PLAGIARISM CHECK.ORG

0.35%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 9 MAY 2025, 5:14 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

CHANGED TEXT
0.35%

Report #26283803

i BAB I PENDAHULUAN 1.1. Latar Belakang Dalam proses perkuliahan, mahasiswa arsitektur mendapatkan pembelajaran yang beragam melalui tatap muka di kelas, praktikum langsung di lapangan, serta penguasaan teori akademik yang dirancang dengan cermat sebagai bekal untuk menghadapi tantangan dunia kerja setelah lulus nanti. Pembelajaran ini diarahkan secara spesifik ke bidang arsitektur, sehingga memberikan dasar pengetahuan yang kokoh dan keterampilan praktis yang diperlukan untuk merancang dan membangun ruang yang berkualitas. Namun, untuk lebih memahami penerapan teori yang telah dipelajari dalam konteks dunia nyata, pengalaman langsung di lapangan menjadi sangat penting dan tidak dapat diabaikan, karena di sinilah mahasiswa dapat melihat secara langsung bagaimana teori berinteraksi dengan praktik. 1 Kerja profesi merupakan salah satu syarat wajib yang harus dipenuhi bagi mahasiswa S1 untuk lulus dari Program Studi Arsitektur di Universitas Pembangunan Jaya. Program ini memberikan kesempatan berharga kepada mahasiswa untuk memahami bagaimana dunia kerja arsitektur berjalan, baik dari aspek teknis yang meliputi proses perancangan dan konstruksi, maupun dari sisi manajerial yang meliputi pengelolaan proyek dan komunikasi dengan klien. Mahasiswa diwajibkan untuk menyelesaikan minimal 100 SKS untuk dapat mengikuti kerja profesi, yang biasanya diambil oleh mahasiswa yang sudah berada di semester 6 atau lebih, setelah menyelesaikan mata kuliah wajib

Studio Perancangan 4, di mana mereka telah dilatih untuk merancang secara komprehensif dan kreatif. Penulis melaksanakan kerja profesi di PT. Je Feriasthama, sebuah perusahaan konsultan arsitektur yang berlokasi di Jl. Gudang Peluru Utara Blok C93, RT.1/RW.3, Kb. Baru, Kec. Tebet, Kota Jakarta Selatan. Perusahaan ini berfokus pada penyediaan jasa konsultan arsitektur dan desain interior yang inovatif dan berorientasi pada klien. Sebelum memilih PT. Je Feriasthama sebagai tempat kerja profesi, penulis memiliki ketertarikan mendalam terhadap perusahaan yang 1 bergerak di bidang konsultan arsitektur, karena di sinilah penulis merasa dapat belajar banyak tentang berbagai aspek dalam bidang ini. Dalam pelaksanaan kerja profesi, penulis berharap dapat terlibat aktif dalam berbagai proyek, baik yang berskala kecil maupun besar, terutama dalam aspek desain bangunan yang kreatif dan fungsional. Melalui kerja profesi ini, penulis menyadari betapa pentingnya mendapatkan pengalaman langsung di dunia kerja untuk mempersiapkan diri dalam karier profesional yang akan dijalani. Penulis berharap dapat memahami lebih dalam mengenai tahapan perancangan arsitektur, mulai dari pengumpulan data dan analisis konteks, hingga bagaimana menyampaikan desain secara efektif kepada klien dengan menggunakan berbagai alat komunikasi visual dan verbal. Pengalaman ini diharapkan dapat menjadi fondasi penting dalam membangun keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan di masa depan

sebagai arsitek yang kompeten, serta mampu berkontribusi positif terhadap masyarakat melalui karya-karya arsitektur yang dihasilkan. Dengan demikian, penulis percaya bahwa kerja profesi ini akan memberikan nilai tambah yang signifikan bagi perkembangan kariernya di bidang arsitektur, serta membantu dalam mewujudkan visi dan misi sebagai seorang arsitek yang tidak hanya berbasis pada desain, tetapi juga memperhatikan aspek keberlanjutan dan kebutuhan sosial. 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Profesi 1.2.1. Maksud Kerja Profesi Kerja profesi dimaksudkan untuk memberikan mahasiswa pengalaman langsung yang berharga dalam dunia kerja di bidang arsitektur. Dalam program ini, mahasiswa tidak hanya terlibat secara aktif dalam proses perencanaan dan desain, tetapi juga dalam koordinasi proyek yang kompleks, pemecahan masalah yang muncul di lapangan, serta interaksi yang konstruktif dengan klien dan pihak-pihak terkait lainnya. Program kerja profesi ini bertujuan untuk memperkaya pemahaman mahasiswa terhadap praktik profesional yang sesungguhnya dalam industri arsitektur, sehingga mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan teknis dan manajerial yang relevan dengan 2 kebutuhan pasar saat ini. Ini termasuk kemampuan dalam mendesain sirkulasi yang efisien, menciptakan pengalaman ruang secara efektif, serta memproduksi gambar kerja yang akurat dan mudah dipahami. Dalam proses ini, mahasiswa akan mempelajari bagaimana merancang jalur sirkulasi yang tidak hanya fungsional tetapi juga estetis, serta

menciptakan pengalaman ruang yang mendukung kenyamanan dan memenuhi kebutuhan pengguna di dalam bangunan yang dirancang. Selain itu, kerja profesi juga memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai tantangan dan dinamika yang dihadapi dalam industri arsitektur, yang pada akhirnya mempersiapkan mahasiswa untuk memasuki dunia kerja dengan lebih percaya diri dan kompeten setelah mereka lulus. Kesempatan ini memungkinkan mahasiswa untuk belajar langsung dari para profesional berpengalaman yang sudah terjun di lapangan, membangun jaringan kerja yang luas, serta memahami etika dan tanggung jawab yang melekat dalam profesi arsitektur. Dengan demikian, kerja profesi tidak hanya sekadar sebagai syarat kelulusan, tetapi juga sebagai jembatan yang menghubungkan dunia akademik dengan dunia industri, di mana mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari dan mengasah kemampuan praktis mereka dalam konteks yang nyata dan relevan. 1.2.2. Tujuan Kerja Profesi Melalui kerja profesi yang dilaksanakan selama masa studi, mahasiswa dapat memahami dengan lebih mendalam bagaimana cara menganalisis, memahami, dan merancang proyek-proyek arsitektur dalam konteks dunia kerja profesional yang sesungguhnya. Dalam proses ini, mereka akan mempelajari berbagai ilmu dan keterampilan praktis yang disampaikan oleh pembimbing, pimpinan, maupun karyawan yang berpengalaman di tempat kerja profesi, yang semuanya memberikan wawasan praktis dan mendalam mengenai penerapan teori yang

telah dipelajari di bangku kuliah dalam praktik nyata di lapangan. 3
Selain itu, pengalaman kerja langsung ini memberikan mahasiswa kesempatan berharga untuk terlibat secara langsung dalam berbagai proses profesional, mulai dari tahap perencanaan hingga implementasi, sehingga mereka dapat memperkaya pemahaman mereka terhadap dinamika industri arsitektur, tantangan yang dihadapi, serta tanggung jawab yang akan mereka emban di masa mendatang. Dengan demikian, tujuan kerja profesi tidak hanya terbatas pada penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga mencakup pengembangan sikap profesional, kemampuan beradaptasi dalam lingkungan kerja yang beragam, serta peningkatan kemampuan komunikasi dan kolaborasi dalam tim. Pengalaman ini diharapkan dapat membentuk karakter dan mentalitas mahasiswa agar lebih siap untuk menghadapi dunia kerja yang kompetitif dan terus berkembang, serta membekali mereka dengan pengetahuan dan keterampilan yang relevan untuk berkontribusi secara signifikan dalam proyek-proyek arsitektur di masa depan. Melalui kerja profesi, mahasiswa juga diharapkan dapat membangun jaringan profesional yang akan sangat berguna dalam perkembangan karier mereka, serta memahami dengan baik etika dan norma yang berlaku di dalam industri arsitektur. 1.3. Tempat Kerja Profesi Penulis berkesempatan untuk melaksanakan kerja profesi di PT. Je Feriasthama, sebuah perusahaan yang telah terkemuka dan terpercaya di bidang konsultan arsitektur serta desain interior.

Perusahaan ini secara khusus bergerak dalam berbagai jenis proyek, termasuk namun tidak terbatas pada desain perumahan, perancangan rest area yang nyaman dan fungsional, renovasi bangunan seperti gudang dan masjid, serta berbagai proyek lainnya yang mengedepankan estetika dan fungsi. PT. Je Feriasthama berlokasi strategis di Jl. Gudang Peluru Utara Blok C93, RT.1/RW.3, Kb. Baru, Kec. Tebet, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12830, sebuah area yang mudah diakses dan menjadi pusat kegiatan arsitektur di Jakarta. Melalui lokasi ini, PT. Je Feriasthama tidak hanya dapat menjangkau klien-klien lokal, tetapi juga 4 berpotensi untuk memperluas jangkauan proyeknya ke berbagai wilayah lain, sehingga dapat memberikan kontribusi yang lebih besar dalam pengembangan lingkungan binaan yang berkualitas dan berkelanjutan. Pengalaman kerja di perusahaan ini diharapkan dapat memberikan penulis wawasan yang mendalam mengenai proses kerja dalam industri arsitektur serta meningkatkan keterampilan profesional di bidang yang sangat dinamis ini. 1.4. Jadwal Pelaksanaan Kerja profesi dilaksanakan pada pergantian semester genap ke ganjil, yang biasanya berlangsung antara semester 6 ke semester 7, memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mempraktikkan teori yang telah mereka pelajari dalam konteks dunia nyata. Partisipan program Kerja Profesi di PT. Je Feriasthama mengikuti program ini selama 2 bulan penuh, dengan total

waktu kerja sekitar 400 jam, yang sepenuhnya sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam Buku Pedoman Kerja Profesi Universitas Pembangunan Jaya, yang dirancang untuk memastikan bahwa mahasiswa mendapatkan pengalaman yang komprehensif dan mendalam di industri arsitektur. Program ini dilakukan secara Work From Office (WFO), yang dimulai pada tanggal 1 Juli 2024 hingga 31 Agustus 2024, dan selama periode ini, praktikan diharapkan untuk terlibat aktif dalam berbagai proyek yang sedang berjalan, serta beradaptasi dengan lingkungan kerja yang dinamis. Selama periode kerja profesi ini, pekerjaan dilaksanakan dari hari Senin hingga Sabtu, dengan jam kerja yang telah ditentukan secara jelas. Jam kerja pada hari Senin hingga Jumat dimulai pukul 09.30 hingga 19.00, memberikan waktu yang cukup bagi praktikan untuk terlibat dalam pertemuan, kolaborasi, dan berbagai aktivitas yang berkaitan dengan proyek. Sementara itu, pada hari Sabtu, jam kerja dimulai lebih awal, yaitu pukul 09.00 hingga 17.00, dengan fleksibilitas untuk menyesuaikan antara waktu di lapangan atau di kantor, tergantung pada beban pekerjaan yang sedang dikerjakan. Hal ini menunjukkan komitmen perusahaan dalam memberikan pengalaman kerja yang berharga sambil memastikan bahwa mahasiswa dapat belajar secara maksimal dari setiap tugas yang dihadapi dalam suasana kerja yang profesional dan mendukung. 5 BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI 2.1. Sejarah Perusahaan PT. Je Feriasthama

didirikan pada tahun 2006 oleh Yose Ferdian Damury, seorang arsitek lulusan Universitas Trisakti, Jakarta, dengan tujuan menghadirkan solusi desain arsitektur yang inovatif dan fungsional. Pengalaman Yose Ferdian di dunia arsitektur dimulai sebelum pendirian PT Je Feriasthama, ketika ia bekerja di dua firma arsitektur ternama, yaitu Cipta Karya Selaras (2002-2004) dan AT Design (2004-2006). Di kedua perusahaan tersebut, ia terlibat dalam berbagai proyek arsitektur dan interior yang memberikannya wawasan mendalam mengenai proses desain, manajemen proyek, dan pentingnya komunikasi yang efektif dengan klien. Dengan pengalaman tersebut, Yose Ferdian mendirikan PT Je Feriasthama sebagai sebuah biro arsitektur yang juga berperan sebagai konsultan desain interior. Berlokasi di Jl. Gudang Peluru Utara Blok C93, Jakarta Selatan, PT Je Feriasthama berfokus pada pengembangan desain yang menggabungkan unsur estetika, fungsionalitas, dan keberlanjutan lingkungan. Perusahaan ini percaya bahwa desain yang baik harus tidak hanya memikat secara visual, tetapi juga efisien dalam penggunaan energi dan ramah lingkungan, sejalan dengan tantangan global akan pembangunan yang berkelanjutan. Salah satu prinsip utama PT Je Feriasthama adalah komitmennya untuk membangun hubungan jangka panjang dengan klien melalui kepercayaan dan integritas profesional. Perusahaan ini menekankan pentingnya komunikasi terbuka dengan klien, memahami kebutuhan mereka secara mendalam, serta memberikan solusi desain yang sesuai

dengan visi dan tujuan proyek. Filosofi ini telah menjadi fondasi yang kuat dalam perjalanan perusahaan, memungkinkan PT Je Feriasthama untuk terus berkembang di industri arsitektur yang sangat kompetitif. Portofolio PT Je Feriasthama mencakup berbagai jenis proyek, mulai dari hunian pribadi, gedung perkantoran, hingga bangunan komersial dan publik. Salah satu proyek penting yang menjadi sorotan adalah BMW Showroom di Jakarta, yang 6 dirancang dengan estetika modern yang mencerminkan identitas merek global, sekaligus mempertahankan elemen- elemen lokal dalam desainnya. Proyek unggulan lainnya termasuk The Jewel Apartment di Jakarta, yang menampilkan pendekatan arsitektur kontemporer dengan fokus pada kenyamanan dan fungsi ruang, serta House Sentul di Bogor, yang memadukan keindahan alam dengan desain arsitektur modern. Selain itu, PT Je Feriasthama telah menunjukkan kiprahnya di kancah internasional dengan berpartisipasi dalam berbagai kompetisi dan pameran arsitektur bergengsi. Pada tahun 2017, perusahaan ini diundang untuk berpartisipasi dalam Indonesian Architects Week Seoul (IAWS), sebuah platform yang mempertemukan arsitek-arsitek terbaik dari Indonesia dan Korea Selatan untuk berbagi ide dan inovasi. Selain itu, PT Je Feriasthama juga aktif dalam pameran Megabuild Jakarta pada tahun 2018, sebuah ajang bergengsi yang menampilkan perkembangan terbaru dalam dunia konstruksi dan desain di Indonesia. Partisipasi dalam acara- acara seperti ini

menunjukkan komitmen PT Je Feriasthama terhadap inovasi dan kolaborasi, serta keinginan untuk terus mengeksplorasi dan menerapkan teknologi serta tren terbaru dalam desain arsitektur. Di samping proyek dan pameran, PT Je Feriasthama juga telah meraih berbagai penghargaan desain, yang semakin memperkuat reputasi perusahaan sebagai salah satu biro arsitektur terdepan di Indonesia. Penghargaan-penghargaan ini mencerminkan kualitas tinggi dari setiap proyek yang dikerjakan, serta dedikasi perusahaan untuk terus mendorong batas-batas kreativitas dan inovasi dalam desain arsitektur. Perjalanan PT Je Feriasthama sejak awal berdirinya hingga saat ini menggambarkan dedikasi yang mendalam terhadap penciptaan ruang yang inspiratif, fungsional, dan berkelanjutan. Dengan visi yang selalu berfokus pada kualitas desain dan hubungan jangka panjang dengan klien, PT Je Feriasthama terus berupaya untuk menjadi pelopor dalam industri arsitektur dan desain interior, tidak hanya di Indonesia, tetapi juga di kancah internasional. Seiring dengan perkembangan zaman dan perubahan dinamika industri, Yose Ferdian memiliki visi untuk 7 mengembangkan strategi pemasaran PT Je Feriasthama agar lebih relevan di era digital. Oleh karena itu, dalam beberapa waktu terakhir, ia memfokuskan upayanya pada restrukturisasi divisi pemasaran perusahaan, dengan tujuan untuk mengintegrasikan pendekatan digital yang lebih mutakhir. Langkah ini diambil guna memperluas jangkauan perusahaan melalui platform digital,

sehingga mampu menjangkau lebih banyak klien potensial dan tetap kompetitif di industri arsitektur modern yang semakin terhubung secara digital. 2.2. Struktur organisasi Dalam konteks struktur organisasi, PT. Je Feriasthama beroperasi sebagai perusahaan yang berdiri sendiri dengan struktur hierarkis yang jelas dan terdefinisi. Di puncak struktur organisasi tersebut, Yose Ferdian Damury menjabat sebagai Presiden Direktur, yang memiliki tanggung jawab utama dalam mengarahkan visi dan misi perusahaan serta mengambil keputusan strategis yang memengaruhi seluruh operasional. Di bawahnya, Fedy Trinugroho Adi berfungsi sebagai Technical Director, yang memiliki peran penting dalam pengawasan teknis dan pengelolaan proyek, serta memastikan bahwa semua aspek teknis dari desain arsitektur memenuhi standar kualitas yang ditetapkan. Selain itu, Fitri Tuharea menjabat sebagai Project Marketing, yang bertugas untuk mengembangkan strategi pemasaran dan mempromosikan proyek-proyek yang sedang dijalankan oleh perusahaan, serta menjalin hubungan baik dengan klien dan stakeholder lainnya. Farah Rosidiana, yang menjabat sebagai Finance Director, bertanggung jawab dalam pengelolaan keuangan perusahaan, termasuk budgeting, akuntansi, dan analisis keuangan untuk mendukung kelangsungan dan pertumbuhan perusahaan. Selama masa program Kerja Profesi, praktikan memiliki kesempatan untuk terlibat langsung dalam proyek-proyek yang dipimpin oleh Technical Director, sehingga praktikan dapat belajar secara

langsung mengenai proses manajerial dan teknis di lapangan. Struktur organisasi ini tidak hanya menunjukkan tingkatan jabatan, tetapi juga menggambarkan sistem kerja dan kolaborasi di dalam perusahaan. Dalam hal kepemilikan perusahaan, baik Yose Ferdian Damury maupun Fedy Trinugroho Adi memiliki tingkatan yang setara sebagai 8 Gambar 1 : Struktur Organisasi Principal Architecture, yang menandakan bahwa keduanya memiliki hak dan tanggung jawab yang sama dalam hal pengambilan keputusan penting mengenai proyek dan arah perusahaan. Ketika berada di kantor, Fedy Trinugroho berfokus pada pengawasan dan kepemimpinan karyawan, yang mencakup penugasan tugas, pengawasan progres kerja, dan memberikan bimbingan kepada anggota tim dalam menyelesaikan proyek dengan efektif. Di sisi lain, Yose Ferdian Damury lebih banyak menghabiskan waktu untuk mencari peluang baru dan membangun hubungan yang baik dengan klien, melakukan negosiasi, serta membina kerja sama yang saling menguntungkan. Melalui struktur organisasi yang telah ditetapkan ini, PT. Je Feriasthama berusaha untuk mencapai tujuan perusahaan dengan cara yang efisien, kolaboratif, dan inovatif, yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas layanan dan kepuasan klien. 2.3. Kegiatan Umum Perusahaan PT Je Feriasthama menawarkan jasa konsultasi yang mengedepankan keahlian utama mereka di bidang arsitektur dan desain interior, dengan pendekatan yang berfokus pada kebutuhan dan preferensi klien.

Proyek-proyek yang ditangani oleh perusahaan ini sangat beragam, mencakup skala hunian pribadi seperti rumah tinggal, apartemen, serta interior perkantoran, dan bahkan renovasi ruang-ruang yang sudah ada. Dengan fleksibilitas dan pemahaman yang mendalam tentang berbagai jenis proyek, PT Je Feriasthama melayani berbagai jenis klien, mulai dari individu yang ingin mewujudkan rumah impian mereka hingga perusahaan swasta yang memerlukan solusi desain profesional untuk ruang kerja mereka. Hal ini mencerminkan komitmen perusahaan untuk memberikan solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing proyek, serta untuk memastikan bahwa setiap proyek yang ditangani mencerminkan nilai dan identitas klien. Dalam setiap proses pengerjaan proyek, Pak Yose Ferdian Damury, sebagai Presiden Direktur, biasanya mengadakan beberapa rapat rutin untuk mengkoordinasikan para karyawan. Rapat ini bertujuan untuk memastikan bahwa desain yang diinginkan tidak melenceng dari visi awal dan tetap sesuai dengan harapan klien. Sebelum memulai 9 pengerjaan proyek konstruksi, Pak Yose juga melakukan briefing yang mendetail untuk para pekerja lapangan, menjelaskan langkah-langkah yang harus diambil, serta memastikan semua pihak memahami tugas dan tanggung jawab mereka masing-masing. Selama rapat, para karyawan diminta untuk mencatat seluruh poin penting yang disampaikan, agar tidak ada informasi yang terlewatkan dan setiap aspek dari desain bisa diterapkan dengan tepat. Lebih

lanjut, saat rapat untuk membahas sebuah desain, setiap karyawan biasanya akan diminta untuk memberikan ide-ide inspiratif. Hal ini bertujuan untuk mendorong partisipasi aktif dan kreativitas dari semua anggota tim, sehingga mereka merasa lebih terlibat dalam proses desain. 2 Diskusi yang dinamis dan kolaboratif seperti ini seringkali menghasilkan solusi yang lebih inovatif dan efektif. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam presentasi desain dan pengumpulan ide juga menjadi hal yang penting. Dengan menggunakan perangkat lunak desain terkini dan alat kolaborasi digital, tim dapat dengan cepat berbagi sketsa, diagram, dan model tiga dimensi, yang memungkinkan visualisasi yang lebih jelas dari konsep desain yang sedang dibahas. Setelah semua data terkumpul, Pak Yose akan memberikan sebuah sketsa berdasarkan informasi yang telah disampaikan oleh para karyawan. Penting untuk dicatat bahwa jika sedikit saja informasi yang diberikan salah atau tidak lengkap, maka sketsa yang telah ada bisa menjadi tidak relevan dan sia-sia, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi keseluruhan proses desain dan pelaksanaan proyek. Dengan demikian, komunikasi yang efektif dan akurat menjadi kunci utama dalam setiap tahap perancangan di PT Je Feriasthama. Setiap masukan dari anggota tim dihargai dan dipertimbangkan dengan serius, menciptakan budaya kerja yang inklusif dan kolaboratif. Proses ini memastikan bahwa semua pihak terlibat dalam pencapaian hasil yang memuaskan dan sesuai harapan klien. Selain itu, PT Je Feriasthama juga berkomitmen untuk terus mengembangkan keahlian dan pengetahuan tim melalui pelatihan dan workshop berkala, guna meningkatkan kualitas desain yang dihasilkan serta menyesuaikan dengan tren dan teknologi terbaru di bidang arsitektur dan desain interior. Dengan semua elemen ini, PT Je Feriasthama berusaha untuk tidak hanya memenuhi tetapi 10 juga melampaui ekspektasi klien dalam setiap proyek yang dikerjakan. BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI Bab ini akan membahas secara mendalam mengenai berbagai proyek yang dikerjakan selama masa program Kerja Profesi di PT. Je Feriasthama, yang merupakan pengalaman berharga bagi praktikan. Selama periode ini,

praktikan terlibat dalam beberapa proyek penting yang sangat menantang, yaitu sayembara Taman Hiburan Rakyat Surabaya dan , yang memberikan kesempatan untuk memperoleh pengalaman langsung dan praktik dalam proses desain serta pengembangan konsep arsitektur yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan klien. Selama periode tersebut, praktikan tidak hanya terlibat dalam proses desain, tetapi juga memperoleh wawasan yang komprehensif mengenai tahapan perencanaan desain, yang mencakup berbagai aspek penting. Salah satu hal yang dipelajari adalah komunikasi efektif dalam penyampaian ide, yang sangat krusial dalam konteks tim yang terdiri dari berbagai latar belakang. Praktikan belajar bagaimana menyampaikan konsep desain dengan jelas dan tepat, agar semua anggota tim dapat memahami dan berkontribusi terhadap pengembangan desain yang lebih baik. Selain itu, praktikan juga belajar bagaimana merespons secara tepat terhadap Term of Reference (TOR) atau Kerangka Acuan Kerja (KAK) yang diberikan oleh klien. Ini melibatkan melakukan analisis yang mendalam untuk memahami kebutuhan dan harapan klien, sehingga solusi desain yang dihasilkan benar- benar sesuai dan dapat memenuhi ekspektasi yang ada. Di samping itu, keterampilan praktikan dalam mengolah informasi yang terbatas menjadi konsep visual yang komunikatif juga diasah dengan sangat baik. Praktikan dilatih untuk mempresentasikan ide-ide mereka melalui berbagai media, mulai dari referensi visual yang relevan, sketsa awal 11 yang memberikan gambaran kasar tentang desain, hingga model 3D yang lebih detail dan mendalam. Kemampuan ini sangat penting untuk mempermudah pemahaman dan penyampaian konsep kepada tim dan klien, sehingga dapat mempercepat proses pengambilan keputusan dan mengurangi potensi kesalahpahaman yang mungkin terjadi. Pengalaman ini mengajarkan pentingnya ketepatan dalam menyampaikan gagasan desain secara visual dan verbal, sekaligus kemampuan untuk menganalisis serta mengembangkan ide secara kreatif, yang merupakan keterampilan yang sangat berharga bagi seorang arsitek. Dengan demikian, bab ini akan menggambarkan bagaimana pengalaman praktikan selama program Kerja Profesi

ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang berbagai aspek dalam dunia arsitektur dan desain, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di industri yang semakin kompetitif ini. Sayembara ini diadakan untuk memperbaharui dan menghidupkan kembali Taman Hiburan Rakyat (THR) Surabaya yang terbengkalai, dengan tujuan agar dapat menjadi ruang publik multifungsi yang menarik dan inklusif bagi seluruh lapisan masyarakat. Proyek ini bertujuan menciptakan lingkungan yang menyediakan fasilitas rekreasi, area kreasi seni, serta sarana olahraga yang dapat dinikmati oleh masyarakat dari berbagai kalangan, baik lokal maupun luar kota. Selain menjadi destinasi wisata, desain akhir dari proyek ini diharapkan mampu mencerminkan identitas kota Surabaya, sambil tetap memperhatikan keberlanjutan dan akses terbuka bagi semua lapisan masyarakat. Dengan demikian, THR dapat berperan sebagai pusat komunitas yang mendorong interaksi sosial, pengembangan kreativitas, dan peningkatan kualitas hidup di Surabaya, sehingga menciptakan atmosfer yang menyenangkan dan menginspirasi bagi pengunjung. Ruang publik ini diharapkan dapat menyatukan beragam kegiatan masyarakat, seperti konser, pameran seni, olahraga, serta acara komunitas, yang semuanya dapat berlangsung dalam satu lokasi yang nyaman dan aman. Dalam pembahasan ini, praktikan akan menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan pembuatan masterplan yang dilakukan PT. Je Feriasthama saat mengikuti sayembara THR Surabaya, termasuk analisis mendalam terhadap kebutuhan pengguna, pengumpulan data kontekstual, serta 12 pengembangan konsep desain yang inovatif dan responsif terhadap kondisi sekitar. Selain itu, praktikan juga akan membandingkan proses perancangan arsitektur yang dilakukan oleh perusahaan dengan teori-teori yang telah dipelajari di bangku kuliah. Melalui analisis tersebut, praktikan akan menunjukkan bagaimana teori-teori tersebut dapat diaplikasikan dalam konteks nyata dan bagaimana mereka berperan dalam membentuk keputusan desain. Dengan mengaitkan praktik langsung di lapangan dengan dasar-dasar teori arsitektur, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih utuh mengenai bagaimana mengimplementasikan pengetahuan akademis ke

dalam proyek nyata, serta tantangan dan solusi yang dihadapi selama proses desain dan perencanaan masterplan THR Surabaya ini. Proses ini juga memberikan kesempatan bagi praktikan untuk berkontribusi secara langsung dalam pembuatan ruang publik yang tidak hanya fungsional, tetapi juga estetik dan berkelanjutan, sehingga mendukung visi jangka panjang pengembangan kawasan Surabaya sebagai kota yang ramah dan progresif. Dengan demikian, diharapkan hasil akhir dari sayembara ini tidak hanya menjadi sebuah proyek arsitektural, tetapi juga membantu membangkitkan ekonomi bagi masyarakat setempat. 3.1. Pengumpulan Data Tapak dan Pengguna Bagian ini membahas bagaimana praktikan mengumpulkan berbagai jenis data yang diperlukan dalam proses awal perancangan proyek Sayembara Taman Hiburan Rakyat (THR) Surabaya. Fokus utama pengumpulan data meliputi kondisi fisik dan konteks tapak, serta kebutuhan dan karakteristik pengguna yang menjadi target dari perancangan ruang publik ini. Dalam tahap ini, pendekatan berbasis pengguna (user- centered design) digunakan sebagai kerangka utama, yang menekankan pentingnya memahami pengalaman, harapan, dan kebutuhan pengguna dalam merancang ruang publik (Norman, 2013). Selain itu, teori Place Attachment dari Scannell dan Gifford (2010) turut menjadi landasan dalam membaca keterikatan emosional dan sosial masyarakat terhadap ruang terbuka, sehingga desain yang dihasilkan mampu menciptakan makna dan kenyamanan. 13 Metode yang digunakan melibatkan studi literatur, analisis dokumen resmi seperti Kerangka Acuan Kerja (KAK), serta observasi perilaku pengguna berdasarkan karakteristik demografis dan budaya lokal. Proses ini menjadi pondasi penting untuk membentuk konsep desain yang tepat sasaran dan berbasis pada kebutuhan nyata pengguna serta kondisi lingkungan tapak. 3.1.1. Bidang Kerja Praktikan memulai keterlibatannya dalam proyek Sayembara THR Surabaya dengan mengumpulkan data yang berkaitan dengan pengguna dan tapak. Bidang kerja yang dilakukan mencakup studi terhadap Kerangka Acuan Kerja (KAK) yang disediakan oleh panitia sayembara, pengumpulan referensi desain terkait ruang publik dan taman hiburan rakyat, serta

observasi terhadap kebutuhan pengguna berdasarkan data demografi, gaya hidup, dan kegiatan yang ingin difasilitasi oleh proyek ini. Data yang dikaji meliputi informasi dasar tapak seperti orientasi matahari, kondisi iklim mikro, potensi vegetasi, serta data historis dan sosial kawasan. Selain itu, praktikan juga diarahkan untuk mempelajari proyek-proyek referensi yang relevan, sebagai bahan pertimbangan dalam merumuskan konsep awal desain. Studi dilakukan secara kolaboratif bersama tim perancang di bawah arahan kepala arsitek. 3.1.2. Pelaksanaan Kerja Proses pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode. Praktikan mengkaji dokumen- dokumen resmi seperti KAK dan melakukan pencarian data sekunder dari internet. Data yang dikumpulkan meliputi informasi tentang lokasi, iklim, kondisi fisik tapak, serta kebutuhan dan karakteristik pengguna. Praktikan juga melakukan penghitungan luas kebutuhan ruang berdasarkan program ruang dari panitia sayembara yang terdiri dari area hiburan, fasilitas UMKM, ruang pertunjukan, serta ruang publik terbuka. Data kemudian diolah ke dalam presentasi PowerPoint yang dibahas secara intensif dalam sesi asistensi bersama pembimbing kerja. 14 Pada pengumpulan data praktikan memperhatikan bagaimana cara perusahaan PT. Je Feriasthama mengambil sebuah data untuk melakukan sebuah perancangan masterplan skala kawasan di tengah kota Surabaya. Terdapat perbedaan yang cukup jauh pada saat praktikan melakukan perancangan yang dimana praktikan selalu melakukan survey site secara langsung untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya di dalam tapak. Mungkin karena terbatasnya jarak yang terlalu jauh perusahaan lebih memilh melakukan pengumpulan data site secara online. Salah satu metode penting dalam pelaksanaan kerja adalah identifikasi kebutuhan pengguna melalui pendekatan user-centered design, yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari setiap keputusan desain. Praktikan mengkaji data demografis dari sumber statistik pemerintah serta mengumpulkan referensi desain taman hiburan di kota lain sebagai studi komparatif. Praktikan juga melakukan penelusuran terhadap nilai- nilai budaya lokal yang dapat dijadikan dasar penguatan identitas kawasan. 3.1.3. Kendala yang Dihadapi Kendala

yang dihadapi pada proses pengumpulan data adalah terbatasnya informasi yang didapat pada minggu pertama berkerja, lalu terkadang ada beberapa peraturan dari panitia yang berubah di tengah jalan membuat praktikan sulit menjelaskan kepada pembimbing kerja data mana yang sudah bisa dipakai untuk dilanjutan ke tahap selanjutnya. Kendala tidak melakukan survey langsung juga mempengaruhi hasil dari pengambilan data yang dimana peserta sayembara lain memiliki data site lebih detail dibandingkan dengan para peserta yang tidak melakukan survey site. 3.1.4. Cara mengatasi kendala Untuk mengatasi kendala tersebut praktikan melakukan studi tambahan menggunakan data dari publikasi pemerintah kota Surabaya, artikel akademik, dan referensi proyek taman kota di Indonesia sebagai acuan pembanding. Praktikan mengikuti seminar 15 sayembara yang diselenggarakan panitia untuk mengetahu secara jelas data dan peraturan apa yang diubah secara detail, setelah praktikan mengikuti seminar sayembara praktikan mengkonfirmasi kembali kepada pembimbing kerja untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya. 3.1.5. Pembelejaran yang Diperoleh Praktikan memperoleh bagaimana cara mengumpulkan data dengan cara yang berbeda dari pada saat perkuliahan. Praktikan menjadi lebih mengingat kembali bagaimana cara mengumpulkan data dari awal. 3.2. Analisis Desain Bagian ini membahas bagaimana data tapak dan kebutuhan pengguna diolah menjadi dasar analisis desain untuk proyek Sayembara THR Surabaya. Praktikan melakukan analisis tapak dan pengguna secara mendalam, yang terdiri atas analisis fisik, sosial, budaya, dan spasial, yang kemudian digunakan untuk membentuk zonasi dan sirkulasi kawasan. Proses ini mengacu pada pendekatan yang telah dipelajari dalam mata kuliah Studi Tapak dan Lingkungan serta Studi Perancangan Kota, yang menekankan pentingnya membaca konteks secara menyeluruh dan mendalam. 3.2.1. Bidang Kerja Praktikan memiliki peran yang sangat aktif dan menyeluruh dalam tahap analisis desain. Bidang kerja yang dilakukan mencakup berbagai aspek, mulai dari analisis data pengguna, karakter tapak, hingga penyusunan zoning dan struktur ruang. Praktikan terlibat langsung dalam

proses observasi tapak secara makro dan mikro, serta mendokumentasikan hasil pengamatan dalam bentuk sketsa analisis, diagram overlay, dan peta digital. Data yang diolah tidak hanya mencakup aspek fisik seperti vegetasi, orientasi matahari, dan pola sirkulasi, tetapi juga data sosial dan budaya yang diinterpretasikan dari konteks kota Surabaya dan sejarah kawasan THR. Praktikan menyusun analisis data tapak dan pengguna berdasarkan data dari KAK, peta RTRW, dan 16 hasil pengamatan lapangan. Analisis ini meliputi orientasi tapak, aksesibilitas, elemen alami seperti vegetasi dan kontur, serta relasi tapak terhadap lingkungan sekitarnya. Praktikan juga mengolah data pengguna berdasarkan segmentasi umur dan jenis aktivitas yang akan difasilitasi dalam taman hiburan rakyat. Data ini kemudian dikaitkan dengan kebutuhan ruang publik yang inklusif, responsif, dan berorientasi sosial budaya lokal. Selanjutnya, praktikan mengerjakan analisis aktivitas dan kebutuhan ruang berdasarkan program ruang yang telah disusun. Dalam proses ini, praktikan menyusun tabel aktivitas beserta kebutuhan ruangnya dan menyesuaikannya dengan jenis pengguna yang akan menggunakan kawasan. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam menentukan zonasi dan organisasi spasial tapak. Dalam menyusun zonasi, praktikan membagi kawasan menjadi beberapa zona seperti zona pertunjukan, zona rekreasi aktif dan pasif, zona UMKM, serta ruang publik fleksibel. Penentuan zonasi ini didasarkan pada pendekatan perancangan berbasis aktivitas serta prinsip zoning spasial dari teori Studi Perancangan Kota. Dalam menyusun sirkulasi, praktikan memetakan alur gerak utama dan sekunder pengguna berdasarkan hasil analisis arah gerak dan titik masuk-keluar tapak. Skema sirkulasi mempertimbangkan kenyamanan pejalan kaki, konektivitas antarzona, serta aksesibilitas kendaraan operasional dan darurat. Praktikan juga membuat diagram jalur hijau dan zona buffer sebagai elemen pembentuk ruang transisi antarzona. Setelah seluruh data dan analisis selesai, praktikan terlibat dalam penyusunan konsep awal. Praktikan menyumbangkan gagasan dalam pembentukan tema dan nilai utama desain berdasarkan interpretasi

terhadap data pengguna dan tapak. Konsep dikembangkan dari analisis potensi tapak, kebutuhan pengguna, serta nilai historis dan sosial kawasan THR. Praktikan menyusun konsep desain menggunakan pendekatan naratif, dengan memperhatikan konteks 17 lokal dan tujuan revitalisasi kawasan sebagai ruang publik kota. Selain pekerjaan teknis, praktikan juga bertanggung jawab dalam menyusun dan menyajikan materi analisis untuk asistensi dan evaluasi internal studio, yang mencakup analisis sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan, titik masuk-keluar tapak, potensi visual, hingga hubungan antar zona berdasarkan aktivitas dan fungsi. Praktikan aktif berdiskusi dengan pembimbing serta tim studio untuk menyempurnakan hasil analisis sebelum masuk ke tahapan modeling. 3.2.2. Pelaksanaan Kerja Pelaksanaan analisis dilakukan secara menyeluruh dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Praktikan menyusun berbagai lapisan data menggunakan metode overlay yang memetakan aspek fisik seperti kontur, vegetasi, dan arah matahari, serta aspek sosial-budaya yang diperoleh dari studi pustaka dan observasi. Semua peta analisis dibuat secara manual dan digital, menggunakan perangkat lunak seperti Canva dan SketchUp untuk keperluan visualisasi. Pelaksanaan kerja ini mengacu pada teori dan pendekatan yang dipelajari dalam mata kuliah Studi Tapak dan Lingkungan. Misalnya, dalam menentukan elemen fisik tapak yang signifikan, praktikan menerapkan metode analisis spasial untuk membaca kondisi orientasi matahari, jalur angin, serta kemiringan tapak yang berpengaruh terhadap penentuan arah bangunan dan pembagian zona. Pemahaman ini juga membantu dalam menentukan area yang cocok untuk ruang publik terbuka, ruang teduh, dan titik-titik aktif yang digunakan masyarakat. Dalam penyusunan sirkulasi, praktikan juga mengaplikasikan prinsip-prinsip dari mata kuliah Studi Perancangan Kota. Pemetaan alur gerak pengguna dan kendaraan dilakukan dengan mempertimbangkan aspek keterhubungan antar zona, arah pergerakan utama, dan titik konsentrasi massa. Penerapan konsep "legibility" dari Kevin Lynch menjadi pertimbangan untuk menciptakan ruang yang mudah dibaca dan dinavigasi 18 oleh pengguna, serta untuk

membangun orientasi ruang yang jelas. Praktikan turut mempertimbangkan teori urban design lainnya seperti hirarki ruang publik, struktur node, dan edge dalam merancang zonasi dan jalur pergerakan. Praktikan juga mengembangkan diagram sirkulasi berdasarkan analisis titik masuk dan alur aktivitas pengguna yang diasumsikan dari zona parkir, titik atraksi utama, serta koneksi antarzona. Pemetaan ini bertujuan menciptakan sirkulasi yang logis, tidak saling bertabrakan antara pengunjung dan kendaraan servis, serta tetap menyenangkan secara pengalaman ruang. Untuk mendukung pembentukan konsep, praktikan membuat sintesis dari seluruh analisis dalam bentuk mind map yang menghubungkan karakter tapak, pengguna, nilai lokal, dan potensi desain. Sintesis ini kemudian disampaikan dalam bentuk presentasi konsep awal yang dibahas dalam sesi asistensi dengan pembimbing arsitek dan anggota tim studio. Diagram zoning dan pola ruang dibuat secara bertahap berdasarkan hasil diskusi tersebut, hingga akhirnya menjadi basis pengembangan konsep massa bangunan dan ruang terbuka. Selain itu, analisis aktivitas dan kebutuhan ruang turut dilengkapi dengan penjabaran program ruang secara spasial dan naratif. Praktikan menyusun skema hubungan antar fungsi, baik dalam bentuk matriks maupun bubble diagram, yang kemudian dikembangkan menjadi layout tapak awal. Prinsip-prinsip yang digunakan dalam analisis ini antara lain teori A Pattern Language dari Christopher Alexander, teori ruang publik responsif oleh William H. Whyte, serta teori zoning spasial dari Studi Perancangan Kota. Dalam menganalisis data tapak dan data pengguna, beberapa langkah penting dilakukan untuk mengolah informasi guna menghasilkan konsep desain yang relevan dan efektif. Langkah pertama adalah mengidentifikasi potensi tapak, seperti arah pencahayaan alami, area yang terlindung dari angin, dan pemandangan yang menguntungkan, sehingga kualitas 19 ruang dapat dimaksimalkan. Di sisi lain, tantangan yang ada di tapak, seperti risiko banjir, kebisingan, atau kemiringan lahan, juga dievaluasi secara mendalam untuk merencanakan solusi desain yang tepat dan mengurangi potensi hambatan dalam

implementasi. Evaluasi kesesuaian konsep desain dengan iklim dan konteks sekitar juga menjadi fokus utama. Data iklim, kondisi fisik, serta nilai-nilai budaya lokal dianalisis secara menyeluruh untuk memastikan bahwa desain dapat beradaptasi dan harmonis dengan lingkungan sekitar. Dengan pemahaman yang baik mengenai iklim dan budaya, desain dapat berkontribusi pada kesejahteraan pengguna serta menjaga integritas dan identitas kawasan tersebut. Analisis sirkulasi dan aksesibilitas kemudian dilakukan dengan memetakan jalur sirkulasi utama serta aksesibilitas bagi pejalan kaki, kendaraan, dan kendaraan darurat. Hal ini bertujuan agar perencanaan jalan masuk dan keluar tapak menjadi efisien, serta mendukung pergerakan yang nyaman dan aman. Perencanaan sirkulasi yang baik juga membantu menciptakan konektivitas antar ruang yang fungsional, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan bergerak dengan lebih mudah di dalam kawasan. Berdasarkan analisis kebutuhan pengguna, zonasi fungsi ruang ditentukan dengan mengelompokkan area menjadi zona publik, semi-publik, dan pribadi. Zona-zona ini diatur untuk meningkatkan fungsionalitas dan kenyamanan, dengan posisi ruang utama dan ruang pendukung yang sesuai dengan pola aktivitas pengguna. Zonasi yang tepat akan membantu menciptakan lingkungan yang terorganisir, memastikan privasi, dan memfasilitasi pengalaman ruang yang lebih baik bagi pengguna. Selanjutnya, tata letak awal dikembangkan dengan mempertimbangkan hasil analisis, termasuk orientasi bangunan terhadap mata angin, sirkulasi, dan kebutuhan privasi. Dalam perencanaan tata letak ini, aktivitas utama pengguna, aliran pergerakan, serta integrasi elemen alam dalam desain turut 20 diperhitungkan untuk menciptakan suasana ruang yang mendukung dan nyaman bagi seluruh pengguna. Di sisi lain, solusi keberlanjutan dan keamanan menjadi bagian integral dari perencanaan. Pemilihan material lokal, pengelolaan air hujan, serta fitur-fitur keamanan seperti sistem pengawasan dan pencahayaan direncanakan secara hati-hati untuk memastikan bahwa desain tidak hanya ramah lingkungan, tetapi juga aman bagi pengguna. Prinsip-prinsip keberlanjutan dan keamanan ini akan memberikan

nilai tambah pada desain, menjaga keseimbangan antara aspek estetika, fungsi, dan keberlanjutan. Terakhir, hasil analisis dan konsep desain awal dikomunikasikan kepada klien atau pengguna untuk memperoleh umpan balik dan memastikan bahwa interpretasi terhadap data sesuai dengan harapan dan kebutuhan mereka. Proses komunikasi ini penting untuk menyelaraskan visi desain dengan harapan pengguna dan menjamin bahwa desain akhir dapat diterima dan diapresiasi oleh semua pihak. Dengan pendekatan analisis yang mendalam dan terstruktur ini, desain diharapkan dapat memenuhi tuntutan kontekstual, fungsional, serta responsif terhadap kebutuhan pengguna. Praktikan mengalisis data yang sebelumnya didapatkan pada data di internet, KAK, dan seminar sayembara, PT. Je Feriasthama mendiskusikan penentuan zonasi dengan membagi beberapa zona sesuai keinginan panitia sayembara yaitu zona multifungsi plaza dan amousement park (zoning MICE). Zona yang telah ditetapkan akan dikoneksikan dengan berbagai akses sesuai fungsi, seperti menghindari aksesibilitas yang menyilang antara pejalan kaki dengan kendaraan bermotor, membuat jalur entrance yang menyesuaikan fungsi dari zona seperti apa yang akan dibuat. Hasil analisis ini akan dikembangkan lagi pada saat progress kedepannya. Untuk mengetahui luasan massa bangunan yang akan dibuat, praktikan diminta untuk menganalisis site secara makro dan mikro secara detail. Dalam 21 perancangan suatu bangunan diperlukannya respon terhadap site sekitarnya, aksis dari arah jalan, existing di sekitar site seperti landmark , transportasi, sungai, dsb. Analisis ini bertujuan untuk mengatur sirkulasi manusia dan kendaraan, penghubung antar bangunan, dan penentu zonasi untuk kegiatan. Analisis makro meliputi hal apa yang berada disekitar tapak, sedangkan analisis mikro meliputi hal- hal yang berada di dalam tapak itu sendiri. Existing pada analisis mikro bisa menjadi kelebihan dan juga kekurangan dalam mendesain, jika hal tersebut memiliki potensi baik itu view, suasana, atau manfaat maka, saat mendesain dapat digunakan untuk kegiatan yang mendukung lokasi tersebut. Sebaliknya jika hal itu menjadi kekurangan atau tidak memiliki

potensi sama sekali, lebih baik untuk menutup kekurangan tersebut. Pada mata kuliah Studi Perancangan Kota dalam program studi arsitektur, praktikanempelajari dasar- dasar dan pendekatan dalam merancang kawasan kota secara menyeluruh. Fokus utamanya adalah memahami bagaimana elemen-elemen kota bekerja secara terpadu untuk menciptakan lingkungan yang fungsional, estetis, berkelanjutan, dan manusiawi. Dalam hal ini mata kuliah Studi Perancangan Kota berkaitan dengan projek sayembara Taman Hiburan Rakyat Surabaya yang dimana membantu untuk memahami prinsip dan teori perancangan kota, seperti sejarah dan urban yang ada pada kota tersebut. Lalu elemen-elemen pembentuk kota, struktur jalan, blok, zona, open space, landmark, dll. Tipologi bangunan dan pola pemanfaatan lahan ,Sistem sirkulasi dan transportasi apa di sekitar kawasan tersebut. Analisis yang berskala kota dan Pendekatan berbasis konteks: hubungan sosial, budaya, ekonomi kawasan yang dimana hal ini akan mempengaruhi konsep desain dan membuka wawasan praktikan terhadap skala makro dalam arsitektur, yang berbeda dari desain bangunan tunggal. Dalam menyusun program ruang untuk sebuah masterplan atau kawasan, proses dimulai dengan 22 mengidentifikasi dan mendefinisikan fungsi-fungsi utama yang akan ada dalam kawasan tersebut. Langkah ini mencakup analisis kebutuhan terhadap berbagai tipe aktivitas yang diharapkan berlangsung di dalam kawasan, seperti hunian, komersial, rekreasi, pendidikan, dan transportasi. Setiap fungsi perlu dirinci berdasarkan kebutuhan ruang dan kapasitas pengguna yang akan ditampung, termasuk jenis fasilitas penunjang seperti parkir, fasilitas umum, atau infrastruktur sosial yang mendukung keberlanjutan aktivitas sehari-hari. Analisis yang mendalam ini akan memberikan dasar yang kuat dalam merumuskan alokasi ruang yang seimbang di seluruh kawasan serta memastikan bahwa setiap kebutuhan aktivitas dapat dipenuhi dengan optimal. Setelah mengidentifikasi fungsi dan kebutuhan aktivitas, tahap berikutnya dalam penyusunan program ruang untuk masterplan adalah menentukan zonasi dan hierarki ruang. Zonasi pada tingkat kawasan mengacu pada pembagian

wilayah menjadi zona-zona dengan peruntukan tertentu, seperti zona komersial, zona hunian, zona ruang terbuka, dan zona publik. Penentuan zonasi ini harus didasarkan pada analisis aktivitas dan kebutuhan pengguna, serta memperhatikan standar dan peraturan yang berlaku. Hierarki ruang kemudian ditetapkan untuk mengatur prioritas dalam penempatan setiap fungsi, seperti menempatkan ruang-ruang utama atau area pusat di lokasi yang strategis, sementara ruang-ruang pendukung ditempatkan di area yang lebih privat atau di area yang berfungsi sebagai pelengkap. Zonasi dan hierarki ruang ini membantu membentuk struktur kawasan yang fungsional, teratur, dan mudah diakses oleh semua pengguna. Langkah selanjutnya adalah memperkirakan kebutuhan luasan setiap zona sesuai dengan fungsi dan kapasitas yang telah ditentukan. Estimasi luasan ini dilakukan dengan mempertimbangkan standar yang ada serta kebutuhan khusus dari aktivitas yang ada di setiap zona, seperti luas minimum per unit hunian atau kapasitas parkir untuk zona komersial. Selain itu, perhitungan luasan ini juga mempertimbangkan proporsi 23 antara area terbangun dan ruang terbuka, untuk menciptakan keseimbangan antara kebutuhan ruang aktivitas dan kebutuhan lingkungan hijau di kawasan. Pengalokasian luasan yang akurat akan mendukung keberlanjutan lingkungan dan kenyamanan pengguna, sekaligus memastikan efisiensi dalam penggunaan lahan. Program ruang untuk sebuah masterplan juga harus mencakup pengaturan hubungan antar zona atau adjacency requirements untuk menciptakan sirkulasi yang efisien dan integrasi yang baik antar fungsi. Hubungan antar zona, seperti aksesibilitas dari kawasan hunian ke zona komersial, atau kemudahan akses dari zona publik ke ruang terbuka, perlu diperhatikan dalam perancangan masterplan. Penataan adjacency yang tepat memungkinkan pengguna untuk bergerak dengan nyaman di dalam kawasan tanpa harus bergantung pada kendaraan pribadi, dan mendorong interaksi sosial yang lebih baik antara zona-zona yang saling terkait. Pengaturan hubungan antar zona yang optimal akan mendukung kenyamanan sirkulasi dan kemudahan akses, menciptakan kawasan yang fungsional dan

terintegrasi secara menyeluruh. Pada KAK yang diberikan oleh panitia sayembara THR Surabaya, zona yang akan dibangun oleh para peserta sudah ditetapkan dan tidak bisa diubah atau dipindah letaknya oleh peserta. Namun hal itu menjadi tantangan tersendiri bagi PT. Je Feriasthama untuk membuat konsep apa yang akan diaplikasikan pada sayembara THR Surabaya ini. Disini praktikan mengingat kembali pelajaran pengantar arsitektur yang dimana menjelaskan tentang teori-teori sirkulasi dan pengalaman ruang yang mempengaruhi tujuan dan fungsi ruang yang akan dibuat. Dalam perancangan masterplan atau kawasan, gubahan massa menjadi langkah krusial dalam mengembangkan program ruang yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsi, tetapi juga menciptakan struktur kawasan yang terintegrasi dengan baik. Proses 24 pembuatan gubahan massa untuk sebuah masterplan umumnya dimulai dengan penentuan zonasi utama di dalam kawasan. Zonasi ini membagi area ke dalam beberapa fungsi kunci, seperti area komersial, hunian, ruang terbuka, dan area publik, serta memperhatikan hierarki ruang untuk menentukan pusat aktivitas, area pendukung, dan zona privasi. Setiap fungsi direncanakan dengan memetakan luasan dan letak strategis untuk memaksimalkan potensi interaksi antar zona dan memenuhi kebutuhan utama kawasan. Setelah zonasi ditentukan, penempatan massa bangunan disusun dengan mempertimbangkan aspek sirkulasi, aksesibilitas, dan orientasi. Gubahan massa yang efektif harus memperhitungkan jalur utama untuk kendaraan, akses pejalan kaki, dan jalur khusus untuk kendaraan darurat. Hal ini penting untuk mendukung mobilitas dan interaksi antar zona, sehingga pengguna dapat bergerak dengan nyaman dari satu area ke area lain. Selain itu, orientasi bangunan terhadap arah mata angin diperhitungkan untuk memaksimalkan pencahayaan alami, ventilasi silang, dan perlindungan terhadap panas matahari, yang secara keseluruhan akan meningkatkan efisiensi energi dan kenyamanan lingkungan. Selanjutnya, pengaturan skala dan ketinggian massa bangunan disesuaikan dengan karakteristik dan peruntukan kawasan. Bangunan dengan fungsi publik atau komersial, misalnya, biasanya ditempatkan di

area dengan visibilitas tinggi dan kemudahan akses, sementara area hunian ditempatkan lebih privat dan jauh dari area dengan aktivitas yang intens. Tinggi bangunan pun disesuaikan dengan konteks sekitar dan tujuan desain, sehingga tercipta harmoni antara bangunan dan ruang terbuka di dalam kawasan. Gubahan massa ini juga mempertimbangkan ruang-ruang transisi yang dapat mendukung interaksi antar ruang, seperti plaza, alun-alun, atau ruang hijau bersama, sehingga kawasan tidak hanya fungsional tetapi juga memiliki karakter yang mendukung kehidupan sosial. Proses gubahan massa juga mencakup integrasi dengan elemen alam dan fitur lanskap di dalam 25 kawasan. Area-area dengan potensi alam seperti view, vegetasi, atau sungai dirancang untuk menjadi bagian dari konsep ruang terbuka atau area rekreasi, menciptakan ruang yang nyaman sekaligus mendukung keseimbangan lingkungan. Integrasi lanskap ini juga akan memberikan karakter yang khas pada masterplan, sekaligus memberikan nilai tambah dari sisi estetika dan keberlanjutan. Dalam pengerjaan gubahan massa, praktikan diberikan araahan untuk membuat blok massa terlebih dahulu, blok massa dibuat agar saat perancangan seorang arsitek dapat mengetahui gambaran kecil seberapa besar lahan yang harus dibangun. Dengan menghitung kapasitas manusia yang akan ditampung, ditambah 15-20% untuk kebutuhan sirkulasi tergantung kegunaan ruang, lalu properti yang akan ditaruh kedalam ruang untuk mengetahui ukuran ruang. Perhitungan dilakukan dengan apa yang di ajarkan kepada praktikan pada di universitasnya, lalu dikoreksi oleh pekerja di sana dengan pengalaman yang ada. Setelah perhitungan blok massa selesai, pembentukan massa bangunan dengan menyusunan blok massa yang telah dibuat menggunakan data yang sebelumnya telah diperoleh di proses sebelumnya. Penggerjaan gubahan massa bangunan menggunakan aplikasi SketchUp agar membudahkan membuat model bangunan. Pembuatan massa bangunan menggunakan preseden dan refrensi yang sudah diasistensikan kepada pembiimbing KP. Pembentukan gubahan massa ini merupakan hal yang dipelajari dalam mata kuliah perancangan arsitektur (studio perancangan). Namun pada pelaksanaan Kerja Praktik ini,

Praktikan diajarkan kembali oleh pengawas kerja praktik untuk lebih memahami gubahan yang sesuai dengan konsep dan analisis skala kawasan. Setelah melalui proses pengolahan data yang cermat dan berbagai sesi asistensi, praktikan bersama rekan-rekannya melakukan pertemuan koordinasi untuk merancang proyek sayembara. Sebelum pertemuan 26 dimulai, mereka menyusun semua data yang telah diperoleh menjadi dokumen yang siap dipresentasikan, memastikan bahwa setiap informasi penting terorganisir dengan baik untuk diskusi. Pada saat meeting dengan Pak Yose, terdapat beberapa poin krusial yang perlu dicatat mengenai desain dan konsep yang akan dikembangkan. Dalam proses perancangan, sangat penting bagi para arsitek untuk memahami konsep yang ingin mereka wujudkan berdasarkan data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Hal ini melibatkan identifikasi isu-isu yang ada di lokasi, pengamatan terhadap kebiasaan masyarakat sekitar, serta pemahaman mendalam tentang keinginan dari panitia. Dari analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa konsep yang ingin dikembangkan adalah tentang persatuan atau penghubung, yang didasarkan pada keberagaman yang ada. Konsep ini juga mencakup elemen penting seperti pengenalan ikon daerah, pembangunan ekonomi masyarakat setempat, dan keinginan untuk menarik minat masyarakat luar. Dalam mendesain elemen-elemen seperti pedestrian dan jalur kendaraan, sangat dianjurkan untuk memastikan bahwa kedua unsur tersebut tidak saling bersinggungan, demi menciptakan kenyamanan dan keamanan bagi pejalan kaki. Ketika merancang jembatan pejalan kaki, juga sangat penting untuk menetapkan tujuan yang jelas mengenai ke mana jalur tersebut akan berakhir. Jembatan tidak hanya harus indah secara visual, tetapi juga harus nyaman digunakan, jalan yang panjang dan datar tanpa variasi dapat terasa monoton dan kurang menarik. Perancangan jembatan harus memiliki tujuan yang jelas, dengan fokus pada kenyamanan pengguna dan berfungsi sebagai panduan. Dengan mempertimbangkan semua aspek ini, diharapkan desain yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi

pengguna, serta menciptakan ruang publik yang dapat menyatukan berbagai elemen di dalamnya. Melalui pendekatan yang komprehensif dan 27 kolaboratif, diharapkan konsep yang dihasilkan dapat benar-benar mencerminkan visi bersama yang telah disepakati. Selain pembuatan sirkulasi untuk jembatan penghubung, praktikan diminta untuk mengerjakan penataan tempat untuk bagian zona amousement park. Kepala arsitek menginginkan sebuah pengalaman ruang yang bisa menciptakan pengalaman penyambutan serta keterikatan yang kuat. Dengan menggunakan pola aksis landmark dengan pintu masuk sejajar, menciptakan seolah memiliki hawa selamat datang kepada para pengunjung. 3.2.3. Kendala yang Dihadapi Beberapa kendala yang dihadapi antara lain adalah ketidaksesuaian antara kondisi eksisting di tapak dengan data ideal dalam teori, serta keterbatasan dalam memperoleh peta topografi rinci. Selain itu, praktik penyesuaian zonasi terhadap arahan panitia sayembara sering kali membutuhkan kompromi antara idealisme desain dan batasan teknis serta waktu. 3.2.4. Cara Mengatasi Kendala Untuk mengatasi kendala tersebut, praktikan mengandalkan data sekunder dari RTRW Kota Surabaya dan citra satelit terbaru sebagai dasar analisis visual dan spasial. Praktikan juga melakukan asistensi rutin untuk mendiskusikan strategi zonasi yang sesuai dengan ketentuan panitia dan tetap mampu menciptakan ruang yang nyaman, efisien, dan berkarakter. Beberapa keputusan desain juga dibantu dengan studi preseden kawasan publik di kota lain sebagai pembanding dan inspirasi. 3.2.5. Pembelajaran yang Diperoleh Melalui proses analisis ini, praktikan belajar pentingnya keterkaitan antara teori, data lapangan, dan kebutuhan pengguna dalam membentuk desain kawasan. Dari mata kuliah Studi Tapak dan Lingkungan, praktikan memahami bahwa setiap elemen fisik dalam tapak (seperti arah mata angin, vegetasi, elevasi) memiliki pengaruh langsung terhadap kenyamanan ruang. Sementara dari Studi Perancangan Kota, 28 praktikan memahami bagaimana skala kota dan interaksi antar zona menjadi dasar dalam merancang kawasan yang hidup dan efisien. 3.3. Model perancangan Proses perancangan dimulai dengan diskusi mendalam antara

anggota tim untuk mengevaluasi dan memperbaiki desain yang telah ada. Setiap anggota tim memberikan masukan dan kritik konstruktif terhadap desain yang telah disusun, sehingga dapat meningkatkan kualitas dan memperkaya perspektif yang ada. Dalam tahap ini, penting untuk terus mencari referensi tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya ide-ide desain, yang memungkinkan munculnya inovasi baru dalam pengembangan desain. Selanjutnya, praktikan diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari selama mata kuliah Arsitektur Digital 1 dan 2, di mana penggunaan perangkat lunak seperti Revit dan SketchUp menjadi bagian dari proses ini. Praktikan membuat model dasar tiga dimensi yang bertujuan untuk mempercepat visualisasi konsep desain yang sudah ada. 3.3.1. Bidang Kerja Bidang kerja dalam tahap ini melibatkan peran aktif praktikan dalam pembuatan model desain dan pengembangan konsep dari ide yang telah disepakati. Praktikan diberikan tanggung jawab untuk menerjemahkan sketsa masterplan ke dalam model tiga dimensi menggunakan perangkat lunak seperti Revit. Dalam proses ini, praktikan berfokus pada pembuatan sirkulasi, yang mencakup jalur pedestrian dan jalur transportasi. Pengembangan bidang kerja ini dilakukan dengan memperhatikan elemen-elemen penting yang akan memengaruhi aliran sirkulasi di dalam proyek, seperti keberadaan jalur utama dan penghubung antar area penting dalam tapak. Selain itu, bidang kerja ini mencakup koordinasi yang intensif dengan anggota tim lainnya untuk memastikan integrasi elemen desain dari berbagai disiplin ilmu, termasuk arsitektur dan perencanaan ruang. Praktikan juga bekerja sama dengan tim untuk memverifikasi kesesuaian dimensi dan skala desain pada 29 setiap model, yang nantinya akan digabungkan menjadi satu kesatuan desain. 3.3.2. Pelaksanaan Kerja Pembelajaran menggunakan software Revit dan SketchUp sebelumnya sudah dilakukan pada mata kuliah Arsitektur Digital 1 dan 2, pada pelaksanaan kerja, praktikan berkesempatan untuk menerapkan proses pada saat pembelajaran di perkuliahan. Dengan kemapuan yang ada praktikan membuat model 3D secara dasar untuk mempercepat proses, karena model

ini bermaksud untuk memvisualisasikan ide konsep yang telah ada. Pelaksanaan kerja dimulai dengan penerapan grid pada denah tapak yang kemudian diserahkan kepada Pak Yose untuk membuat sketsa pola masterplan. Setelah sketsa tersedia, praktikan memulai pembuatan model tiga dimensi, dengan fokus pada desain sirkulasi, yaitu jalur pedestrian dan jalur transportasi. Pada tahap ini, praktikan menggunakan perangkat lunak Revit untuk memastikan akurasi dan detail dalam pembuatan model. Proses ini melibatkan berbagai langkah teknis, seperti pemodelan jalur utama yang menghubungkan berbagai area penting, serta pengembangan jalur penghubung yang mendukung alur sirkulasi yang efisien. Praktikan juga melakukan pengecekan dan revisi pada model yang telah dibuat untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan skala dan dimensi yang telah ditetapkan. Sebagai bagian dari pelaksanaan kerja, koordinasi dengan anggota tim lainnya sangat penting untuk mempercepat penyelesaian model dan menghindari kesalahan dalam integrasi desain akhir. 3.3.3. Kendala yang Dihadapi Kendala teknis muncul dari perbedaan dalam penggunaan aplikasi perangkat lunak 3D di antara anggota tim. Setiap anggota tim memiliki preferensi terhadap aplikasi tertentu, sehingga diperlukan proses pemindahan format file dari satu perangkat lunak ke perangkat lunak lainnya agar file-file tersebut dapat digabungkan. Proses ini tidak hanya memakan waktu, 30 tetapi juga menambah risiko terjadinya ketidaksesuaian, kesalahan dalam pengolahan data, atau hilangnya detail desain penting selama konversi format. Ketika tiba saatnya untuk mempresentasikan desain kepada pemangku kepentingan dalam rapat rutin, hambatan ini menyebabkan keterlambatan dan kesulitan dalam mengintegrasikan berbagai elemen desain menjadi satu kesatuan yang utuh dan sesuai dengan kebutuhan klien. Selain kendala yang dihadapi praktikan pada kondisi kantor, kendala kurangnya pemahaman materi kuliah oleh praktikan sangat mempengaruhi kinerja praktikan. Seperti pemahaman tentang pengambilan dan analisis data yang sangat kurang, kurangnya respon dan ide konsep yang menjadikan praktikan kurang berpartisipasi dalam diskusi tim. 3.3.4.

Cara Mengatasi Kendala Dalam rangka mengatasi kendala yang dihadapi dalam proyek sayembara, khususnya terkait dengan perbedaan aplikasi perangkat lunak 3D yang digunakan oleh setiap anggota tim, langkah-langkah strategis perlu diambil agar proses integrasi desain dapat berlangsung dengan lebih lancar. Salah satu strategi utama adalah mempercepat proses penyatuan model dari masing- masing anggota tim serta meningkatkan koordinasi secara intensif terkait ukuran dan skala yang digunakan pada setiap model. Dengan adanya komunikasi yang rutin dan terstruktur, setiap anggota tim dapat menyelaraskan spesifikasi, dimensi, serta elemen desain lainnya yang mereka kembangkan, sehingga ketika saatnya tiba untuk menggabungkan semua model menjadi satu kesatuan, proses tersebut dapat dilakukan dengan lebih cepat dan efisien tanpa adanya kesalahan yang disebabkan oleh perbedaan ukuran atau format file. Koordinasi ini dapat dilakukan melalui pertemuan berkala di mana setiap anggota tim membahas perkembangan model yang mereka kerjakan, saling memberikan update mengenai perubahan atau penyesuaian yang diperlukan, serta melakukan pengecekan kesesuaian dimensi sebelum tahapan finalisasi. Dengan metode ini, setiap anggota tim dapat 31 memastikan bahwa model yang mereka buat memiliki ukuran dan skala yang serupa dengan model yang dibuat oleh rekan-rekan mereka, sehingga risiko adanya perbedaan ukuran yang terlalu signifikan dapat diminimalkan. Selain itu, ini juga mengurangi kemungkinan kebingungan dan kesulitan dalam tahap akhir integrasi desain, yang sering kali menjadi hambatan ketika harus menyelaraskan model yang dihasilkan dari perangkat lunak yang berbeda. Selain penyatuan model dan koordinasi teknis, metode ini juga memungkinkan terbentuknya aliran kerja yang lebih harmonis di mana setiap anggota tim merasa lebih terlibat dan memiliki pemahaman yang jelas mengenai peran dan kontribusi masing-masing terhadap proyek secara keseluruhan. Melalui kolaborasi ini, setiap anggota tim juga memiliki kesempatan untuk memberikan masukan, bertanya, dan mendiskusikan aspek-aspek teknis maupun estetika yang mungkin mempengaruhi desain akhir. Dengan

demikian, tidak hanya masalah teknis yang dapat diatasi secara efektif, tetapi juga hubungan kerja antar anggota tim akan semakin solid dan kolaboratif, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap terciptanya lingkungan kerja yang lebih produktif dan menyenangkan bagi semua pihak yang terlibat dalam proyek tersebut. 3.3.5. Pembelajaran yang Diperoleh Dari penyelesaian masalah perbedaan perangkat lunak 3D dalam proyek sayembara, praktikan memperoleh pembelajaran penting mengenai pentingnya komunikasi yang intensif dan terstruktur dalam tim, terutama dalam menyamakan skala, format file, dan standar teknis agar proses integrasi desain dapat berjalan lancar. Praktikan juga menyadari bahwa kolaborasi yang baik bukan hanya soal pembagian tugas, tetapi juga mencakup kemampuan untuk bekerja sinkron dan saling menyesuaikan antaranggota tim. Selain itu, pengalaman ini mengajarkan pentingnya fleksibilitas dan adaptasi terhadap berbagai metode kerja dan perangkat lunak yang digunakan, serta perlunya standarisasi teknis sejak awal proyek untuk 32 meminimalkan kesalahan di tahap akhir. Melalui koordinasi rutin dan diskusi terbuka, hubungan kerja antaranggota tim pun menjadi lebih kuat, rasa tanggung jawab meningkat, dan lingkungan kerja terasa lebih kolaboratif dan produktif. Pembelajaran ini membekali praktikan tidak hanya dengan kemampuan teknis, tetapi juga dengan soft skill yang sangat relevan dalam praktik arsitektur profesional. 3.4. Proyek lain-lain Selama KP praktikan juga mengerjakan Proyek lain seperti memperbaiki gambar kerja dari proyek Pesona Khayangan. Salah satu proyek yang dikerjakan oleh praktikan setelah menyelesaikan sayembara Taman Hiburan Rakyat (THR) dan dimulai pada awal bulan September. Proyek ini terletak di Pesona Khayangan Juanda, Mekar Jaya, Kec. Sukmajaya, Kota Depok, Jawa Barat 16411. Sejak dimulai pada tahun 2022, proyek ini terus berlanjut hingga praktikan menyelesaikan Program Kerja Praktek (Kerja Prodi) mereka. Dalam proyek ini, praktikan diberi tanggung jawab untuk melakukan sejumlah perbaikan pada gambar kerja yang sebelumnya tidak sesuai dengan ketentuan dan daftar yang telah ditetapkan, serta memperbaiki detail

yang dianggap salah dan memperbaharui model 3D sesuai dengan kebutuhan proyek. Praktikan bertanggung jawab untuk melakukan perbaikan pada gambar elektrikal dengan membuat jalur lampu agar terlihat jelas dan mudah dipahami oleh semua pihak yang terlibat dalam proyek. Praktikan tidak hanya fokus pada aspek arsitektural, tetapi juga pada gambar sanitasi, di mana ia perlu memperjelas jalur pemipaan untuk air bersih, air bekas, air hujan, dan jalur pembuangan kotor agar semua informasi tersebut dapat terlihat dengan baik saat dicetak. Proses ini memerlukan ketelitian dan perhatian yang tinggi agar hasil akhir sesuai dengan harapan klien. Pengerjaan dilakukan secara bertahap, dimulai dari menerima catatan revisi klien lalu membuat penyesuaian detail ukuran, gambar, tampak, dan denah secara menyeluruh termasuk nomor gambar dll. Setelah menyelesaikan 33 beberapan kavling di minggu pertama, praktikan langsung diberikan kembali kavling yang akan di perbaiki setelahnya. Setelah penyelasaian gambar kerja praktikan memuali pencocokan gambar yang telah direvisi dengan model 3D yang sudah dibuat sebelumnya. Memperhatikan posisi dan model kusen apa yang digunakan. Penyesuain posisi kamera untuk mengambil render gambar juga dipertimbangkan supaya penggambilan gambar bangunan bisa tervisualisasikan dengan baik. 34 BAB IV PENUTUP 4.1. Simpulan Program kerja profesi yang dilaksanakan di PT. Je Feriasthama telah memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada praktikan tentang penerapan teori arsitektur dalam dunia profesional. Dengan keterlibatan dalam proyek-proyek penting seperti sayembara Taman Hiburan Rakyat (THR) Surabaya dan proyek Pesona Khayangan, praktikan memperoleh pengalaman langsung yang bermanfaat terkait berbagai tahapan dalam proses desain dan perancangan arsitektur, termasuk riset, analisis tapak, pengembangan konsep, serta pembuatan gambar kerja dan model tiga dimensi. Meskipun praktikan tidak secara langsung berinteraksi dengan klien selama program kerja profesi, pengalaman ini tetap memberikan pembelajaran yang berharga dalam memahami bagaimana kebutuhan dan keinginan klien dapat diterjemahkan secara tidak langsung melalui bimbingan dari

mentor atau pimpinan proyek. Melalui observasi, asistensi, dan diskusi bersama anggota tim, praktikan dapat menyerap wawasan terkait proses komunikasi internal dalam tim arsitektur dan pentingnya kolaborasi antarprofesi yang efektif untuk mencapai hasil desain yang sesuai dengan ekspektasi pengguna. Kerja profesi ini juga menunjukkan bahwa kemampuan untuk bekerja dalam tim, sikap proaktif, serta keterampilan dalam menganalisis konteks lingkungan dan karakteristik pengguna merupakan faktor kunci dalam mencapai desain yang optimal. Melalui tantangan yang dihadapi, seperti kendala teknis dalam penggunaan perangkat lunak atau ketidakpastian terkait perubahan data proyek, praktikan belajar untuk beradaptasi dengan cepat dan berpikir kreatif dalam mengatasi hambatan yang ada. Semua pengalaman ini menjadi bekal penting bagi praktikan dalam mempersiapkan diri untuk terjun ke industri arsitektur yang kompetitif dan dinamis. 4.2. Saran Dalam pelaksanaan kerja profesi di masa mendatang, disarankan agar para praktikan yang akan mengikuti program 35 serupa mempersiapkan diri sebaik mungkin, terutama dengan membekali diri mereka dengan pengetahuan teknis yang memadai dan keterampilan profesional yang relevan. Penguasaan perangkat lunak arsitektur seperti AutoCAD, SketchUp, dan Revit, akan sangat membantu praktikan dalam mengikuti ritme kerja yang cepat dan dinamis di perusahaan, serta meningkatkan efisiensi dalam menyelesaikan tugas- tugas desain. Tidak hanya penguasaan teknis, praktikan juga diharapkan memiliki keterampilan komunikasi yang baik untuk memudahkan interaksi dengan kolega dan supervisor. Sikap proaktif dan keterbukaan terhadap kritik dan saran juga sangat penting untuk mendukung kemampuan beradaptasi dengan perubahan yang mungkin terjadi dalam proses kerja. Sikap responsif akan memungkinkan praktikan untuk lebih cepat menyesuaikan diri di lingkungan profesional yang menantang, sekaligus meningkatkan kemampuan untuk menyerap pembelajaran dari situasi yang dihadapi. Di samping itu, kepekaan dalam berkomunikasi secara efektif di dalam tim akan memperkaya pengalaman praktikan. Membangun hubungan kerja yang baik dan memahami alur

komunikasi tim akan membantu mereka dalam menyampaikan ide secara jelas dan mendengarkan umpan balik dengan baik, sehingga mereka bisa memaksimalkan pembelajaran yang diperoleh dari program kerja profesi ini. Di sisi lain, kerja sama tim yang efektif juga akan mempercepat proses penyelesaian proyek dan mengurangi potensi terjadinya kesalahan akibat kurangnya pemahaman atau miskomunikasi. Dari sisi perusahaan, PT. Je Feriasthama dapat mempertimbangkan untuk meningkatkan kualitas pengalaman kerja profesi bagi para praktikan dengan menyediakan sistem pendampingan yang lebih intensif dan terstruktur. Bimbingan yang diberikan secara rutin dan langsung oleh mentor atau atasan yang bertanggung jawab akan sangat membantu praktikan dalam memahami tugas dan tantangan yang dihadapi, serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang standar industri yang berlaku. Pendampingan ini tidak hanya memberikan ruang bagi praktikan untuk bertanya atau mengonsultasikan kendala yang muncul, tetapi juga membantu mereka memperoleh umpan balik yang membangun dan berkelanjutan. Selain itu, penggunaan perangkat lunak yang seragam dalam tim akan 36 sangat memudahkan integrasi desain, mengurangi kemungkinan kendala teknis akibat perbedaan format atau versi aplikasi, dan menciptakan alur kerja yang lebih konsisten. Hal ini tentu akan mempermudah koordinasi dalam tim, sehingga proses kerja dapat berjalan lebih lancar dan efisien, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih terstruktur bagi praktikan. Lebih lanjut, pihak universitas juga dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam mendukung kesuksesan program kerja profesi. Dosen pembimbing diharapkan memberikan pengarahan yang lebih spesifik sebelum program kerja profesi dimulai. Pengarahan ini dapat berfokus pada penjelasan terkait tujuan, capaian pembelajaran, serta keterampilan yang diharapkan dapat diperoleh mahasiswa selama mengikuti program ini. Dengan adanya bimbingan yang jelas sejak awal, mahasiswa akan memiliki panduan yang lebih terarah dan terstruktur dalam memfokuskan pembelajaran mereka selama bekerja di perusahaan. Selain itu, komunikasi yang berkelanjutan antara dosen pembimbing dan perusahaan

tempat kerja profesi dapat membantu memantau perkembangan mahasiswa secara langsung, memastikan bahwa pembelajaran berjalan sesuai rencana, serta memberikan umpan balik yang tepat waktu dalam mendukung kemajuan mahasiswa. Dari sisi universitas sendiri, upaya untuk memperluas jaringan kerja sama dengan perusahaan-perusahaan arsitektur yang memiliki karakteristik dan skala proyek yang beragam akan sangat bermanfaat bagi mahasiswa. Jaringan ini membuka peluang lebih luas bagi mahasiswa untuk memilih tempat kerja profesi yang sesuai dengan minat dan aspirasi karier mereka. Selain itu, universitas juga disarankan untuk menyediakan pelatihan dan workshop persiapan kerja profesi yang mencakup pelatihan perangkat lunak yang banyak digunakan dalam industri arsitektur, keterampilan komunikasi profesional, serta etika kerja dan budaya perusahaan. Dengan persiapan matang yang difasilitasi melalui dukungan seperti ini, mahasiswa diharapkan lebih percaya diri dan siap menghadapi tantangan di lingkungan profesional yang kompetitif dan dinamis. Dengan adanya saran-saran ini, diharapkan bahwa pelaksanaan program kerja profesi di masa mendatang dapat 37 terus diperbaiki dan berkembang, sehingga mampu memberikan pengalaman yang bermanfaat, mendalam, dan membekali mahasiswa dengan keterampilan serta wawasan yang relevan untuk menghadapi dunia kerja di bidang arsitektur dan desain. Program ini pada akhirnya diharapkan mampu membentuk calon profesional yang tidak hanya mahir dalam aspek teknis, tetapi juga siap untuk beradaptasi, bekerja sama, dan berkontribusi secara positif di lingkungan kerja nyata. 38

REPORT #26283803

Results

Sources that matched your submitted document.

IDENTICAL CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE

1. **0.19%** eprints.upj.ac.id
https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8987/11/BAB%20I.pdf

INTERNET SOURCE

2. **0.15%** repo.apmd.ac.id
http://repo.apmd.ac.id/3226/1/LISA%20SILVIA_20520046.pdf