

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam buku panduan Merdeka Belajar dikatakan bahwa pada Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi pada pasal 13 ayat (1) memposisikan mahasiswa sebagai insan merdeka yang memiliki kesadaran dan kemandirian dalam mengembangkan potensi di perguruan tinggi untuk menjadi intelektual, ilmuwan, praktisi, atau profesional. Dalam menuju cita-cita tersebut, ayat (2) menyebutkan bahwa mahasiswa secara aktif mengembangkan potensinya dengan melakukan pembelajaran, pencarian kebenaran ilmiah, dan/atau penguasaan, pengembangan, dan pengamalan suatu cabang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi untuk menjadi ilmuwan, intelektual, praktisi, dan/atau profesional yang berbudaya (Buku Panduan Merdeka Belajar 2024, halaman 8).

Dengan adanya situasi tersebut, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Indonesia meluncurkan program MBKM atau biasa dikenal dengan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka guna memberikan fleksibilitas dan kebebasan kepada mahasiswa dalam mengeksplorasi pengetahuan dan ketrampilan. Pada program MBKM terbagi menjadi beberapa kegiatan salah satunya yaitu Magang Mandiri. Magang Mandiri merupakan suatu kegiatan kerja praktik yang dilakukan oleh mahasiswa di lingkungan profesional yang memiliki kemitraan dengan Program Studi Arsitektur Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang cukup kepada mahasiswa untuk mengembangkan kompetensi, ketrampilan, dan pengalaman kerja layaknya para profesional. Alasan penulis mengikuti kegiatan magang mandiri ini agar penulis mendapat pengalaman langsung untuk menghadapi tantangan nyata di dunia kerja, dapat meningkatkan kemampuan adaptasi, kreativitas, problem solving, dan juga agar penulis sanggup secara fisik maupun mental memasuki dunia kerja dengan pengalaman yang relevan.

Melalui program magang mandiri ini penulis berharap dapat mengasah kemampuan yang penulis miliki dalam merancang suatu bangunan dengan menerapkan solusi arsitektur yang tidak hanya estetik tetapi juga fungsional sesuai dengan kemauan dan kebutuhan *client*. Dengan adanya kegiatan ini, tak hanya belajar menyelesaikan suatu proyek, namun penulis dengan bimbingan profesional di PT. Rave Creative Studio juga diberi kesempatan untuk mendapatkan pembelajaran dan pengalaman layaknya para profesional seperti bekerja sama secara tim, mempelajari standar gambar kerja suatu instansi, menggunakan software dengan efisien dan tepat, dan juga mempelajari software baru yang mungkin tidak akan diajarkan di bangku perkuliahan. Dalam arti, keikutsertaan penulis terhadap kegiatan ini merupakan bentuk upaya penulis dalam memperkuat kualitas diri,

mempersiapkan diri untuk menjadi professional yang kompeten, serta memperbesar peluang terbukanya karir setelah mendapat gelar sarjana guna menghadapi tantangan industri konstruksi di masa yang akan datang.

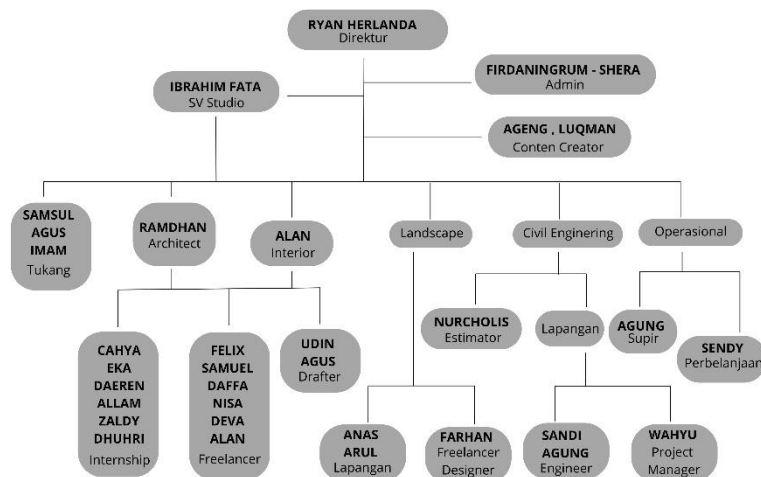
1.2. Deskripsi Perusahaan dan Program

1.2.1 Profil Perusahaan

PT. Rave Creative Studio merupakan suatu badan usaha yang berlokasi di Jl. Haji Syukur VII No. 19, Sedati Gede, Kecamatan Sedati, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur, 61253. Instansi ini merupakan jasa yang bergerak di bidang arsitektur, desain interior, dan juga landscape – desain dan bangunan yang menerima banyak jenis proyek seperti residensial dan juga komersial.

Sebelum menjadi suatu perusahaan, dulunya *owner* bekerja sama dengan rekan dengan membentuk suatu tim. Namun, karena banyaknya proyek yang masuk dan tim menginginkan proyek dengan skala yang lebih besar, *owner* memutuskan untuk memiliki suatu badan usaha agar nantinya saat pengerjaan proyek *owner* juga memiliki legalitas. Dengan demikian, perusahaan semakin dikenal dan berkembang hingga perusahaan memiliki spesifikasi pengerjaannya yaitu bergaya modern minimalis dengan khasnya *subtract massing form* yang sudah banyak diterapkan didesain-desain proyek yang diambil. Selain itu target pasar dari PT. Rave Creative Studio ini juga dari kalangan menengah ke atas.

PT. Rave Creative Studio memiliki struktur organisasi sebagai berikut;



Gambar 1. 1 Struktur Organisasi
(Sumber: Penulis, 2025)

Dalam magang MBKM di PT. Rave Creative Studio ini, mahasiswa magang diawasi dan dibantu untuk menjalankan tugasnya oleh Ryan Herlanda Putra, S.Ars yang berperan

sebagai pembimbing dan juga mentor.

Sebagai suatu badan usaha yang menawarkan jasa desain, tentu PT. Rave Creative Studio memiliki proyek unggulan yang telah dikerjakan yaitu P Fam's House. Yang merupakan suatu bangunan residensial rumah tinggal 2 lantai yang berlokasi di Madiun, Jawa Timur. Rumah ini berdiri di suatu lahan dengan luas 3.000m² yang didesain dan dibangun pada tahun 2024. Rumah mewah ini memiliki gaya modern dengan memadukan konsep *subtract massing form*. Konsep ini melibatkan “pengurangan” atau “penghapusan” bagian dari sebuah bangunan untuk menciptakan ruang kosong, bukaan, atau void yang fungsional. Sebagian dari strukturnya secara sengaja dihilangkan untuk menciptakan efek tertentu, seperti peningkatannya encahayaan alami, ventilasi, atau integritas yang lebih baik dengan lingkungan sekitar.



Gambar 1. 2 Desain P Fam's House
(Sumber: Instagram @ravearchitect, 2024)

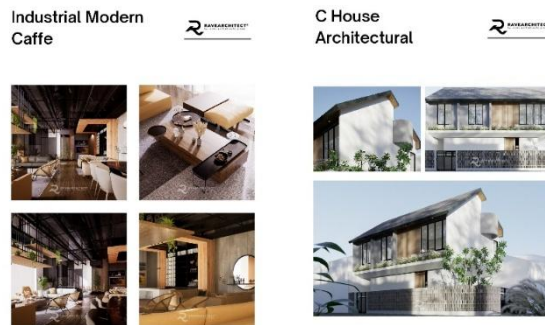
Berikut juga merupakan beberapa hasil desain dari PT. Rave Creative Studio:

Shoestore,
Surabaya



Landscape &
Garden Project





Gambar 1. 3 Portofolio Desain
(Sumber: Instagram @ravearchitect)

Selain beberapa gambar yang penulis sertakan, segala desain proyek yang telah dikerjakan oleh PT. Rave Creative Studio juga dapat dilihat pada laman media sosial, diantaranya adalah Instagram dengan nama pengguna @ravearchitect dan juga Tiktok dengan nama pengguna @ravearchitect.

Bertepatan dengan adanya kegiatan MBKM ini, PT. Rave Creative Studio memiliki beberapa proyek yang diserahkan kepada mahasiswa magang. Penulis berkesempatan mengerjakan proyek diantaranya JS Office yang berlokasi di Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Namun karena ada beberapa sebab dan alasan, JS Office digantikan menjadi *Double Hook House* yang berlokasi di Malang. Kemudian interior dapur, interior ruang keluarga, Fasad Rumah Jember, MUG Office, dan rumah titik temu.

1.2.2 Deskripsi Kegiatan

Melalui kegiatan ini, diharapkan ilmu yang diserap mahasiswa dapat mengalir ke perguruan tinggi guna menginovasi bahan ajar, perguruan tinggi pun akan memahami kebutuhan industri terbaru dan dapat dijadikan topik-topik riset yang akan semakin relevan dengan tujuan untuk menyiapkan dan meningkatkan kualitas konsultan di Indonesia. Hal ini diawali dengan pemberian proyek kepada penulis yang dilakukan secara tim. Proyek pertama yang dilakukan adalah pengerjaan desain JS House yang dilakukan sampai penyusunan layout. Atas pertimbangan dan musyawarah bersama para mentor, proyek JS Office diganti menjadi *Double Hook House* 2 lantai dengan konsep “*Modern Luxury House*” dengan pendampingan mentor dari PT. Rave Creative Studio.

Pada tahap awal di proyek JS Office dilakukan pembagian tugas disusul perancangan konsep sesuai dengan kondisi tapak dan keinginan *client*. Dengan segala pertimbangan, saran, dan masukan yang diterima pada tahap koseptual desain, penulis mulai memvisualisasikan model yang telah dirancang. Namun pada tahap ini JS Office berhenti

berprogress dan berganti proyek menjadi *Double Hook House*. Penulis kembali mengulang progress yang dimulai dari tahap pembuatan *moodboard* dan konsep yang nantinya diserahkan kepada *client* lalu setelah dipilih, penulis melanjutkan progress dalam pembuatan 2D. Setelah model perancangan disetujui oleh *client* dan juga mentor, penulis melanjutkan *finishing* model, dan tahap selanjutnya yaitu merender dan menganimasikan model 3D dengan *SketchUp* dan D5. Selanjutnya setelah *modelling* selesai penulis kembali melanjutkan DED menggunakan *software Autocad* yang disesuaikan dengan standar gambar kerja instansi.

Kemudian pada proyek selanjutnya yaitu interior dapur, sama halnya dengan proyek sebelumnya penulis mengerjakan konsep dan juga *moodboard*. Pada proyek ini juga dikerjakan oleh tim dengan masing-masing tim beranggotakan 2 orang. Setelah itu penulis membuat *zoning* dan juga 3D *modelling* sampai *rendering*. Setelah selesai proyek interior dapur, dilanjut dengan proyek interior ruang keluarga. Pada proyek ini pengerjaan secara individu. Tahap awal adalah pembagian ruang, setelah itu pengumpulan gambar referensi hingga akhirnya pembuatan 3d *modelling* dan pemberian *furniture*. Setelah diasistensikan kemudia dilanjut dengan *rendering*. Pada saat yang bersamaan, penulis juga mengerjakan proyek yang lain, yaitu Fasad Rumah Jember. Tahap awal pengerjaan sama dengan proyek yang lain, yaitu pembuatan *moodboard* sebagai acuan desain. Lalu tahap selanjutnya yaitu pembuatan 3D *modelling* dengan menerapkan gaya modern. Setelah 3D selesai setelah adanya revisi dari *client* dan mentor, penulis melanjutkan tahap terakhir yaitu *rendering* foto yang nantinya akan diserahkan kepada *client*. Setelah kedua proyek selesai, melanjutkan proyek selanjutnya yaitu MUG Office, proyek diawali dengan briefing dan juga pembahasan isu. Selanjutnya melakukan *analisis site* dan juga konsep. Dari konsep yang telah disetujui, dilanjutkan dengan menentukan *moodboard* desain dan melakukan program ruang untuk kebutuhan *zoning*. Lalu dilanjutkan pengerjaan denah dan 3D *modelling* sampai disetujui oleh *client*. Setelah disetujui, dilanjutkan pada tahap pengerjaan interior lalu *render* interior dan eksterior. Setelah model sudah selesai dilanjutkan untuk pengerjaan DED dan RAB. Pada waktu yang bersamaan, penulis juga mengerjakan fasad rumah titik temu. Proyek ini juga dimulai dari *briefing* awal dan penjelasan permintaan *client*. Tahap selanjutnya yaitu membuat konsep dan *moodboard* yang akan dijadikan sebagai acuan penulis. Selanjutnya setelah dipilih oleh *client*, penulis melanjutkan pembuatan *zoning* pada tapak untuk memudahkan proses pembuatan 3D *modelling*, pada tahap ini melakukan beberapa kali revisi sampai akhirnya disetujui oleh *client* dan juga mentor. Tahap akhir dari proyek ini adalah *rendering* bangunan dengan menggunakan D5.