, mahasiswa belajar mengenai pentingnya dokumentasi material yang presisi dalam praktik profesional. Proses ini memberikan pemahaman bahwa pemilihan material bukan hanya soal estetika, melainkan juga tentang ketersediaan stok di pasar, kesesuaian anggaran, dan bagaimana perpaduan berbagai tekstur material tersebut dapat membentuk atmosfer ruang yang hangat dan berkualitas.

## 2. Proyek JALAK

Pada proyek JALAK, mahasiswa terlibat aktif dalam proses perancangan elemen pembatas lahan berupa pagar yang menuntut integrasi antara aspek keamanan, fungsi mekanis, dan estetika arsitektur metalik. Fokus utama pekerjaan

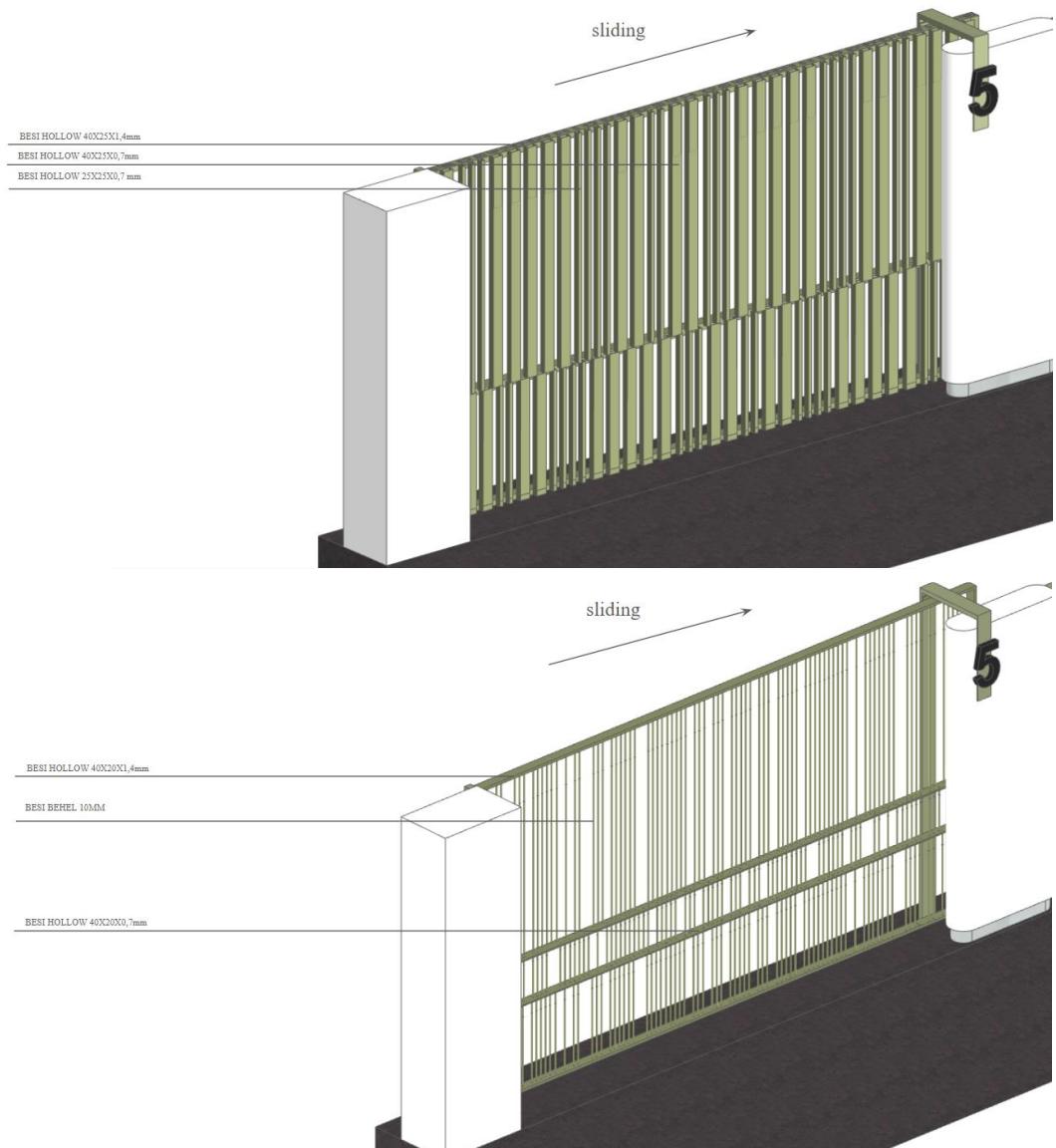
ini adalah melakukan studi materialitas logam secara mendalam dengan mengeksplorasi berbagai profil besi untuk mencapai komposisi yang kokoh namun tetap memiliki karakter visual yang ringan.



Gambar 2.10 Pagar Folding

Sumber, Dokumen Perusahaan

Dalam rancangannya, mahasiswa mengombinasikan penggunaan besi *hollow* berbagai ukuran sebagai rangka utama, besi pipa, serta besi siku yang berfungsi sebagai perkuatan struktur. Untuk mengatur tingkat privasi dan transparansi, mahasiswa melakukan simulasi penggunaan material *expanded metal* yang dikombinasikan dengan besi plat, sehingga pagar tetap memungkinkan sirkulasi udara yang baik namun memberikan batas visual yang jelas dari area luar.



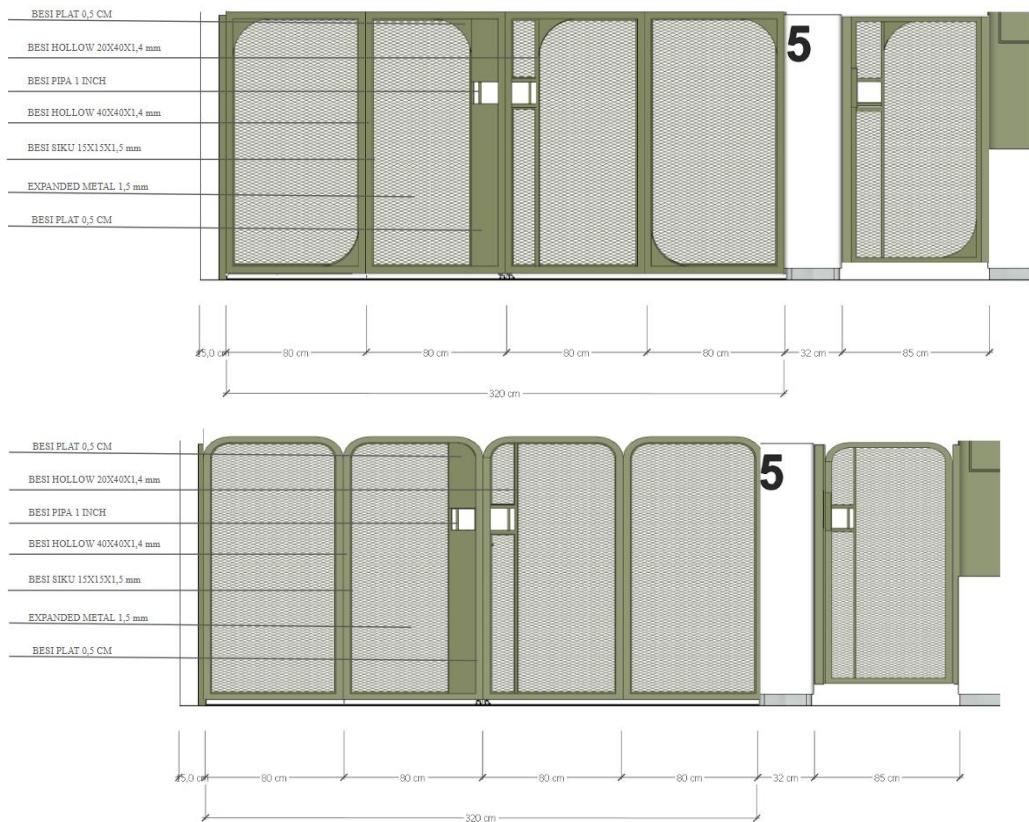
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.11 Pagar Sliding

Sumber, Dokumen Perusahaan

Selain aspek material, mahasiswa menyusun beberapa opsi alternatif untuk sistem bukaan, mencakup sistem pagar geser (*sliding gate*) dan sistem pagar lipat (*folding gate*), dengan mempertimbangkan efisiensi ruang manuver kendaraan pada lahan yang terbatas.

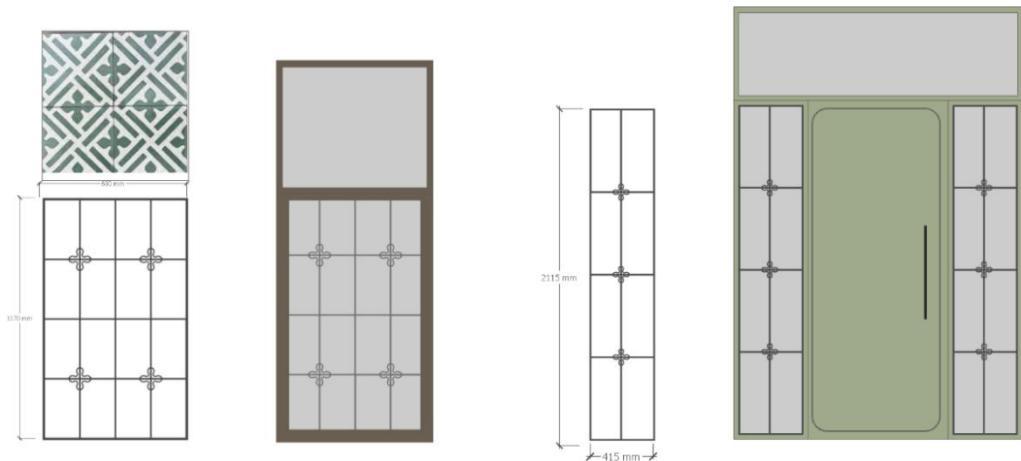


Gambar 2,12 Pagar Sliding

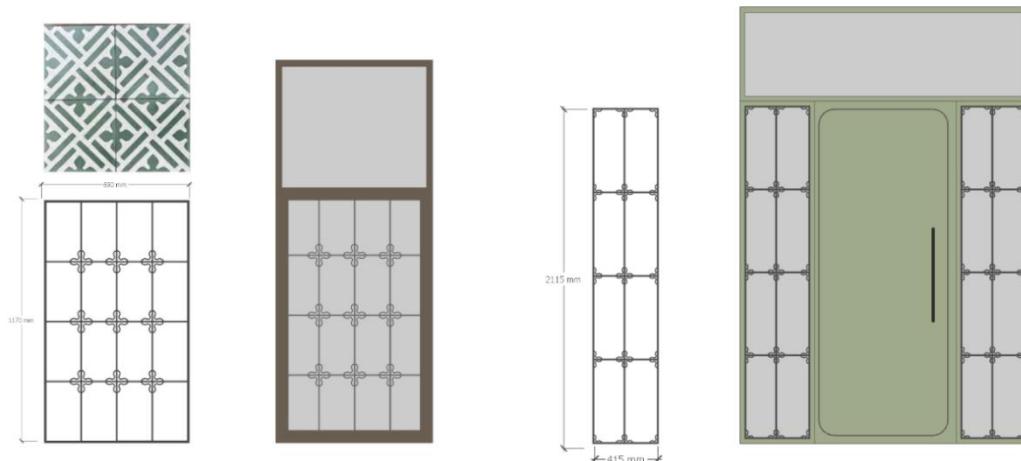
Sumber, Dokumen Perusahaan

Mahasiswa memproduksi gambar teknis yang sangat mendetail, mencakup spesifikasi dimensi seperti penggunaan besi pipa 1 inci hingga detail kuncian pada sistem *folding*, guna memastikan mekanisme sistem buka-tutup dapat bekerja secara presisi. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya mengasah kemampuan teknis dalam penggambaran elemen metalik, tetapi juga memperoleh pemahaman mengenai pentingnya sinkronisasi antara spesifikasi material logam dengan sistem mekanis sederhana pada komponen bangunan nyata.

OPSI 1



OPSI 2



Gambar 2.13 Teralis dan Kusen

Sumber, Dokumen Perusahaan

mahasiswa juga terlibat dalam perancangan detail teralis jendela yang mengedepankan prinsip efisiensi dan optimasi biaya. Dalam proses ini, mahasiswa melakukan desain ulang (*redesign*) terhadap model teralis yang pernah digunakan pada proyek kantor sebelumnya untuk disesuaikan dengan proporsi bukaan dan kebutuhan keamanan pada proyek saat ini. Pendekatan ini bertujuan untuk menghemat anggaran (*hemat budget*) tanpa mengesampingkan nilai estetika dan keselarasan dengan tema arsitektur bangunan secara keseluruhan. Mahasiswa mempelajari bagaimana memodifikasi modul teralis eksisting agar tetap

fungsional dan mudah dipasang pada berbagai ukuran jendela yang berbeda. Melalui tugas ini, mahasiswa mendapatkan pemahaman praktis bahwa keberlanjutan sebuah desain arsitektur tidak hanya soal material baru, tetapi juga kemampuan desainer dalam mengolah kembali elemen desain yang sudah ada agar lebih bernilai dan efisien secara ekonomi bagi klien.



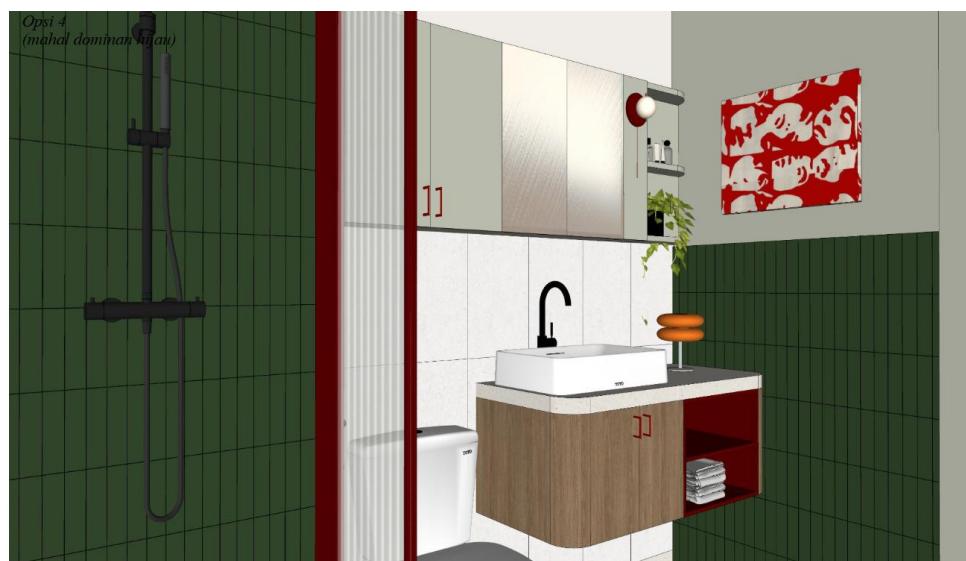
Mahasiswa juga mendesain opsi interior untuk kamar mandi utama (*Master Bathroom*) klien. Desain ini merupakan tantangan karena klien menginginkan nuansa warna yang berani dan unik, jauh dari pilihan konvensional.

Eksplorasi difokuskan pada perpaduan warna dan material yang mencolok namun tetap selaras dengan tema keseluruhan rumah.



Gambar 2.14 Opsi Interior Kamar Mandi

Sumber, Dokumen Perusahaan



Gambar 2.15 Opsi Interior Kamar Mandi

Sumber, Dokumen Perusahaan

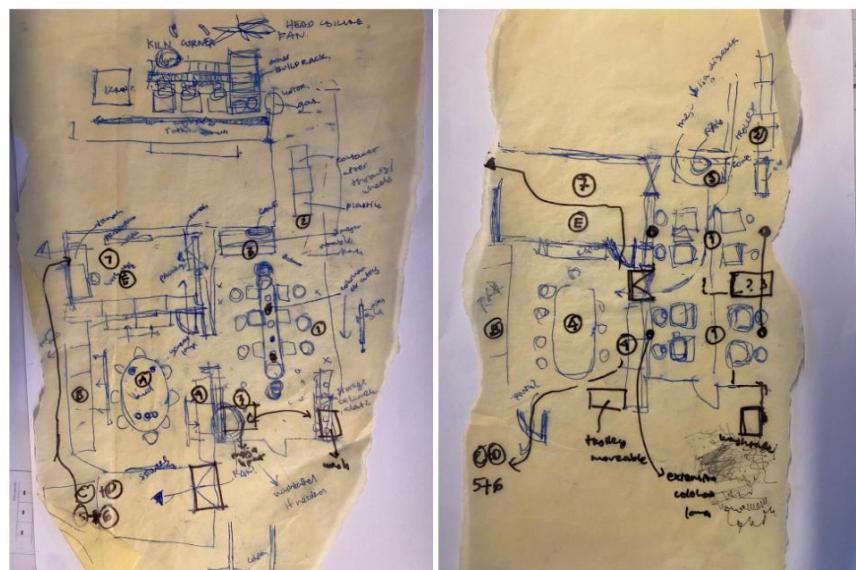
Fleksibilitas Anggaran Material Dalam perancangan kamar mandi utama tersebut, Mahasiswa juga diminta menyediakan dua opsi desain material yang berbeda: satu opsi dengan material premium/mahal dan satu opsi dengan material yang lebih ekonomis/murah. Hal ini melatih kemampuan Mahasiswa dalam membuat keputusan desain yang inovatif dan estetik, sambil mempertimbangkan efisiensi anggaran proyek.

#### 4. Proyek Gawe Ceramics

Mahasiswa terlibat intens dalam proyek renovasi ruang studio keramik Gawe, mulai dari survey lapangan, pengukuran ruang dan furniture, pembuatan 3D model, hingga revisi desain meja, sink, rak, dan area kerja.

Mahasiswa juga melakukan penyesuaian desain terhadap sistem utilitas (elektrikal dan AC mapping) serta pemilihan warna dan finishing material seperti cat, SPC, plywood, dan stainless.

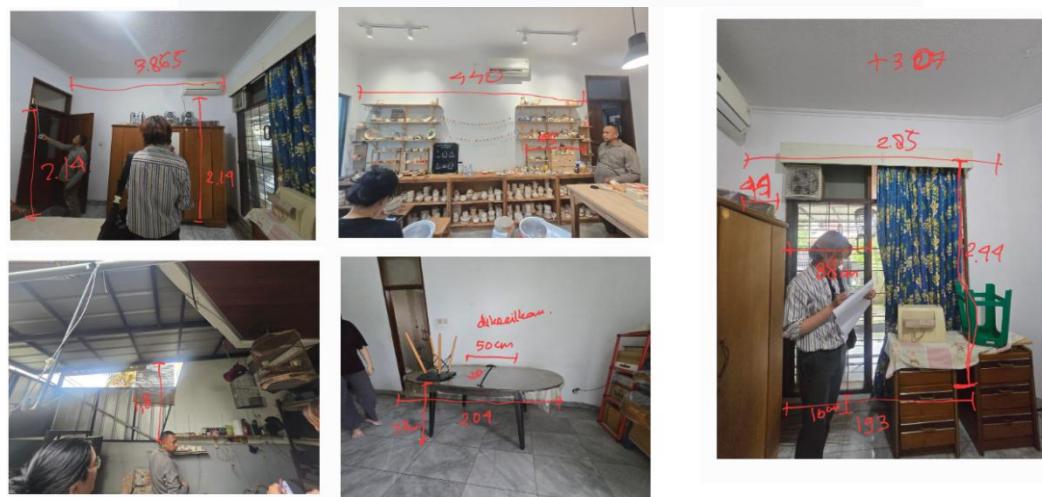
Proyek ini memberikan pengalaman langsung dalam mengintegrasikan fungsi ruang kerja kreatif dengan kebutuhan teknis industri keramik.



Gambar 2.16 Diagram Alur Kerja

Sumber, Dokumen Perusahaan

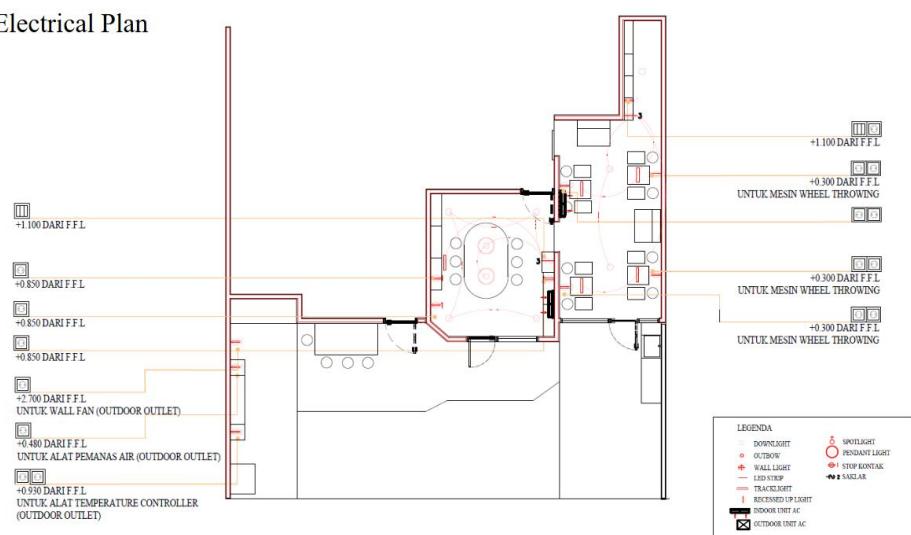
Tahap awal dimulai dengan kegiatan supervisi lapangan langsung untuk melakukan pengukuran ruangan dan furnitur yang sudah ada. Selain itu, Mahasiswa melakukan studi proses kerja di studio keramik tersebut untuk memahami alur produksi keramik. Hal ini penting untuk memastikan desain ruang kerja baru yang dibuat benar-benar fungsional dan mendukung proses industri klien.



Gambar 2.17 Supervisi Pengukuran

Sumber, Dokumen Perusahaan

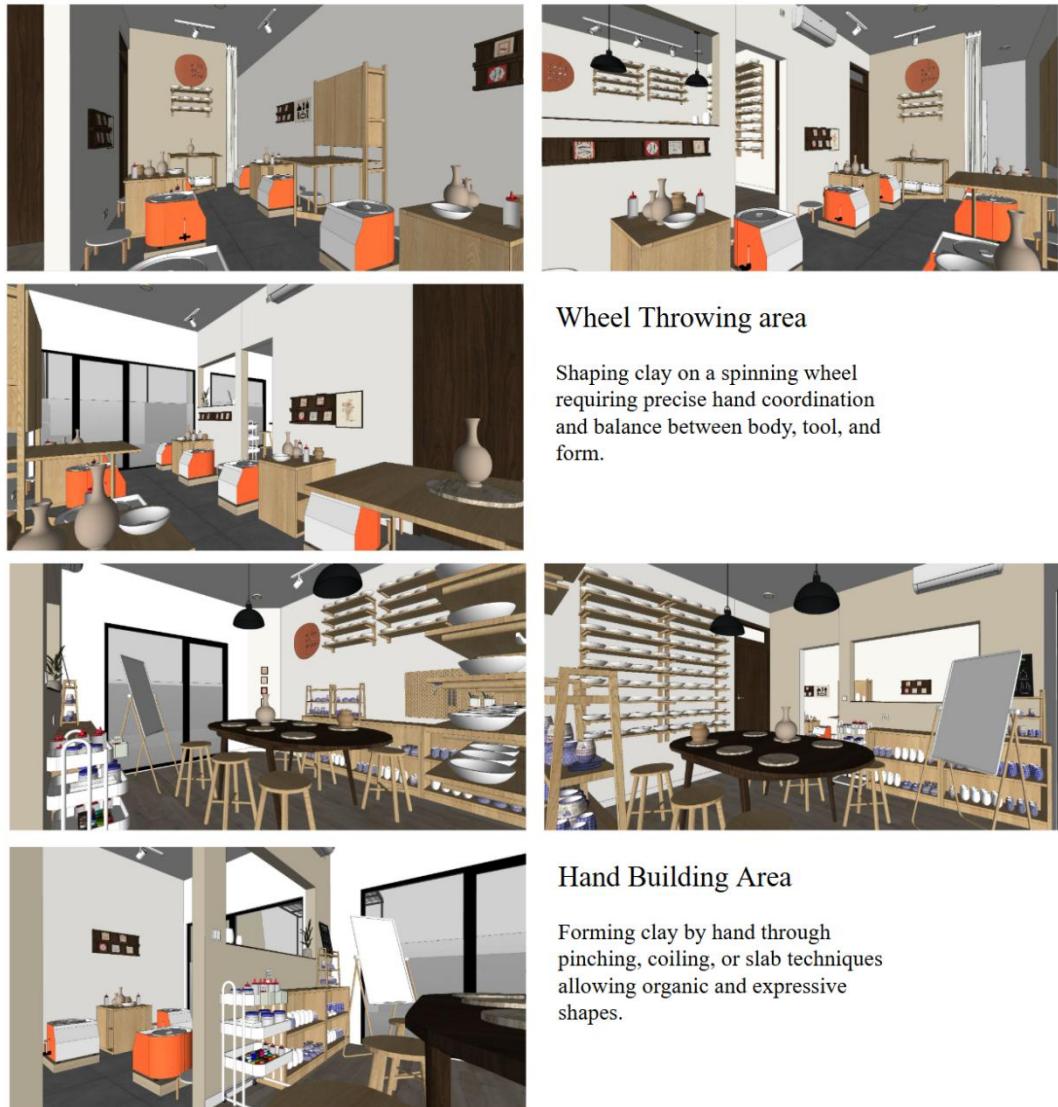
Electrical Plan



Gambar

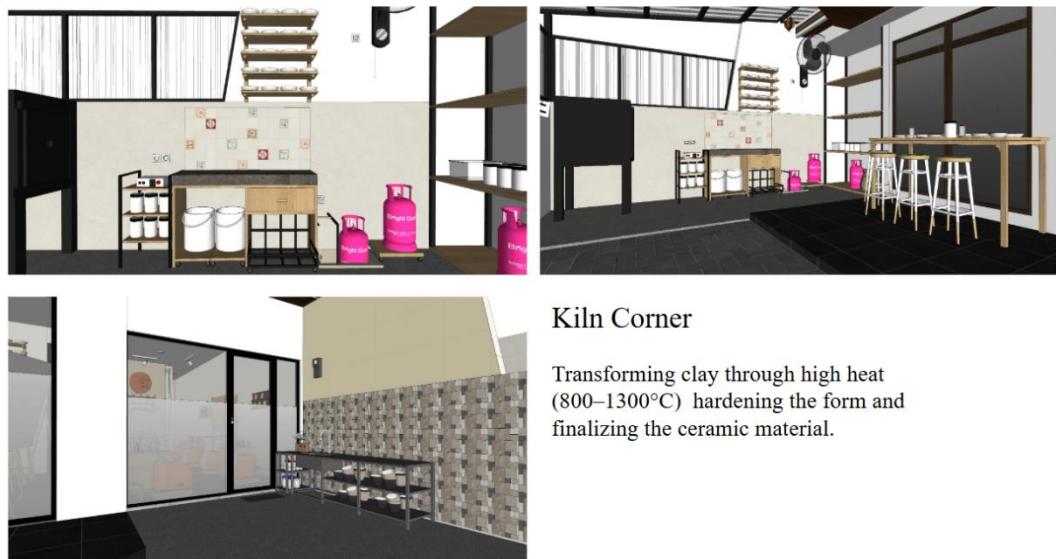
2.18 Denah Elektrikal

Sumber, Dokumen Perusahaan



Gambar 2.19 3D Interior

Sumber, Dokumen Perusahaan



Gambar 2.20 3D Eksterior

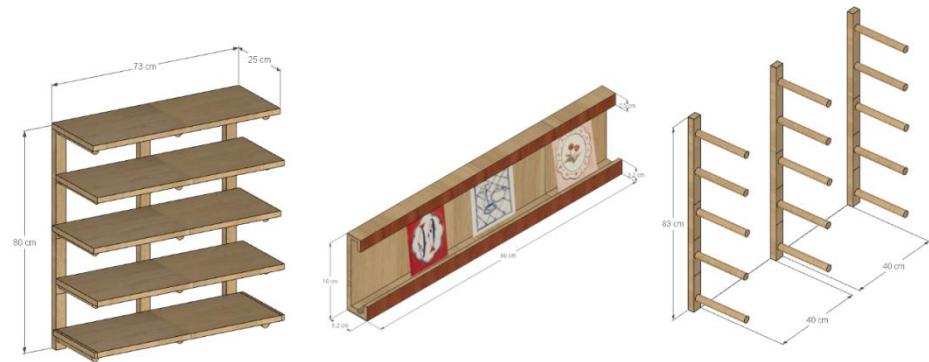
Sumber, Dokumen Perusahaan

Berdasarkan data lapangan, Mahasiswa membuat model 3D ruang yang direnovasi, diikuti dengan perancangan furnitur baru. Desain furnitur ini kemudian disiapkan sebagai gambar kerja yang akan dibuat oleh tukang.



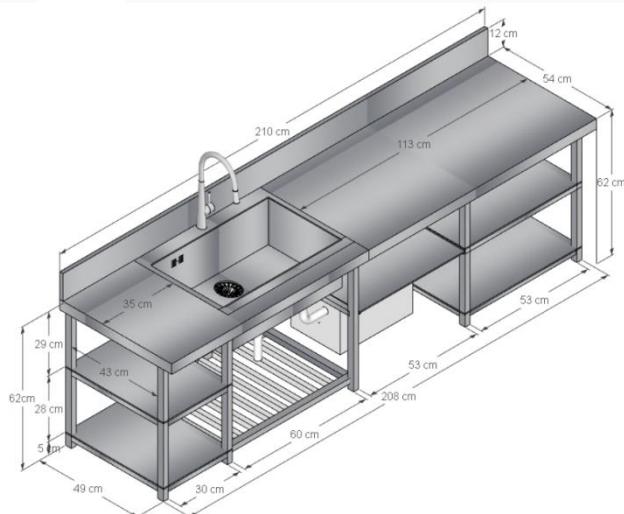
Gambar 2.21 Opsi Lemari dan Rak

Sumber, Dokumen Perusahaan



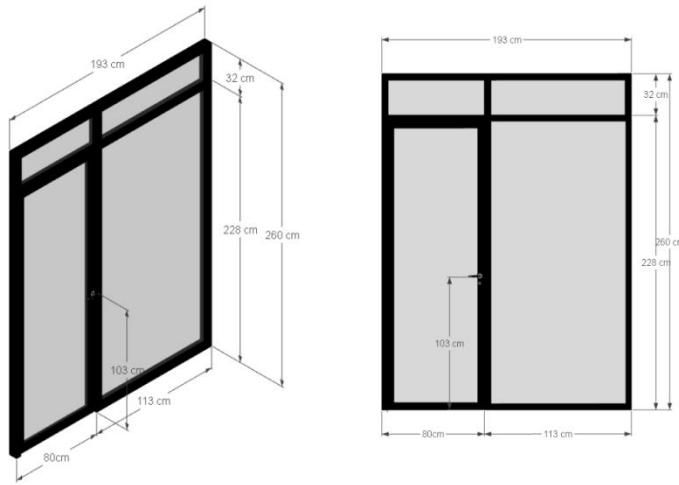
Gambar 2.22 Ambalan

## Sumber, Dokumen Perusahaan



Gambar 2.23 Stainless Sink

## Sumber, Dokumen Perusahaan



Gambar 2.24 Pintu Alumunium

Sumber, Dokumen Perusahaan

Tugas Mahasiswa berlanjut pada tahap pelaksanaan dengan melakukan supervisi berulang ke lapangan. Supervisi ini bertujuan untuk melihat kemajuan (*update*) renovasi di lapangan.



Gambar 2.25 Supervisi Proses Pembobokan

Sumber, Dokumen Perusahaan

Memastikan penggeraan furnitur sesuai dengan spesifikasi desain yang telah disepakati, termasuk penyesuaian desain terhadap sistem utilitas (elektrikal dan AC *mapping*) serta pemilihan warna dan *finishing* material (*cat, SPC, plywood, dan stainless*). Proyek ini memberikan pengalaman langsung dalam mengintegrasikan fungsi ruang kerja kreatif dengan kebutuhan teknis industri keramik.



Gambar 2.25 Supervisi Proses Install Furniture

Sumber, Dokumen Perusahaan

## 5. Proyek BKC dan MPR

Mahasiswa membantu dalam updating 3D model, desain pintu dan jendela aluminium, serta coloring denah presentasi untuk keperluan visualisasi klien.

### 3.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala utama yang dihadapi pada awal pelaksanaan Kerja Praktik berkaitan erat dengan adopsi dan penguasaan perangkat lunak desain yang menjadi standar operasional studio. Latar belakang pendidikan di bangku kuliah yang berfokus pada pendekatan *Building Information Modeling* (BIM) mengakibatkan mahasiswa Kerja Praktik minim pengalaman dalam penggunaan *software* berbasis *Computer-Aided Design* (CAD), khususnya AutoCAD, yang merupakan *tool* utama dalam produksi gambar teknis di Studio Aliri.

Mahasiswa memulai program Kerja Praktik dengan pengetahuan dasar mengenai *AutoCAD*. Selain itu, meskipun familiar dengan SketchUp, penguasaan aplikasi tersebut masih berada pada tingkat dasar, di mana mahasiswa belum memahami teknik *grouping* dan *component* secara efektif untuk manajemen model 3D. Ketidaksesuaian kompetensi teknis awal ini menjadi tantangan terbesar, menuntut upaya adaptasi yang cepat agar dapat berpartisipasi secara maksimal dalam alur kerja studio.

Di samping kendala teknis, mahasiswa menghadapi tantangan signifikan terkait sinkronisasi jadwal antara jam kerja profesional dan kewajiban akademik. Kebijakan kurikulum yang mengharuskan mahasiswa menempuh mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur (SPA) dan Seminar secara bersamaan dengan waktu Kerja Praktik *full-day* menciptakan beban kerja yang sangat tinggi. Meskipun terdapat opsi asistensi daring, preferensi dosen pembimbing untuk melakukan asistensi secara luring memaksa mahasiswa untuk hadir langsung di kampus. Kondisi ini menuntut strategi manajemen waktu yang ekstrem, di mana mahasiswa mengonsolidasikan jadwal asistensi untuk beberapa mata kuliah

sekaligus dalam satu hari agar hanya perlu mengajukan izin meninggalkan kantor seminimal mungkin.

Namun, konsekuensi dari strategi tersebut adalah mahasiswa harus bekerja dengan intensitas yang sangat tinggi dalam waktu seminggu guna menyelesaikan seluruh progres tugas kuliah yang akan diasistensikan, di samping tetap menuntaskan tanggung jawab pekerjaan di studio. Pola kerja ini sering kali memaksa mahasiswa untuk melanjutkan tugas hingga larut malam setelah pulang dari kantor, yang secara fisik dan mental sangat menguras energi. Tantangan ini memberikan pelajaran berharga mengenai realitas dunia profesi yang memerlukan ketahanan fisik, kemampuan negosiasi jadwal, serta manajemen skala prioritas yang sangat ketat untuk menjaga keseimbangan antara performa di tempat kerja dan tanggung jawab pendidikan.

### **3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Untuk mengatasi berbagai kendala yang dihadapi, mahasiswa menerapkan strategi manajemen waktu yang ketat serta membangun komunikasi yang transparan dengan pihak studio. Solusi utama yang diterapkan adalah kedisiplinan tinggi terhadap jadwal kerja; mahasiswa berkomitmen untuk hadir tepat waktu dan bekerja secara maksimal selama delapan jam kerja, mulai pukul 10.00 hingga 18.00. Mahasiswa berusaha menyelesaikan seluruh target tugas kantor secara efektif dan presisi dalam jam kerja reguler agar dapat pulang tepat waktu guna mengerjakan tugas Studio Perancangan dan Seminar setibanya di rumah. Meskipun demikian, mahasiswa tetap menjaga sikap fleksibel dan profesional; jika terdapat tugas mendesak yang belum selesai, mahasiswa tetap bersedia menyesuaikan waktu kerja hingga tuntas, namun efisiensi kerja tetap menjadi prioritas utama agar sisa waktu di malam hari dapat dioptimalkan sepenuhnya untuk mengejar ketertinggalan akademik.

Tantangan teknis yang muncul pada awal masa Kerja Praktik juga berhasil diatasi berkat kombinasi inisiatif belajar mandiri dan dukungan lingkungan kerja yang fleksibel. Pihak Studio Aliri memberikan ruang dan waktu yang memadai bagi mahasiswa untuk beradaptasi dengan perangkat lunak baru. Mahasiswa tidak langsung dibebani tugas proyek yang berat, melainkan diberikan tugas-tugas kecil yang bersifat pengenalan (*onboarding*) yang memungkinkan mahasiswa untuk belajar *AutoCAD* dan SketchUp secara bertahap. Seiring berjalannya waktu, mahasiswa secara proaktif memanfaatkan waktu luang untuk belajar mandiri melalui tutorial daring dan secara aktif meminta bimbingan langsung dari *Design Director* serta Architectural Designer mengenai alur kerja (*workflow*) dan standar teknis penggambaran studio.

Keberhasilan proses transisi ini juga didukung kuat oleh budaya kerja di Studio Aliri yang sangat supportif terhadap pengembangan pendidikan mahasiswanya. *Design Director* dan tim senior menunjukkan empati serta pengertian yang besar terhadap beban ganda yang dipikul mahasiswa. Komunikasi yang terbuka memungkinkan mahasiswa mendapatkan dukungan penuh saat harus mengajukan izin ke kampus untuk keperluan asistensi atau ujian luring. Pihak studio bahkan secara proaktif memberikan fleksibilitas jadwal. Pendekatan adaptif dan dukungan moral yang luar biasa dari Studio Aliri ini menjadi faktor krusial yang membantu mahasiswa menjaga keseimbangan antara performa profesional di studio dan tanggung jawab pendidikan, sehingga kedua tanggung jawab tersebut dapat berjalan beriringan dengan hasil yang optimal.