

Pembuatan Gambar Kerja dalam Perencanaan pada Proyek Rumah Hunian dan Bangunan Komersial

Maureen Sabrina Zahira ¹, Rahma Purisari ²

^{1,2} Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya.

Email korespondensi: maureen.sabrinazahira@student.upj.ac.id

Abstrak

Kerja profesi adalah kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa/i Universitas Pembangunan Jaya untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan serta memberikan gambaran dunia kerja. Praktikan melakukan kegiatan kerja profesi di salah satu instansi biro yakni Sidharta Architecture. Lingkup kerja yang dilakukan oleh praktikan antara lain pembuatan detail dan perencanaan gambar kerja (*drafter*) pada furnitur, dinding, lantai, dan *ceilings*. Selama pelaksanaan kegiatan kerja profesi berlangsung praktikan memakai *software Sketchup* dan Autocad, namun lebih sering menggunakan *software* Autocad dalam pekerjaan yang diberikan. Selama tiga bulan dilaksanakannya kerja profesi ini, proyek yang dilibatkan pada praktikan khususnya pada detail atau perencanaan gambar kerja terlihat menarik. Dengan mengikuti program kerja profesi ini, praktikan dapat mengaplikasikan seluruh mata kuliah yang didapat dari universitas, khususnya pada mata kuliah digital arsitektur 1 dan digital arsitektur 2, yang akan diterapkan pada dunia kerja bidang *drafter* atau arsitektural.

Kata-kunci: *drafter*, autocad, arsitektur digital

Pengantar

Dengan pertumbuhan penduduk dan teknologi yang semakin pesat, bidang arsitektur dan pihak yang terkait terus dihadapkan dengan penyeimbangan pertumbuhan yang selalu mengalami perubahan. Khususnya dalam dunia akademik yang mengharuskan kita memahami teori dan praktik dan menyesuaikan dengan kemajuan teknologi digital yang telah diterapkan dalam semua bidang pekerjaan. Pada saat masa perkuliahan, khususnya praktikan mengikuti mata kuliah digital arsitektur I dan digital arsitektur II, diajarkan bagaimana mempergunakan aplikasi Autocad dalam merancang gambar kerja dengan baik. Dalam mendukung kebijakan akademik, Universitas Pembangunan Jaya membuat program kerja profesi (KP) yang bertujuan memberi gambaran komprehensif kepada mahasiswa tentang dunia kerja dengan mengaplikasikan teori yang diperoleh di perkuliahan, serta melatih menganalisis teori dan praktik sesuai dengan Program Studi (Prodi) dalam lingkungan instansi/perusahaan. Melalui kerja profesi yang dilaksanakan Prodi Arsitektur Universitas Pembangunan Jaya, praktikan memiliki kesempatan untuk mengimplementasikan teori yang telah dipelajari di dunia kampus dan mencoba diterapkan di kehidupan nyata, sehingga praktik kerja profesi ini dapat membentuk praktikan mendapatkan pembekalan dalam melakukan tindakan nyata sebagai arsitek dimana memiliki peran yang sangat penting dalam proses perancangan. Dalam melaksanakan

kerja profesi, praktikan diposisikan sebagai asisten arsitek perencana di kantor atau sebagai perancangan (*drafter*) gambar kerja.

Fungsi gambar kerja itu sendiri adalah komunikasi antara pembuat gambar atau penggagas dengan si pelaksana di dua lapangan, dan gambar yang dibuat harus dimengerti oleh kedua belah pihak (Sujiyanto, 2012:7). *Drafter* sendiri berasal dari bahasa Inggris, *drafting* yang berarti menyusun, merancang atau merakit, artinya, juru gambar adalah orang yang menuangkan konsep desain ke dalam gambar detail yang meliputi dimensi, tata letak, dan fitur. Gambar-gambar juru gambar akan digunakan untuk membantu pelaksanaan pengembangan atau perencanaan. Di bidang arsitektur, *drafter* bekerjasama dengan desainer dalam hal ini arsitek untuk menciptakan gambar kerja atau *floor plan* yang detail. Tidak hanya tata letak tampilan dan ukuran, tetapi juga detail struktural untuk menciptakan bangunan yang kuat dan sesuai kebutuhan penghuni (Yolanda, 2022). Tujuan kerja profesi yang dilakukan dalam praktikan pada semester akhir yaitu untuk memberikan beberapa pembekalan kepada mahasiswa dalam merancang ketika berada di dunia kerja. Selanjutnya diperjelas dalam poin-poin berikut, yaitu (a) mendapatkan pengalaman langsung dalam pekerjaan yang berhubungan dalam profesi arsitektur, (b) dapat menghadapi permasalahan dan menyesuaikan jadwal pekerjaan yang terencana sesuai dengan *deadline* yang diberikan dan mampu mengatasi masalah sesuai ilmu yang terkait, dan (c) mendapatkan ilmu dan pengetahuan baru dalam dunia kerja, serta mendapatkan kreativitas baru dalam mendesain pada suatu perencanaan bangunan.

Metode

Metode penelitian ini menggunakan metode observasi, yang diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap segala yang tampak pada objek penelitian. Observasi yang dipakai pada penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang difokuskan oleh praktikan. Metode pengumpulan adalah bagian yang sangat mendesak penelitian itu sendiri. Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam jenis penelitian ini adalah observasi, wawancara, pencatatan, dan dokumentasi. Pada kategori observasi yang digunakan observasi berperan serta (*Participant Observation*). Dalam observasi *participant observation*, praktikan terlibat langsung dalam kegiatan sehari-hari, dan hasilnya digunakan sebagai sumber data penelitian. Selain melakukan pengamatan pada penelitian ini, praktikan juga melakukan kegiatan yang akan dijadikan sumber data kurang lebih selama tiga bulan pada instansi yang praktikan pilih.

Hasil Analisis dan Pembahasan

Observasi, wawancara, pencatatan, dan dokumentasi dilakukan secara terperinci pada tiga proyek perancangan yang meliputi: detail dimensi, detail material, gambar kerja plafon, dinding, lantai dan detail gambar kerja toilet.

Dalam pelaksanaan kerja profesi (KP) di Sidharta Architect, praktikan berperan sebagai arsitek magang (*junior architect internship*) yang ditempatkan pada bagian *drafter*. Praktikan diberikan *jobdesk* atau penugasan dalam pelaksanaan kerja profesi dalam kurun waktu tiga bulan untuk membuat gambar kerja pada detail furniture (meja, bangku dan lainnya), dinding, atap, lantai dan toilet dari proyek-proyek yang ada. Tugas yang diberikan oleh tim desain dalam bentuk *3D modelling* kepada praktikan untuk diterapkan ke dalam bentuk *2D*. Proses pengerjaan gambar kerja dioperasikan melalui *software-software* pendukung seperti *autocad*, *sketchup* dan *power point*. Tugas yang diberikan terkadang dapat bersifat revisi ataupun gambar kerja yang belum pernah dipegang. Pada minggu pertama pelaksanaan kerja profesi, praktikan ditugaskan untuk membuat detail dimensi dan material pada bangunan *café* di *software Sketchup* dan diunggah pada Power Point. Penugasan yang ini diberikan kepada tukang dalam pembuatan *custom* furniture. Di minggu-minggu berikutnya, praktikan difokuskan pada pembuatan gambar kerja detail atau perencanaan dalam rumah tinggal. Melalui

beberapa penugasan yang diberikan, praktikan mendapatkan beberapa kesempatan dalam memegang revisi desain furnitur dalam bentuk *3D modelling*. Beberapa proyek yang dikerjakan oleh praktikan yaitu (a) KJ House, (b) OCBF Café and Resto, dan (c) Elokarsa Office. Proyek diatas merupakan proyek yang dikerjakan oleh praktikan selama kerja profesi berlangsung dari awal hingga akhir.

1. KJ House



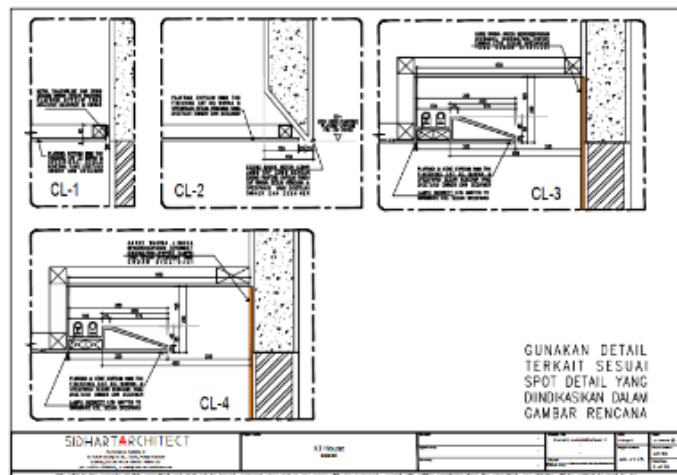
Gambar 1. KJ House (Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Seperti pada Gambar 1, KJ House berfungsi sebagai rumah tinggal yang memiliki empat lantai dan berlokasi di Pondok Indah, rumah ini memiliki luas bangunan $10,8 \text{ m}^2$ dan luas tanah 438 m^2 . KJ House memiliki bentuk bangunan yang unik dengan bentuk bangunan *open space* dan sirkulasi yang menarik. Bangunan ini juga terbilang sangat optimal dalam memberikan fungsi lahan yang ada dengan semenarik mungkin. Pada lantai satu KJ House, terdapat satu kamar tidur dengan toilet, ruang keluarga, ruang kerja, toilet tamu dan kolam renang. Pada lantai dua, terdapat dua kamar anak dengan toilet, satu kamar master dengan toilet. Pada lantai tiga, terdapat ruang bermain yang terhubung dengan kamar anak, ruang *gym*, dan ruang menonton.

Pada lantai empat terdapat ruang utilitas. Pada bangunan KJ House ruang utama dengan ruang servis memiliki ruang yang terpisah dan letak ruang servis berada di bagian depan bangunan. Alasan ditaruhnya ruang *service* di bagian depan bangunan yakni agar ART (Asisten Rumah Tangga) dapat memantau orang yang datang dan membukakan pintu. Selain itu juga untuk memudahkan sirkulasi ART jika ingin keluar untuk membeli keperluan rumah.

Dalam melaksanakan proses kegiatan kerja profesi di Sidharta Architect, praktikan diposisikan dalam *drafter*. Tugas yang diberikan ialah memproduksi gambar kerja, re-desain furnitur, dan membuat *layout* presentasi. Praktikan pertama kali ditempatkan pada ruang lingkup gambar kerja. Praktikan bertanggung jawab melakukan gambar kerja dengan mematokkan pada hasil *3D* dan *section* yang sudah ada. Gambar kerja yang dibuat praktikan ialah detail furniture, toilet, lantai, dinding, plafon, saklar dan titik penempatannya. Bidang kerja pada KJ House yang dikerjakan praktikan antara lain:

a. Gambar kerja detail lantai dan plafon



Gambar 2. Gambar Kerja Detail Lantai dan Plafond (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada Gambar 2 dan Gambar 3, yaitu gambar kerja detail plafon, praktikan membuat gambar *2D* dengan menyesuaikan standar gambar kerja yang sudah ada. Sama halnya dengan gambar detail lantai, setelah menyesuaikan gambar detail plafon dengan standar yang ada, praktikan melanjutkan dengan memberikan detail dimensi, keterangan jenis, dan ukuran material yang dipakai. Setelah melakukan pekerjaan gambar kerja detail lantai plafon, praktikan melanjutkan dengan menempatkan kode pada rencana lantai dan plafon yang sudah ditentukan dan disesuaikan dengan *3D modelling*.



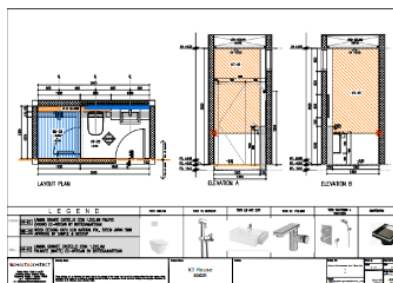
Gambar 3. Gambar Kerja Rencana Lantai (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b. Gambar kerja rencana *finishing* dinding

Gambar 4. Gambar Kerja Rencana Finishing Dinding (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Praktikan melanjutkan pekerjaan pada gambar kerja finishing dinding, seperti pada Gambar 4. Pada tahap awal, praktikan melakukan diskusi dengan pembimbing mengenai jenis material dan ukuran yang sudah ada pada proyek sebelumnya. Setelah itu, praktikan diminta untuk mengerjakan rencana finishing dinding dari lantai satu hingga empat dengan menyesuaikan 3D modelling yang sudah ada. Praktikan memulai dengan membuat keterangan dan beberapa garis dan warna garis yang berbeda mengenai informasi penggunaan bahan yang akan digunakan, contohnya, untuk jenis, ukuran, dan warna material yang akan dipakai pada tiap dinding, lalu dilanjutkan dengan memberikan garis - garis yang berbeda pada tiap dinding dengan keterangan yang sudah dibuat dan menyesuaikan pada 3D modelling guna menginformasikan perletakan jenis material pada dinding.

c. Gambar kerja detail toilet



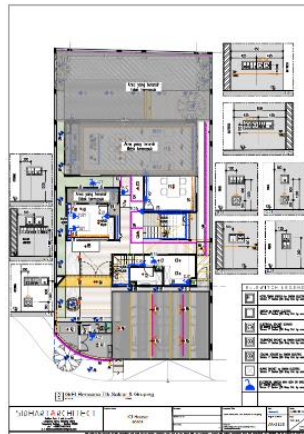
Gambar 5. Gambar Kerja Detail Toilet (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Praktikan melanjutkan penugasan pada gambar kerja detail toilet, seperti pada Gambar 5. Pada gambar kerja detail toilet ini, praktikan melakukan diskusi terlebih dahulu dengan pembimbing mengenai jenis furniture, material dinding, material lantai, dan ukuran *leveling* pada lantai. Setelah melakukan diskusi, praktikan memulai dengan mengambil contoh detail gambar kerja toilet pada proyek-proyek sebelumnya guna mengikuti standar gambar kerja yang sudah ada.

Praktikan memulai pada gambar kerja detail *guest bathroom* yang terletak di lantai satu, toilet ini berada pada kamar tamu. Praktikan memulai dengan pembuatan denah, potongan A, potongan B, potongan C, dan potongan D toilet. Untuk pembuatan denah, praktikan memulai dengan membuat dinding dan lantai dilanjutkan memasukkan furniture *shower*, *wastafel*, dan kloset yang disesuaikan

pada *3D modelling*, dan untuk potongan, dilakukan dengan hal yang sama seperti pembuatan denah, dilanjut dengan memberi *hatching* pada dinding dan lantai dengan menyesuaikan material pada *3D modelling* dan rencana *finishing* lantai dan menepatkan, serta dilanjutkan dengan peletakan pintu lalu memberikan detail dimensi, dan *leveling* pada lantai.

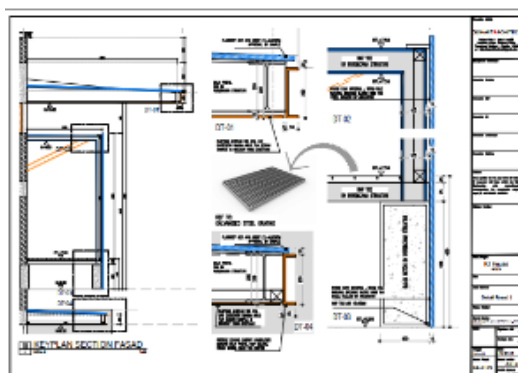
d. Gambar kerja *mceiling electrical* (rencana tata letak saklar dan *grouping*)



Gambar 6. Gambar Kerja *Mceiling Electrical* (Rencana Tata Letak Saklar Dan *Grouping*) (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selanjutnya, pada pekerjaan gambar kerja detail *mceiling electrical* ini, praktikan berdiskusi terlebih dahulu dengan pembimbing mengenai jenis saklar yang akan dipakai untuk tiap ruangan dan tata letak saklar yang benar. Paraktikan memulai penugasan dengan membuat detail saklar di tiap ruang. Pada pemasangan saklar ini, praktikan mengikuti aturan standar yang sudah ada dan menyesuaikan pada proyek-proyek sebelumnya. Pada KJ House, terdapat saklar *Hotel/2Way Switch*, guna mempermudah menyalakan atau mematikan satu lampu dengan dua saklar pada tempat yang berbeda. Saklar *Hotel/2Way Switch* kebanyakan terletak pada kamar tidur, tangga, dan lain-lain. Setelah membuat detail saklar praktikan menginformasikan peletakan saklar pada denah yang sudah ada dan menyesuaikan dengan *3D modelling*.

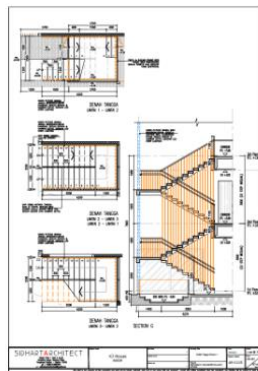
e. Gambar kerja detail fasad



Gambar 7. Gambar Kerja Detail Fasad (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada Gambar 7, mengenai kerja detail fasad, praktikan memulai dengan berdiskusi bersama pembimbing standar pembuatan detail fasad, dan jenis material apa saja pada gambar kerja detail fasad. Setelah berdiskusi, praktikan langsung membuat *2D* pada *software* Autocad dengan mengambil detail fasad pada *saction* yang sudah ada, dan mendetailkan jenis material maupun dimensi pada detail fasad ini. Setelah menyelesaikan pekerjaan pada gambar kerja detail fasad, praktikan diminta untuk lebih mendetailkan gambar kerja yang sudah ditandai oleh pembimbing.

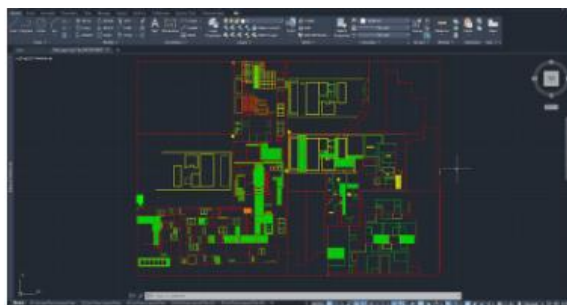
f. Gambar kerja detail tangga



Gambar 8. Gambar Kerja Tangga (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar kerja detail tangga utama seperti pada Gambar 8, praktikan terlebih dahulu berdiskusi mengenai pengerjaan gambar kerja detail fasad. Pada pekerjaan ini, praktikan memulai dengan membuat denah dan potongan tampak samping pada tangga utama yang disesuaikan dengan *mplan* dan *saction* yang sudah ada. Setelah membuat denah dan potongan samping, praktikan melanjutkan dengan pemberian *hatching* yang menyesuaikan dengan rencana *finising* lantai. Lalu dilanjut untuk pembuatan detail dimensi dan penjelasan mengenai *symbol* dan material pada *step* tangga, *bordes*, *hand rail*, *top rail* dan tiang railing yang menyesuaikan *3D modelling*.

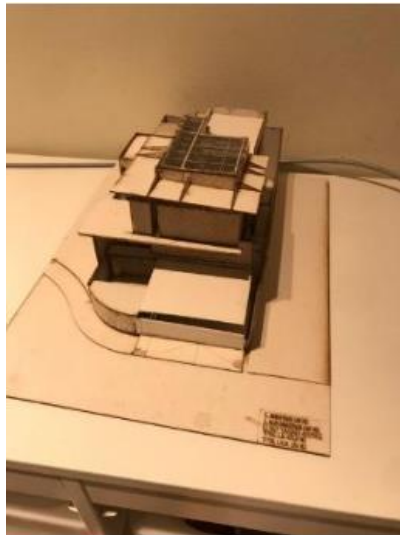
g. Pembuatan *laser cut*



Gambar 9. Pembuatan Laser Cut (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah melakukan beberapa pekerjaan dalam bentuk *2D* dan *3D modeling*, praktikan diberikan kesempatan dalam pembuatan maket dengan *laser cut*, seperti pada Gambar 9. Pada tahap awal sebelum melakukan pembuatan maket praktikan diminta untuk membuat pola *2D* pada *software* AutoCad. Pada pembuatan pola ini, praktikan membuat *template* dengan ukuran skala 1:100. Pada *template* ini, praktikan membuat pola dengan tiga warna, yaitu: (a) merah: potong luar, (b) kuning: potong dalam, dan (c) hijau: garis tipis atau arsiran.

h. Pembuatan maket



Gambar 10. Maket (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kendala yang dihadapi praktikan pada pekerjaan gambar kerja proyek KJ House yaitu pada detail toilet. Pada keramik dinding dan lantai, terdapat beberapa material yang diganti berulang kali dikarenakan material yang diinginkan tidak tersedia di toko. Oleh karenanya, praktikan melakukan beberapa kali revisi dan kendala lainnya yang dihadapi praktikan adalah kurangnya kemampuan dalam menguasai *software* Autocad, sehingga menghambat pekerjaan yang ditugaskan, memakan waktu yang lebih lama. Selain itu, pada pembuatan pola *laser cut* praktikan memiliki sedikit kendala, karena kurangnya kemampuan dan belum mahir dalam bidang ini.

Solusi yang dilakukan praktikan dalam menghadapi masalah ialah bertanya dan berdiskusi dengan tim untuk meminta pendapat mengenai material yang diganti. Dan juga praktikan belajar mengenai beberapa shortcut pada *software* Autocad yang mempermudah berlangsungnya pengerjaan.

Pembelajaran yang dapat diambil oleh praktikan pada proyek KJ House adalah mendapatkan banyak pengetahuan terkait standar gambar kerja perencanaan sebuah proyek hunian dan pengoperasian pada program Autocad. Dalam hal ini, praktikan menyadari betapa pentingnya pembelajaran yang di dapat dari kampus pada mata kuliah Digital Arsitektur I dan Digital Arsitektur II yang membantu praktikan dalam kelancaran pekerjaan.

2. Café dan Resto OCBD



Gambar 11. Café dan Resto OCBD (Sumber: Instagram Sidharta Architect)

Pada zaman sekarang, cafe atau resto seperti pada Gambar 11, sedang marak-maraknya digandrungi oleh banyak orang dari anak muda maupun orang tua. Desain yang menarik dan *instagramable* mampu dilirik *millennials*. Pada proyek kedua yang praktikan kerjakan adalah proyek Cafe dan Resto OCBD yang berlokasi di Bogor. Proyek ini mengusung konsep bangunan *tropical modern* dengan aksesoris kayu dan fasad bangunan yang cukup unik. OCBD Café dan Resto ini memiliki luas bangunan 962,5 m² dan yang tidak dijadikan bangunan 200 m² dengan luas total 1162.5 m². Pada proyek kali ini, praktikan ditugaskan untuk membuat dimensi pada bagian furniture 3D yang sudah ada.

Dalam bidang kerja pada proyek OCBD, praktikan sebagai *intern* mendapat kesempatan untuk mengembangkan proyek OCBD pada bagian furnitur dan *saniter custom* dalam bentuk *3D modeling*. Cakupan pekerjaan yang praktikan kerjakan adalah membuat detail dimensi serta keterangan material pada furnitur dan *saniter* yang akan dipakai pada 3D pada *software Sketchup* yang sudah ada. Untuk output yang diperlukan dalam proyek, praktikan membuat gambar 3D yang dijadikan jpg dan sudah diberikan detail *dimension* dan keterangan material guna menginformasikan ukuran dan jenis material yang dipakai kepada tukang. Bidang kerja pada Café dan Resto OCBD yang dikerjakan praktikan antara lain:

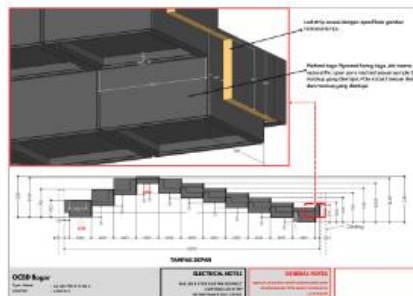
a. Detail dimensi dan keterangan material pada furnitur



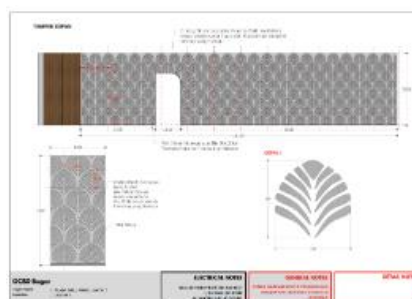
Gambar 12. Detail Dimensi dan Keterangan Material pada Furnitur (Sumber: Pribadi)

Pada tahap awal praktikan melakukan pekerjaan untuk mengembangkan detail dimensi pada furnitur memakai aplikasi *Sketchup*. Pekerjaan dimulai dari membuat dimensi furnitur meja, *planter box*, *stage* dan furnitur pada *saniter*. pada *3D modelling* yang sudah ada. Setelah tahap dimensi praktikan melanjutkan pada tahap keterangan untuk menjelaskan material yang dipakai pada furnitur. Setelah selesai pada pekerjaan dimensi dan keterangan material praktikan melakukan *export* ke jpg dengan gambaran tampak depan dan perspektif. Hasil gambaran tampak depan dan perspektif yang telah dijadikan jpg di Power Point yang akan dijadikan bahan presentasi ke tukang.

b. Detail dimensi dan keterangan material pada *ceiling* dan *wall*



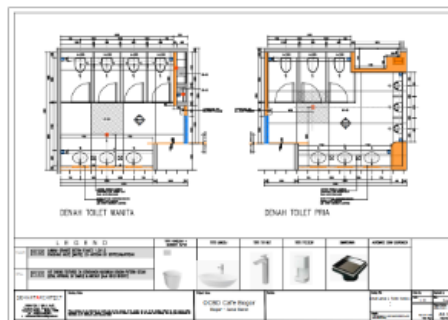
Gambar 13. Detail Dimensi dan Keterangan Material pada *Ceiling* (Sumber: Pribadi)



Gambar 14. Detail Dimensi dan Keterangan Material pada Dinding (Sumber: Pribadi)

Pada tahap ini sebelum melakukan pekerjaan praktikan briefing terlebih dahulu dengan pembimbing mengenai material dan view yang akan dijadikan bahan untuk diprsentasikan. Setelah melakukan briefing praktikan memulai dengan melakukan *dimensi* pada *wall* dan *ceilings* pertama dan selanjutnya yang akan di *custom*. Lalu setelah membuat *dimensi* praktikan melanjutkan ke tahap memberikan keterangan material dan warna yang akan dipakai pada *wall* maupun *ceiling*. Setelah selesai memberikan dimensi, keterangan material pada wall dan ceilings praktikan melanjutkan ke tahap export dengan view parallel, tampak atas dan prespektif lalu dijadikan jpg. File yang sudah dijadikan jpg diupload ke *power point* untuk disusun dan dijadikan file presentasi ke tukang.

c. Gambar kerja detail toilet



Gambar 15. Gambar Kerja Detail Toilet (Sumber: Pribadi)

Pada tahap kerja detail toilet seperti Gambar 15, praktikan melakukan hal yang sama seperti pekerjaan sebelumnya. Dan sebelum pekerjaan dimulai, praktikan *briefing* terlebih dahulu dengan pembimbing mengenai material yang akan dipakai pada furniture wastafel. Setelah selesai *briefing*, praktikan membuat dimensi pada furnitur tersebut, lalu memberikan keterangan jenis material yang akan dipakai pada furnitur. Setelah selesai pada pekerjaan *dimention* dan keterangan material, praktikan melakukan *export* ke jpg dengan *view* tampak depan dan perspektif. Hasil *view* tampak depan dan perspektif yang telah dijadikan jpg di *power point* yang akan dijadikan bahan presentasi ke tukang.

Kendala yang dihadapi praktikan saat berlangsungnya pengerjaan proyek Café dan Resto OCBP adalah kurang pemahamannya mencari *view* pada *ceilings* yang akan dijadikan file jpg. Karena pada tahap pengerjaan *ceilings*, praktikan mendapat revisian berkali-kali karena tidak ratanya garis pada *view parallel*. Selain itu, *ceilings* yang diukur ini memiliki tingkat yang berbeda-beda.

Solusi dari kendala yang dihadapi praktikan ialah mencari solusi dengan bertanya kepada rekan kerja untuk permasalahan yang terjadi. Selain itu, praktikan berdiskusi juga kepada pembimbing untuk *view* yang biasanya dipakai jika terdapat detail *view paralel* yang berbeda besar agar terlihat baik dan dapat dibaca oleh tukang.

Pembelajaran yang praktikan pelajari selama pengerjaan proyek OCBP ini adalah cara pengoprasian program *Sketchup* yang lebih cepat sehingga praktikan dapat menyelesaikan pekerjaan lebih cepat. Lalu, praktikan juga lebih memahami standar material yang dipakai pada bangunan komersil dan standar pengerjaan furniture *custom* dari segi material ukuran dan penyesuaian pada konsep bangunan. Pada proyek ini, pembelajaran yang diperoleh praktikan dapat diterapkan pada mata kuliah Perancangan Ruang Dalam, Digital Arsitektur I, Digital Arsitektur II, dan Perancangan Arsitektur.

Kesimpulan

Selama kerja profesi yang berlangsung selama kurang lebih tiga bulan ini, praktikan menyadari bahwa ilmu yang sudah banyak diserap dalam dunia perkuliahan tidak semuanya dapat diimplementasikan dalam dunia kerja, karena terdapat beberapa hal penyesuaian dan proses yang harus dilakukan. Kerja profesi yang dilakukan praktik di Sidharta Architect sangat bermanfaat dan berkesan karena praktikan mendapatkan pengetahuan baru seperti standar gambar kerja yang baik dan benar. Kerja profesi yang telah praktikan lakukan menyadarkan praktikan pentingnya *drafter* dalam perencanaan membuat detail gambar kerja yang dapat membantu kontraktor maupun pihak-pihak kerja lainnya dalam mewujudkan rancangan sesuai dengan perencanaan awal. Proyek-proyek yang sudah praktikan kerjakan hunian resto maupun kantor yang telah dibahas membuat praktikan menguasai penggunaan *software* Autocad atau *Sketchup* lebih baik. Dapat disimpulkan bahwa peran *Drafter* dalam

Peran *Drafter* dalam Perencanaan pada Proyek Rumah Hunian dan Bangunan Komersil

pelaksanaan gambar kerja detail memiliki fungsi penting pada tiap perusahaan, khususnya pada perusahaan yang bergerak di bidang arsitektural.

Daftar Pustaka

Sujiyanto, (2012). Menggambar Teknik Mesin. Yogyakarta: Kanisius

Yolanda, F. (2022, Agustus 09). *Drafter: Definisi, Peran dan Tanggung Jawab, serta Skill yang Harus Dimilikinya*. Retrieved from ekrut.com: <https://www.ekrut.com/media/drafter>