

PEIAKSANAAN PROGRAM MAGANG/PRAKTIK KERJA MBKM PADA CV. BELLO DESAIN

Dewa Made Darmayasa
201805014

Dosen Pembimbing :
Prof.Dr.Drs. I Nyoman Artayasa, M.Kes
I Kadek Dwi Noorwatha, S.Sn,M.Ds.

Program Studi Desain Interior
Fakultas Seni Rupa Dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar.
Tahun 2022

Email : dewadarmayasa2000@gmail.com

ABSTRAK

Magang/praktik kerja merupakan kegiatan pembelajaran bagi seorang mahasiswa yang nantinya akan dididik dan lebih diarahkan tentang bagaimana menjadi desainer yang baik dalam mewujudkan suatu bangunan, menata suatu ruangan, serta proyek-proyek lainnya di suatu perusahaan yang telah dipilih. Sehingga mahasiswa mendapatkan wawasan dan pengalaman berupa bagaimana sistem kerja secara riil atau nyata ketika di lapangan. Pada kesempatan ini, mahasiswa melakukan pelaksanaan magang pada suatu perusahaan yang bernama Bello Desain . Perusahaan Bello Desain ini merupakan perusahaan bergerak di bidang konsultan dan kontraktor bangunan arsitektur dan interior. Studio atau kantor perusahaan Bello Desain ini berlokasi di Jl. Yudistira, No 30, Br. Paketan, Kec. Buleleng, Bali. Bello Desain ini telah menjalankan beberapa proyek-proyek arsitektur dan interior, seperti resort/spa, villa, rumah tinggal, dan jenis bangunan komersial lainnya. Salah satu proyek yang diserahkan dan dilaksanakan kepada mahasiswa adalah proyek ruang kelas yang berlokasi di SMKN 3 Singaraja-Bali, dimana mahasiswa merancang pada bagian ruang kelas bangunan dengan konsep dan kriteria desain yang telah disepakati bersama klien. Selain itu, mahasiswa juga merancang interior pada salah satu ruangan yang ada di jurusan teknik mesin, yang dimana desain interior ini digunakan sebagai smart class yang nantinya dipakai sebagai ruang pembelajaran yang mencakup teknologi.

Kata Kunci : Magang/Praktik, Smart class, Interior.

ABSTRACT

Internship/work practice is a learning activity for a student who will be educated and more directed about how to be a good designer in realizing a building, arranging a room, and other projects in a company that has been chosen. So that students get insight and experience in the form of how the system works in real or real when in the field. On this occasion, students did an internship at a company called Bello Design. Bello Design Company is a company engaged in the field of architectural and interior building consultants and contractors. Bello Design's studio or corporate office is located on Jl. Yudhisthira, No. 30, Br. Packages, Kec. Buleleng, Bali. Bello Design has carried out several architectural and interior projects, such as resorts/spas, villas, residential houses, and other types of commercial buildings. One of the projects submitted and implemented to students is a classroom project located at SMKN 3 Singaraja-Bali, where students design the classroom part of the building with concepts and design criteria that have been agreed with the client. In addition, students also design interiors in one of the rooms in the mechanical engineering department, where this interior design is used as a smart class which will later be used as a learning room that includes technology.

Keywords: Internship/Practice, Smart class, Interior.

PENDAHULUAN

Persaingan dunia kerja khususnya kontraktor pada bidang desain interior terus meningkat seiring perkembangan zaman, yang mengharuskan sebuah perusahaan memiliki organisasi dan manajemen yang baik. Terbentuknya sebuah organisasi dengan tujuan untuk dapat mencapai suatu visi dan misi yang diinginkan oleh perusahaan. Organisasi dalam sebuah perusahaan harus dirancang dengan baik untuk mencapai kinerja dan sasaran yang telah ditetapkan oleh perusahaan. Pada umumnya setiap perusahaan kontraktor dalam hal pelaksana ataupun pengawasan pasti mempunyai permasalahan didalamnya, baik dari permasalahan internal maupun eksternal, seperti masalah ketidaksesuaian antara gambar desain konsultan dengan keadaan dilapangan sehingga strategi dalam organisasi mempunyai unsur penting dalam penanganan masalah yang terjadi dalam manajemen perusahaan. Manajemen merupakan ilmu yang sangat penting yang harus dipahami dan dipraktikkan dengan baik dalam suatu organisasi agar organisasi tersebut dapat berjalan dan berkembang dengan baik. "Efektivitas organisasi didefinisikan sebagai sejauh mana organisasi mewujudkan tujuan-tujuannya"(Robbins, 1994:53). Manajemen juga memperhatikan prinsip-prinsip pembagian kerja di dalam

suatu organisasi. Manajemen proyek adalah semua perencanaan, pelaksanaan, pengendalian dan koordinasi suatu proyek dari awal (gagasan) sampai selesainya proyek untuk menjamin bahwa proyek dilaksanakan tepat waktu, tepat biaya, dan tepat mutu. Manajemen proyek yang sangat dibutuhkan dalam hal pelaksanaan proyek di lapangan, dikarenakan setiap proyek adalah unik, bahkan tidak ada dua proyek yang persis sama. Pelaksana atau kontraktor sebuah proyek merupakan penyedia badan usaha yang dinyatakan ahli yang profesional dibidang pelaksanaan jasa 2 kontruksi yang mampu menyelenggarakan kegiatannya untuk mewujudkan suatu hasil perencanaan menjadi bentuk bangunan atau bentuk fisik lainnya. Bidang ini tumbuh dan berkembang karena adanya kebutuhan dalam dunia industri modern untuk mengkoordinasi dan mengendalikan berbagai kegiatan yang kian kompleks, sehingga dibutuhkannya sumber daya manusia yang berkompeten. Sebagai calon desainer interior untuk memahami dan menyerap perkembangan dan kemajuan teknologi sebagai bekal penunjang dalam kaitannya dengan profesi yang akan dihadapi di masa yang akan datang, mahasiswa diwajibkan untuk mengikuti program magang/ praktik kerja dalam menjawab kebutuhan yang terjadi di dunia kerja tersebut, sehingga mahasiswa mampu menyelaraskan dan menyesuaikan antara teori yang didapat di bangku kuliah yang berupa bermacam-macam teori dengan kondisi nyata dilapangan yang berupa bentuk sesungguhnya serta perwujudan nyata dari teori yang didapat. Sehubungan dengan hal diatas, penulis dapat kesempatan untuk melaksanakan magang/ praktik kerja di CV. Bello Desain yang berlokasi di Jl. Yudistira, No 30, Br. Paketan, Kec. Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali. Perusahaan ini bergerak di bidang Kontraktor, CV. Bello Desain ini dipilih dikarenakan pengalaman dibidang Desain sudah bergerak selama 9 tahun dan perusahaan ini sudah banyak menangani proyek di Bali maupun diluar Bali, sehingga nantinya mahasiswa dapat belajar bagaimana proses produksi sampai pelaksanaan proyek dilapangan. CV. Bello Desain memiliki izin usaha yang lengkap sesuai dengan bidang usaha yang dijalani, sehingga sesuai dengan kriteria yang memenuhi standar dalam pemilihan lokasi magang/praktik kerja bagi mahasiswa. Salah satu proyek yang sedang dikerjakan oleh CV. Bello Desain saat ini yaitu Proyek Smart Class yang berada di SMKN 3 Singaraja yang sekaligus proyek tersebut dijadikan studi kasus oleh penulis dengan berfokus pada pelaksanaan room class dan furniture dalam ruang . Berdasarkan pelaksanaan proyek tersebut yang nantinya penulis mampu melakukan pengawasan proyek, mampu berkoordinasi dengan tim produksi, melihat kesalahan pekerjaan di lapangan, mencari solusi desain di lapangan, membuat laporan pengawasan berkala, membuat check list, membuat laporan akhir, dan serah terima proyek.

TINJAUAN PUSTAKA

a. Tinjauan Tentang Program Magang/Praktik Kerja MBKM

Program magang/praktik kerja dalam sistem MBKM ini secara langsung memberikan pengalaman yang cukup bagi mahasiswa melalui pembelajaran di lapangan atau di tempat kerja (*experiential learning*) dengan tenggang waktu satu sampai dua semester. Selama pelaksanaan magang, mahasiswa akan memperoleh *hard skills* (penyelesaian masalah secara terstruktur, *analytical skills*, dan sebagainya) maupun *soft skills* (etika bekerja/profesi, komunikasi, kerjasama, dan sebagainya). Tujuan dari pelaksanaan program magang/praktik kerja MBKM ini adalah untuk meningkatkan pengalaman dan kemampuan mahasiswa yang sesuai dengan bidang ilmu yang ditekuninya dalam budaya kerja yang riil di lapangan. (Haris, Hasnawi. 2021)

b. Tinjauan Tentang Konsultan dan Kontraktor

1) Konsultan

Konsultan adalah seseorang yang berprofesi dalam perusahaan yang memiliki keahlian, kecakapan, dan bakat khusus bagi seorang klien dengan sejumlah imbalan/upah. Konsultan berfungsi sebagai membantu untuk memberikan masukan-masukan terlebih dahulu sebelum melaksanakan keinginan dari seorang klien Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesannya suatu proyek yang dapat dilihat dari sisi konsultan, antara lain (O, Stefany. 2015) :

- a. Kemampuan personel konsultan.
- b. Kemampuan dari tim konsultan.
- c. Dukungan manajemen puncak pada konsultan.
- d. Tingkat pelayanan konsultan.

2) Kontraktor

Menurut Fatchul Amin (2021) dalam website anakteknik.co.id menyebutkan bahwa, kontraktor merupakan suatu pihak perorangan yang dirujuk oleh *owner* perusahaan untuk

dijadikan sebagai pelaksana proyek. Pihak kontraktor akan bertugas melaksanakan sebuah proyek dengan proses perencanaan yang sudah disepakati bersama oleh konsultan, dengan kata lain kontraktor mengerjakan suatu proyek sesuai prosedur dan sesuai dengan gambar kerja yang telah disepakati.

c. Tinjauan Pustaka Tentang *Fasade* Bangunan

Menurut Sastra (2013) dikutip dalam artikel milik A. I., Kosanti & A. Dwiyanto (2018:102) menyebutkan bahwa, fasad atau *facade* adalah tampak depan atau sebuah wajah arsitektur. Selain itu, Menurut Utami, dkk (2013), menyebutkan bahwa *fasade* merupakan suatu elemen yang sangat penting dalam bagian arsitektur dikarenakan melalui suatu desain fasad pada bangunan dapat mencerminkan bagaimana karakteristik dalam sebuah bangunan tersebut. Berdasarkan uraian tentang *fasade* arsitektur bangunan di atas, adapun unsur-unsur yang dapat diamati ketika ingin merancang suatu bagian *fasade* arsitektur agar terciptanya karakter visual yang dapat menjaga karakteristik bangunan itu sendiri. Di antaranya adalah (A. I., Kosanti & A. Dwiyanto (2018:102)) :

- 1) *Entrance*/Akses Pintu Masuk.
- 2) Bukaan, dalam hal ini merupakan elemen pembentuk ruang seperti jendela dan pintu.
- 3) Tanda-tanda (*design signage*).
- 4) Bentuk, merupakan hal yang cukup penting karena dapat menjadi suatu *point of interest* pada tampak depan arsitektur/bangunan tersebut.
- 5) Irama, ada dua jenis ritme dalam irama, yaitu irama monoton dengan ukuran skala yang berulang cukup sedikit dan irama dinamis yang merupakan skala yang berulang-ulang atau bervariasi.
- 6) Skala dan proporsi, merupakan hal yang cukup penting dan perlu diperhatikan beberapa hal dalam merancang, seperti bentuk yang sudah memiliki dasar aturannya, sifat bahan, dan fungsi struktur.
- 7) Warna, dalam dunia arsitektur berjenis komersil, warna dapat memiliki pengaruh yang kuat dalam memberikan keputusan konsumen dalam membeli suatu produk dikarenakan dapat membangkitkan hasrat yang kuat di alam bawah sadar konsumen.(Kevin, 2019).
- 8) Material, dapat menjadi suatu *vocal point* dalam arsitektur bagi para pengunjung/masyarakat luas.
- 9) Tekstur, tekstur halus mengesankan bangunan yang berkarakter lembut dan nyaman, sedangkan tekstur kasar mengesankan bangunan yang kokoh dan ekspresif. (A. I., Kosanti&A. Dwiyanto, 2018:23).

Secara umum tujuan Magang/Praktik Kerja berdasarkan Merdeka Belajar Kampus Merdeka adalah mahasiswa diharapkan mendapatkan *hardskills* (keterampilan, *complex problem solving*, *analytical skills*, dsb), maupun *softskills* (etika profesi/kerja, komunikasi, kerjasama, dsb) sehingga dapat memberikan pengalaman kontekstual lapangan yang akan meningkatkan kompetensi mahasiswa secara utuh, siap kerja, atau menciptakan lapangan kerja baru.

Secara khusus tujuan Magang/Praktik Kerja berdasarkan Merdeka Belajar Kampus Merdeka Program Studi Desain Interior adalah Mahasiswa mampu menjelaskan manajemen, organisasi, proses kerja pada Bello Desain, mahasiswa mampu menyesuaikan diri dengan baik dan terlibat secara aktif dalam proses kerja pada Bello Desain, dan mahasiswa mampu menerapkan pengetahuan yang dimiliki serta membantu memecahkan masalah yang mungkin dihadapi Bello Desain sesuai dengan bidang ilmu Desain Interior.

Mahasiswa dapat mengenal tempat kerja dan akan lebih matang dalam memasuki dunia kerja serta karirnya. Melalui kegiatan Program MBKM Magang/Praktik Kerja ini, permasalahan industri akan mengalir ke perguruan tinggi sehingga diharapkan dapat meng-*update* bahan ajar dan pembelajaran dosen serta topik-topik riset di perguruan tinggi akan makin relevan.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang dilakukan pada program kuliah kerja praktek/magang MBKM ini dilakukan di Bello Desain dengan mengerjakan berbagai project yang sudah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan magang. Proyek proyek yang diberikan mulai dari membuat desain, perancangan sebuah desain, pengawasan perwujudan sebuah desain hingga perhitungan kasar anggaran biaya dalam sebuah project. Perhitungan kasar ini diberikan sebab terdapat dokumen rahasia perusahaan yang memang tidak boleh diketahui oleh anak magang. Ketentuan tersebut memang sudah wajar atau lumrah terdapat dalam sebuah perusahaan dan kebetulan juga perusahaan tempat penulis melaksanakan program magang menggunakan ketentuan tersebut. Pelaksanaan kegiatan magang yang penulis jalani berlangsung selama 4 bulan lamanya dan terhitung mulai dari tanggal 11 september 2021 sampai dengan 11 januari 2022. Selama proses kegiatan magang penulis diwajibkan untuk datang setiap hari, kecuali hari minggu untuk melakukan praktik kerja di Kanara Interior Design & Production. pelaksanaan kerja praktek dilakukan mulai pukul 09:00 hingga pukul 17:00 WITA. Dalam kesempatan kerja praktik ini selain menunggu untuk perintah atau tugas yang diberikan oleh senior penulis juga memanfaatkan waktu senggang yang ada untuk bermain-main ke area Work-Shop atau gudang tempat pembuatan furniture dalam sebuah project yang dimiliki Kanara Interior Design & Production. Sambil belajar bagai mana proses perwujudan sebuah project dari gambar perencanaan hingga desain tersebut jadi. Hal ini penulis lakukan tentunya untuk menambah wawasan dan pengetahuan terkait proses perwujudan sebuah furniture dan menambah wawasan tentang pengetahuan material. Pengetahuan material yang dimaksud dalam hal ini adalah mengetahui kekurangan dan kelebihan dari material yang digunakan dalam situasi atau kondisi atmosfer yang berbeda dan serta fungsi serta cocoknya material tersebut digunakan dan finishing yang paling tepat digunakan pada material tersebut.

PEMBAHASAN

a) Gambaran Mitra Perusahaan Bello Desain



Gambar 1. Deskripsi singkat mengenai perusahaan Bello Desain

Sumber : Dokumen perusahaan Bello Desain (2021)

Berdasarkan usaha bergerak di bidang konsultan arsitektur dan interior desain ini Bello Desain termasuk ke dalam jenis kegiatan usaha yang berfungsi sebagai penyedia jasa dalam hal khususnya konsultan konsultan arsitektur dan interior desain. Sedangkan berdasarkan bentuk kepemilikannya yaitu perseroan komanditer (CV) yang dimana satu bentuk badan usaha yang dibentuk oleh dua orang atau lebih yang kemudian mempercayakan modal yang dimiliki

Renovasi Kost Nusa Indah - Singaraja

Renovasi Kost pada jalan nusa indah singaraja bali, dengan bangunan awal yang sudah tidak mumpuni untuk disewakan lagi, pemilik memilih untuk merenovasi bangunan kost dengan menggunakan jasa bello desain. Mulai dari tahap perencanaan dan tahap pembangunan semua di kerjakan oleh bello desain.

Dengan desain Minimalis yang di tambahkan dengan sentuhan bali, dapat membuat penghuni kost nyaman untuk tinggal. Serta dapat menaikkan citra bangunan tersebut.



Gambar 2. Proyek mengenai perusahaan Bello Desain

Sumber : Dokumen perusahaan Bello Desain (2021)

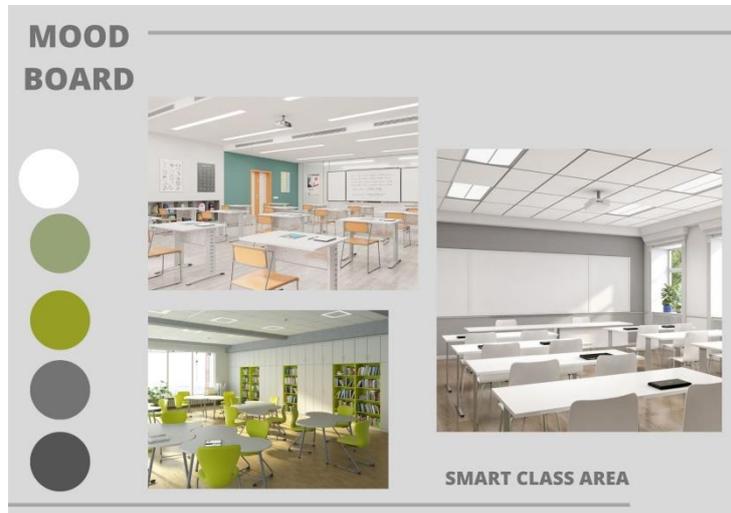
Selama pelaksanaan kegiatan magang/praktik kerja pada perusahaan Bello Desain Desain, mahasiswa cukup banyak mendapatkan suatu wawasan dan ilmu pengetahuan yang baru di lapangan, mengenai dunia perancangan dan perencanaan dalam bidang arsitektur dan desain interior. Ilmu-Ilmu yang telah didapatkan dalam pelaksanaan magang/praktik kerja tersebut sangat berguna bagi mahasiswa kedepannya dalam dunia kerja. Ilmu baru yang telah didapatkan dalam pelaksanaan magang/praktik kerja tersebut adalah :

- a. Bagaimana cara mencari atau menarik klien dalam menggunakan jasa desain;
- b. Bagaimana cara membuat gambar konseptual yang cepat dan menyesuaikan dengan permintaan klien;
- c. serta, Bagaimana cara mempresentasikan sebuah gambar konseptual yang dirancang.

Adapun ilmu yang telah didapatkan oleh mahasiswa dalam proses perkuliahan sebelumnya yang dapat membantu dan dikombinasikan pada saat kegiatan magang/praktik kerja, khususnya dalam proses perancangan/desain ruang kelas yaitu smart class pada SMKN 3 Singaraja. Ilmu-ilmu yang didapatkan dan diterapkan, yaitu :

- a. Proses pendataan lokasi proyek/data lapangan Proses pendataan lapangan sendiri dikatakan sangat penting dan akan sangat mempengaruhi ke dalam suatu gagasan desain. Dengan sebuah data lapangan, mahasiswa akan lebih memperhatikan aspek-aspek penting didalamnya seperti kondisi lingkungan sekitar, , orientasi bangunan, orientasi cahaya matahari dan udara.
- b. Proses data perbandingan/data parameter Data parameter sendiri berfungsi sebagai media pembantu mahasiswa dalam menemukan ide baru dan menemukan suatu desain yang baik, sehingga mahasiswa dapat menyesuaikan dengan keinginan klien dalam menguraikan ide desainnya dan kriteria desain yang telah ditentukan.

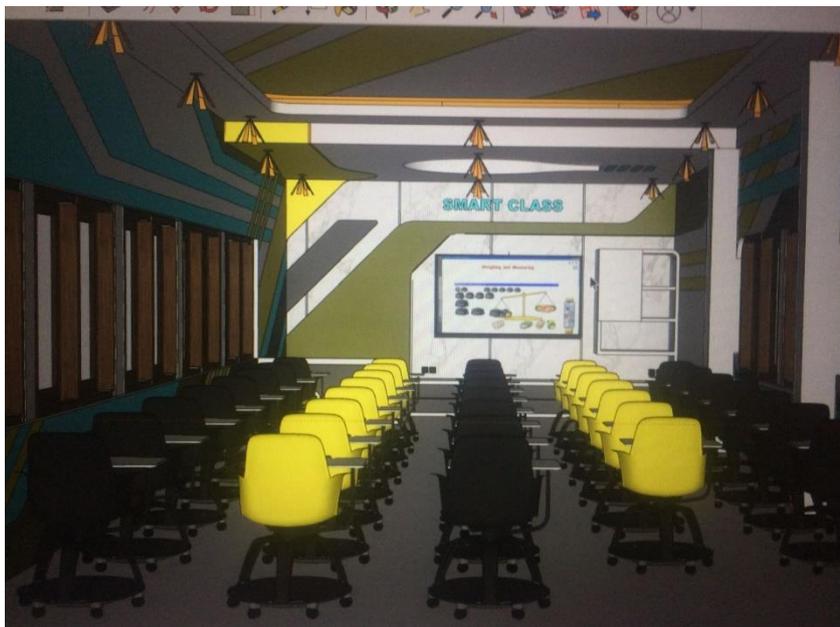
c. Mood board/objek inspirasi Mood board dapat dikatakan sedikit memiliki persamaan dengan data parameter, namun mood board sendiri dibuat lebih kompleks dalam menjabarkan keinginan dari seorang klien dan kriteria desain yang telah ditentukan.



Gambar 4.1.1. Penjabaran Mood Board Smart Class.

Sumber : Mahasiswa (2021)

d. Tahap pelaksanaan gambar konseptual Pengerjaan desain gambar konseptual ini menggunakan media 3D rendering dan hanya mencakup gambar perspektif desain ruang Smart Class dan denah penataan fasilitas ruang kelas. Proses 3D rendering atau visualisasi 3D merupakan hal yang penting, dikarenakan berperan dalam mempresentasikan sebuah rancangan kepada klien untuk memudahkan dalam memahami gambar yang sesuai dengan keinginannya, sehingga nantinya dapat mempermudah dan mempercepat proses pengambilan keputusan oleh klien.



Gambar 4.1.2. Gamabar 3D Konsep Smart Class.

Sumber : Mahasiswa (2021)

4.2 Alih Keterampilan

Secara umum, selama pelaksanaan magang/praktik kerja pada perusahaan Bello Desain, mahasiswa telah mendapatkan banyak ilmu-ilmu baru dibidang keterampilan, ilmu-ilmu yang telah didapatkan tersebut meliputi tentang :

- a. Bagaimana cara membuat gambar konseptual yang cepat, baik, dan benar melalui media atau aplikasi 3D modeling
- b. Bagaimana cara memvisualisasikan sebuah gagasan/ide pada sebuah proyek yang dirancang melalui media 3D rendering
- c. dan, Bagaimana cara merancang sebuah proyek yang dapat memenuhi keinginan klien dan menyesuaikan dengan kebutuhan untuk menunjang aktivitas dalam ruang yang di desain.

4.3 Alih Teknologi

Selama pelaksanaan magang/praktik kerja pada perusahaan Bello Desain khususnya dalam bidang alih teknologi, mahasiswa mendapatkan sedikit wawasan dan teknik baru untuk menjalankan atau menggunakan teknologi-teknologi yang ada. Teknologi tersebut digunakan dalam mengerjakan sebuah gambar konseptual pada sebuah aplikasi digital 2D dan 3D. Teknik ini memiliki sedikit perbedaan terhadap teknik yang sebelumnya telah didapatkan pada proses perkuliahan, yang dimana pada saat perkuliahan mahasiswa terlebih dahulu menggunakan program gambar 2D kemudian dilanjutkan dengan proses 3D modeling.

Namun, dalam pelaksanaan magang/praktik kerja pada Bello Desain, mahasiswa terlebih dahulu menggunakan program gambar 3D modeling, proses ini dilakukan dikarenakan untuk menghemat waktu mahasiswa dalam menuangkan ide-ide dari seorang klien dalam suatu proyek yang dirancang sekaligus dapat mempercepat penyerahan gambar konsep kepada klien, sehingga klien nantinya dapat memberikan keputusan yang lebih lanjut, sehingga mahasiswa dapat melanjutkan ke tahap gambar kerja 2D untuk diberikan kepada pegawai bangunan (tukang) mewujudkan sebuah desain yang diinginkan oleh klien.

Dari teknik dan teknologi yang telah didapat, kemudian mahasiswa menerapkan seluruh ilmu tersebut ke dalam pengerjaan proyek desain Smart Class dan desain interior ruang kelas pada SMKN 3 Singaraja, seperti pembuatan desain furniture melengkung dan pada bagian plafond , denah penataan fasilitas, dan lain-lain.

Dari seluruh penjelasan mengenai alih pengetahuan, alih keterampilan, dan alih teknologi oleh perusahaan Bello Desain dalam dunia arsitektur dan interior, bahwa secara umum sistem pelaksanaan yang dirancang memiliki beberapa tahap-tahap agar dapat menyesuaikan dan meyakinkan dari keinginan desain oleh klien sehingga dapat mempercepat pengambilan keputusan oleh klien dalam mewujudkan proyek tersebut, diantaranya adalah :

- a. Tahap awal : diskusi mengenai Desain ruang yang ingin diwujudkan oleh klien, berupa jenis ruang kelas, kondisi dalam ruang, kebutuhan klien dalam proyek yang diserahkan, dan penggalian ide bersama klien melalui referensi-referensi yang ada pada media internet dan proses gambar sketsa.
- b. Tahap kedua : mengecek dan menguraikan pendataan yang telah didapatkan pada tahap diskusi, hal ini merupakan hal yang cukup penting dikarenakan dapat menentukan dan menyesuaikan dengan jenis gambar rancangan/desain kedepannya.
- c. Tahap ketiga : dengan penentuan konsep desain, dalam tahap konsep disini lebih menekankan kepada penerapan gaya desain yang diinginkan dan telah disepakati bersama klien. Penerapan gaya desain ini dapat menggunakan bantuan susunan mood board dan penjabaran ide (mind mapping) yang telah diajukan oleh mahasiswa dalam media kertas dan media digital lainnya.
- d. Tahap ke empat : menerjemahkan/menuangkan seluruh keinginan klien dengan ilmu yang diperoleh mahasiswa dalam pembuatan gambar konseptual melalui media 3D modeling dan 3D rendering. Tahap pembuatan gambar konseptual melalui media 3D modeling ini berperan sangat kompleks, dikarenakan dapat mempercepat mahasiswa dalam melakukan proses desain dan menuangkan ide dari atau keinginan klien dengan penerapan warna, material, dan fasilitas pada proyek yang diberikan, sehingga nantinya penyerahan gambar konseptual dapat dipahami dengan mudah oleh klien dan dapat mempercepat pengambilan keputusan atau kesepakatan bersama dalam mewujudkan desain yang telah dibuat.



Gambar 4.1.3. Ruang kelas sebelum rencana desain.

Sumber : Mahasiswa (2021)



Gambar 4.1.4. Desain akhir ruang Smart Class.

Sumber : Mahasiswa (2021)

SIMPULAN

- a. Secara umum, pelaksanaan magang/praktik kerja ini dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa dalam hal wawasan dan ilmu-ilmu baru yang ada pada sebuah perusahaan yang dipilih, seperti bagaimana menghadapi suatu permasalahan dalam sebuah pekerjaan baik secara teknis maupun nonteknis yang sesuai dengan bidang dan arahan owner perusahaan dengan cara menggabungkan ilmu-ilmu yang telah didapatkan pada proses perkuliahan sebelumnya, sehingga nantinya mahasiswa dapat menjadi pekerja atau pengusaha yang berkompeten/profesional di bidangnya.
- b. Khususnya selama pelaksanaan magang/praktik kerja pada perusahaan Bello Desain, mahasiswa memperoleh ilmu-ilmu yang baru mengenai bagaimana skop/lingkup pekerjaan perusahaan dalam bidang konsultan

DAFTAR PUSTAKA

- Hasnawi, Haris, dkk. 2021. *Petunjuk Teknis Magang/Praktik kerja*. Badan Penerbit UNM Gedung Perpustakaan. Universitas Negeri Makasar.
- Kurniati, Indah, 2014, *Pengaruh Citra Merek Terhadap Keputusan Pembelian Teh Siap Minum Dalam Kemasan Merek Teh Botol Sosro*. Politeknik Negeri Sriwijaya, Sumatra Selatan. Tersedia di : <http://eprints.polsri.ac.id/674/> (diakses pada 2021)
- Stefany, Olivia. 2015. *Analisis Faktor Yang Mendukung Kesuksesan Proyek Gedung Bagi Kontraktor di Kota Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Atma Yogyakarta. Tersedia di : <http://e-journal.uajy.ac.id/7701/3/TS213781.pdf> (diakses 2021)