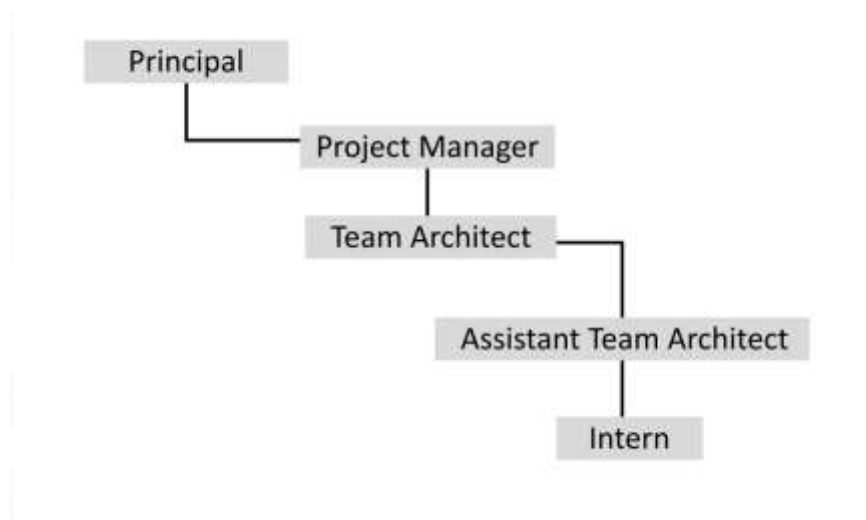


BAB III

PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan mahasiswa pelaksana kerja praktik dalam struktur kerja perusahaan berada di bawah supervisi proyek dan *principal* sebagai penanggung jawab utama. Proses kerja dimulai dari *principal* memberikan proyek kepada *project manager* yang bertanggung jawab atas proyek kemudian diberikan kepada *team architect* kemudian menyusun rincian pekerjaan dan memegang pekerjaan sebagian besar, dan dibantu oleh asisten *team architect* dalam pekerjaannya serta menentukan prioritas, serta membagikan tugas kepada para pelaksana kerja praktik. Namun, dalam situasi tertentu, *project manager* juga dapat memberikan arahan atau tugas secara langsung kepada mahasiswa yang sedang kerja praktik, terutama untuk pekerjaan yang membutuhkan respons cepat atau jalur komunikasi yang lebih efisien. Koordinasi dilakukan melalui rapat berkala setiap pagi, *briefing online*, serta penyampaian laporan perkembangan tugas kepada supervisi maupun *principal*. Penjelasan alur tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan *principal* Matra Studio yang kemudian divisualisasikan pada gambar 3.1.



Gambar 3. 4 Alur Pembagian Tugas

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Praktik

Bagian ini berisi penjelasan mengenai tujuan kerja praktik yakni menjelaskan apa saja yang dilakukan selama masa kerja praktik. Selain itu juga menguraikan penjelasan secara umum tentang pekerjaan yang dilakukan selama proses kerja praktik.

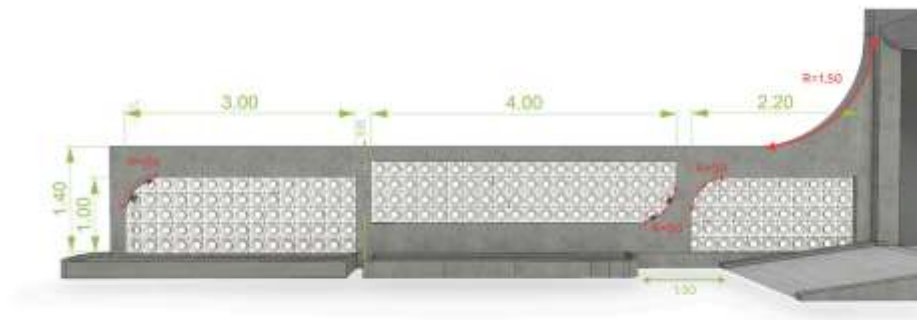
3.2.1 Proyek Dago Space

Dago Space merupakan proyek restoran yang terletak di Simpang Dago, Bandung. Bangunan ini merupakan restoran padang dengan arena billiard di lantai 2. Selain itu juga terdapat kafe di yang terhubung langsung dengan restoran yang terletak di lantai 1.



Gambar 3. 5 Interior Cafe Dago Space

Sumber : Matra Studio (2025)



Gambar 3. 6 Pekerjaan Roster Dago Space

Sumber : Matra Studio (2025)

Keterlibatan penulis dalam proyek ini dimulai dengan kegiatan drafting, terutama dalam penyusunan schedule pintu dan jendela, serta drafting untuk penempatan dan perencanaan elemen lampu dan karpet. Tujuan dari pekerjaan tersebut adalah untuk mendukung kelengkapan dokumen perancangan serta memastikan kesesuaian antara desain dengan kebutuhan teknis proyek. Selain tugas drafting, penulis juga terlibat dalam tahap pengembangan desain, pemodelan, serta proses rendering, khususnya pada pekerjaan interior dan perancangan dinding roster.

Dalam proses pengembangan tersebut, penulis memperoleh arahan dari tim arsitek berupa sketsa konseptual yang dibuat secara manual di atas kertas serta beberapa gambar referensi yang berfungsi sebagai acuan desain. Arahan tersebut kemudian diterjemahkan oleh penulis menjadi bentuk model tiga dimensi dengan memperhatikan proporsi ruang, komposisi elemen interior, serta karakter visual yang diinginkan, sehingga hasil akhir dapat merepresentasikan konsep desain yang telah ditetapkan oleh tim perancang.

3.2.2 Proyek Masjid Tenjo

Masjid Tenjo merupakan proyek perancangan masjid yang berlokasi di kawasan Tenjo, Kabupaten Bogor. Bangunan ini berada di tengah lingkungan permukiman warga dengan luas sekitar 150 m², sehingga perancangannya perlu mempertimbangkan skala lingkungan serta keterhubungan dengan aktivitas masyarakat sekitar. Masjid ini mengusung konsep fasad movement, yaitu pendekatan desain fasad yang berupaya merepresentasikan dinamika aktivitas ibadah dan sosial dalam bangunan. Konsep tersebut diwujudkan melalui pengolahan elemen fasad yang bersifat ritmis dan berlapis, sehingga mampu memberikan ekspresi visual yang mencerminkan kehidupan masjid sekaligus berfungsi sebagai media pengaturan pencahayaan dan sirkulasi udara alami.



Gambar 3. 7 Interior Masjid Tenjo

Sumber : Matra Studio (2025)



Gambar 3. 8 Eksterior Masjid Tenjo

Sumber : Penulis (2025)

Dalam proyek Masjid Tenjo, penulis terlibat secara menyeluruh dalam proses perancangan, kecuali pada tahap pekerjaan *drafting* teknis. Keterlibatan penulis mencakup *modelling* keseluruhan bangunan, baik pada aspek eksterior maupun interior, serta proses rendering untuk menghasilkan visualisasi desain yang representatif. Dalam tahap awal, penulis menerima basic model berupa model tiga dimensi dari tim arsitek yang dibuat menggunakan perangkat lunak. Konsep awal tersebut dikembangkan lebih lanjut berdasarkan arahan desain yang diberikan oleh tim arsitek, baik melalui diskusi langsung maupun melalui sketsa dan coretan tangan yang menjadi acuan konseptual dalam proses pengembangan desain tiga dimensi. Pada bagian eksterior, penulis bertanggung jawab dalam pemodelan elemen fasad, teras, atap, serta tangga, dengan memperhatikan keterkaitan antara konsep fasad *movement* dan ekspresi arsitektural bangunan. Sementara itu, pada bagian interior, penulis mengerjakan pemodelan secara menyeluruh untuk seluruh area bangunan, termasuk ruang-ruang di lantai satu dan lantai dua, dengan mempertimbangkan fungsi ruang, sirkulasi, serta kenyamanan pengguna. Seluruh hasil pemodelan kemudian divisualisasikan melalui proses

rendering untuk mendukung penyampaian konsep desain kepada tim perancang dan pihak terkait.

3.2.3 Sayembara Universitas Brawijaya

Sayembara Farmasi Universitas Brawijaya merupakan sayembara untuk merancang Kembali bangunan jurusan farmasi dengan fungsi tambahan auditorium dan ritel. Konsep bangunan pada sayembara ini adalah Arga Tirta dimaknai sebagai tempat menempuh pendidikan Farmasi dengan tujuan kebajikan, seumpama gunung yang menjulang sebagai simbol perjalanan menuju puncak ilmu. “Arga” berarti gunung, sedangkan “Tirta” adalah air kehidupan, serupa dengan cawan pada lambang ilmu kesehatan. Keduanya berpadu menjadi gambaran dedikasi Universitas Brawijaya dalam mencetak generasi yang tidak hanya menguasai sains, tetapi juga mengalirkan manfaat nyata bagi bangsa melalui prinsip Bench–Bedside–Beyond: menghasilkan riset dasar (*bench*), menerapkannya dalam layanan kesehatan (*bedside*), dan memperluas dampaknya bagi masyarakat luas (*beyond*). Dengan filosofi ini, Arga Tirta tidak hanya sekadar bangunan pendidikan, melainkan ikon Universitas Brawijaya yang merefleksikan kejayaan peradaban masa lalu sekaligus mengusung semangat modernitas untuk masa depan. Bentuk arsitektural Arga Tirta merupakan representasi dari penggabungan geometri gunung, candi, dan cawan yang disederhanakan. Inspirasi ini lahir dari konteks lokal Kabupaten Malang yang dikelilingi pegunungan dan situs-situs candi, dipadukan dengan simbol cawan sebagai wadah ilmu farmasi.

Karakteristik pendidikan farmasi yang mengedepankan riset, pelayanan, dan inovasi diterjemahkan melalui desain modern dengan proporsi seimbang, tampilan bersih, profesional, dan elegan. Konsep kepala-badan-kaki, yang menjadi identitas arsitektur kampus Universitas Brawijaya dan berakar pada tradisi arsitektur Nusantara, juga diterapkan pada desain ini. Bangunan dirancang berlapis layaknya gunung dan candi: bagian kaki difungsikan sebagai

ruang publik dan interaksi masyarakat, bagian badan menjadi pusat kerja dan manajemen, sementara bagian kepala mewadahi ruang kelas, laboratorium, dan auditorium sebagai simbol puncak pencapaian ilmu.

Dengan demikian, keterhubungan antara masyarakat, ilmu pengetahuan, dan kebijaksanaan dapat tercermin secara utuh. Fokus perancangan gedung farmasi Universitas Brawijaya bertumpu pada enam konsep utama: filosofi Brawijaya yang membentuk karakter Brawijaya, kekhasan ilmu farmasi untuk mencetak lulusan unggul, terampil, dan profesional, serta aspek lokalitas yang berpijak pada tapak dan budaya setempat. Melalui perpaduan antara kebijaksanaan masa lalu, semangat inovasi, dan tujuan pendidikan farmasi *Bench– Bedside–Beyond*, Arga Tirta hadir sebagai harmoni antara tradisi dan modernitas, menyalurkan ilmu pengetahuan yang memberi kehidupan bagi masyarakat.



Gambar 3.7 Interior Laboratorium

(Sumber : Matra Studio)



Gambar 3.8 Interior Auditorium

(Sumber : Matra Studio)

Dalam sayembara ini, penulis terlibat dalam proses pemodelan *interior* dan *rendering* untuk beberapa ruangan utama bangunan. Lingkup pekerjaan mencakup pemodelan interior ruang kelas, laboratorium, dan auditorium yang disesuaikan dengan konsep perancangan yang telah ditetapkan oleh tim arsitek. Dalam proses pengerjaan, penulis diberikan gambar referensi dan *moodboard* untuk memudahkan dalam proses *modelling* dan *rendering*. Selanjutnya, penulis melakukan pemodelan digital menggunakan perangkat lunak Rhinoceros 7 dengan memperhatikan proporsi ruang, elemen interior, dan keterbacaan fungsi ruang. Tahap akhir pekerjaan ini adalah proses *rendering* menggunakan Enscape untuk menghasilkan visualisasi ruang yang representatif, sehingga dapat mendukung penyampaian konsep desain secara visual dalam materi sayembara..

3.2.4 Tabel Pekerjaan Selama Kerja Praktik

Proyek	Minggu	Keterangan
Dago Space	1	Pekerjaan <i>schedule</i> pintu dan titik lampu
	2-3	Membuat layout 3D café, <i>drafting</i> ceiling lantai 2 dan karpet, modelling dinding roster area parkir, final model dan <i>rendering</i> café.
Masjid Tenjo	2	<i>Modelling</i> fasad dan planter
	7	<i>Modelling</i> interior lantai 1 dan 2, <i>modelling</i> taman lantai 2
	9	Modelling teras dan tangga masjid
	11-12	Finalisasi model dan <i>rendering</i> interior dan eksterior
Proyek A	3	Pekerjaan titik lampu dan mengisi materi presentasi
Proyek B	5-6	Simulasi <i>artificial lighting</i> dan mengisi PPT Bangunan Gedung Hijau (BGH)
Proyek C	7-8	Simulasi <i>natural lighting</i> dan perhitungan OTTV
	10	Simulasi <i>artificial lighting</i> , perhitungan albedo dan RTH
Proyek D	13-14	Perhitungan albedo dan RTH, pengisian laporan
Sayembara UB	3-5	<i>Modelling</i> dan <i>rendering</i> interior (ruang kelas, auditorium, laboratorium)
Sebangau Camp	15-16	<i>Modelling</i> dan <i>rendering</i> eksterior (gerbang, <i>showroom</i>)

Tabel 3. 1 Pekerjaan Selama Kerja Praktik

3.3 Kendala yang Ditemukan

Pada saat pelaksanaan kerja praktik tidak banyak kendala yang ditemukan. Kendala yang paling dirasakan adalah penulis tidak cukup menguasai *grasshopper*. Sehingga dalam pelaksanaan seringkali terhambat akibat tidak menguasai program tersebut.

3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Pada saat mengalami kendala Solusi yang ditemukan adalah mencoba mempelajari melalui internet. Namun terkadang Ketika penulis mengalami kendala pada saat mengoperasikan *grasshopper*, terkadang *principal* maupun *supervisor* turun tangan untuk membantu