

LAPORAN PELAKSANAAN MAGANG 2

PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

PADA 2 OUTLET ELEKTRONIK DAN 1 STUDIO

PT. SINERGI INTERIOR PROJECT

BANTAR GEBANG, BEKASI, JAWA BARAT

OLEH

21190024 - RIZQI PUSPITA PRAMESTI



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

UNIVERSITAS AGUNG PODOMORO

JAKARTA

2022

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan atas berkat dan rahmat-Nya, saya bisa mengumpulkan laporan ini yang memiliki judul “Laporan Magang 2” dengan baik dan juga tepat waktu.

Penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada :

1. Bapak Adli Nadia S.T., M.T yang merupakan Kepala Program Studi Arsitektur di Universitas Agung Podomoro,
2. Bapak Sani Heryanto S.T. , M. Sc. yang merupakan dosen mata kuliah ‘Magang 2’,
3. Bu Yaseri Dahlia Apritasari S.T., M.T. yang merupakan dosen yang mengkoordinasi magang dan juga;
4. Ibu Dr.rer.nat. Maria Prihandrijanti S.T. yang merupakan dosen pembimbing magang 2, atas pelajaran dan bimbingan yang telah diberikan dalam mengerjakan laporan magang ini sehingga saya bisa mengerjakan laporan ini dengan mudah dikarenakan oleh bantuan dari Bapak dan Ibu yang berikan.

Penulis tentu ingin berterima kasih juga kepada PT. Sinergi Interior Project yang sudah memberikan penulis kesempatan dalam melaksanakan Program Magang 2 di perusahaan yang ahli dalam bidang desain interior di bagian perencanaan desain.

Tentu saja laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, penulis mengucapkan mohon maaf bila ada kesalahan dalam tulisan atau tutur kata dalam laporan ini. Mohon kritik dan sarannya agar penulis bisa menjadi jauh lebih baik lagi. Terimakasih.

Jakarta, November 2022

Rizqi Puspita Pramesti

LAPORAN PENGESAHAN

“PERENCANAAN DESAIN INTERIOR PADA OUTLET ELEKTRONIK”

LAPORAN MAGANG 2

Untuk memenuhi sebagian syarat kelulusan mata kuliah Magang 2

di Program Studi Arsitektur Universitas Agung Podomoro



Rizqi Puspita Pramesti

21190024

Telah diperiksa dan disetujui di Jakarta pada tanggal __ bulan __ tahun 2022

Diperiksa,



Dr.rer.nat. Maria Prihandrijanti S.T.

Pembimbing Internal

Disetujui,

Arga Tanuwijaya

Pembimbing Perusahaan

Mengetahui,

Sani Heryanto, S.T., M. Sc.

Dosen Penanggung Jawab

Adli Nadia, S.T., M.T

Kepala Program Studi Arsitektur

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rizqi Puspita Pramesti

NIM : 21190024

Program Studi : Arsitektur

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang 2 yang tersusun sebagai syarat untuk menyelesaikan Mata Kuliah Magang 2 pada Program Studi Arsitektur Universitas Agung Podomoro sudah terbebas dari plagiarisme dan seluruh penulisan adalah pemikiran saya sendiri.

Terdapat beberapa bagian di dalam penulisan Laporan Magang 2 ini yang dikutip dari hasil karya orang lain telah dicantumkan sumbernya secara jelas dan telah disesuaikan dengan norma, kaidah, dan etika penulisan Karya Ilmiah yang baik dan benar. Jika kedepannya terdapat di beberapa bagian atau keseluruhan dari Laporan Magang 2 ini didapati plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi yang telah disesuaikan dengan ketentuan yang ada. Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, November 2022

Yang menyatakan,



Rizqi Puspita Pramesti

NIM : 21190024



SURAT KETERANGAN MAGANG KERJA
Nomor : SKMK/SINERGI-GROUP/HRD/09112022-01

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Harry Nugroho
Jabatan : HRD Manager
Alamat : Jl. Pangkalan 1A No.110-112 Bantargebang – Bekasi

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Rizqi Puspita Pramesti
Nama Kampus : Podomoro University
Alamat Kampus : APL Tower Lt.5, Jl. Let Jend S. Parman Kav 28 Jakarta Barat

Bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan kegiatan magang kerja di PT. Sinergi Interior Project. Magang kerja tersebut telah dilaksanakan selama 3 (tiga) bulan, yaitu sejak tanggal 25 Juli – 25 Oktober 2022 dengan hasil :

SANGAT BAIK

Selama magang di PT. Sinergi Interior Project, yang bersangkutan telah mempelajari tentang

1. Redesign Xiaomi Store, dari mulai konsep 3D design sampai pembuatan gambar kerja,
2. Membuat design dan 3D render Huawei Store, Sesuai dengan guideline design brand Huawei,
3. Membuat design Studio Photo & Live Tiktok. Dari konsep, 3D render dan gambar kerja.

Demikian Surat Keterangan magang ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bekasi, 09 November 2022
PT. Sinergi Interior Project



Harry Nugroho
HRD Manager



PT SINERGI INTERIOR PROJECT
Jl. Pangkalan 1A No. 110-112 Bantar Gebang, Bekasi
Telp. : 021 - 8250485, 29567945, 29566875
Email : sinproactive@gmail.com
Web : www.sinproworks.com

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	1
LAPORAN PENGESAHAN	2
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	3
SURAT KETERANGAN MAGANG	4
DAFTAR ISI	5
DAFTAR GAMBAR	6
DAFTAR LAMPIRAN	7
BAB I : PENDAHULUAN	8
I.1. Latar Belakang	8
I.2. Tujuan dan Manfaat	9
BAB II : KAJIAN TEORI	10
II.1. Pengertian	10
II.2. Standar / Pedoman Tipologi Proyek	10
III.3. Metode Pelaksanaan Proyek	10
BAB III : PROGRAM KERJA MAGANG	11
III.1. Tempat dan Waktu	11
III.2. Metode Pelaksanaan	11
III.3. Jadwal Kegiatan	11
III.4. Lingkup Pekerjaan	12
BAB IV. PELAKSANAAN MAGANG	12
IV.1. Gambaran Umum Perusahaan Magang	12
IV.2. Gambaran Umum Supervisor	14
IV.3. Bentuk Penugasan	14
BAB V. ANALISA DAN PEMBAHASAN (TOPIK)	14
V.1. Proyek	14
V.2. Analisis	17
V.4.Pembahasan	26
BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN	27
DAFTAR PUSTAKA	28
LAMPIRAN	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar IV.1.1.	12
Gambar IV.1.2.	12
Gambar IV.1.3.	13
Gambar IV.1.4.	13
Gambar IV.2.1.	13
Gambar V.1.1.	15
Gambar V.1.2 .	16
Gambar V.2.1.	17
Gambar V.2.2.	18
Gambar V.2.3.	18
Gambar V.2.4.	19
Gambar V.2.5.	19
Gambar V.2.6.	20
Gambar V.2.7.	20
Gambar V.2.8.	21
Gambar V.2.9.	21
Gambar V.2.10.	22
Gambar V.2.11.	22
Gambar V.2.12.	22
Gambar V.2.13.	23
Gambar V.2.14.	23
Gambar V.2.15.	24
Gambar V.2.16.	24
Gambar V.2.17.	25
Gambar V.2.18.	25
Gambar V.2.19.	25

DAFTAR LAMPIRAN

Logbook	29
Gambar kerja Outlet Huawei	30
Gambar kerja Outlet Xiaomi	35
Gambar kerja Stream Studio	40
Hasil Turnitin < 10%	45
Lembar penilaian perusahaan ke mahasiswa	47
Lembar penilaian mahasiswa ke perusahaan	49
Laporan mentoring dosen pembimbing	50
Laporan mentoring dosen pembimbing	50
Foto pada saat pelaksanaan magang	50

BAB I : PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Program magang menurut BPSDM Kemendagri atau Badan pengembangan Sumber Daya Manusia, Kementerian Dalam Negeri (2013) adalah metode penggunaan suatu proyek menjadi suatu media pembelajaran yang memiliki manfaat utama sebagai pengimplementasian teori perkuliahan yang dimiliki ke dunia nyata atau dunia pekerjaan. Program magang ini juga memiliki beberapa manfaat lainnya seperti meningkatkan *soft skill* dan juga *hard skill*. Untuk menjadi seorang Arsitek yang berkualitas dalam segi estetika, tipologi, maupun kesehatan dan lain lainnya, seorang mahasiswa arsitektur tidak hanya butuh teori dalam arsitektur tetapi juga membutuhkan pengalaman dalam bekerja dengan baik. Maka dari itu, dalam pelaksanaan program magang, mahasiswa akan mempelajari beberapa hal seperti cara bekerja bersama rekan, pengambilan inisiatif dan keputusan yang bijaksana, pemecahan masalah dengan pemikiran *out of the box*, dan lain lain. Program magang ini juga memberikan mahasiswa kesempatan untuk mempelajari cara kerja dari sebuah perusahaan arsitektur yang tidak bisa didapatkan pengalamannya hanya dalam kuliah teori saja.

PT. Sinergi Interior Project merupakan perusahaan yang ahli dalam bidang Desain Interior dan juga sebagai kontraktor yang telah mendesain lebih dari 10.000 m² area workshop, lebih dari 1200 proyek, memiliki lebih dari 355 karyawan. Sinpro mendesain dengan menyesuaikan evolusi dari sebuah era yang juga mempertahankan nilai orisinalitas terbaik dari proyek tersebut. Beberapa desain yang telah dilakukan oleh Sinpro adalah desain interior dari beberapa *outlet* elektronik seperti Blibli, HP, Samsung, Oppo, Xiaomi, Serta beberapa *outlet* lain seperti Restoran ramen Seirock-Ya, Toko kosmetik Shiseido, Residen di Alam Sutra.

Dalam program magang yang penulis lakukan selama tiga bulan (3 bulan) ini, penulis mempelajari bagaimana cara untuk mendesain interior dari sebuah *outlet* elektronik seperti Huawei dan Xiaomi serta *Stream Studio* dengan menggunakan *software* desain *AutoCad*, *SketchUp* dan juga *software render* dari *V-Ray*.

I.2. Tujuan dan Manfaat

Tujuan penulis dalam melaksanakan program magang ini adalah agar penulis dapat mempelajari cara kerja menjadi seorang arsitektur dalam bidang desain interior, mendapat relasi melalui rekan kerja, mempelajari ilmu kerja lapangan yang belum didapatkan semasa perkuliahan. Serta manfaat dari program magang yang penulis lakukan ini adalah penulis menjadi lebih memahami dalam cara penggunaan *software* yang biasa digunakan oleh para arsitek seperti *AutoCad*, *SketchUp* serta *V-Ray*, karena pada mata kuliah di kampus penulis belajar menggunakan *software ArchiCad* dan *3ds Max*, memiliki relasi dari sesama bidang perencanaan, mengetahui cara penyelesaian masalah dalam sebuah desain dan lain lain. Hal ini diharapkan agar dapat menambah wawasan dan juga pengalaman dari penulis.

BAB II : KAJIAN TEORI

II.1. Pengertian

Outlet berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti ‘Toko atau Kedai’. *Outlet* merupakan sebuah tempat untuk berjualan dimana hanya menjual satu jenis atau satu merk dagang pada tempatnya. Berbeda dari gerai yang merupakan tempat berjualan yang didalamnya terdapat beberapa merk dagang yang dijual di satu tempat yang sama. *Outlet* sendiri biasanya berada di tempat yang pada umumnya merupakan tempat dengan banyak pengunjung atau tempat yang lumayan menarik perhatian seperti pertokoan dan juga mall. *Outlet* terdiri dari beberapa jenis yang didasari oleh ukuran dari outlet tersebut serta target pembelinya :

- *Retail* atau pengecer
- Semi Grosir
- Grosir
- *Star Outlet*

II.2. Standar / Pedoman Tipologi Proyek

Standar dan pedoman yang digunakan dalam pembuatan desain interior pada setiap *outlet* dibuat menyesuaikan dengan standar yang telah diterapkan oleh masing masing perusahaan. Dengan contoh seperti penggunaan unsur kayu pada *outlet xiaomi* yang selalu ada untuk menunjukkan sisi *eco* dari xiaomi atau seperti desain interior pada *outlet samsung* yang dibuat dengan konsep futuristik yang menunjukkan bahwa samsung selalu ada di depan untuk bidangnya yaitu barang barang elektronik.

III.3. Metode Pelaksanaan Proyek

Pembuatan *moodboard* adalah yang paling pertama sebelum desain inti. Dimana *moodboard* menunjukkan apa material yang akan dipakai, konsep yang akan digunakan serta menunjukkan beberapa referensi dari desain yang sudah ada pada jenis *outlet* tersebut. Setelah disetujui oleh klien maka akan di lanjut dengan pembuatan desain awal dengan menggunakan *moodboard* yang telah disetujui oleh klien sebelumnya sebagai patokan.

BAB III : PROGRAM KERJA MAGANG

III.1. Tempat dan Waktu

Nama Perusahaan	: PT. Sinergi Interior Project
Alamat Perusahaan	: Jl. Pangkalan 1A No.110-112, RT.001/RW.010, Bantar gebang, Kec. Bantar Gebang, Kota Bks, Jawa Barat 17151
Pelaksanaan Magang	: Bekerja dari Kantor (WFO)
Durasi Magang	: 8 Jam/Hari/3 Bulan

III.2. Metode Pelaksanaan

Pada minggu pertama, penulis diberikan tugas untuk mendesain bagian interior dari *outlet* Huawei yang diberikan langsung oleh *supervisor*. Dimulai dari desain gambar kerja lalu ke bentuk 3D dan dilakukan render. Setelahnya ditinjau kembali oleh *supervisor* untuk perbaikan pada beberapa bagian dan dilakukan revisi hingga desain akhir diterima. Lalu pada minggu ke-3 dari mulainya magang, tugas pertama selesai. Setelah itu diberikan tugas baru yaitu mendesain bagian interior dari outlet Xiaomi yang juga diberikan arahan langsung tetapi tanpa diberi *layout* denah, dari sini penulis diharapkan dapat mendesain bagian interior secara bebas dan hanya diberikan *mood board* pada contoh *outlet* lainnya. Tugas ini diselesaikan pada minggu ke-5 dari mulainya magang. Lalu diberikan tugas baru lagi yaitu mendesain secara bebas bagian interior untuk studio *streaming* yang dijadikan sebagai tugas terakhir untuk penulis di PT. Sinergi Interior Project.

III.3. Jadwal Kegiatan

Pekerjaan dimulai pada jam 9:00 hingga jam 17:00. Saat hari pertama kerja diberi TOR, lalu mulai mendesain mengikuti *layout* denah yang sebelumnya telah diberikan lalu setelahnya ditinjau kembali oleh *supervisor* (biasanya hanya memerlukan beberapa jam). Lalu, dilanjut dengan pengerjaan 3D (bisa memakan waktu 2-3 hari untuk detail).

Dan yang terakhir di render untuk melihat hasil 3D (kurang lebih 2 hari karena menyesuaikan dengan revisi pada software 3D). Untuk satu outlet bisa membutuhkan waktu 2 minggu hingga akhirnya desainnya diterima.

III.4. Lingkup Pekerjaan

Lingkup pekerjaan dari penulis adalah Perancangan, *Programming*, Pembuatan Konsep, desain gambar kerja dan juga interior (3D) dari tipologi bangunan komersil dan studio komersil.

BAB IV. PELAKSANAAN MAGANG

IV.1. Gambaran Umum Perusahaan Magang

PT. Sinergi Interior Project adalah perusahaan yang ahli dalam bidang Desain Interior dan juga sebagai kontraktor yang telah mendesain lebih dari 10.000 m2 area *workshop*, lebih dari 1200 proyek, memiliki lebih dari 355 karyawan. Sinpro mendesain dengan menyesuaikan evolusi dari sebuah era yang juga mempertahankan nilai orisinalitas terbaik dari proyek tersebut. Beberapa desain yang telah dilakukan adalah desain interior dari beberapa *outlet* elektronik seperti Blibli, HP, Samsung, Oppo, Xiaomi, Serta beberapa *outlet* lain seperti Restoran ramen Seirock-Ya, Toko kosmetik Shiseido, Residen di Alam Sutera.



Gambar IV.1.1. Bli Bli Central Park Mall

Sumber : Sinproworks.com



Gambar IV.1.2 Bli Bli Central Park Mall
Sumber : Sinproworks.com



Gambar IV.1.3. Samsung Senayan Park
Sumber : Sinproworks.com



Gambar IV.1.4. Samsung Senayan Park
Sumber : Sinproworks.com

IV.2. Gambaran Umum Supervisor



Nama : Arga Tanuwijaya
Tempat & Tanggal Lahir : Jepara, 1 Maret 1992
Perusahaan : PT. Sinergi Interior Project
Jabatan/Posisi : Project Analysis & QC Manager
Edukasi : Design Retail & Studio
Proyek yang dikerjakan : Desain Store Samsung, Huawei,
Xiaomi, BliBli, Oppo

IV.3. Bentuk Penugasan

Lingkup pekerjaan dari penulis adalah Perencanaan, *Programming*, Pembuatan Konsep, desain gambar kerja dan juga interior (3D). Pada minggu pertama, penulis diberikan tugas untuk mendesain bagian interior dari *outlet* Huawei yang diberikan langsung oleh *supervisor*. Dimulai dari desain gambar kerja lalu ke bentuk 3D dan dilakukan render. Setelahnya ditinjau kembali oleh *supervisor* untuk perbaikan pada beberapa bagian dan dilakukan revisi hingga desain akhir diterima. Lalu pada minggu ke-3 dari mulainya magang, tugas pertama selesai. Setelah itu diberikan tugas baru yaitu mendesain bagian interior dari *outlet* Xiaomi yang juga diberikan arahan langsung tetapi tanpa diberi *layout* denah, dari sini penulis diharapkan dapat mendesain bagian interior secara bebas dan hanya diberikan mood board pada contoh outlet lainnya. Tugas ini diselesaikan pada minggu ke-5 dari mulainya magang. Lalu diberikan tugas baru lagi yaitu mendesain secara bebas bagian interior untuk studio *streaming* yang dijadikan sebagai tugas terakhir untuk penulis di PT. Sinergi Interior Project.

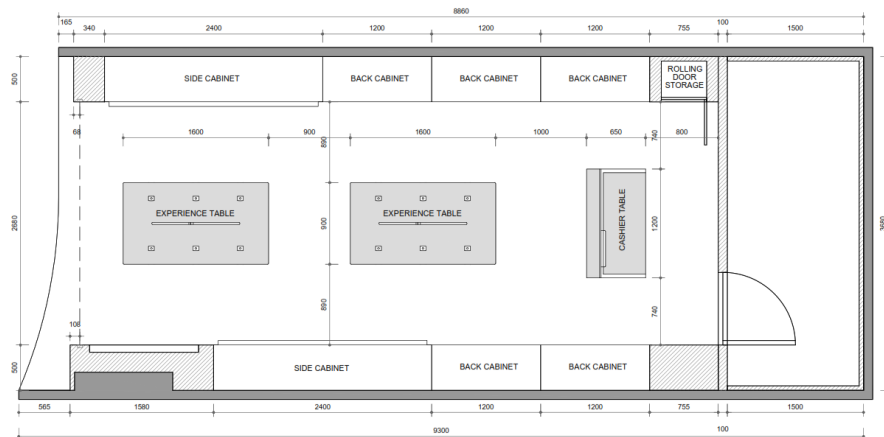
BAB V. ANALISA DAN PEMBAHASAN (TOPIK)

V.1. Proyek

1. *Outlet* Huawei

a. Data Proyek

Toko elektronik Huawei yang berada di Lippo Mall Jember. Sudah diberikan *Layout* denah, hanya tinggal mengikuti bentuk layout dan membuat 3D yang juga dilengkapi oleh gambar kerja baru beserta *MEP*-nya



Gambar V.1.1. *Layout* Denah Huawei Lippo Jember

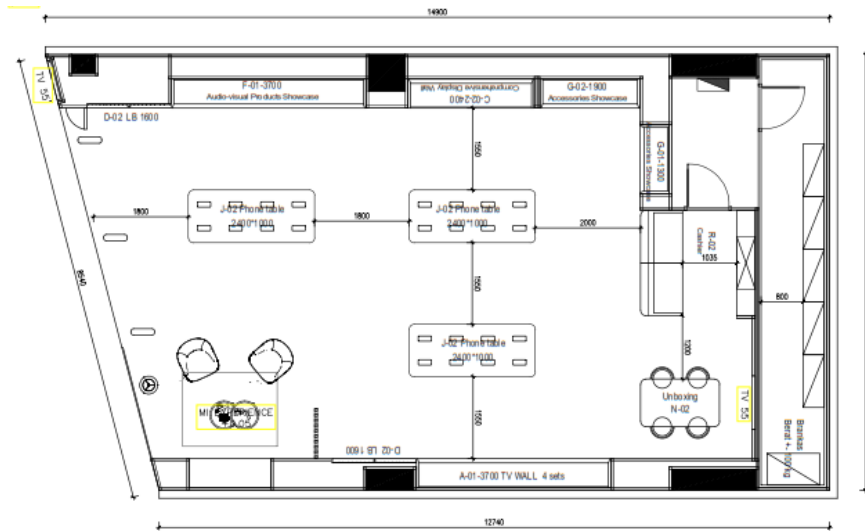
b. Topik Pekerjaan

Tipologi pada proyek ini adalah komersil dimana proyek ini merupakan sebuah toko elektronik pada sebuah mall. Huawei identik dengan elemen kayu dan penggunaan warna abu abu. Desain rak dibuat simpel dan menyatu dengan dinding sehingga tidak memakan banyak ruang.

2. *Outlet* Xiaomi

a. Data Proyek

Diberikan Moodboard dan juga contoh *layout* yang sebelumnya sudah ada pada *outlet* lain. Dibebaskan dalam mendesain tetapi tetap menyesuaikan dengan tema pada toko lainnya.



Gambar V.1.2. Contoh *Layout* Denah Xiaomi

b. Topik Pekerjaan

Tipologi pada *outlet* ini adalah komersil juga karena penulis mendesain sebuah toko elektronik Xiaomi. Desain dibuat futuristik dengan rak yang menyatu dengan dinding dan beberapa rak dibuat *pop-up*. Desain meja juga dibuat simpel tapi terlihat elegan. Terdapat beberapa program ruang pada toko ini seperti ruang untuk *display*, *workshop* dan juga kasir . Penggunaan material kayu, ACP, dan lainnya akan menonjolkan sisi *eco friendly* tetapi juga elegan secara bersamaan

3. *Stream Studio*

a. Data Proyek

Pada proyek ini tidak diberikan gambaran sama sekali, penulis dibebaskan dalam pembuatan moodboard dan konsep desain. Penulis juga diharapkan

memberi 2 opsi bangunan. Satu dengan luas 18 m² dan satunya lagi dengan luas 60 m².

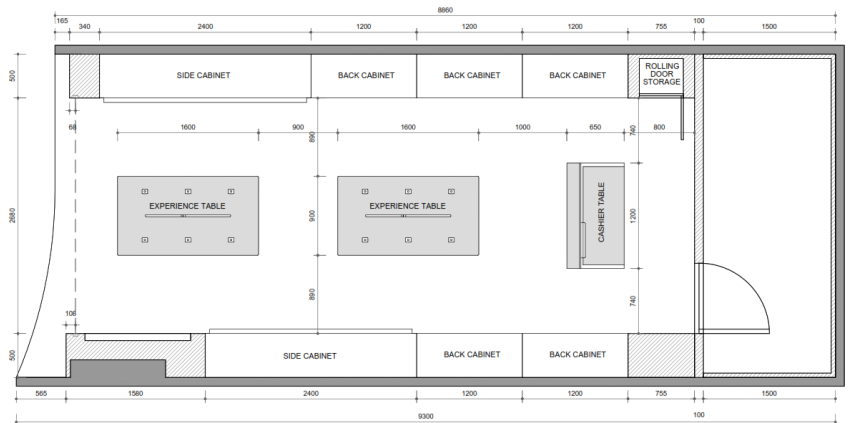
b. Topik Pekerjaan

Tipologi pada proyek ini adalah Studio Komersil yang dibuat untuk disewakan para influencer dalam pembuatan konten mereka. Konsep yang diambil adalah konsep Industrial yang digabung dengan konsep mediteranian, Dimana material yang digunakan buat terekspos dan bentuk kusen pintu serta kusen jendela dibuat melengkung (*arc*). Terdapat beberapa program ruang seperti studio itu sendiri, Toilet, Ruang untuk *make up*, *Lounge*, Dapur dan lain lain.

V.2. Analisis

1. *Outlet* Huawei

Pada penugasan pertama sudah diberikan *layout* denah, sehingga penulis hanya perlu membuat 3D dan merender serta melengkapi gambar kerja dengan *MEP*.



Gambar V.2.1. *Layout* denah Huawei

Sumber : PT. Sinergi Interior Project

Dibuat beberapa rak dan sebagai tempat untuk *display* produk. Menyesuaikan pencahayaan dan *lightbox*.



Gambar V.2.2. 3D Render

Sumber : Data Pribadi



Gambar V.2.3. 3D Render

Sumber : Data Pribadi

Karena pencahayaan masih belum merata, ditambahkan beberapa pencahayaan lagi dan menyesuaikan pengaturan render dengan lebih baik lagi. Pada bagian lampu yang masih bias, dibuat lebih halus agar tidak terlalu mencolok. Peletakan ac dan returnnya juga tidak sesuai



Gambar V.2.4. 3D Render

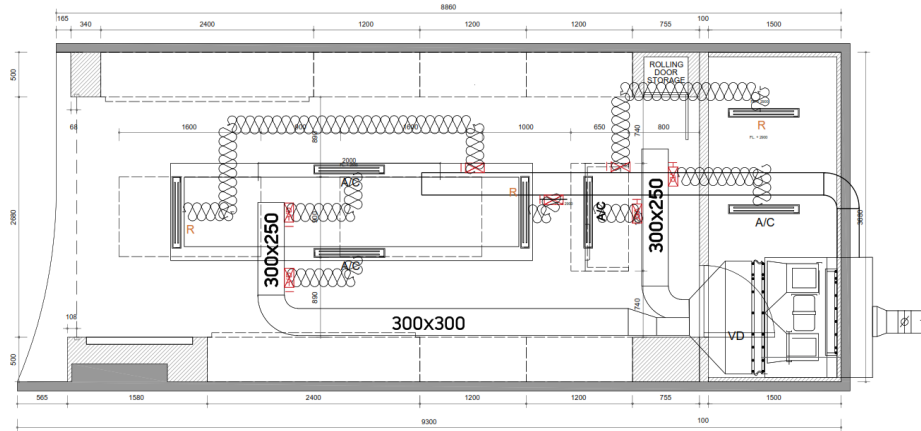
Sumber : Data Pribadi



Gambar V.2.5. 3D Render

Sumber : Data Pribadi

Lalu setelah pembuatan 3D, dilanjut dengan pembuatan gambar kerja, membuat denah dari *Duct Diffuser*, *Fire Alarm*, pencahayaan, *sprinkler*, keramik, *wiring*, cctv, potongan, tampak, perspektif dan lain lain..

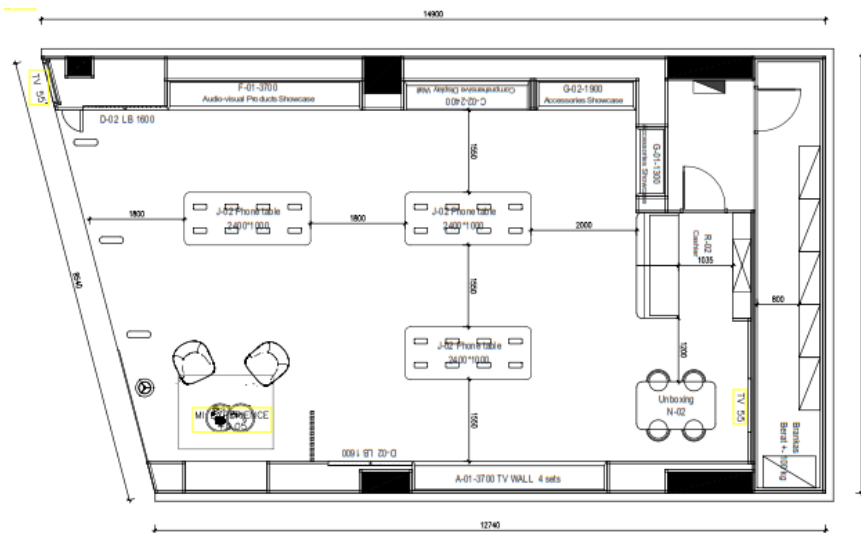


Gambar V.2.6. Denah *Duct Diffuser*

Sumber : Data Pribadi

2. *Outlet* Xiaomi

Pemberian contoh denah pada outlet lain yang dijadikan acuan pada tugas kedua. Setelahnya dibebaskan dalam mendesain pada bagian interior dari outlet ini.



Gambar V.2.7. Contoh *Layout* Denah Xiaomi

Sumber : Data Pribadi

Penulis tidak banyak mengubah layout yang sudah diberikan tetapi mengubah penggunaan material dan juga beberapa bentuk dari rak *display*, meja *display* dan meja kasir serta lampu ceiling.



Gambar V.2.8. 3D Render

Sumber : Data Pribadi



Gambar V.2.9. 3D Render

Sumber : Data Pribadi

Pencahayaannya kurang merata, aksesoris belum dilengkapi, gambar pada lightbox kurang pas. Sehingga dicari beberapa aksesoris yang sekiranya bisa melengkapi rak dan menyesuaikan gambar pada lightbox agar terlihat lebih rapi.



Gambar V.2.10. 3D Render

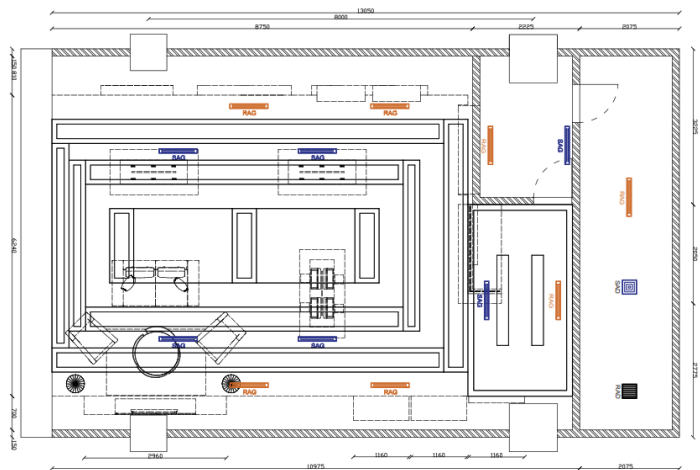
Sumber : Data Pribadi



Gambar V.2.11. 3D Render

Sumber : Data Pribadi

Dilanjut dengan pembuatan gambar kerja yang sama seperti tugas sebelumnya.



Gambar V.2.12. Denah *Duct Diffuser*

Sumber : Data Pribadi

3. *Stream Studio*

Dikarenakan tidak ada contoh untuk tugas terakhir ini, penulis mencari beberapa referensi untuk menjadi acuan pada desain ruang studio ini yang didapatkan dari [pinterest.com](https://www.pinterest.com). Setelah mencari tahu referensi, penulis mengambil konsep industrial dan juga mediteranian yang digabungkan, yang ditunjukkan dengan pembuatan kusen pintu dan jendela yang melingkar pada bagian atasnya serta mengekspos material yang ada tanpa menambahkan elemen lain. Pemilihan material dan juga furnitur sangat penting untuk menonjolkan konsepnya.



Gambar V.2.13. 3D Render

Sumber : Data Pribadi



Gambar V.2.14. 3D Render

Sumber : Data Pribadi

Bisa dilihat pada hasil render pertama didapati pencahayaan masih bias dan terlalu terang pada beberapa sisi. Sehingga lebih dirapikan dan dibuat lebih sesuai dengan lampunya. Seperti perbedaan intensitas cahaya pada lampu sorot dari ceiling dan lampu ies biasa. *Background* foto juga terlihat sangat monoton sehingga dicari *background* yang lebih cocok dan modern.



Gambar V.2.15. 3D Render

Sumber : Data Pribadi



Gambar V.2.16. 3D Render

Sumber : Data Pribadi



Gambar V.2.17. 3D Render

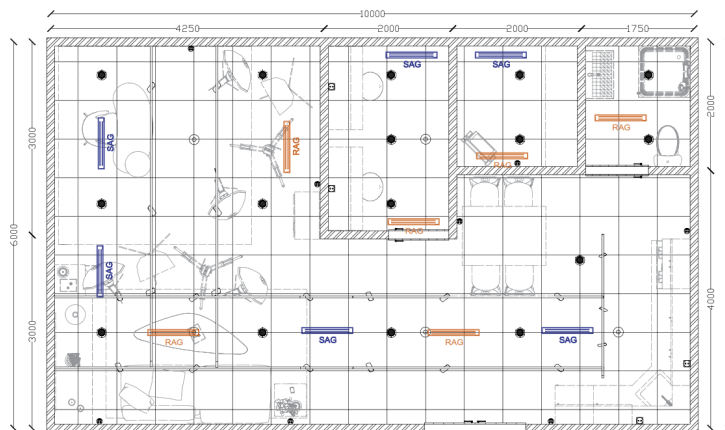
Sumber : Data Pribadi



Gambar V.2.18. 3D Render

Sumber : Data Pribadi

Setelah menyelesaikan 3D, penulis membuat gambar kerja yang kurang lebih sama seperti sebelumnya.



Gambar V.2.19. 3D Render

Sumber : Data Pribadi

V.4.Pembahasan

a. Ulasan

Berdasarkan kegiatan program magang yang telah penulis lakukan selama 3 bulan, penulis mendapatkan banyak pengalaman baru seperti membuat detail pada *MEP*, yang sebelumnya dari kampus hanya belajar sedikit, penulis juga menggunakan *software* untuk render baru yaitu *V-Ray*, dimana yang sebelumnya penulis menggunakan *Twinmotion* dan juga *Enscape*. Pada perusahaan dimana penulis melakukan program magang 1, Penulis tidak terlalu mendapat pengalaman dikarenakan pada tahun 2021 kemarin terjadi lonjakan kasus positif pada pandemi *Covid-19* sehingga penulis hanya dapat masuk ke kantor selama 3 hari, walaupun begitu penulis tetap melakukan kegiatan *WFH* dan menyelesaikan magang dengan baik. Selain itu, para pekerja di perusahaan ini memiliki kekeluargaan yang cukup kuat, walaupun dari sisi penulis sendiri tidak banyak bicara, mereka akan memulai pembicaraan terlebih dahulu sehingga penulis merasa nyaman untuk bekerja di kantor. Tetapi dikarenakan kegiatan perkuliahan sudah dimulai tidak lama setelah penulis melakukan kegiatan program magang 2 ini, sangat sulit bagi penulis untuk membagi waktunya.

b. Saran

Saran yang tepat untuk ulasan yang telah disebutkan diatas tidak terlalu banyak, mungkin dengan memperbolehkan mahasiswa untuk kerja secara *hybrid* dikarenakan sudah kewajiban bagi mahasiswa untuk melaksanakan perkuliahan, walaupun begitu pekerjaan magang pun juga sama pentingnya, tetapi menurut penulis masih bisa untuk dikerjakan di rumah atau pada saat di kampus, karena tidak akan mempengaruhi kinerja penulis.

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Program magang merupakan pelatihan kompetensi di luar kampus yang memiliki tujuan untuk mempersiapkan mahasiswa memasuki dunia kerja. Beberapa hal seperti koneksi, pengembangan diri, pengambilan keputusan, inisiatif, komunikasi dan lain lain dapat diperoleh dari kegiatan magang. Magang sendiri membuat kita belajar lebih banyak skill dan pengalaman dari rekan kerja. Untuk menjadi seorang Arsitek yang berkualitas dalam segi estetika, tipologi, maupun kesehatan dan lain lainnya, seorang mahasiswa arsitektur tidak hanya butuh teori dalam arsitektur tetapi juga membutuhkan pengalaman dalam bekerja dengan baik. Maka dari itu, dalam pelaksanaan program magang, mahasiswa akan mempelajari beberapa hal seperti cara bekerja bersama rekan, pengambilan inisiatif dan keputusan yang bijaksana, pemecahan masalah dengan pemikiran *out of the box*, dan lain lain. Program magang ini juga memberikan mahasiswa kesempatan untuk mempelajari cara kerja dari sebuah perusahaan arsitektur yang tidak bisa didapatkan pengalamannya hanya dalam kuliah teori saja.

PT. Sinergi Interior Project adalah perusahaan yang ahli dalam bidang Desain Interior dan juga sebagai kontraktor yang telah mendesain lebih dari 10.000 m² area *workshop*, lebih dari 1200 proyek, memiliki lebih dari 355 karyawan. Sinpro mendesain dengan menyesuaikan evolusi dari sebuah era yang juga mempertahankan nilai orisinalitas terbaik dari proyek tersebut. Berdasarkan kegiatan program magang yang telah penulis lalui selama 3 bulan, penulis mendapatkan banyak ilmu dalam mendesain sebuah interior dari sebuah outlet, menyelesaikan masalah yang ada dengan solusi yang didapat dari supervisor.

DAFTAR PUSTAKA

- Effrisanti, Y. (2015). Pembelajaran berbasis proyek melalui program magang sebagai upaya peningkatan soft skills mahasiswa. *Program Magang*, X(1).
- Fahmi, D. (2015). *Laporan PKL Arsitektur*.
- Podomoro University. (n.d.). *Podomoro University*. Journal Podomoro University. Retrieved October 12, 2021, from <http://repository.podomorouniversity.ac.id/>
- Universitas Agung Podomoro (2018), PEDOMAN TEKNIS PENULISAN KARYA ILMIAH MAHASISWA DAN KELENGKAPANNYA, Jakarta.
- Program Studi Arsitektur, Universitas Agung Podomoro (2016), Pedoman Penulisan Laporan Magang, Jakarta.

LAMPIRAN

<i>LOG BOOK</i>	
TANGGAL	PEKERJAAN
25 Juli 2022	Perkenalan pada perusahaan & pemberian TOR
25 Juli 2022	Pengerjaan tugas <i>Outlet</i> Huawei Jember selama 1 minggu
1 Agustus 2022	Peninjauan ulang pekerjaan oleh <i>Supervisor</i>
1 Agustus 2022	Revisi dari hasil tinjauan oleh <i>Supervisor</i>
5 Agustus 2022	Hasil desain akhir diterima
8 Agustus 2022	Pengerjaan tugas baru <i>Outlet</i> Xiaomi
15 Agustus 2022	Revisi dari hasil tinjauan oleh <i>Supervisor</i>
22 Agustus 2022	Revisi dari hasil tinjauan oleh <i>Supervisor</i>
31 Agustus 2022	Hasil desain akhir diterima
1 September 2022	Pengerjaan tugas baru <i>Stream Studio</i>
5 September 2022	Pengerjaan <i>Moodboard</i> & memulai 3D
12 September 2022	Revisi 3D
19 September 2022	Revisi 3D
26 September 2022	Revisi 3D
10 Oktober 2022	Pengerjaan Gambar kerja
17 Oktober 2022	Peninjauan ulang & Revisi Gambar Kerja
24 & 25 Oktober	Hasil akhir desain <i>Stream Studio</i> & Berakhirnya masa magang

Gambar kerja Outlet Huawei

Gambar kerja Outlet Huawei 2

Gambar kerja Outlet Huawei 3

Gambar kerja Outlet Huawei 4

Gambar kerja Outlet Huawei 5

Gambar kerja Outlet Xiaomi 1

Gambar kerja Outlet Xiaomi 2

Gambar kerja Outlet Xiaomi 3

Gambar kerja Outlet Xiaomi 4

Gambar kerja Outlet Xiaomi 5

Gambar kerja Stream Studio 1

Gambar kerja Stream Studio 2

Gambar kerja Stream Studio 3

Gambar kerja Stream Studio 4

Gambar kerja Stream Studio 5

magang

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

[pdfcoffee.com](https://www.pdfcoffee.com)

Internet Source

2%

2

Submitted to Podomoro University

Student Paper

2%

3

pt.slideshare.net

Internet Source

1%

4

text-id.123dok.com

Internet Source

1%

5

repository.uinjkt.ac.id

Internet Source

<1%

6

dspace.uui.ac.id

Internet Source

<1%

7

jsuhartono.blogspot.com

Internet Source

<1%

8

repository.ibs.ac.id

Internet Source


<1%

9

www.coursehero.com

Internet Source

<1%

 PODOMORO UNIVERSITY	DAFTAR NILAI MAGANG	NO. FORMULIR	: FM-UAP/PRD-1D
		PROGRAM STUDI	: ARSITEKTUR
		TANGGAL TERBIT	: 1 SEPTEMBER 2015
Nama Mahasiswa : Rizqi Puspita Pramesti Perusahaan Tempat Magang : PT. Sinergi Interior Project Mulai Bekerja : 25 Agustus 2022 s/d 25 Oktober 2022			
Nama Pembimbing Magang : Arga Tanuwijaya Jabatan : Project Analysis & QC Manager			

PENGETAHUAN (Knowledge)				
# Pengetahuan & pemahaman mahasiswa terkait ilmu arsitektur				
1	2	3	4	5
sangat kurang			✓	baik sekali
# Pengetahuan & pemahaman mahasiswa mengenai peraturan bangunan				
1	2	3	4	5
sangat kurang			✓	baik sekali
# Pengetahuan & pemahaman mahasiswa terkait ilmu konstruksi bangunan				
1	2	3	4	5
sangat kurang			✓	baik sekali
# Pengetahuan & pemahaman mahasiswa terkait utilitas bangunan				
1	2	3	4	5
sangat kurang			✓	baik sekali
# Pendalaman & pemahaman mahasiswa mengenai detail gambar kerja				
1	2	3	4	5
sangat kurang			✓	baik sekali

KETERAMPILAN (skill) & PRODUKTIVITAS KERJA				
# Penguasaan software yang dikuasai mahasiswa dan nilainya				
software :		nilai (1-5) :		
1	2	3	4	5
			✓	
software :		nilai (1-5) :		
1	2	3	4	5
			✓	
software :		nilai (1-5) :		
1	2	3	4	5
			✓	
# Ketelitian mahasiswa dalam bekerja				
1	2	3	4	5
tidak teliti			✓	sangat teliti
# Sistematika kerja mahasiswa				

1	2	3	4	5
tidak sistematis			✓	sangat sistematis

Peranan mahasiswa selama kerja praktek

1	2	3	4	5
tidak membantu			✓	sangat berperan

Produktifitas kerja mahasiswa

1	2	3	4	5
tidak produktif			✓	produktif sekali

SIKAP (Attitude)

Komitmen dalam bekerja

1	2	3	4	5
tidak bertanggung jawab			✓	sangat bertanggung jawab

Sikap dalam bekerja

1	2	3	4	5
tidak santun			✓	sangat santun

Hubungan kerja antar karyawan dalam tim

1	2	3	4	5
buruk sekali			✓	baik sekali

Kedisiplinan dalam bekerja

1	2	3	4	5
sering terlambat			✓	tepat waktu

Semangat untuk belajar selama bekerja

1	2	3	4	5
sangat pasif			✓	aktif bertanya

LAIN-LAIN

Saran untuk mahasiswa

- (-)
- (-)
- (-)

# Pelibatan mahasiswa dalam pekerjaan desain (Konsep, skematik desain, detail desain)				
1	2	3	4	5
tidak terlibat			✓	Sangat terlibat
Jelaskan lingkup keterlibatan dalam desain				
# Pelibatan mahasiswa untuk mengunjungi lapangan (site visit/ proyek di lapangan)				
1	2	3	4	5
tidak terlibat			✓	Sangat terlibat
# Pelibatan mahasiswa dalam meeting dengan kontraktor, ME, pemerintah, dan stake holder lain				
1	2	3	4	5
tidak terlibat			✓	Sangat terlibat
# Pelibatan mahasiswa dalam meeting dengan klien (building owner)				
1	2	3	4	5
tidak terlibat			✓	Sangat terlibat

SIKAP (Attitude)				
# Pelibatan mahasiswa dalam Komitmen dan tanggung jawab bekerja				
1	2	3	4	5
tidak terlibat			✓	Sangat terlibat
# Pelibatan mahasiswa dalam mengerjakan proyek				
1	2	3	4	5
tidak terlibat			✓	Sangat terlibat
# Pelibatan mahasiswa dalam kerja team				
1	2	3	4	5
tidak terlibat			✓	Sangat terlibat
# Kedisiplinan yang diterapkan dalam bekerja				
1	2	3	4	5
tidak ketat			✓	Sangat ketat
# Memotivasi mahasiswa untuk belajar dari proses bekerja				
1	2	3	4	5
tidak memotivasi			✓	Sangat memotivasi

LAIN-LAIN				
# Kesan dan masukan untuk perusahaan				
(-)				
(-)				
(-)				

Foto pada saat pelaksanaan magang 2

