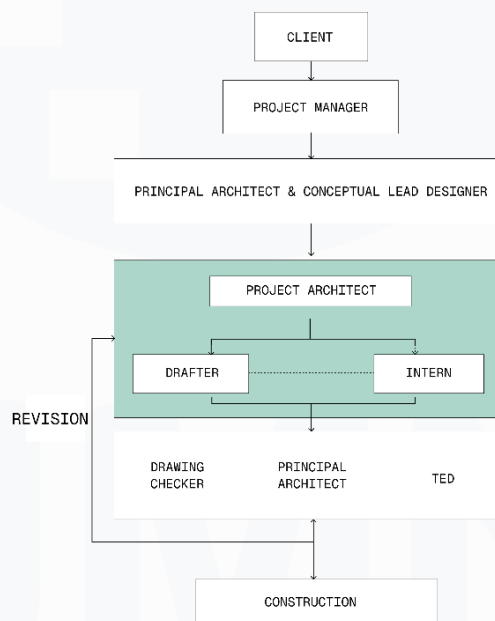


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis menjalani kerja praktik di Atelier Riri dalam posisi sebagai Intern Architect. Selama masa kerja praktik, Intern Architect berada di bawah pengawasan langsung Bapak Naufal Rizky Pratama, yang menjabat sebagai Senior Architect sekaligus Intern Coordinator. Pada tahap awal, setelah menyelesaikan masa orientasi selama satu bulan, Intern Coordinator akan menugaskan Intern Architect untuk bergabung dengan salah satu arsitek dan mendukung proses pengerjaan proyek yang sedang berlangsung.



Gambar 3. 1 Diagram Alur Koordinasi

(Sumber: Bapak Naufal Rizky Pratama, Diolah oleh: Adiva Khalila Syarief)

Selama pelaksanaan kerja praktik, penulis berkesempatan untuk terlibat langsung dalam berbagai tahapan alur kerja yang diterapkan di biro arsitektur Atelier Riri. Proses dimulai ketika klien memberikan *brief* proyek yang kemudian diterima oleh Project Manager. Selanjutnya, klien akan melakukan pertemuan

dengan Principal Architect yang didampingi oleh Conceptual Lead Designer guna membahas lebih mendalam isi serta arah pengembangan *brief* tersebut.

Conceptual Lead Designer memiliki tanggung jawab dalam menyusun konsep awal berdasarkan hasil diskusi dengan klien. Setelah konsep awal berhasil dirumuskan, proyek kemudian ditugaskan kepada salah satu arsitek yang akan bertindak sebagai Project Architect untuk menangani proyek tersebut secara menyeluruh.

Tahap berikutnya, Project Architect menerjemahkan konsep tersebut ke dalam bahasa desain yang lebih teknis. Pada tahap ini, penulis sebagai intern turut berpartisipasi aktif dalam proses desain dan memberikan asistensi bersama Project Architect serta Principal Architect guna menyempurnakan hasil desain. Tahapan ini dikenal sebagai Tahap Preliminary atau Desain Skematik.

Tahap Preliminary merupakan proses pengembangan desain awal yang menghasilkan output skematik untuk dipresentasikan kepada klien. Setelah melalui proses asistensi internal, Project Architect, Principal Architect, Conceptual Lead Designer, serta intern akan melakukan presentasi kepada klien guna menyampaikan hasil desain Tahap Preliminary. Apabila desain tersebut telah disetujui oleh klien, Project Architect bersama intern akan melanjutkan ke tahap pembuatan gambar kerja sederhana sebagai dasar perhitungan Rencana Anggaran Biaya (RAB). Tahap ini disebut sebagai Tahap *Design Development* atau Pengembangan Desain. Pada Tahap *Design Development*, dilakukan proses produksi gambar kerja berupa denah, tampak, dan potongan berdasarkan hasil skematik yang telah disetujui klien.

Setelah proses *Design Development* selesai, Project Architect dibantu oleh Drafter dan Intern menyusun gambar kerja yang lebih detail sesuai dengan kebutuhan konstruksi. Tahapan ini disebut *Detail Engineering Drawing* (DED). *Detail Engineering Drawing* merupakan tahap produksi gambar kerja dengan tingkat ketelitian dan kelengkapan yang lebih tinggi. Gambar yang dihasilkan pada tahap ini mencakup berbagai elemen, seperti *detail finishing* lantai, *finishing* dinding, detail kamar mandi, detail tangga, serta detail

pintu dan jendela. Pada tahap ini pula, spesifikasi material dan elemen sanitasi harus sudah tercantum secara lengkap dalam gambar kerja.

Setelah pembuatan DED selesai, gambar akan diperiksa oleh Drawing Checker, Technical Engineering Designer, dan Principal Architect guna memastikan seluruh standar perusahaan telah terpenuhi. Drawing Checker bertugas meninjau kesesuaian gambar terhadap standar serta *template* perusahaan, sedangkan Technical Engineering Designer memberikan masukan dan revisi terkait aspek teknis, seperti penerangan, instalasi, dan penyempurnaan *finishing*.

Apabila ditemukan kekurangan atau kesalahan, dilakukan proses revisi hingga diperoleh hasil akhir yang sesuai dengan standar yang ditetapkan. Setelah tahap revisi dan pemeriksaan selesai, gambar DED menjadi acuan utama dalam pelaksanaan konstruksi. Selama proyek berjalan, Project Architect berperan dalam melakukan supervisi lapangan guna memastikan hasil konstruksi telah sesuai dengan desain yang telah disetujui.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama pelaksanaan kerja praktik di Atelier Riri, penulis terlibat dalam berbagai proyek dengan tipologi dan tahapan pekerjaan yang berbeda, yang dirangkum sebagai berikut:

No.	Proyek	Tipologi	Fase	Keterangan
1.	Gate Karawang Arcadia Residence	<i>Cluster Gate</i>	Tahap Produksi DED	Pekerjaan: Melakukan <i>rendering</i> tampak malam hari. Produk: Gambar <i>render</i> visualisasi (JPG) untuk melengkapi dokumen Preliminary Design dan Detail Engineering Drawing (DED).
2.	Tea House Malaysia	Restoran dan Gudang Teh	Tahap Desain Development	Pekerjaan: Mendesain tata ruang lantai Ground Floor (GF), detail area servis (dapur, gudang), detail tangga, serta <i>furniture</i> area bermain anak.

				Produk: Gambar kerja GF (denah, potongan), detail desain, dan <i>rendering</i> interior untuk Preliminary Design.
3.	Marketing Gallery Karawang Arcadia Residence	<i>Cluster</i>	Tahap Produksi Detail	Pekerjaan: Menyesuaikan <i>setting</i> pencahayaan (<i>lighting adjustment</i>) pada model 3D dan melakukan <i>rendering</i> berbagai <i>scene</i> . Produk: Gambar <i>render</i> visualisasi interior dan eksterior (JPG) sebagai bagian dari dokumen Preliminary Design dan DED.
4.	Solea Town House	Town House	Tahap Desain Development	Pekerjaan: Melakukan studi pasar, analisis lokasi (<i>Site Analysis</i>), mendesain fasad tipe <i>Exclusive</i> , dan membuat <i>Detail Teknis Pekerjaan</i> (DTP). Produk: Laporan hasil studi pasar, diagram <i>Site Analysis</i> , desain fasad, dan dokumen DTP untuk Preliminary Design.
5.	Kanagara Residence	<i>Cluster</i>	Tahap Produksi Detail Engineering Drawing	Pekerjaan: Membuat gambar Detail Engineering Drawing (DED), khususnya untuk <i>Siteplan</i> , ruko, pos keamanan, dan <i>gate</i> (pintu gerbang). Produk: Gambar kerja teknis lengkap (<i>CAD file</i>) yang mencakup DTP untuk seluruh elemen tersebut.

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan selama Kerja Praktik

(Diolah oleh: Adiva Khalila Syarief)

3.2.1 Gate Karawang Arcadia Residence

Setelah masa orientasi, penulis mengerjakan produksi *render* dari proyek Gate Karawang Arcadia Residence. Dalam pekerjaan ini, penulis bertugas membuat *render* suasana malam hari guna melengkapi dokumen Preliminary Design dan juga *Detail Engineering Drawing* (DED) yang sebelumnya telah dikerjakan oleh anggota magang lainnya.



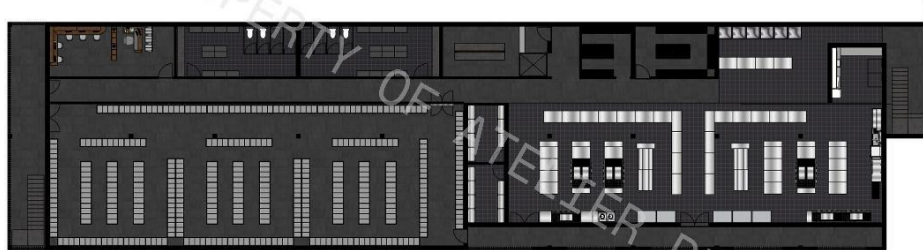
Gambar 3. 2 Gambar Render Gate Karawang Arcadia Residence

(Diolah oleh: Adiva Khalila Syarief)

Penulis membuat lima *scene render* yang menggambarkan kondisi malam hari. Dengan demikian, pada tugas ini, penulis belum terlibat dalam pekerjaan desain, melainkan fokus pada aspek visualisasi. Proses *rendering* dilakukan menggunakan aplikasi Enscape, dengan melakukan penyesuaian pada *exposure*, *field of view*, dan *lighting* untuk memperoleh hasil gambar yang diinginkan. Selanjutnya, penulis mengeksport *scene* Enscape dalam format JPG dan melanjutkan proses *post-production* di aplikasi Photoshop. Setelah selesai, gambar tersebut dimasukkan ke dalam InDesign untuk dokumen Preliminary Design dan juga ke dalam AutoCAD untuk keperluan gambar kerja.

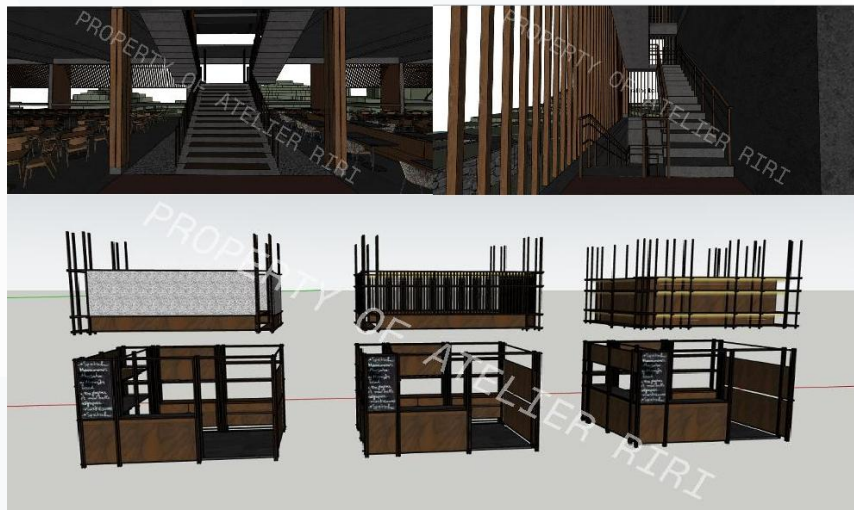
3.2.2 Tea House Malaysia

Proyek ini memberikan kesempatan kepada penulis untuk mendesain lantai *Ground Floor* (GF). Lantai *Ground Floor* tersebut mencakup area dapur (*kitchen*), gudang teh (*tea storage*), dan area layanan (*service*) lainnya, seperti kamar mandi, kantor pengelola, dan tempat penyimpanan. Dalam tugas ini, penulis mendesain berdasarkan *brief* yang diberikan oleh klien. Mengingat bagian dapur merupakan area yang sangat penting dalam sebuah restoran, detail perencanaannya harus dipastikan ketepatannya.



Gambar 3. 3 Gambar Plan Ground Floor Tea Hous Malaysia

(Diolah oleh: Adiva Khalila Syarief)



Gambar 3. 4 Gambar Detail Desain Tea House Malaysia

(Diolah oleh: Adiva Khalila Syarief)

Selain itu, penulis juga membantu mendesain area bermain anak (*kids area*), yang meliputi perancangan *furniture* khusus untuk anak-anak. Penulis juga bertanggung jawab dalam pembuatan detail tangga utama dan tangga darurat, serta merancang *booth* untuk *tenant*. Setelah seluruh proses desain selesai, penulis memasukkan hasil desain tersebut ke dalam *rendering* untuk keperluan tahap Preliminary Design. Hingga tanggal 17 November 2025, proyek ini masih berada dalam Tahap *Design Development* dengan melakukan

berbagai penyesuaian (*adjustment*) setelah adanya pertemuan dengan *engineer* dan klien.

3.2.3 Marketing Gallery Karawang Arcadia Residence

Proyek ini dikerjakan secara bersamaan dengan proyek Tea House Malaysia. Proyek Marketing Gallery ini telah menyelesaikan tahap desain dan hanya memerlukan pelengkapan beberapa gambar DED. Tugas penulis dalam proyek ini serupa dengan proyek Gate Karawang Arcadia Residence, yaitu melakukan proses *rendering*.



Gambar 3. 5 Gambar Render Marketing Gallery Karawang Arcadia Residence

(Diolah oleh: Adiva Khalila Syarief)

Namun, sebelum proses *rendering* dilakukan, penulis terlebih dahulu melakukan penyesuaian pada file 3D dengan menambahkan *lighting* di berbagai area *marketing gallery*. Setelah penambahan *lighting* selesai, penulis melanjutkan ke aplikasi Enscape dan melakukan *render* pada *scene-scene* yang diperlukan. Hasil *render* tersebut kemudian dimasukkan ke dalam gambar kerja.

3.2.4 Solea Town House

Sambil menunggu masukan dari klien untuk proyek Tea House Malaysia, penulis juga mengerjakan proyek Solea Town House. Dalam proyek ini, arsitek yang dibantu penulis mendapatkan proyek baru berupa *town house* di kawasan Lebak Bulus. Karena ini merupakan proyek baru, penulis berkesempatan untuk terlibat sejak tahap awal perencanaan.



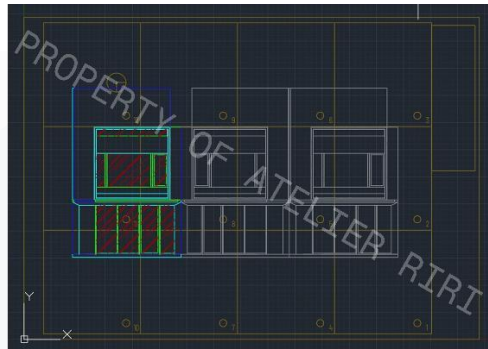
Gambar 3. 6 Gambar Studi Pasar dan Preliminary Design Solea Town House

(Diolah oleh: Adiva Khalila Syarief)

Penulis melakukan studi pasar untuk *town house* di sekitar lokasi (*site*) Solea Town House. Studi pasar ini bertujuan untuk memahami konsep, kapasitas, fasilitas, serta harga yang ditawarkan oleh beberapa *town house* di sekitar area tersebut. Setelah itu, penulis juga melakukan analisis tapak (*site analysis*) guna mendukung proses *Design Development* selanjutnya. Setelah Preliminary Design selesai, penulis membantu mendesain fasad untuk tipe eksklusif. Penulis juga membuat DTP (*Detail Teknis Pekerjaan*) pada dokumen Preliminary Design untuk kedua tipe rumah.

3.2.5 Kanagara Residence

Proyek Kanagara Residence merupakan proyek yang telah menyelesaikan tahap *Design Development*. Tugas penulis dalam proyek ini adalah membuat gambar DED untuk Siteplan, DTP ruko, serta DTP pos dan *gate*. Proyek ini merupakan pengalaman pertama penulis dalam mengerjakan DED atau DD secara mendalam setelah masa orientasi.



Gambar 3. 7 Gambar Progres DD Kanagara Residence

(Diolah oleh: Adiva Khalila Syarief)

Dalam pengerjaannya, penulis mengasah kembali kemampuan dalam menggunakan perangkat lunak AutoCAD. Penulis membuat gambar CAD dengan mengikuti metode yang telah diajarkan selama masa orientasi, di mana Atelier Riri menyediakan beberapa *template* yang memudahkan proses pembuatan gambar kerja. Penulis juga dibantu oleh Drafter Checker yang memudahkan navigasi di AutoCAD sekaligus memeriksa akurasi gambar kerja yang dibuat oleh penulis.

3.3 Kendala yang Ditemukan

Selama pelaksanaan kegiatan kerja praktik, penulis menghadapi beberapa kendala yang bersifat teknis maupun non-teknis. Kendala tersebut terutama muncul dalam proses adaptasi terhadap sistem kerja dan standar yang diterapkan oleh pihak kantor. Adapun kendala yang ditemui antara lain sebagai berikut:

1. Proses adaptasi dalam penggunaan perangkat lunak berbasis CAD serta pemodelan menggunakan SketchUp, khususnya dalam menyesuaikan alur kerja dengan sistem yang diterapkan di kantor.
2. Penerapan standar CAD dan sistem CTB yang digunakan oleh kantor, yang memiliki pengaturan khusus terkait layer, warna, dan ketebalan garis, sehingga memerlukan waktu adaptasi dalam proses pengerjaan gambar.

3. Tuntutan ketelitian dan kelengkapan dalam proses produksi gambar kerja, terutama pada tahap penyusunan gambar Detail Engineering Design (DED) yang harus sesuai dengan standar kantor.
4. Manajemen waktu antara jam kerja praktik dan kegiatan perkuliahan, yang menuntut penulis untuk dapat mengatur prioritas secara efektif.

3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi berbagai kendala yang dialami selama pelaksanaan kerja praktik, penulis menerapkan beberapa langkah solusi sebagai berikut:

1. Aktif bertanya dan berdiskusi dengan senior atau rekan kerja terkait kendala yang muncul dalam proses desain maupun penyusunan gambar DED, guna memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap sistem kerja kantor.
2. Menggunakan referensi gambar DED dari proyek-proyek sebelumnya sebagai acuan dalam memahami standar CAD dan sistem CTB yang diterapkan oleh kantor.
3. Mengkomunikasikan kendala teknis yang dihadapi kepada tim terkait, sehingga penulis memperoleh arahan dan koreksi yang tepat dalam proses pengerjaan gambar.
4. Melakukan revisi dan pengerjaan ulang terhadap gambar kerja berdasarkan masukan yang diberikan hingga hasil akhir sesuai dengan standar yang ditetapkan.
5. Mengatur dan menyeimbangkan waktu antara kegiatan kerja praktik dan perkuliahan agar kedua kegiatan dapat berjalan secara selaras.