

LAPORAN MAGANG MBKM BD STUDIO MEDAN

***Disusun Untuk Memenuhi Tuntutan Tugas dan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Kelulusan Pada Seminar Magang MBKM dan Konversi
Nilai Mata Kuliah***

Disusun Oleh :

MUHAMMAD ANDHIGA SATRIA

228140002

Dosen Pembimbing :

YUNITA SYAFITRI RAMBE , ST. , MT.



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2024

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 18/8/26

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)18/8/26

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN MAGANG DI BD STUDIO MEDAN

Disusun Oleh :

MUHAMMAD ANDHIGA SATRIA
228140002

Laporan ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh nilai Magang Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka pada tanggal 24 Januari 2025.

Diketahui Oleh :

Kepala Prodi Arsitektur

Dosen Pembimbing

Yunita Syafitri Rambe , ST , MT.

Yunita Syafitri Rambe , ST , MT.

Prinsipal Arsitek BD Studio

Ar.Irwan Arifin Lubis, IAI

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS
MEDAN AREA MEDAN
2024

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT Tuhan yang Maha Esa, juga senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Magang MBKM ini sebagaimana mestinya, dengan segala kekurangan dan kelebihanannya.

Laporan ini berisi kegiatan yang penulis lakukan saat melaksanakan Magang MBKM di BD Studio Medan, selama kurang lebih 4 bulan. Laporan Magang ini diajukan untuk memenuhi tuntutan tugas dan salah satu syarat konversi nilai mata kuliah. Dalam mengerjakan Laporan Magang MBKM ini tidak sedikit penulis menghadapi kesulitan serta hambatan baik teknis maupun non teknis. Namun atas berkat dari Tuhan yang Maha Esa, juga berkat usaha, doa, semangat, bantuan, bimbingan serta dukungan yang penulis terima baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan Laporan Magang MBKM ini.

Terwujudnya penulisan Laporan Magang MBKM ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis juga bermaksud menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah banyak membantu penulis sehingga dapat tersusunnya laporan Magang MBKM ini, antara lain penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Yunita Syafitri Rambe , ST , MT. selaku kepala program studi Arsitektur Universitas Medan Area yang telah memberikan pengesahan dalam laporan magang MBKM sekaligus dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahnya kepada penulis selama pelaksanaan magang MBKM.
2. Bapak Ar. Irwan A. Lubis, IAI selaku Prinsipal Arsitek BD Studio tempat penulis melakukan magang MBKM yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan magang di BD Studio serta telah banyak memberikan ilmu,pengalaman,dan bimbingan kepada penulis selama magang MBKM.
3. Keluarga besar BD Studio Medan, yang selalu memberikan semangat,bantuan,dorongan,dan bimbingan kepada penulis selama berada di lingkungan BD Studio Medan.

4. Kedua orang tua yang senantiasa tak pernah lelah memberikan doa dan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan magang MBKM ini.
5. Semua pihak, yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu per satu, terima kasih atas do'a dan dukungannya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan magang MBKM ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dalam penyempurnaan penulisan laporan magang ini. Akhir kata, dengan mengharap ridho dari Allah Subhanawata'ala, semoga laporan magang MBKM ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin. Dengan kerendahan hati perkenankanlah penulis menyampaikan permohonan maaf apabila ada kata-kata yang kurang berkenan di dalam laporan ini.

Medan, 24 Januari 2025

Hormat Saya,

Muhammad Andhiga Satria

228140002

DAFTAR ISI

Contents

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN MAGANG DI BD STUDIO MEDAN	2
KATA PENGANTAR	3
DAFTAR ISI.....	5
DAFTAR GAMBAR	1
DAFTAR TABEL.....	2
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Maksud dan Tujuan	2
1.3. Waktu dan Tempat Pelaksanaan.....	3
1.4. Lingkup Magang	3
1.5. Tata Cara Pelaksanaan Magang	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II	6
PROFIL INSTITUSI DAN PROYEK MAGANG MBKM	6
2.1. Profil Institusi	6
2.2. Struktur Organisasi	6
2.3. Pengertian	7
2.3.1. Arsitektur	7
2.3.2. Arsitek (Principal Arsitek).....	7
2.3.3. Kepala Institusi	8
2.3.4. Admin / Sekretasis.....	8
2.3.5. Kontraktor	8
2.3.6. Junior Architect	8
2.3.7. Drafter	8
2.3.8. Intern Architect (Magang)	9
2.4. Anggota Institusi.....	9
2.5. Proyek / Kegiatan Magang.....	10
BAB III	11
PELAKSANAAN MAGANG DAN PEMBAHASAN KRITIS.....	11
3.1 Pelaksanaan Magang	11
3.2 Tahap Persiapan.....	12
3.3 Jadwal Kegiatan Magang	13
3.4 Deskripsi Pekerjaan	13

3.4.1.	Private House Mr.Jefry Sihombing - Simalingkar.....	13
3.4.2.	Sayembara Design BANGUNAN GEDUNG HIJAU ,Kantor Lurah Bulu Lor - Semarang	15
3.4.3.	Miga Beach Hotel – Gunungsitoli,Nias.....	17
3.4.4.	Cafe Villa Ganding - Kabanjahe.....	18
3.4.5.	Medan Club – Karya Jaya.....	19
3.4.6.	Universitas Satya Terra Bhineka	20
3.4.7.	Kantor PTPN IV – Letjen Suprpto.....	21
3.4.8.	Private House Mr Andrian.....	22
3.4.9.	Casa Arcadia Club House	23
3.4.10.	Qi 3.0 Graha Niaga - Medan	24
3.4.11.	Sayembara Masjid PUSPEMKAB – Serang	25
3.4.12.	Sayembara Gedung A Vokasi Univ. Brawijaya	26
3.4.13.	Institut Syeikh Abdul Halim Hasan – Binjai.....	27
3.5.	Lingkungan Magang MBKM.....	28
3.6.	Kegiatan Magang MBKM.....	30
3.7.	Masalah Dalam Pengerjaan	116
3.8.	Solusi Dalam Pengerjaan.....	116
3.9.	Perbandingan Antara Teori Perkuliahan dengan di Lapangan	116
3.1.	Kesimpulan	118
BAB IV PENUTUP		118
3.2.	Saran	118
DAFTAR PUSTAKA		119
LAMPIRAN		120

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1. 1 Dok. Test dan interview di Bumi Design Studio Medan</i>	<i>4</i>
<i>Gambar 2. 1 Anggota BD Studio</i>	<i>9</i>
<i>Gambar 3. 1 Dok. Minggu pertama magang BDS</i>	<i>11</i>
<i>Gambar 3. 2 Dok. Melakukan pekerjaan di bd studio medan</i>	<i>12</i>
<i>Gambar 3. 4 Private House Mr.Jefry Sihombing – Simalingkar</i>	<i>14</i>
<i>Gambar 3. 5 Dok. Visual Interior Private House Mr.jefry Sihombing-Simalingkar</i>	<i>14</i>
<i>Gambar 3. 6 Dok.Tahap pemasangan dan pengecekan batu kali - Simalingkar</i>	<i>14</i>
<i>Gambar 3. 7 Panel Sayembara Kantor Lurah Bulu Lor-Semarang</i>	<i>15</i>
<i>Gambar 3. 8 Dok .Beberapa dokumentasi dari sayembara.....</i>	<i>16</i>
<i>Gambar 3. 9 Miga Beach Hotel Gunungsitoli , Nias.....</i>	<i>16</i>
<i>Gambar 3. 10 Alternatif Exterior Cafe Villaganding</i>	<i>18</i>
<i>Gambar 3. 11 Interior Medan Club – Karya Jaya.....</i>	<i>19</i>
<i>Gambar 3. 12 Interior FEB Univ.Satya Terra Bhineka</i>	<i>20</i>
<i>Gambar 3. 13 Ruang Meeting Kantor PTPN IV – Letjen Suprpto</i>	<i>21</i>
<i>Gambar 3. 14 Private House Mr. Amdrian.....</i>	<i>22</i>
<i>Gambar 3. 15 Club House – Casa Arcadia.....</i>	<i>23</i>
<i>Gambar 3. 16 Qi 3.0 – Graha Niaga</i>	<i>24</i>
<i>Gambar 3. 17 Masjid 99 Cahaya Doa PUSPEMKAB – Serang.....</i>	<i>25</i>
<i>Gambar 3. 18 Gedung A Vokasi Univ. Brawijaya – Kepanjen.....</i>	<i>26</i>
<i>Gambar 3. 19 Kantin Institut Syeikh Abdul Halim Hasan – Binjai.....</i>	<i>27</i>
<i>Gambar 3. 20 Foto Bersama Seluruh Tim BD Studio.....</i>	<i>29</i>
<i>Gambar 3. 21 Suasana di BD Studio</i>	<i>29</i>

DAFTAR TABEL

<i>Table 1 . Jadwal Kegiatan Magang</i>	<i>13</i>
<i>Table 2. Kegiatan Harian Magang Minggu Pertama.....</i>	<i>36</i>
<i>Table 3. Kegiatan Harian Magang Minggu Kedua</i>	<i>44</i>
<i>Table 4. Kegiatan Magang Minggu Ketiga</i>	<i>50</i>
<i>Table 5. Kegiatan Harian Magang Minggu Ke Empat.....</i>	<i>53</i>
<i>Table 6. Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-lima</i>	<i>57</i>
<i>Table 7 . Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-enam.....</i>	<i>61</i>
<i>Table 8.Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-tujuh</i>	<i>63</i>
<i>Table 9 . Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-delapan.....</i>	<i>66</i>
<i>Table 10 . Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-sembilan</i>	<i>68</i>
<i>Table 11. Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-sepuluh</i>	<i>73</i>
<i>Table 12 . Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-sebelas.....</i>	<i>78</i>
<i>Table 13 . Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-dua belas</i>	<i>84</i>
<i>Table 14 . Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-tiga belas.....</i>	<i>92</i>
<i>Table 15 . Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-empat belas</i>	<i>98</i>
<i>Table 16 . Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-Limabelas</i>	<i>103</i>
<i>Table 17 . Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-Enambelas.....</i>	<i>108</i>
<i>Table 18 . Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-Tujuhbelas.....</i>	<i>110</i>
<i>Table 19 Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-delapanbelas.....</i>	<i>111</i>
<i>Table 20 . Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-sembilan belas</i>	<i>115</i>

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Magang merupakan bentuk perkuliahan melalui kegiatan bekerja secara langsung di dunia kerja. Magang ini merupakan suatu kegiatan praktik bagi mahasiswa dengan tujuan mendapatkan pengalaman dari kegiatan tersebut, yang nantinya dapat digunakan untuk pengembangan profesi. Magang ini juga membantu mahasiswa memperoleh wawasan tentang kultur, kreativitas, tanggung jawab, disiplin dan proses bisnis dalam industri arsitektur, serta membangun jaringan dan hubungan dengan profesional lain. Oleh karena itu, magang dianggap sebagai bagian penting dari pendidikan dan pengembangan karier dalam bidang arsitektur, membantu mempersiapkan mahasiswa dalam mengatasi segala masalah yang muncul di dunia arsitektur.

Dalam hal ini ada dua belah pihak yaitu lembaga pendidikan serta dunia usah/ dunia industri (perusahaan/studio arsitektur) yang secara bersama-sama menyelenggarakan suatu program pendidikan dan pelatihan magang. Penulis melaksanakan magang ini melalui Program Kompetisi Kampus Merdeka yang diselenggarakan oleh program studi Arsitektur Universitas Medan Area tahun 2023. Program MBKM ini dilaksanakan sebagai salah satu syarat untuk mengkonversi nilai pada mata kuliah pada semester yang akan diambil dengan jumlah total konversi adalah 20 sks. Program magang MBKM ini secara langsung memberikan dampak positif bagi mahasiswa melalui pembelajaran di tempat kerja (experiential learning) atau di lapangan dengan tenggang waktu satu semester. Selama pelaksanaan magang, mahasiswa akan memperoleh hard skills maupun soft skills.

Penulis dalam hal ini melaksanakan magang di salah satu biro arsitektur yang ada di Kota Medan, yaitu BD Studio. BD Studio merupakan Biro (Konsultan) Arsitektur Profesional yang berlokasi di Medan yang menyediakan Jasa Konsultasi Arsitektur, Desain Arsitektur, Interior dan Landscape untuk seluruh wilayah Indonesia. BD Studio dipimpin oleh Ar. Irwan A Lubis, IAI sebagai Arsitek Prinsipal yang merupakan lulusan Universitas Diponegoro tahun 2006. BD Studio merupakan singkatan dari 'Bumi Design Studio' yang memiliki Visi Misi 'menghasilkan dan merawat Desain Arsitektur yang

berorientasi pada alam dan berkarakter menjadi lebih membumi dan dapat dinikmati oleh semua kalangan. Selama proses magang berlangsung, penulis diberikan kesempatan untuk bertugas menjadi tim Designer dan Visual Artist. Beberapa pekerjaan yang dilakukan berupa rumah tinggal, hotel, universitas, bangunan komersil (restaurant, café, kantor, ballroom, karaoke, gym, spa & wellness center), survey lapangan serta pengukuran. Selain proyek tersebut, penulis juga mengikuti beberapa kompetisi design arsitektur.

Program magang ini diharapkan mampu menjadi salah satu batu loncatan kepada mahasiswa untuk lebih memahami/mengerti bagaimana dunia kerja arsitektur profesional serta dapat menambah ilmu pengetahuan dalam dunia arsitektur.

1.2. Maksud dan Tujuan

Maksud pelaksanaan magang MBKM ini adalah untuk mempersiapkan peserta magang sebagai calon arsitek muda dalam menghadapi dunia kerja di lingkungan yang profesional. Program ini membantu penulis untuk memperoleh ilmu dan pengalaman yang cukup dalam dunia kerja serta pembelajaran langsung di tempat kerja (experiential learning) untuk mencapai kemampuan hardskill maupun softskill yang lebih baik.

Tujuan – tujuan lain diantaranya sebagai berikut :

1. Untuk memenuhi persyaratan kurikulum mata kuliah program studi arsitektur Universitas Medan Area.
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh dari kampus ke dunia kerja yang sesungguhnya.
3. Mempelajari tahapan/mechanisme yang dilakukan sebagai seorang arsitek dalam memulai/merancang/melaksanakan sebuah proyek.
4. Mengembangkan hubungan dan jaringan jangka panjang dengan rekan seprofesi di bidang arsitektur
5. Menambah keterampilan secara praktis, ilmu dan wawasan tentang kultural dalam berarsitektur, serta
6. Berlatih mendengarkan dan memahami apa yang diinginkan dan dibutuhkan klien, serta bagaimana mereka ingin pekerjaannya diselesaikan, yang kemudian dituangkan dan diwujudkan dalam sebuah desain.

1.3. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Tempat pelaksanaan magang adalah di BD studio yang berlokasi di Perumahan Citra Setia Budi Residence, Jl. Bunga Wijaya Kesuma ,Setia Budi, Medan. Magang dilaksanakan selama 4 bulan ,dimulai dari tanggal 2 September 2024 – 10 Januari 2025.

1.4. Lingkup Magang

Lingkup pekerjaan yang penulis kerjakan selama magang berfokus pada perencanaan, masalah dan solusi dalam perencanaan sebuah proyek. Dalam lingkup pekerjaan tersebut penulis menjadi *team support* dalam perencanaan desain berupa konsep, 3d modeling, interior, visualizer, hingga gambar kerja/detail, sehingga penulis harus mampu mengaplikasikan aplikasi yang mendukung pekerjaan tersebut baik secara 3 dimensi dan/atau 2 dimensi.

1.5. Tata Cara Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan magang dilakukan dengan mengikuti tahapan – tahapan yang telah ditetapkan oleh prodi arsitektur Universitas Medan Area. Diawali dengan seleksi berkas oleh kampus, kemudian dilanjutkan dengan seleksi perancangan dan kemampuan software yang diikuti oleh kurang lebih 30 peserta. Setelah kedua tahap itu selesai dan dinyatakan lulus seleksi di Universitas Medan Area (UMA) penulis melakukan *test dan interview* di perusahaan tujuan magang (BD Studio) bersama 5 peserta lainnya yang diutus oleh kampus bersama dengan penulis untuk melakukan tes di perusahaan tersebut. Hasil dari *test dan interview* perusahaan , 2 diantara 5 peserta *test dan interview* dinyatakan lulus untuk magang di BD Studio. Setelah melewati semua tahap, penulis memulai magang di perusahaan yang bersangkutan.



Gambar 1. 1 Dok. test dan interview di Bumi Design Studio Medan

Dalam pelaksanaan magang ini penulis dilibatkan/berpartisipasi kedalam beberapa pekerjaan berupa gambar kerja, konsep design, survei lapangan, meeting dengan klien dan pekerjaan lainnya yang bersifat perencanaan dan perancangan arsitektur. Selama proses magang, penulis tetap di bimbing dan di arahkan oleh prinsipal arsitek, junior arsitek, in charge project, 3D artist, dan juga ahli struktur dan semua pihak yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan dalam perusahaan tersebut.

Partisipasi aktif yang dilakukan oleh penulis memberikan manfaat berupa pengetahuan mengenai banyak hal bukan hanya tentang teknis desain dalam arsitektur tetapi juga tentang komunikasi, kerjasama tim, manajemen waktu, dan peduli akan lingkungan kerja.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang pelaksanaan magang MBKM, maksud dan tujuan, batasan waktu dan tempat, ruang lingkup magang, tata cara pelaksanaan magang dan sistematika penulisan.

BAB II PROFIL INSTITUSI DAN PROYEK MAGANG MBKM

Berisikan tentang profil institusi yang menggambarkan secara singkat mengenai institusi tempat penulis melakukan magang dan deskripsi singkat tentang proyek/kegiatan yang penulis kerjakan selama magang berlangsung selama 4 bulan.

BAB III KEGIATAN MAGANG MBKM DAN PEMBAHASAN KRITIS

Berisikan tahap pelaksanaan magang MBKM, laporan deskripsi pekerjaan, masalah dan solusi dalam pengerjaan serta keterlibatan penulis dalam perusahaan apa saja yang penulis kerjakan, kapan, berapa lama, dengan siapa, hasil, foto, gambar, peta/grafik dan bahan pendukung tentang magang yang penulis kerjakan dan komentar kritis penulis tentang apa saja yang penulis kerjakan selama melakukan magang

BAB IV PENUTUP

Berisikan kesimpulan dari keseluruhan tentang pelaksanaan kegiatan magang MBKM dan saran yang didapat mengenai ilmu saat melaksanakan magang MBKM.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN – LAMPIRAN

1. Fotokopi Surat di terima Magang dari Instansi
2. Fotokopi surat keterangan selesai magang dari instansi yang di lengkapi penilaian kinerja praktikan selama magang
 - LogBook 1 Asli
 - LogBook 2 Asli
 - Logbook 3 Asli

BAB II

PROFIL INSTITUSI DAN PROYEK MAGANG MBKM

2.1. Profil Institusi

Nama : BD Studio

Alamat Institusi : Jl. Bunga Wijaya Kesuma , Perumahan Citra Setiabudi
Residence no.A6 , Setia Budi ,Medan , Sumatera Utara ,
Indonesia.

Nama Pendiri : Ar. Irwan A. Lubis ,IAI

Kecamatan : Medan Selayang

Kota / Kabupaten : Medan

Provinsi : Sumatera Utara

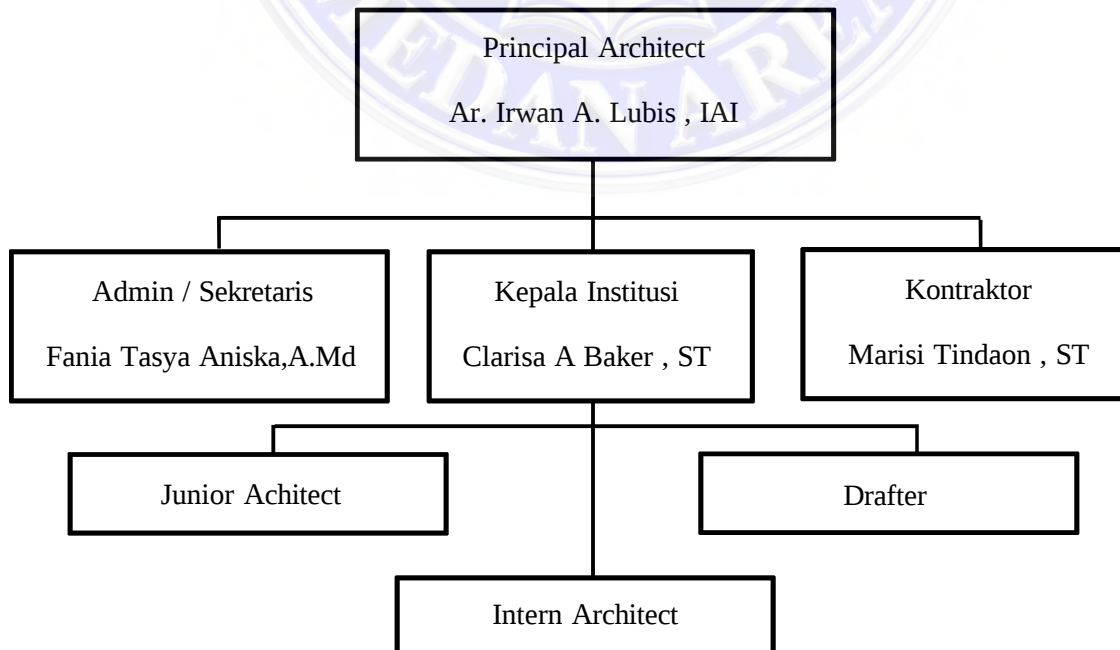
Kode Pos : 20131

Email : bdstudio.medan@gmail.com

Telepon : 081282826613

Instagram : bd.studiomedan

2.2. Struktur Organisasi



2.3. Pengertian

2.3.1. Arsitektur

Arsitektur dapat diartikan sebagai seni dan ilmu merancang serta membangun struktur fisik, seperti bangunan, dengan memperhatikan berbagai aspek, termasuk keindahan, fungsionalitas, dan keberlanjutan. Berikut adalah beberapa aspek kunci yang terkandung dalam definisi arsitektur:

- a. Seni dan Ilmu : Arsitektur merupakan perpaduan antara seni dan ilmu.
- b. Rancangan dan Konstruksi : Arsitektur melibatkan proses perancangan (design) dari sebuah struktur, yang mencakup elemen-elemen seperti bentuk, proporsi, pencahayaan, dan tata letak.
- c. Fungsionalitas : Desain harus mempertimbangkan tujuan penggunaan bangunan dan bagaimana bangunan tersebut dapat memberikan solusi yang efektif dan nyaman bagi penghuninya.
- d. Keindahan : Desain yang estetik dapat menciptakan pengalaman visual yang memuaskan dan meningkatkan kualitas lingkungan binaan.
- e. Keberlanjutan : Dalam konteks modern, keberlanjutan menjadi semakin penting dalam arsitektur. Ini melibatkan perhatian terhadap dampak lingkungan, penggunaan sumber daya, dan efisiensi energi selama proses desain dan konstruksi.
- f. Pengaruh Lingkungan : Arsitektur juga berkaitan dengan hubungan antara struktur dan lingkungannya. Bagaimana sebuah bangunan berinteraksi dengan konteks alam dan lingkungan sekitarnya menjadi pertimbangan penting.

2.3.2. Arsitek (Principal Arsitek)

Principal architect adalah jabatan atau peran di dalam dunia arsitektur. Seorang principal architect biasanya adalah arsitek senior yang memiliki tanggung jawab utama dalam sebuah firma arsitektur atau proyek arsitektur tertentu. Arsitek adalah seorang profesional yang memiliki keahlian dalam merancang dan merencanakan bangunan, struktur, dan lingkungan fisik. Tugas utama seorang arsitek adalah menggabungkan keahlian artistik, ilmiah, dan teknis untuk menciptakan desain bangunan yang estetik, fungsional, dan aman.

2.3.3. Kepala Institusi

Kepala Institusi adalah seseorang yang memegang peran kepemimpinan utama di sebuah institusi. Posisi ini memiliki tanggung jawab besar dalam mengelola dan membimbing seluruh operasi serta pengambilan keputusan strategis.

2.3.4. Admin / Sekretasis

Seorang admin atau sekretaris memiliki peran dalam menjaga kelancaran operasional dan administratif di dalam perusahaan. Peran ini melibatkan berbagai tanggung jawab yang mendukung manajemen dan staf perusahaan.

2.3.5. Kontraktor

Kontraktor adalah seorang profesional yang bertanggung jawab atas pelaksanaan dan pengelolaan proyek konstruksi. Peran kontraktor melibatkan koordinasi, pengawasan, dan eksekusi pekerjaan konstruksi sesuai dengan rencana dan spesifikasi yang telah ditetapkan. Seorang kontraktor memiliki tanggung jawab dalam menyediakan berbagai material, peralatan, tenaga kerja, hingga segala hal yang diperlukan dalam masalah pembangunan proyek.

2.3.6. Junior Architect

Arsitek junior adalah karyawan tingkat awal di bidang arsitektur. Junior arsitek adalah seseorang yang berada pada tahap awal atau tingkat pemula dalam karir arsitekturnya. Mereka biasanya bekerja di bawah pengawasan arsitek senior, namun mereka juga mungkin ditugaskan untuk menyelesaikan proyek kecil sendiri. Istilah ini biasanya merujuk pada seseorang yang baru saja lulus dari sekolah arsitektur atau masih dalam tahap awal pengalaman kerja di industri arsitektur.

2.3.7. Drafter

Drafter adalah teknisi teknik yang membuat gambar atau rencana teknis terperinci untuk mesin, bangunan, elektronik, infrastruktur, dll. Drafter menggunakan perangkat lunak komputer dan sketsa manual untuk mengubah desain, rencana, dan tata letak insinyur dan arsitek menjadi satu set gambar teknis. Jika arsitektur bekerja untuk mendesain sebuah bangunan, maka tugas drafter adalah

menggambarnya jauh lebih detail dari seorang arsitek, khususnya di sisi interiornya.

2.3.8. Intern Architect (Magang)

Intern architect adalah seorang individu yang sedang menjalani program magang atau pelatihan dalam bidang arsitektur sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh lisensi arsitek atau untuk mendapatkan pengalaman kerja yang lebih luas dalam industri arsitektur. Status ini mencerminkan tingkat pengalaman yang berada di antara mahasiswa arsitektur yang baru lulus dan arsitek berlisensi yang lebih berpengalaman.

2.4. Anggota Institusi

BD Studio di pimpin oleh seorang profesional arsitek yaitu Ar.Irwan Arifin Lubis, IAI yang memiliki tim kerja sebanyak 13 orang di antara nya terdapat junior arsitek, kontraktor, 3D artis dan mahasiswa/i magang.



Gambar 2. 1 Anggota BD Studio

2.5. Proyek / Kegiatan Magang

Penulis ikut terlibat kedalam beberapa proyek pekerjaan selama magang di BD Studio, diantaranya sebagai berikut :

1. Private House Mr.Jefry Sihombing – Simalingkar
2. Sayembara Design Bangunan Gedung Hijau ,Kantor Lurah Bulu Lor – Semarang
3. Miga Beach Hotel – Gunungsitoli,Nias
4. Café Villa ganding - Kabanjahe
5. Universitas Satya Terra Bhinneka - Medan
6. Institut Syekh Abdul Halim Hasan - Binjai
7. Kantor PTPN IV – Medan
8. Qi 3 Ghana Niaga – Medan
9. Karya Jaya Medan Club
10. Private House Mr.Andrian & Ms Lia
11. Casa Arcadia Club Housee
12. Sayembara Masjid Raya PUSPEMKAB Serang
13. Sayembara Gedung Vokasi A Univ. Brawijaya Kepanjen

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG DAN PEMBAHASAN KRITIS

3.1 Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan Magang , penulis ditugaskan dalam pengerjaan 3D Design ,DED, Visualizer dan beberapa hal lain yang berkaitan dengan perancangan arsitektur sehingga penulis harus mampu menguasai Software yang mendukung pekerjaan tersebut. Keseharian penulis dalam melaksanakan pekerjaan di lapangan terkadang tidak hanya berfokus pada satu proyek,tetapi terkadang berpindah-pindah dalam mengerjakan pekerjaan tersebut dikarenakan satu dan lain hal sehingga mengutamakan prioritas deadline pada hari tersebut , sehingga penulis harus mampu bekerja dengan cepat dan tepat.

Selama melaksanakan kegiatan Magang MBKM di BD Studio, Penulis mendapatkan pekerjaan berupa proyek bangunan baru maupun proyek renovasi. Pekerjaan tersebut berupa Rumah tinggal, Caffe ,Restauran ,Kantor ,Hotel ,Universitas ,Institut ,karaoke ,spa&wellness , dan Sayembara arsitektur. Selain daripada itu, Penulis sering dilibatkan oleh studio dalam melaksanakan meeting project dengan klien untuk menambah wawasan dalam berinteraksi dengan pengguna jasa arsitek.

Pelaksana program MBKM,yaitu program studi arsitektur tetap melaksanakan evaluasi magang setiap bulannya dengan dosen pembimbing,dan penulis mengikuti evaluasi MBKM tersebut untuk dapat memperoleh arahan maupun masukan dari dosen pembimbing terkait kegiatan atau project yang dikerjakan penulis selama berkegiatan.



Gambar 3. 1 Dok. Minggu pertama magang BDS

3.2 Tahap Persiapan

Sebagai Intern Architect, Penulis diharuskan dapat menguasai software pendukung dalam perancangan teknis arsitektur seperti AutoCAD dan Sketchup. Penulis juga di haruskan mampu memikirkan konsep perancangan, mendesign baik DED dan 3D Design (eksterior dan intrior) , manajemen waktu untuk menyelesaikan pekerjaan yang di berikan.



Gambar 3. 3 Dok.Melakukan pekerjaan di bd studio medan

3.3 Jadwal Kegiatan Magang

Jadwal kegiatan magang yang berlangsung selama 4 (empat) bulan, terhitung mulai tanggal 2 September 2024 – 10 Januari 2025) adalah sebagai berikut :

Hari	Waktu	Keterangan
Senin - Jumat	08.30 – 17.30 WIB	Ishoma 12.00 – 13.00
Sabtu	08.30 – 14.00 WIB	Ishoma 12.00 – 13.00
Minggu	-	Libur

Table 1 . Jadwal Kegiatan Magang

3.4 Deskripsi Pekerjaan

Selama menjalani kegiatan Magang di BD Studio terdapat beberapa pekerjaan yang penulis ikut berpartisipasi dalam pengerjaannya, sehingga di beberapa proyek tersebut nama penulis ikut turut masuk kedalam team perancangan. Beberapa pekerjaan yang penulis kerjakan, yaitu:

3.4.1. Private House Mr.Jefry Sihombing - Simalingkar

Proyek ini merupakan proyek Private House yang penulis kerjakan pada awal penulis melakukan kegiatan Magang di BD Studio. Diawal magang, penulis diikutsertakan dalam kegiatan pembuatan Foto 3D Visual Render yang dimana penulis membuat tahapan mulai dari menyusun dan mengaplikasikan lingkungan sekitar site ke 3D Model yang sudah dibuat oleh Arsitek, lalu mengambil gambar sequence di bagian Eksterior maupun Interior bangunan. dan penulis bertanggung jawab atas apa yang sudah dikerjakan.



Gambar 3. 4 Private House Mr.Jefry Sihombing – Simalingkar



Gambar 3. 5 Dok. Visual Interior Private House Mr.jefry Sihombing-Simalingkar



Gambar 3. 6 Dok.Tahap pemasangan dan pengecekan batu kali - Simalingkar

3.4.2. Sayembara Design BANGUNAN GEDUNG HIJAU ,Kantor Lurah Bulu Lor - Semarang

Sayembara ini merupakan Sayembara yang penulis ikuti sewaktu magang di BD Studio. Sayembara ini merupakan Sayembara yang diadakan oleh DISTARU Pemerintahan Kota Semarang,yaitu Merupakan salah satu upaya Pemerintah Kota Semarang dalam mensosialisasikan penerapan Bangunan Gedung Hijau di Kota Semarang melalui sayembara untuk mendapatkan perencanaan teknis yang meliputi konsepsi perancangan dan pra rancangan ,Pada Sayembara ini ,penulis bersama 3(tiga) orang lainnya dalam 1(satu) Tim bersama menyelesaikan Sayembara ini. Dalam kompetisi design ini ,penulis dan tim berhasil meraih nominasi 7(Tujuh) besar dengan judul NENUN GUYUB ASRI



Gambar 3. 7 Panel Sayembara Kantor Lurah Bulu Lor -Semarang

Sayembara Design BANGUNAN GEDUNG HIJAU ,Kantor Lurah Bulu Lor ini diikuti oleh mahasiswa/I arsitektur dari berbagai univeristas yang ada di Indonesia,salah satunya adalah Mahasiswa Program Studi Arsitektur Soegijapranata Catholic University (SCU) meraih Juara 1 “Sayembara Desain Bangunan Gedung Hijau (BANGUNAN

GEDUNG HIJAU) Kantor Kelurahan Bulu Lor” .Peserta yang melakukan submit karya nya dari kurang lebih 150 tim mahasiswa dari berbagai kampus diindonesia..Dalam mengikuti kompetisi ini,penulis dan tim telah melalui beberapa tahap penilaian Pengelolaan Tapak, Efisiensi penggunaan energi, Efisiensi penggunaan air, Kualitas udara dalam ruang, Penggunaan material ramah lingkungan, Pengelolaan sampah, dan Pengelolaan limbah. Yang secara holistik memenuhi aspek: KREATIVITAS, EKOLOGIS, EKONOMIS, dan LOKALITAS.. Pada tahap itu,penulis dan tim melakukan presentasi hasil desain dan tanya jawab dengan para dewan Juri. Dari penilaian tersebut,penulis dan tim dinyatakan masuk nominasi 7 terbaik dalam kompetisi desain ini.



Gambar 3. 8 Dok .Beberapa dokumentasi dari sayembara

3.4.3. Miga Beach Hotel – Gunungsitoli,Nias

Miga Beach Hotel merupakan sebuah proyek Pembangunan hotel di Kota Gunungsitoli ,Pulau Nias. Proyek ini merupakan proyek pembangunan dan penataan kembali sebuah kawasan pariwisata dan hotel yang ada di Pulau Nias. Pada proyek ini, penulis berpartisipasi dalam mendesign interior Ballroom & Wedding hall ,Restoran ,Karaoke ,Fitness Center ,Spa & Wellness Center .Kantor pengelola manajemen & Service ,Membuat DED (Detail Engineering Design) Teknis Arsitektur . Proyek ini penulis kerjakan ketika design 3D eksterior secara Keseluruhan selesai dan memiliki beberapa revisi dan perubahan disetiap bangunan yang penulis kerjakan . Pengerjaan gambar melalui aplikasi SketchUp & Autocad.



Gambar 3. 9 Miga Beach Hotel Gunungsitoli , Nias

3.4.4. Cafe Villa Ganding - Kabanjahe

Proyek ini merupakan sebuah proyek pembuatan Exterior & Detail cafe Villa Ganding. Cafe ini merupakan pembangunan lanjutan dari masterplan Villa Ganding Sinabung sebelumnya yang ingin menambah fungsi bangunan di lahannya berupa Cafe. Pada proyek ini, penulis berpartisipasi dalam membuat desain Alternatif dan Detail exterior caffe yang sudah fix. Proyek ini penulis kerjakan dari awal perancangan alternatif design dan membuat detail exterior yang sudah fix . Pengerjaan gambar melalui aplikasi SketchUp & Powerpoint



Gambar 3. 10 Alternatif Exterior Cafe Villaganding

3.4.5. Medan Club – Karya Jaya

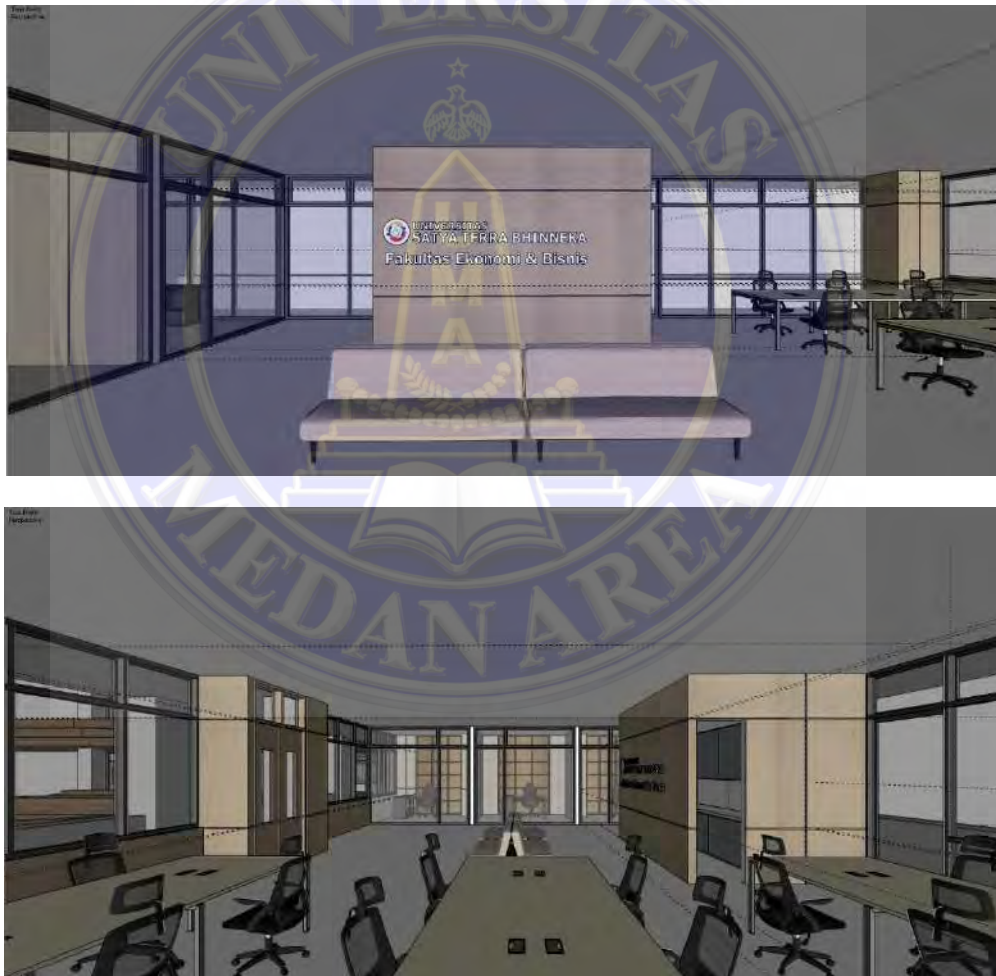
Proyek ini merupakan sebuah proyek Gedung Serbaguna di Jl. Karya Jaya, proyek ini merupakan proyek Perencanaan Pembangunan baru yang di lahan tersebut terdapat beberapa bangunan seperti Hall, Sports Center & Villa Cabin. dan juga pembuatan interior didalamnya. Pada proyek ini, penulis berpartisipasi dalam mengerjakan pembuatan 3D Visualisasi Interior. Proyek ini penulis kerjakan ketika Perencanaan Desain & Struktural berlangsung. Pengerjaan gambar melalui aplikasi SketchUp & Powerpoint.



Gambar 3. 11 Interior Medan Club – Karya Jaya

3.4.6. Universitas Satya Terra Bhineka

Universitas Satya Terra Bhineka merupakan proyek yang site nya berlokasi di Sunggal, Medan, Sumatera Utara. Proyek ini merupakan proyek perencanaan & pembangunan Universitas yang diusung oleh Bp. Sofyan Tan. Pada proyek ini, penulis berpartisipasi dalam Pembuatan Interior di gedung Fakultas Ekonomi & Bisnis. Salah satunya pembuatan interior di ruang prodi Fakultas Ekonomi & Bisnis.. Proyek ini penulis kerjakan ketika design 3D eksterior dan interior secara Keseluruhan berjalan , hingga dilanjutkan dengan pengerjaan detail perabot . Pengerjaan gambar melalui aplikasi SketchUp & Powerpoint



Gambar 3. 12 Interior FEB Univ. Satya Terra Bhineka.

3.4.7. Kantor PTPN IV – Letjen Suprpto

Kantor PTPN IV merupakan sebuah proyek renovasi sebuah Ruang Meeting. penulis berpartisipasi dalam pembuatan 3D Eksisting. Membuat detail Perabot dan Pemilihan material yang sudah digunakan. Proyek ini penulis kerjakan untuk tahapan selanjutnya untuk pengerjaan di lapangan di mulai. Pengerjaan gambar melalui aplikasi SketchUp dan AutoCad.



Gambar 3. 13 Ruang Meeting Kantor PTPN IV – Letjen Suprpto

3.4.8. Private House Mr Andrian

Proyek ini merupakan sebuah proyek pembangunan rumah pribadi untuk Mr Andrian & Ms Lia. Pada proyek ini, penulis berpartisipasi dalam mengerjakan gambar kerja DED (*Detail Engineering Design*) & Render Ekterior-Interior. Proyek ini penulis kerjakan ditengah tahap perencanaan bangunan berlangsung.. Pengerjaan gambar melalui aplikasi Sketchup, Enscape & AutoCad.



Gambar 3.14. Private House Mr. Amdrian

3.4.9. Casa Arcadia Club House

Proyek ini merupakan sebuah proyek pembangunan Club House untuk perumahan Casa Arcadia. Club House ini terdapat beberapa ruang dan area seperti Ruang Tunggu, Gym & Kolam Renang. Pada proyek ini, penulis berpartisipasi dalam mengerjakan Render Ekterior-Interior. Proyek ini penulis kerjakan ditengah tahap perencanaan bangunan berlangsung.. Pengerjaan gambar melalui aplikasi Sketchup, Enscape.



Gambar 3.15 Club House – Casa Arcadia

3.4.10. Qi 3.0 Graha Niaga - Medan

Proyek ini merupakan sebuah proyek renovasi Karma Spa yang diubah menjadi Qi 3.0 Graha Niaga, penulis berpartisipasi dalam mengerjakan 3D Eksisting, Alternatif Interior & Render Interior. Proyek ini penulis kerjakan ditengah tahap perencanaan bangunan berlangsung.. Pengerjaan gambar melalui aplikasi Sketchup, Enscape.



Gambar 3.16 Qi 3.0 – Graha Niaga

3.4.11. Sayembara Masjid PUSPEMKAB – Serang.

Sayembara ini merupakan Sayembara yang penulis ikuti sewaktu magang di BD Studio. Sayembara ini merupakan Sayembara yang diadakan oleh Pusat Pemerintahan Kabupaten Serang. Sayembara diadakan untuk mendapatkan perencanaan teknis yang meliputi konsepsi perancangan dan pra rancangan ,Pada Sayembara ini ,penulis bersama 4(Empat) orang lainnya dalam 1(satu) Tim bersama menyelesaikan Sayembara ini.



Gambar 3.17 Masjid 99 Cahaya Doa PUSPEMKAB – Serang

3.4.12. Sayembara Gedung A Vokasi Univ. Brawijaya

Sayembara ini merupakan Sayembara yang penulis ikuti sewaktu magang di BD Studio. Sayembara ini merupakan Sayembara yang diadakan oleh Universitas Brawijaya. Kampus Vokasi Univ. Brawijaya ini direncanakan akan dibangun di Kapanjen, Jawa Timur. Dalam Sayembara ini penulis menjadi bagian yang akan memvisualisasikan hasil karya yang sudah disepakati sebelumnya, Karya ini diberi Judul *The SEMINAL* Sayembara diadakan untuk mendapatkan perencanaan teknis yang meliputi konsepsi perancangan dan pra rancangan, Pada Sayembara ini, penulis bersama 4(Empat) orang lainnya dalam 1(satu) Tim bersama menyelesaikan Sayembara ini.



Gambar 3.18 Gedung A Vokasi Univ. Brawijaya – Kapanjen.

3.4.13. Institut Syeikh Abdul Halim Hasan – Binjai

Proyek ini merupakan sebuah proyek renovasi dan pembangunan gedung kantin baru di area Institut Syeikh Abdul Halim Hasan, penulis berpartisipasi dalam mengerjakan DED (Detail Engineering Drawing), Pekerjaan ini juga mencakup pembuatan gambar detail interior. Proyek ini penulis kerjakan ditengah tahap perencanaan bangunan berlangsung.. Pengerjaan gambar melalui aplikasi Sketchup, Autocad & Enscape.

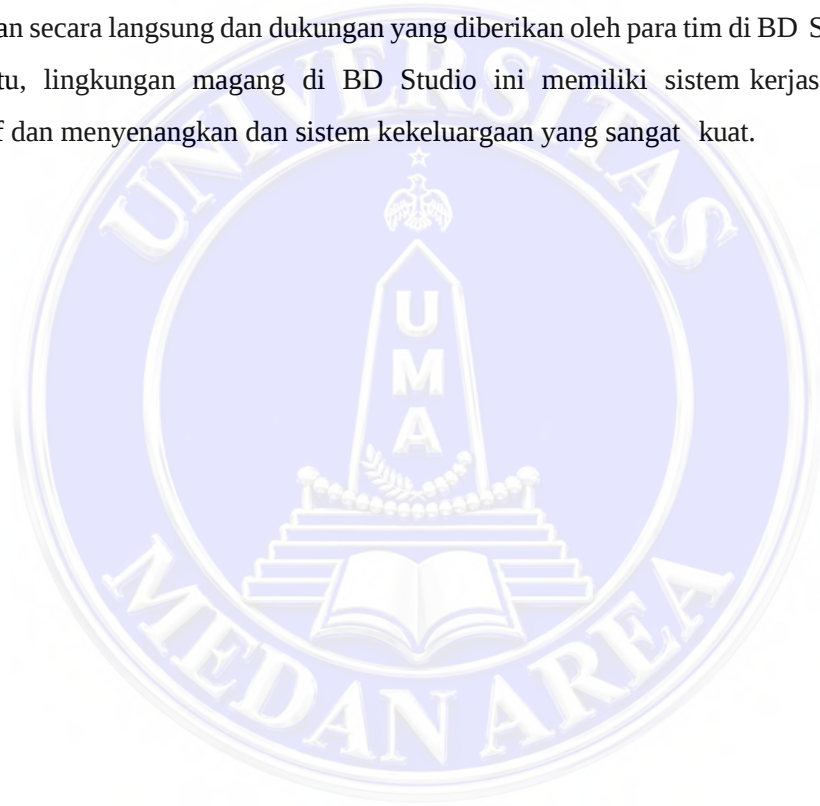


Gambar 3.19 Kantin Institut Syeikh Abdul Halim Hasan – Binjai.

3.5. Lingkungan Magang MBKM

Dalam pelaksanaan magang MBKM di lingkungan BD Studio penulis dibimbing dan ditugaskan oleh *Principal Architect* secara langsung yaitu Bapak Ar. Irwan A. Lubis, IAI yang dibantu dengan pembimbing lapangan oleh beberapa *Junior Architect* dan tim di BD Studio. Selama proses pengerjaan yang ditugaskan, penulis tetap diberikan arahan dan peninjauan terhadap desain yang dikerjakan baik oleh *principal architect* secara langsung maupun *Junior Architect* dan seluruh tim.

Dengan demikian, selama kegiatan berlangsung penulis sangat terbantu karena adanya bimbingan secara langsung dan dukungan yang diberikan oleh para tim di BD Studio Medan. Selain itu, lingkungan magang di BD Studio ini memiliki sistem kerjasama tim yang supportif dan menyenangkan dan sistem kekeluargaan yang sangat kuat.





Gambar 3. 20 Foto Bersama Seluruh Tim BD Studio

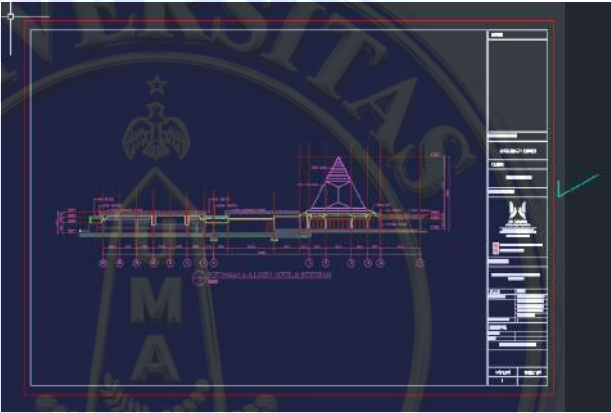


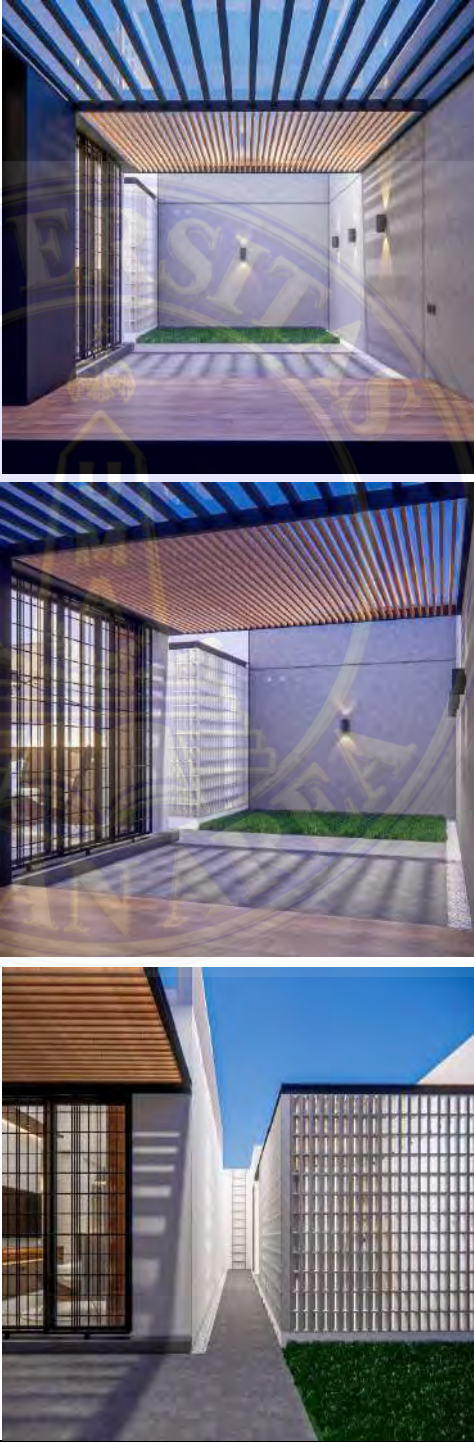
Gambar 3. 21 Suasana di BD Studio

3.6. Kegiatan Magang MBKM

Minggu 1		
No	Tanggal	Kegiatan
1	Senin 2 September 2024	Survey di Kantor PTPN IV Medan  Mengerjakan Visualisasi Render untuk Rumah Bp.Jeffry. penulis mengerjakan proyek ini dengan software Sketchup & Enscape.  C
2	Selasa 3 September 2024	Mengerjakan 3D Eksisting Ruang Meeting Kantor PTPN IV. penulis mengerjakan proyek ini dengan software Sketchup.

		 Kendala : - Hal baru/unik : -
--	--	---

3	Rabu 4 September 2024	Melanjutkan pembuatan 3D Eksisting PTPN IV Membuat potongan CAD Hotel Miga. penulis mengerjakan proyek ini dengan software Sketchup & Autocad.  Kendala : - Hal baru/unik : -
---	--------------------------	---

4	Kamis 5 September 2024	Revisi Render Rumah Bp. Jeffry, di area selasar belakang. penulis mengerjakan proyek ini dengan software Sketchup & Enscape. 
---	---------------------------	---

	 Kendala : - Hal baru/unik : -
--	--

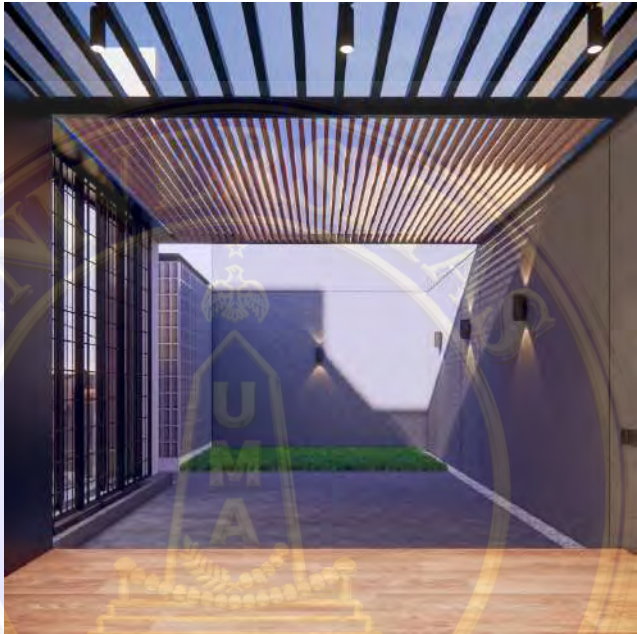
5	Jumat 6 September 2024	Penulis melakukan Revisi Interior terhadap rumah Bp.Jeffry Dan Membuat tambahan potongan Hotel Miga. penulis mengerjakan proyek ini dengan software Sketchup & Enscape.    Kendala : - Hal Baru / Unik : -
---	---------------------------	---

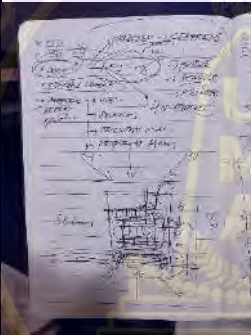
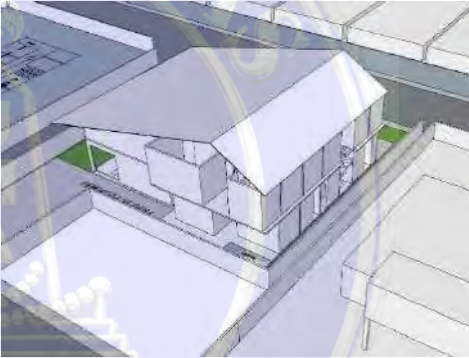
6	Sabtu 7 September 2024	Render Exterior Rumah Ester dengan 2 pilihan Alternatif. penulis mengerjakan proyek ini dengan software Sketchup & Enscape. Alternatif 1 :  Alternatif 2 :  Kendala : - Hal baru / unik : -
---	---------------------------	---

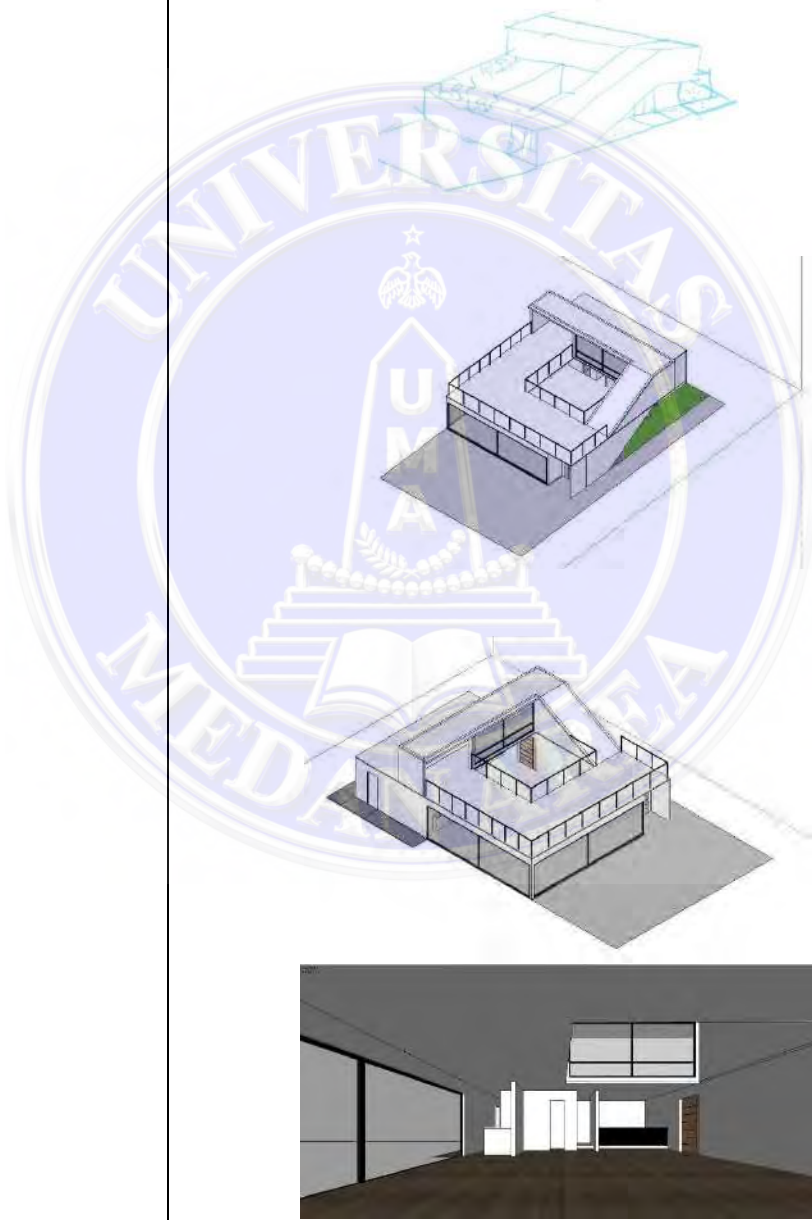
Table 2. Kegiatan Harian Magang Minggu Pertama

Minggu 2		
No	Tanggal	Kegiatan
1	Senin 9 September 2024	Penulis Membahas Sayembara BANGUNAN GEDUNG HIJAU bersama 3 (orang) tim dan juga dengan Bp. Irwan Lubis. Penulis diikut sertakan kedalam tim Sayembara Masjid Puspemkab Serang, lalu mengikuti diskusi terhadap konsep yang akan dibuat nantinya.  Kendala : - Hal baru / unik : diberi kesempatan untuk bergabung menjadi tim sayembara kategori profesional.

2	Selasa 10 September 2024	Penulis merender ulang rumah Ester, karena terdapat revisi yang Diberikan arsitek. Revisi render juga dilakukan di Interior rumah Bp. Jeffry. Penulis mengikuti acara dari BD Studio yang bernama Intimate Architect, acara ini merupakan kegiatan yang sudah sering diadakan BD Studio, acara ini biasanya berkunjung ke kantor Arsitek lainnya. penulis mengerjakan proyek ini dengan software Sketchup & Enscape.  
---	-----------------------------	--

		  Kendala : Hal baru / unik : diberi kesempatan untuk saling bertukar prespektif yang berbeda terhadap 2 biro Arsitek.
--	--	---

3	Rabu 11 September 2024	Penulis berdiskusi dengan prinsipal Arsitek, tentang strategi pembuatan konsep Sayembara Bangunan Gedung Hijau. Setelah berdiskusi panjang, penulis dengan 2 orang tim lain, melakukan modelling sesuai konsep yang sudah disepakati ketika diskusi.    Kendala : - Hal Baru / Unik : Penulis mendapat ilmu tentang bagaimana pengkonsepan bangunan hijau
---	---------------------------	---

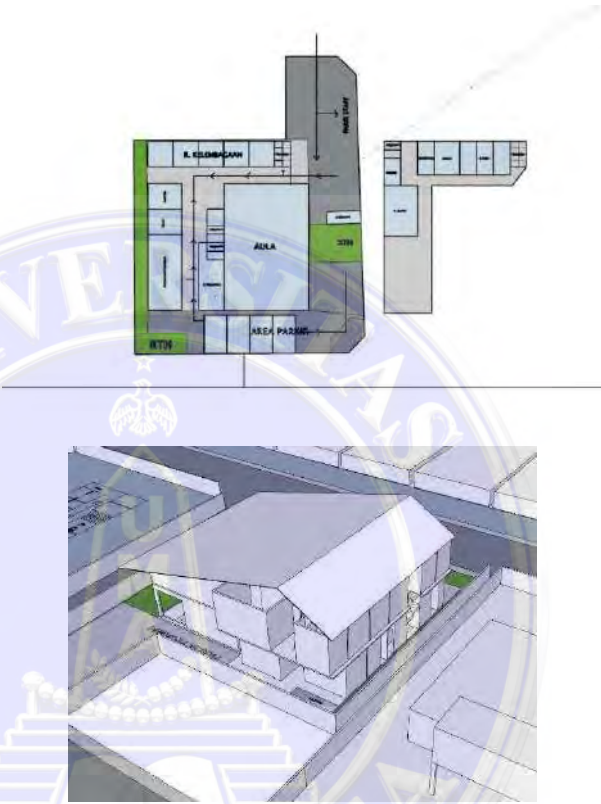
4	Kamis 12 September 2024 Penulis membuat Alternatif Fasad untuk kafe Ganding, Berastagi. lalu penulis melanjutkan dengan membuat Interiornya juga. penulis mengerjakan proyek ini dengan software Sketchup.  Kendala : -
---	--

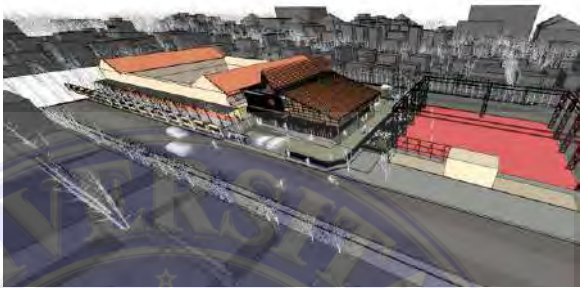
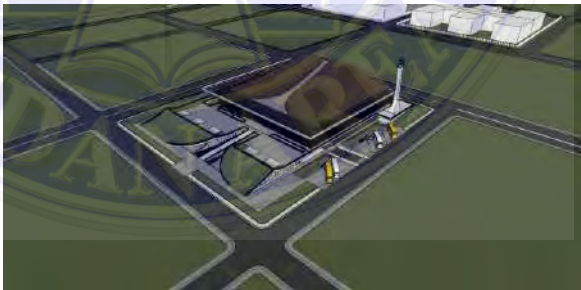
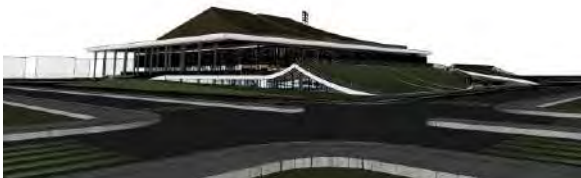
5	Jumat 13 September 2024	Melanjutkan Interior Café Ganding Revisi Render rumah Bp. Jeffry penulis mengerjakan proyek ini dengan software Sketchup & Enscape. 
---	----------------------------	---

		Kendala : kurangnya pengetahuan material membuat design penulis menjadi monoton dan kurang variasi Hal baru / unik :-
6	Sabtu 14 September 2024	Revisi Interior Café Ganding.

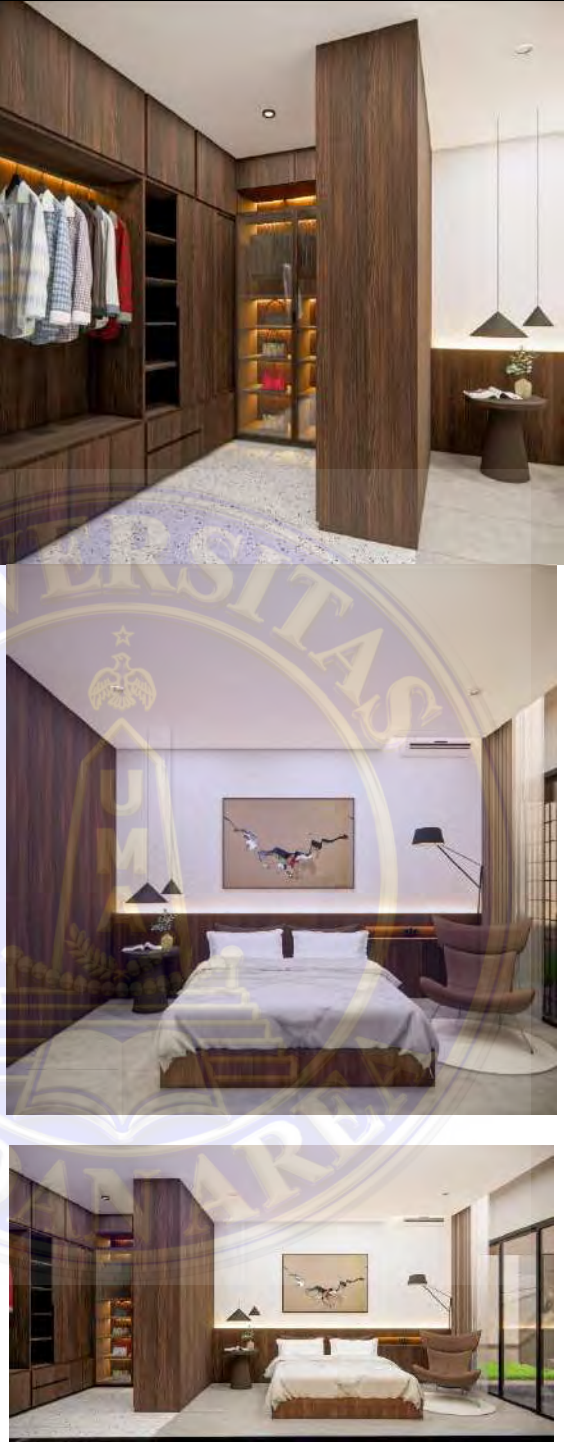
Table 3. Kegiatan Harian Magang Minggu Kedua

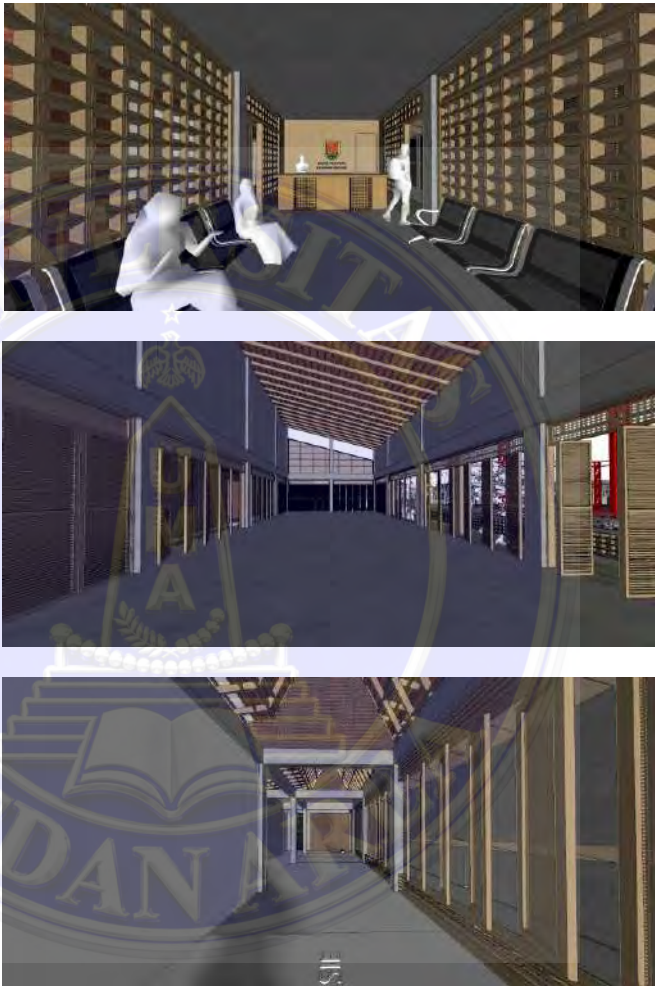


Minggu 3		
No	Tanggal	Kegiatan
1	Senin 16 September 2024	Mengerjakan Denah & denah alternatif lalu lanjut ke 3d bangunan dan pemilihan material untuk Sayembara BANGUNAN GEDUNG HIJAU, dan Diskusi Sayembara BANGUNAN GEDUNG HIJAU  Kendala : - Hal baru / unik : -

2	Selasa 17 September 2024	Setting Mood render untuk sayembara PUSPEMKAB, dan Setting render Sayembara BANGUNAN GEDUNG HIJAU penulis mengerjakan proyek ini dengan software Sketchup & Enscape.    
---	-----------------------------	---

		Kendala : - Hal baru / unik : Untuk pertama kalinya, penulis men-setting kawasan sayembara yang cukup luas
3	Rabu 18 September 2024	Diskusi Sayembara BANGUNAN GEDUNG HIJAU & Diskusi sayembara PUSPEMKAB, dan Revisi render Exterior Rumah Jeffry. penulis mengerjakan proyek ini dengan software Sketchup & Enscape. 

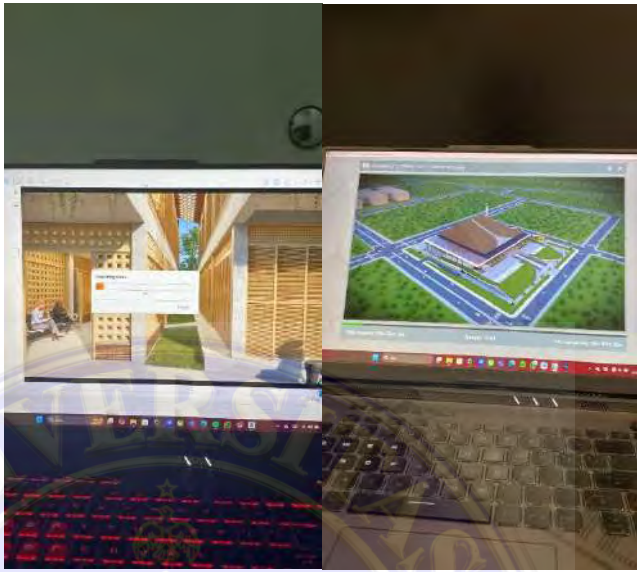
		 Kendala : - Hal baru / unik : Bisa melihat langsung, bagaimana proses kreatif dan cara men-desain Arsitek Profesional.
--	--	--

4	Kamis September 2023	IZIN SAKIT
5	Jumat 20 September 2024	Mengerjakan Sayembara BANGUNAN GEDUNG HIJAU, penulis mengerjakan proyek ini dengan software Sketchup.  Kendala : - Hal baru / unik : -

6	Sabtu 21 September 2024	Revisi Interior Cafe Gading, dan Syukuran rumah bg Tua. penulis mengerjakan proyek ini dengan software Sketchup.  Kendala : - Hal baru / unik : Di rumah bang Tua, terdapat split level dari ruang tamu ke area kamar, yang dihubungkan dengan tangga spiral.
---	----------------------------	---

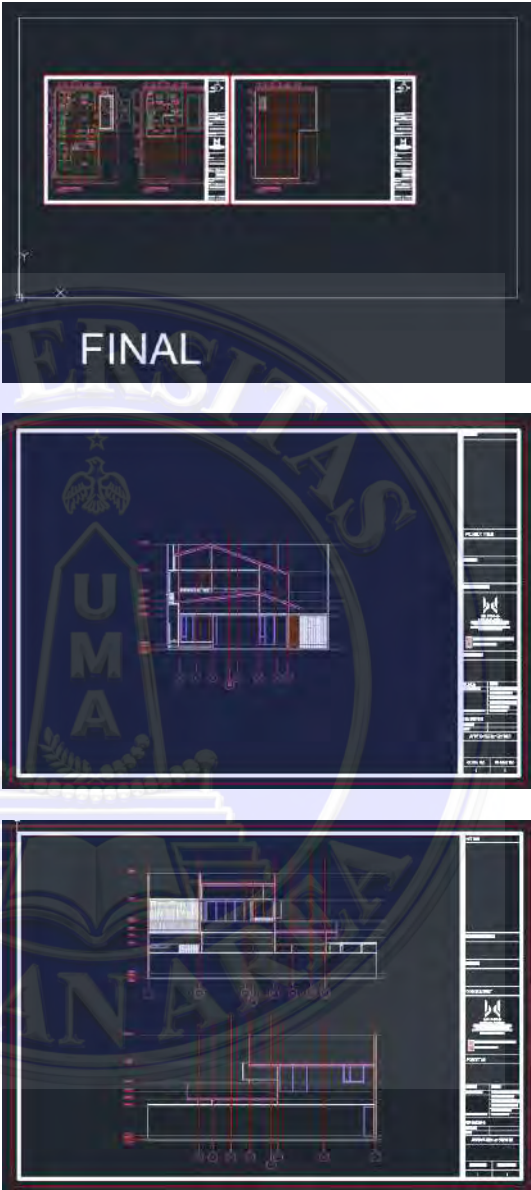
Table 4. Kegiatan Harian Magang Minggu Ke tiga

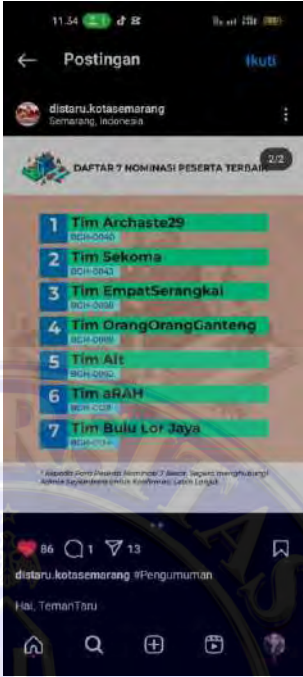
Minggu 4		
No	Tanggal	Kegiatan
1	Senin 23 September 2024	Crosscheck 3D Rumah Mbak Lia, Mengerjakan Sayembara BANGUNAN GEDUNG HIJAU, dan Meeting Sayembara BANGUNAN GEDUNG HIJAU  Kendala : - Hal baru / unik : -

2	Selasa 24 September 2024	Setting Kawasan render untuk satembara PUSPEMKAB, dan Setting kawasan render sayembara BANGUNAN GEDUNG HIJAU  Kendala : - Hal baru / unik : -
3	Rabu 25 September 2024	IZIN SAKIT
4	Kamis 26 September 2024	IZIN SAKIT
5	Jumat 27 September 2024	Mengerjakan sayembara BHG, Finalisasi sayembara BANGUNAN GEDUNG HIJAU, dan Submit sayembara BANGUNAN GEDUNG HIJAU 

6	Sabtu 28 September 2024	Render sayembara PUSPEMKAB Serang  Kendala : - Hal baru / unik : -
---	----------------------------	---

Table 5. Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-empat

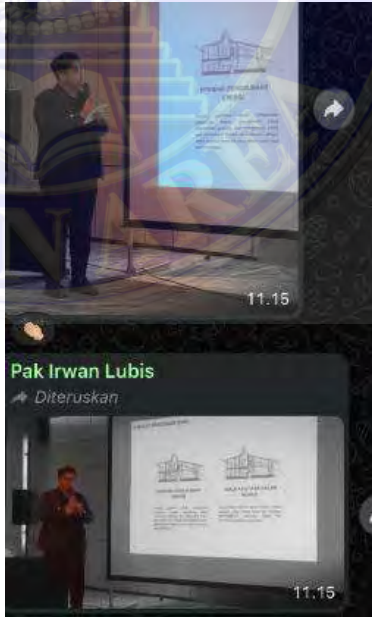
Minggu 5		
No	Tanggal	Kegiatan
1	Senin 30 September	Memperbaiki 2D Denah Rumah mbak lia dan melanjutkan mengerjakan DED nya.  Kendala : - Hal baru / unik : -

2	Selasa 1 Oktober 2024	Pengumuman sayembara BANGUNAN GEDUNG HIJAU, dan Render video untuk presentasi 7 besar  Kendala : - Hal baru / unik : -
---	--------------------------	---

3	Rabu 2 Oktober 2024	Render video presentasi BANGUNAN GEDUNG HIJAU, dan Buat poster BANGUNAN GEDUNG HIJAU Kendala : - Hal baru / unik : -
4	Kamis 3 Oktober 2024	Render video presentasi BANGUNAN GEDUNG HIJAU, Buat poster BANGUNAN GEDUNG HIJAU, dan Buat Materi presentasi 7 besar  Kendala : - Hal baru / unik : -

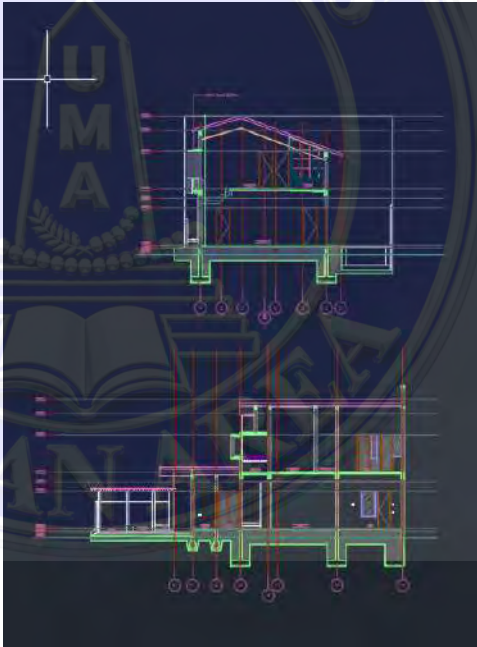
5	Jumat 4 Oktober 2024	Render video presentasi BANGUNAN GEDUNG HIJAU, Buat poster BANGUNAN GEDUNG HIJAU, dan Buat materi presentasi 7 besar 
6	Sabtu 5 Oktober 2024	Edit video presentasi BANGUNAN GEDUNG HIJAU  Kendala : - Hal baru / unik : -

Table 6 . Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-lima

Minggu 6		
No	Tanggal	Kegiatan
1	Senin 7 Oktober 2024	Berangkat ke Semarang  Kendala : - Hal baru / unik : -
2	Selasa 8 Oktober 2024	Presentasi dan pengumuman Juara  Kendala : - Hal baru / unik : Teman baru dari prodi Arsitektur kampus di pulau Jawa. Dan senang rasanya bisa dikritik langsung oleh dewan juri, yang mana mereka adalah Arsitek senior Indonesia

3	Rabu 9 Oktober 2024	Pulang ke Medan



4	Kamis 10 Oktober 2024	Foto bersama di BD Studio, dan Mengerjakan DED (Denah) mba Lia  Kendala : - Hal baru / unik : -
---	--------------------------	---

5	Jumat 11 Oktober 2024	Mengerjakan DED (Detail pintu & Denah Pintu) Mba Lia  Kendala : - Hal baru / unik : -
6	Sabtu 12 oktober 2024	Pergi ke peresmian rumah baru Client BD Studio  Kendala : - Hal baru / unik : -

Minggu 7		
No	Tanggal	Kegiatan
1	Senin 14 Oktober 2024	Mengerjaka DED di bagian Tampak dan Potongan rumah Mba Lia  Kendala : - Hal baru / unik : -
2	Selasa 15 Oktober 2024	Mengerjakan DED pada bagian Elektrikal Rumah Mba Lia, dan Revisi 3D rumah Mba Lia  Kendala : - Hal baru / unik : -

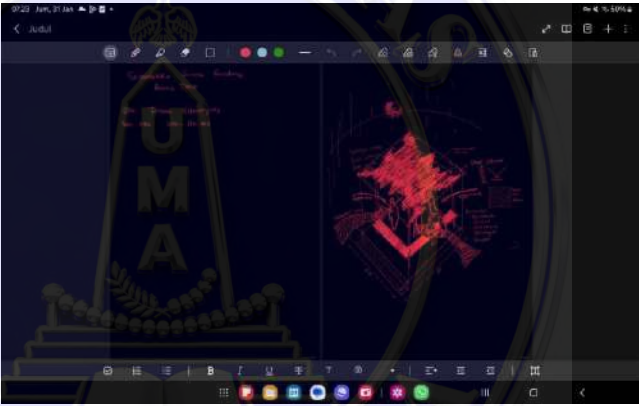
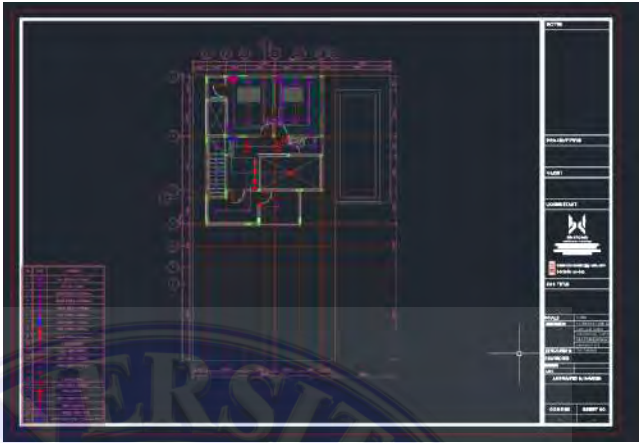
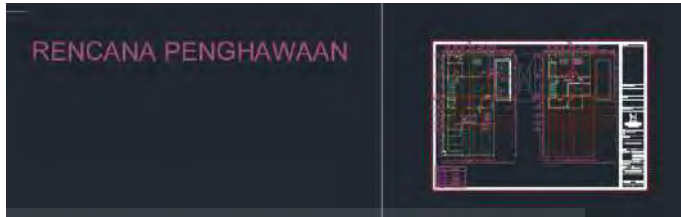
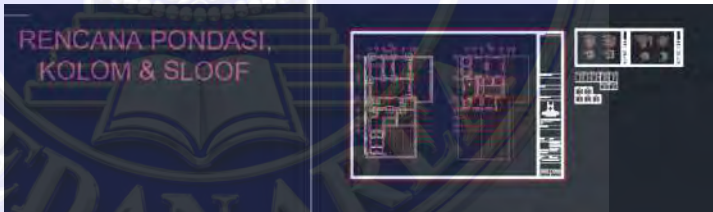
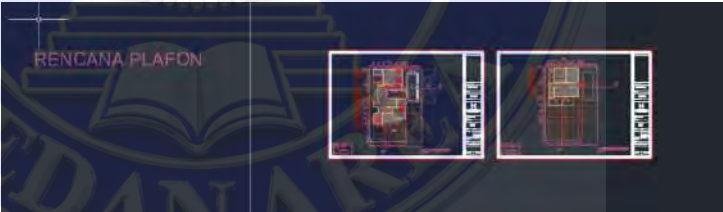
5	Jumat 18 Oktober 2024	Mengerjakan DED pada bagian Elektrikal Rumah Mba Lia, Revisi 3D rumah Mba Lia, dan Asistensi sayembara Gaung Bandung dengan Bg Rey  Kendala : - Hal baru / unik : -
6	Sabtu 19 Oktober 2024	Mengerjakan sayembara Gaung Bandung

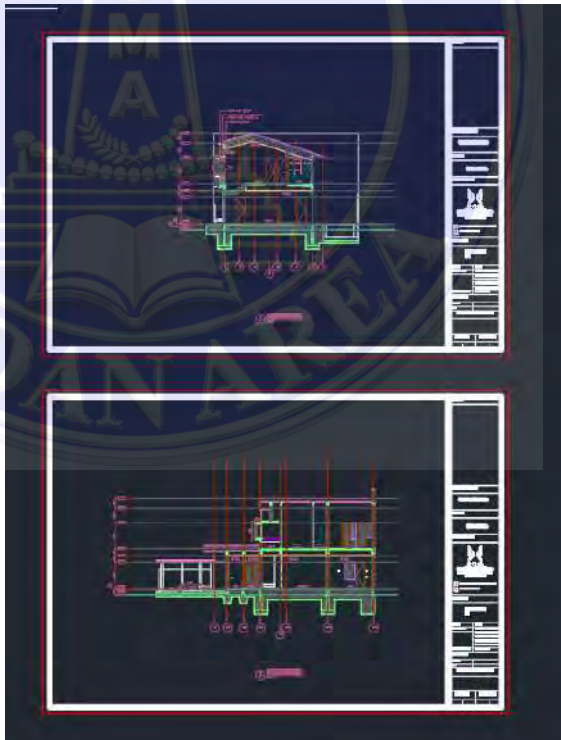
Table 8 . Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-tujuh

Minggu 8		
No	Tanggal	Kegiatan
1	Senin 21 Oktober 2024	Mengerjakan DED bagian penghawaan Rumah Mba Lia  Kendala : - Hal baru / unik : -
2	Selasa 22 Oktober 2024	Mengerjakan DED bagian Denah Kolam dan Detail Struktur rumah Mba Lia, dan Revisi 3D rumah Mba Lia  Kendala : - Hal baru / unik : -

3	Rabu 23 Oktober 2024	Mengerjakan DED bagian Denah Kolam dan Detail Struktur rumah Mba Lia, dan Revisi 3D rumah Mba Lia  Kendala : - Hal baru / unik : -
4	Kamis 24 oktober 2024	Mengerjakan DED bagian Plavon Rumah Mba Lia, dan Revisi 3d Rumah Mba Lia  Kendala : - Hal baru / unik : -

5	Jumat 25 Oktober 2024	IZIN SAKIT
6	Sabtu 26 Oktober 2024	Mengerjakan sayembara Gaung Bandung

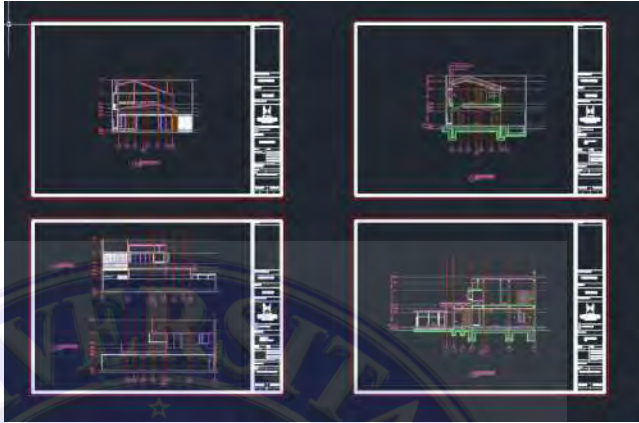
Table 9 . Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-delapan

Minggu 9		
No	Tanggal	Kegiatan
1	Senin 28 Oktober 2024	LIBUR
2	Selasa 29 Oktober 2024	Mengerjakan DED bagian Potongan Rumah Mba Lia, dan Revisi 3D rumah Mba Lia  Kendala : - Hal baru / unik : -

3	Rabu 30 Oktober 2024	Mengerjakan DED bagian Atap Rumah Mba Lia, dan Revisi 3D rumah Mba Lia.  Kendala : - Hal baru / unik : -
---	-------------------------	---

4	Kamis 31 Oktober 2024	Mengerjakan DED bagian Denah Lantai Rumah Mba Lia, dan Revisi 3D rumah Mba Lia.  Kendala : - Hal baru / unik : -
5	Jumat 1 November 2024	IZIN SAKIT
6	Sabtu 2 November 2024	Mengerjakan sayembara Gaung Bandung

Table 10. Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-sembilan

Minggu 10		
No	Tanggal	Kegiatan
1	Senin 4 November 2024	Mengerjakan DED bagian Tampak & Potongan Rumah Mba Lia, di Daftarkan sayembara Vokasi Universitas Brawijaya.  Kendala : - Hal baru / unik : -
2	Selasa 5 November 2024	Mengerjakan DED bagian Sanitasi Rumah Mba Lia, dan Diskusi Sayembara Vokasi Universitas Brawijaya.  Kendala : - Hal baru / unik : -

3	Rabu 6 November 2024	Render Interior Medan Club    
---	-------------------------	--

		 Kendala : - Hal baru / unik : -
4	Kamis 7 November 2024	Render Interior Medan Club 

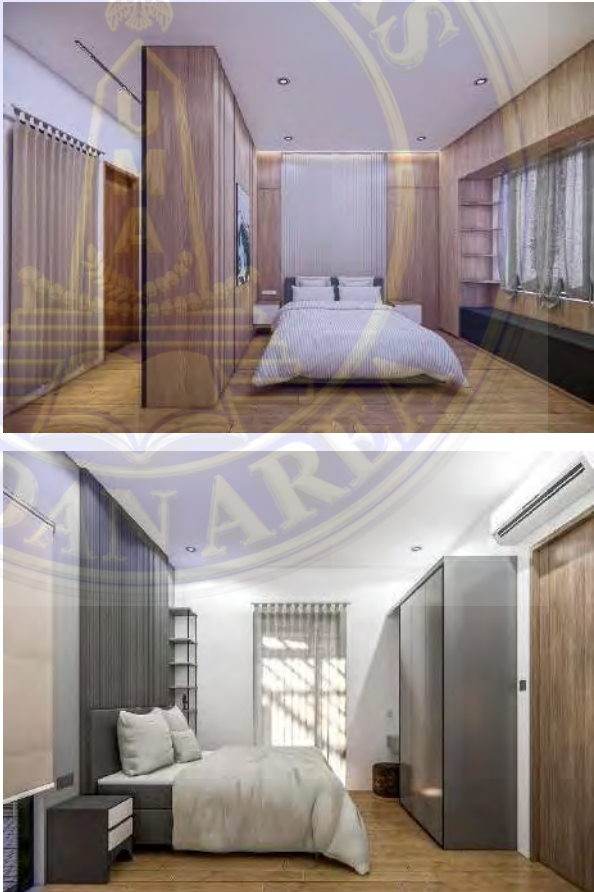
		 Kendala : - Hal baru / unik : -
5	Jumat 8 November 2024	IZIN SAKIT

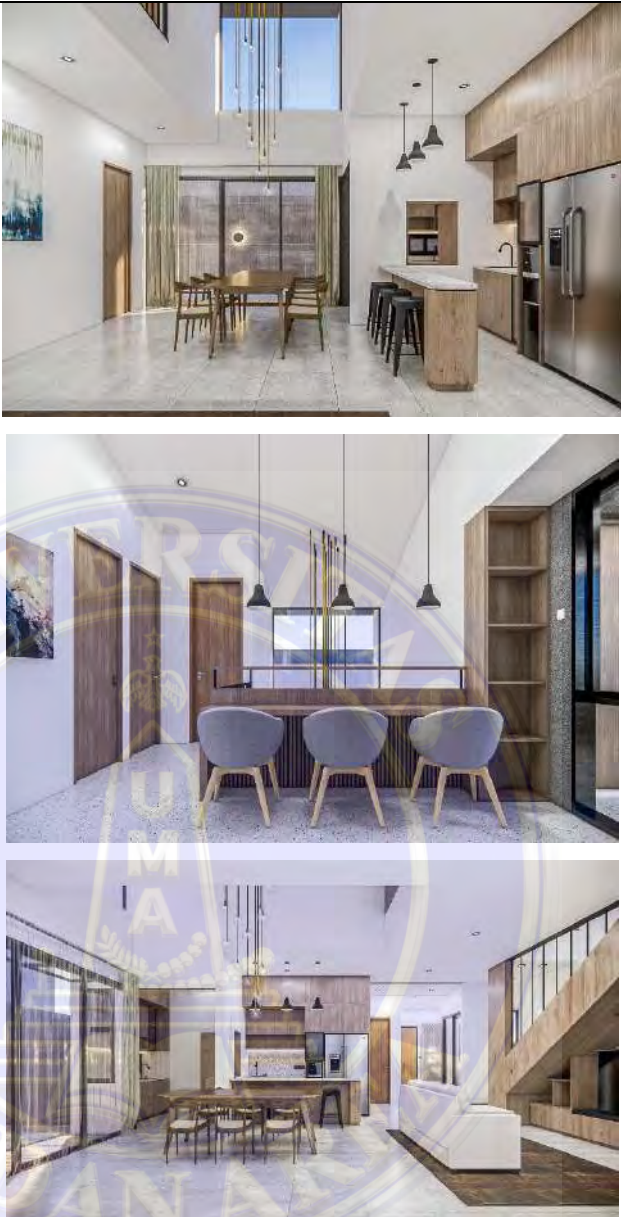
6	Sabtu 9 November 2024	Setting render sayembara Vokasi Brawijaya  Kendala : - Hal baru / unik : -
---	--------------------------	--

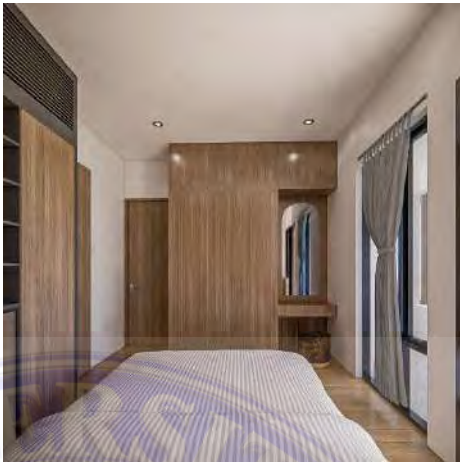
Table 11 . Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-sepuluh

Minggu 11		
No	Tanggal	Kegiatan
1	Senin 11 November 2024	Setting render sayembara Vokasi Brawijaya  Kendala : - Hal baru / unik : -

2	Selasa 12 November 2024	Setting render sayembara Vokasi Brawijaya, dan Render foto Vokasi Brawijaya. penulis menggunakan software Lumion.  Kendala : - Hal baru / unik : -
3	Rabu 13 November 2024	Render Rumah Mba Lia. penulis menggunakan software Sketchup dan Enscape.  

		 Kendala : - Hal baru / unik : -
4	Kamis 14 November 2024	Render Interior Rumah Mba Lia. penulis menggunakan software Sketchup dan Enscape. 

		 Kendala : - Hal baru / unik : -
--	--	--

5	Jumat 15 November 2024	Revisi Render Interior Rumah Mba Lia. penulis menggunakan software Sketchup dan Enscape. 
---	---------------------------	---

		Kendala : - Hal baru / unik : -
6	Sabtu 16 November 2024	Mengerjakan Interior Kelas Universitas satya

Table 12 . Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-sebelas



Minggu 12		
No	Tanggal	Kegiatan
1	Senin 18 November 2024	Mengerjakan Interior Gedung Universitas Satya Terra Bhineka, di ruangan Kelas. penulis menggunakan software Sketchup.  Kendala : - Hal baru / unik : -

	Selasa 18 November 2024	Mengerjakan Interior dari Kelas Universitas Satya Terra Bhineka. penulis menggunakan software Sketchup.  Kendala : - Hal baru / unik : -
--	------------------------------------	--

3	Rabu 19 September 2024	Melanjutkan pekerjaan Interior kelas Universitas Satya Terra Bhineka. penulis menggunakan software Sketchup.  Kendala : - Hal baru / unik :-
---	---------------------------	--

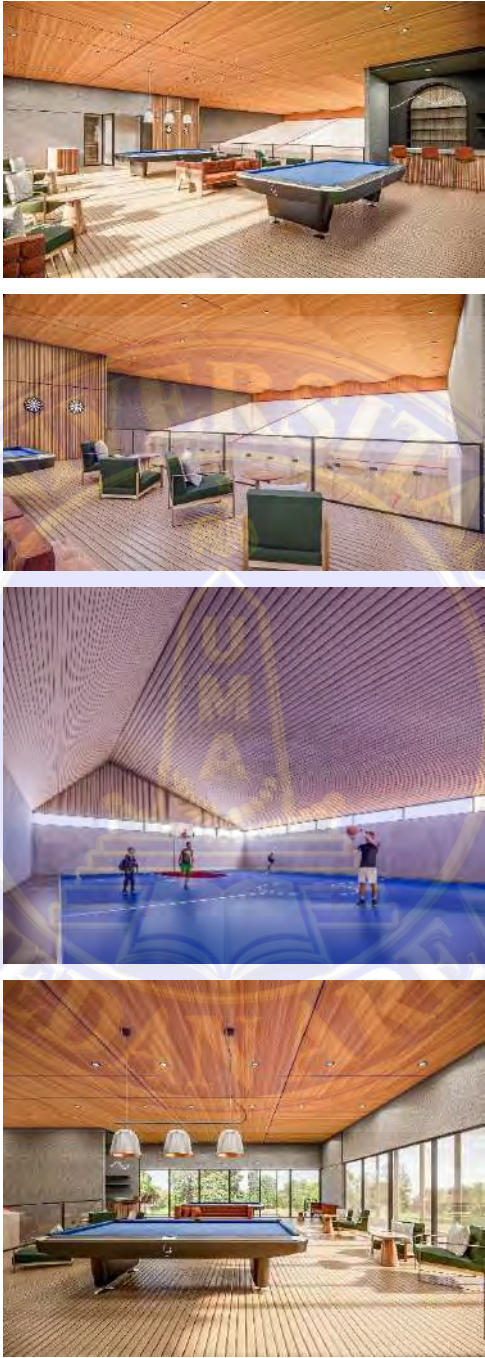
4	Kamis 21 November 2024	Melanjutkan pekerjaan interior kantin Universitas Satya Bhineka. penulis menggunakan software Sketchup.  Kendala : - Hal baru / unik : -
---	---------------------------	--

5	Jumat 22 November 2024	Mengerjakan Interior Gedung Universitas Satya Terra Bhineka, di ruangan Fakultas Ekonomi & Budaya. penulis menggunakan software Sketchup.  Kendala : - Hal baru / unik : -
---	---------------------------	---

6	Sabtu 23 November 2024	Melanjutkan pekerjaan Interior Gedung Universitas Satya Terra Bhineka, di ruangan Fakultas Ekonomi & Budaya. penulis menggunakan software Sketchup.  Kendala : - Hal baru / unik : -
---	---------------------------	---

Table 13 . Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-duabelas

Minggu 13		
No	Tanggal	Kegiatan
1	Senin 25 November 2024	Melanjutkan pekerjaan Interior Fakultas Ekonomi dan Budaya. penulis menggunakan software Sketchup.  Kendala : - Hal baru / unik : -

2	Selasa 26 November 2024	Mengerjakan Render Proyek perencanaan Medan Club Di gedung sports hall. penulis menggunakan software Enscape.  Kendala : - Hal baru / unik : -
---	----------------------------	---

3	Rabu 27 November 2024	Mengerjakan Render Proyek perencanaan Medan Club Di gedung Rekrasional dan Ruangan Guest House. penulis menggunakan software Enscape.  Kendala : - Hal baru / unik : -
---	--------------------------	--

4	Kamis 28 November 2024	IZIN SAKIT
---	---------------------------	------------



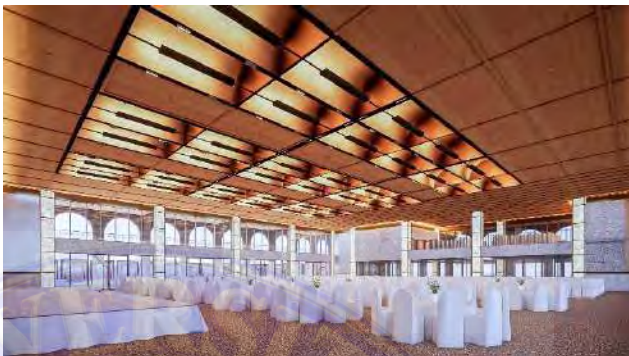
5	Jumat 29 November 2024	Revisi Render Medan club Gedung Rekrasional. penulis menggunakan software Enscape.    
---	---------------------------	--

		 Kendala : - Hal baru / unik : -
--	--	--

6	Sabtu 30 November 2024	Render Medan Club di bagian gedung hall. penulis menggunakan software Enscape. 
---	---------------------------	---

		 Kendala : - Hal baru / unik : -
--	--	---

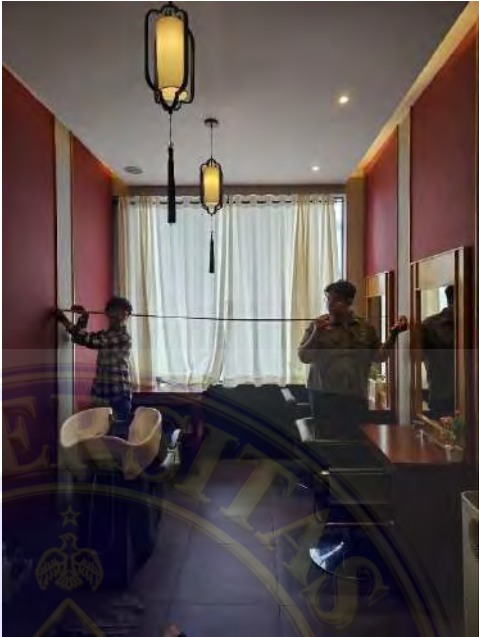
Table 14 . Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-tigabelas

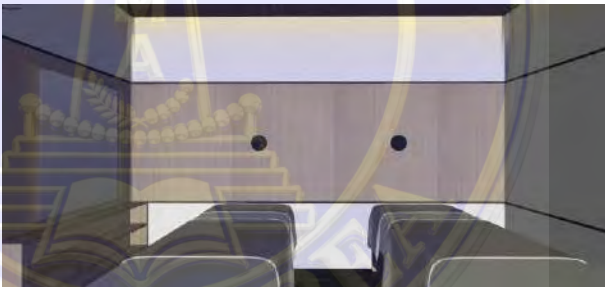
Minggu 14		
No	Tanggal	Kegiatan
1	Senin 2 Desember 2024	Revisi 3D Platvon Medan Club dan Render Revisi Medan Club. penulis menggunakan software Enscape + Photoshop.   Kendala : - Hal baru / unik : -
2	Selasa 3 Desember 2024	Render Casa Arcadia , dan Render Eksterior Casa Arcadia. penulis menggunakan software Enscape. 

		 Kendala : - Hal baru / unik : -
--	--	--



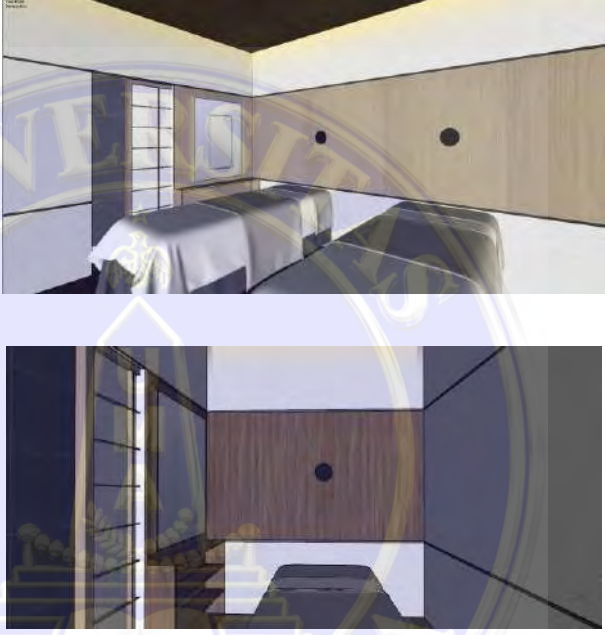
3	Rabu 4 Desember 2024	Render Interior Casa Arcadia. penulis menggunakan software Enscape.  Kendala : - Hal baru / unik :-
---	-------------------------	--

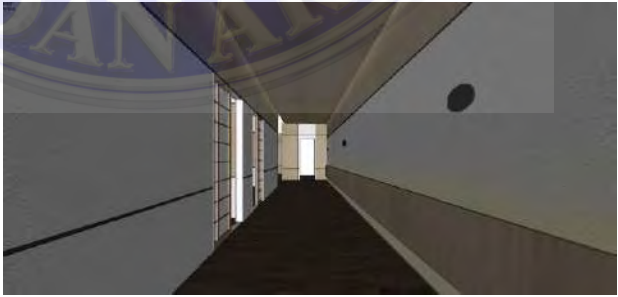
4	Kamis 5 Desember 2024	Pengukuran Qi3.0 Eksisting Qi3.0  Kendala : - Hal baru / unik : -
---	--------------------------	---

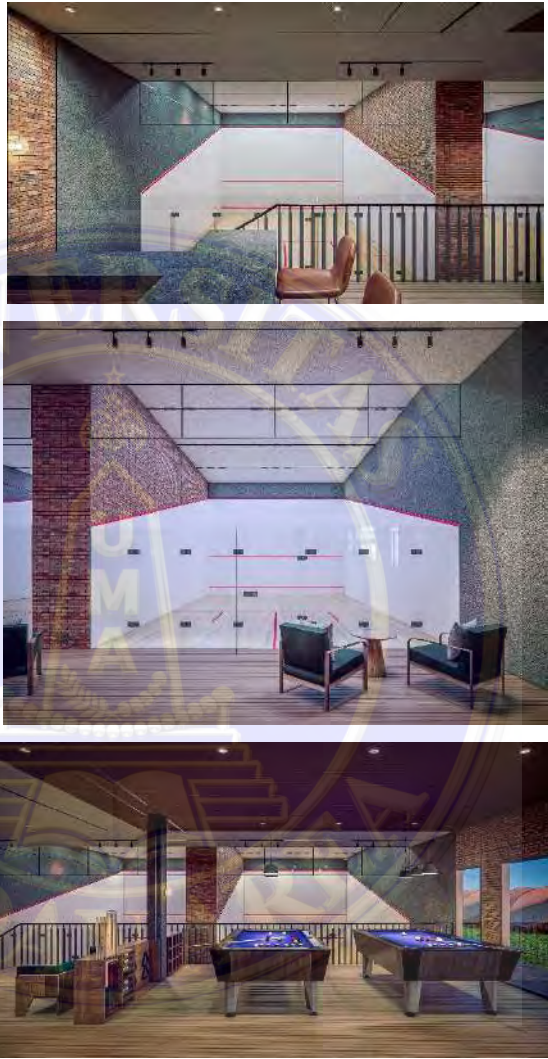
5	Jumat 6 Desember 2022	Revisi Render Casa Arcadia dan Membuat alternatif Interior Qi3.0. penulis menggunakan software Sketchup & Enscape.     Kendala : - Hal baru / unik : -
---	--------------------------	--

6	Sabtu 7 Desember 2024	BDS Goes To Siantar (Kopi sio dan BDS 2)  Kendala : - Hal baru / unik : Mempelajari langsung bagaimana desain dari Rumah ini, karena bisa langsung bertanya kepada Arsiteknya.
---	--------------------------	---

Table 15 . Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-empat belas

Minggu 15		
No	Tanggal	Kegiatan
1	Senin 9 Desember 2024	IZIN SAKIT
2	Selasa 10 Desember 2024	Melanjutkan Alternatif Denah dan Interior Qi3.0. penulis menggunakan software Sketchup.  Kendala : - Hal baru / unik : -

3	Rabu 11 Desember 2024	Melanjutkan Alternatif Denah dan Interior Qi3.0. penulis menggunakan software Sketchup.  Kendala : - Hal baru / unik :-
---	--------------------------	--

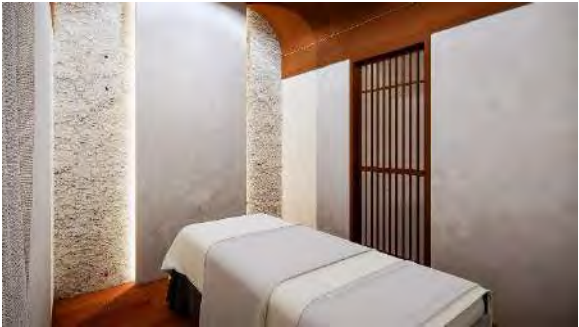
4	Kamis 12 Desember 2024	IZIN SAKIT
5	Jumat 13 Desember 2024	Revisi Render Medan Club. penulis menggunakan software Enscape. 

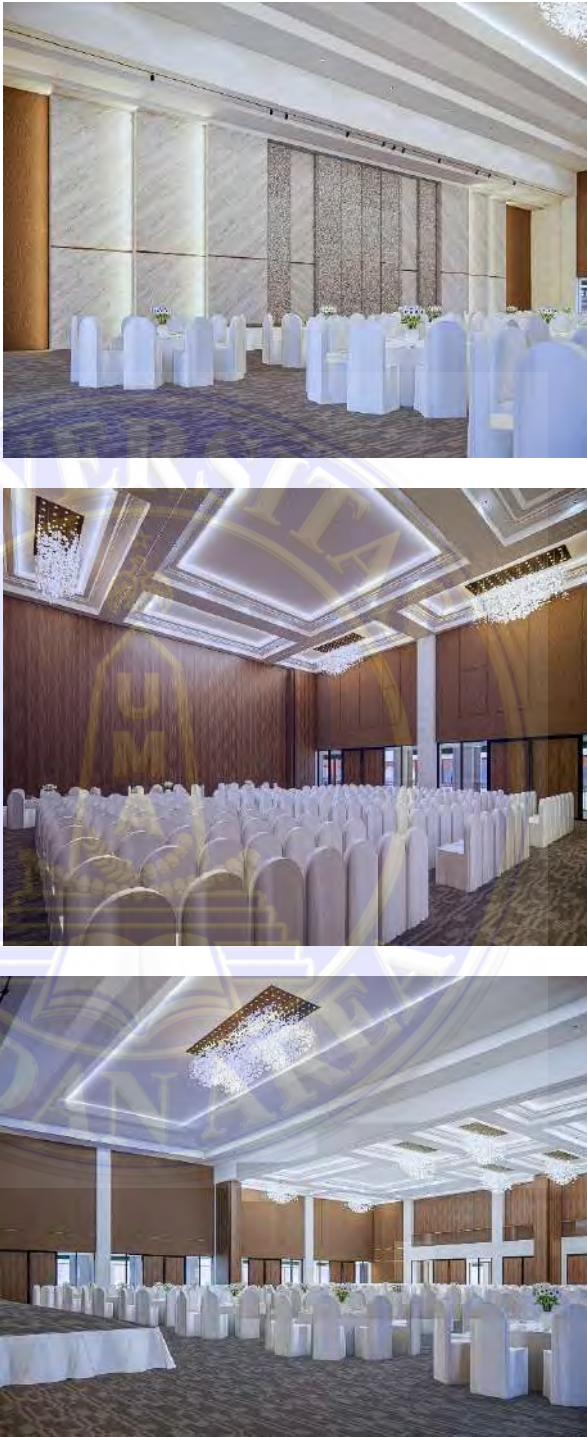
		 Kendala : - Hal baru / unik : -
6	Sabtu 14 Desember 2024	Revisi Render Casa Arcadia 

		 Kendala : - Hal baru / unik :-
--	--	--

Table 16 . Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-lima belas

Minggu 16		
No	Tanggal	Kegiatan
1	Senin 16 Desember 2024	Render Qi3.0. penulis menggunakan software Enscape.  Kendala : - Hal baru / unik :-
2	Selasa 17 Desember 2024	IZIN SAKIT

3	Rabu 18 Desember 2024	Mengerjakan Render Qi3.0 Alternatif Kak Ica. penulis menggunakan software Enscape.  Kendala : - Hal baru / unik : -
---	--------------------------	--

4	Kamis 19 Desember 2024	Render Gedung Hall Medan Club. penulis menggunakan software Enscape.  Kendala : - Hal baru / unik : -
---	---------------------------	--

5	Jumat 20 Desember 2024	Render Gedung Oval Medan Club. penulis menggunakan software Enscape.  Kendala : - Hal baru / unik : -
---	-----------------------------------	--

6	Sabtu 21 Desember 2024	Render bagian prefungsi Medan Club. penulis menggunakan software Enscape.  Kendala : - Hal baru / unik : -
---	---------------------------	--

Table 16 . Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-enam belas

Minggu 17		
No	Tanggal	Kegiatan
1	Senin 23 Desember 2024	Render bagian Sport Hall Medan Club. penulis menggunakan software Enscape.    Kendala : - Hal baru / unik : -

2	Selasa 24 Desember 2024	LIBUR NATAL DAN TAHUN BARU
3	Rabu 25 Desember 2024	LIBUR NATAL DAN TAHUN BARU
4	Kamis 26 Desember 2024	LIBUR NATAL DAN TAHUN BARU
5	Jumat 27 Desember 2024	LIBUR NATAL DAN TAHUN BARU
6	Sabtu 28 Desember 2024	LIBUR NATAL DAN TAHUN BARU

Table 18 . Kegiatan Harian Magang Minggu Ke-tujuh belas



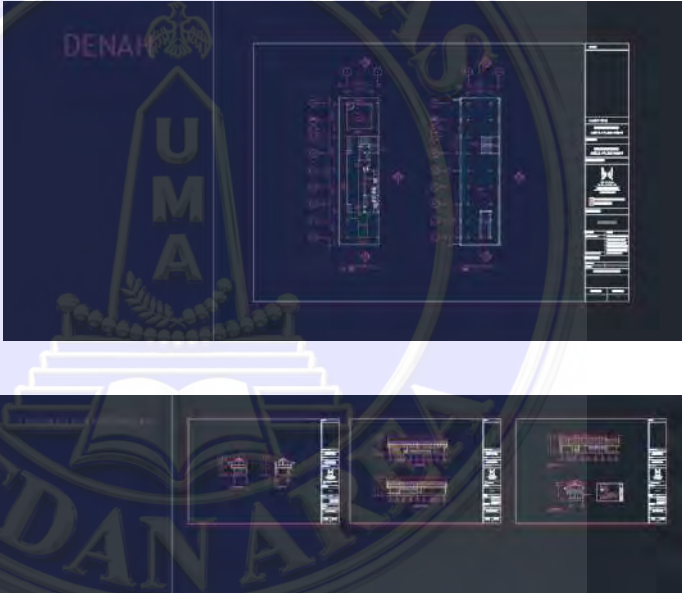
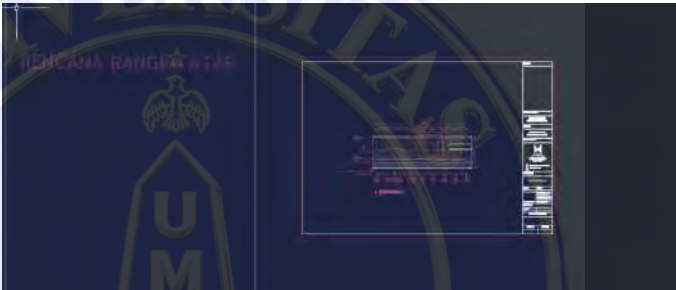
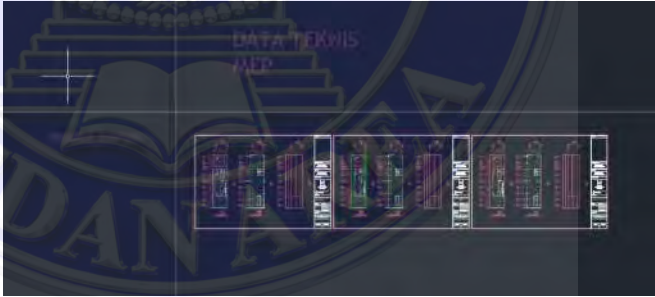
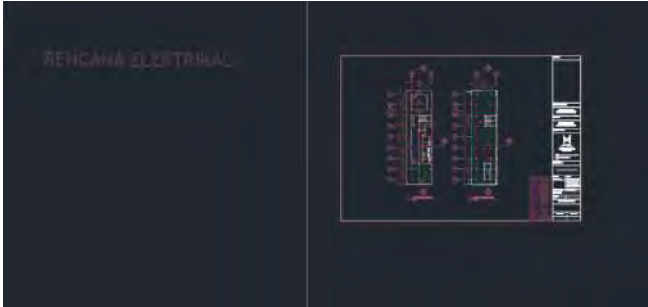
Minggu 18		
No	Tanggal	Kegiatan
1	Senin 30 Desember 2024	LIBUR NATAL DAN TAHUN BARU
2	Selasa 31 Desember 2024	LIBUR NATAL DAN TAHUN BARU
3	Rabu 1 Januari 2025	LIBUR NATAL DAN TAHUN BARU
4	Kamis 2 Januari 2025	Mengerjakan DED Kantin Institut Binjai, penulis berkoordinasi dengan Arsitek, bagaimana nantinya akan dibuat DED tersebut, lalu penulis mulai dari denah dan melanjutkan ke tampak & potongan. penulis menggunakan software Autocad.  Kendala : - Hal baru / unik : -
5	Jumat 3 Januari 2025	IZIN
5	Sabtu 4 Januari 2025	IZIN

Table 19 . Kegiatan Harian Magang Minggu ke -delapan belas

Minggu 19		
No	Tanggal	Kegiatan
1	Senin 6 Januari 2025	Mengerjakan DED Rencana Pola Lantai dan Rencana rangka atap Kanting Institut Binjai. penulis menggunakan software Autocad.  Kendala : - Hal baru / unik : -

2	Selasa 7 Januari 2025	Mengerjakan DED Detail Struktural kantin Institut Binjai, penulis berkoordinasi dengan ahli struktur yang ada di studio untuk menentukan perhitungan struktur yang tepat. penulis menggunakan software Autocad.  Kendala : - Hal baru / unik : Mempelajari hal baru tentang Struktur Baja
3	Rabu 8 Januari 2025	Mengerjakan DED Kantin Institut Binjai, penulis mengerjakan di bagian Data teknis MEP. penulis menggunakan software Autocad.   Kendala : - Hal baru / unik : -

4	Kamis 9 Januari 2025	Mengerjakan DED Kantin Institut Binjai, penulis mengerjakan di bagian detail Kanopi, Interior, dan Signage. penulis menggunakan software Autocad. SIGNAGE, POI BETON, KANOPI MIBRAB  Kendala : - Hal baru / unik : -
---	-------------------------	---

5	Jumat 10 Januari 2025	Mengerjakan DTP Gerbang Medan Club, dan Perpisahan dengan keluarga BD Studio Medan. penulis menggunakan software Autocad.  Kendala : - Hal baru / unik :-
---	--------------------------	---

Table 20 . Kegiatan Harian Magang Minggu ke -sembilanbelas

3.7. Masalah Dalam Pengerjaan

1. Kekurangpahaman akan jenis-jenis material
2. Penulis masih kurang bisa eksplor / menuangkan ide dan gagasannya terhadap fasad bangunan
3. Target pengerjaan yang terbilang cepat, mengakibatkan penulis selalu merasa kurang optimal dalam pengerjaan desain.

3.8. Solusi Dalam Pengerjaan

1. Mempelajari literatur tentang material – material yang sering digunakan, baik itu melalui katalog atau sample yang tersedia di kantor, maupun literatur online. Selain itu, penulis tetap berdiskusi dengan tim yang ada di kantor untuk mencari tahu material yang tidak diketahui.
2. Melakukan koordinasi dan diskusi kepada prinsipal/junior arsitek yang ada di kantor.
3. Melakukan asistensi secara berkala kepada mentor.

3.9. Perbandingan Antara Teori Perkuliahan dengan di Lapangan

1. Teori mengenai standar kelengkapan gambar. Di kampus, standar kelengkapan gambar kerja tidak begitu mendetail. Namun di lapangan standar kelengkapan gambar sangatlah mendetail.
2. Efisiensi waktu pengerjaan gambar di kampus dan di lapangan sangatlah berbeda. Di lapangan, kita dituntut untuk menyelesaikan pekerjaan dalam waktu yang lebih cepat dari pekerjaan di kampus.
3. Proses perancangan (desain) yang dilalui di perkuliahan dan di lapangan kurang lebih sama. Dimulai dari adanya tahap survei, analisis site, mencari referensi desain,

asistensi progres, dan presentasi karya. Namun , proses yang terjadi dilapangan lebih mendetail daripada di perkuliahan. Ibarat kata teori yang diberikan di perkuliahan dipertegas kembali ketika di lapangan.

4. Penggambaran gambar kerja di perkuliahan menggunakan satuan meter. Namun, dilapangan menggunakan satuan milimeter.
5. Sistem komunikasi antar tim / arsitek / dosen, di lapangan lebih baik dan komunikatif terhadap usulan, saran, dan solusi dalam mendesain dari pada di kampus.
6. Pengetahuan akan beberapa jenis material arsitektural lebih banyak di dapatkan di lapangan dari pada teori di perkuliahan.



BAB IV

PENUTUP

3.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang penulis dapatkan dari kegiatan magang MBKM ini adalah, proses pengerjaan desain dalam dunia arsitektur memiliki cakupan yang sangat luas. Besar kecil teori dan praktik yang didapatkan di kampus akan dipergunakan di dunia pekerjaan. Melalui kegiatan magang MBKM ini penulis mendapat banyak ilmu dan pengalaman baru dalam berarsitektur. Pengalaman dan ilmu tersebut tidak hanya berupa pengalaman secara teknis, tetapi juga non teknis. Penulis mendapat pengembangan dalam skill yang penulis miliki baik secara softskill maupun hardskill menjadi lebih baik. Selain itu, bagaimana cara kita bisa berkontribusi dan bekerja sama dengan tim, berdiskusi dengan klien, menukar ide dan gagasan dengan arsitek profesional, presentasi di depan masa, berkomunikasi dengan tukang dan masih banyak pengalaman dan ilmu lainnya. Penulis merasa senang dan bangga menjadi bagian dari BD Studio, karena memiliki tim kerja yang supportif dan BD studio telah banyak melibatkan penulis kedalam beberapa karyanya baik yang sudah terbangun, sedang berjalan, maupun masih dalam tahap awal desain. Dengan demikian, banyak hal hal atau ilmu baru yang penulis dapatkan selama magang di BD Studio Medan.

3.2. Saran

Dari pengalaman yang penulis dapatkan selama magang, sangat banyak hal yang harus dipersiapkan ketika ingin masuk ke dunia kerja arsitektur. Ketahanan mental dan kepehaman akan desain dan skill yang dimiliki sangatlah penting. Karena dari yang penulis rasakan bahwa kerja di dunia nyata memiliki tanggungjawab yang besar, kerjasama tim yang kuat, oleh karena itu program ini sangat membantu penulis untuk bisa mengetahui situasi dan kondisi tersebut. Update informasi mengenai tren desain dan material juga sangatlah penting. Oleh karena itu, penulis harapkan program studi Arsitektur Universitas Medan Area bisa lebih update terhadap teknis dalam arsitektur, baik dari segi pemahaman material, standar pengerjaan gambar, pendalaman konsep dll. Penulis juga berharap kedepan adanya kegiatan kegiatan yang berhubungan dengan arsitektur untuk menambah kreativitas, wawasan, dan semangat Mahasiswa/I Arsitektur UMA..

DAFTAR PUSTAKA

- Juliawanti, L. (2021, 7 12). *What Is An Internship? Know the Meaning and Benefits for Your Career*. Retrieved from lifepal: <https://lifepal.co.id/media/apa-itu-magang/>
- Paitro, U. (2011). *Mengenal Dunia Arsitektur, Kegiatan Profesi Arsitek dan perancangan Arsitektur*.
- Ananda. (2022, 4). *Contractors: Definition, Duties, and Best Contracting Companies*. Retrieved from Gramedia Blog: <https://www.gramedia.co.id/best-seller/kontraktor/>
- Imhar, I., & Fajri, S. M. (2022). Fungsi Sekretaris dalam Penyelesaian Efisiensi Kerja di Perusahaan. *Jurnal Manajemen, Bisnis dan Kewirausahaan*, 2(1), 19-24.



LAMPIRAN

