

LAPORAN MAGANG PROGRAM MAGANG BERDAMPAK
ATELIERYODA

Disusun untuk Memenuhi Tuntutan Tugas dan Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Kelulusan Pada Seminar Magang Berdampak dan Konversi Nilai
Mata Kuliah

Disusun Oleh:

RAIHAN APRIANSYAH IRHAMI (238140002)

SUCI RAMADHANI HERMAN (238140008)

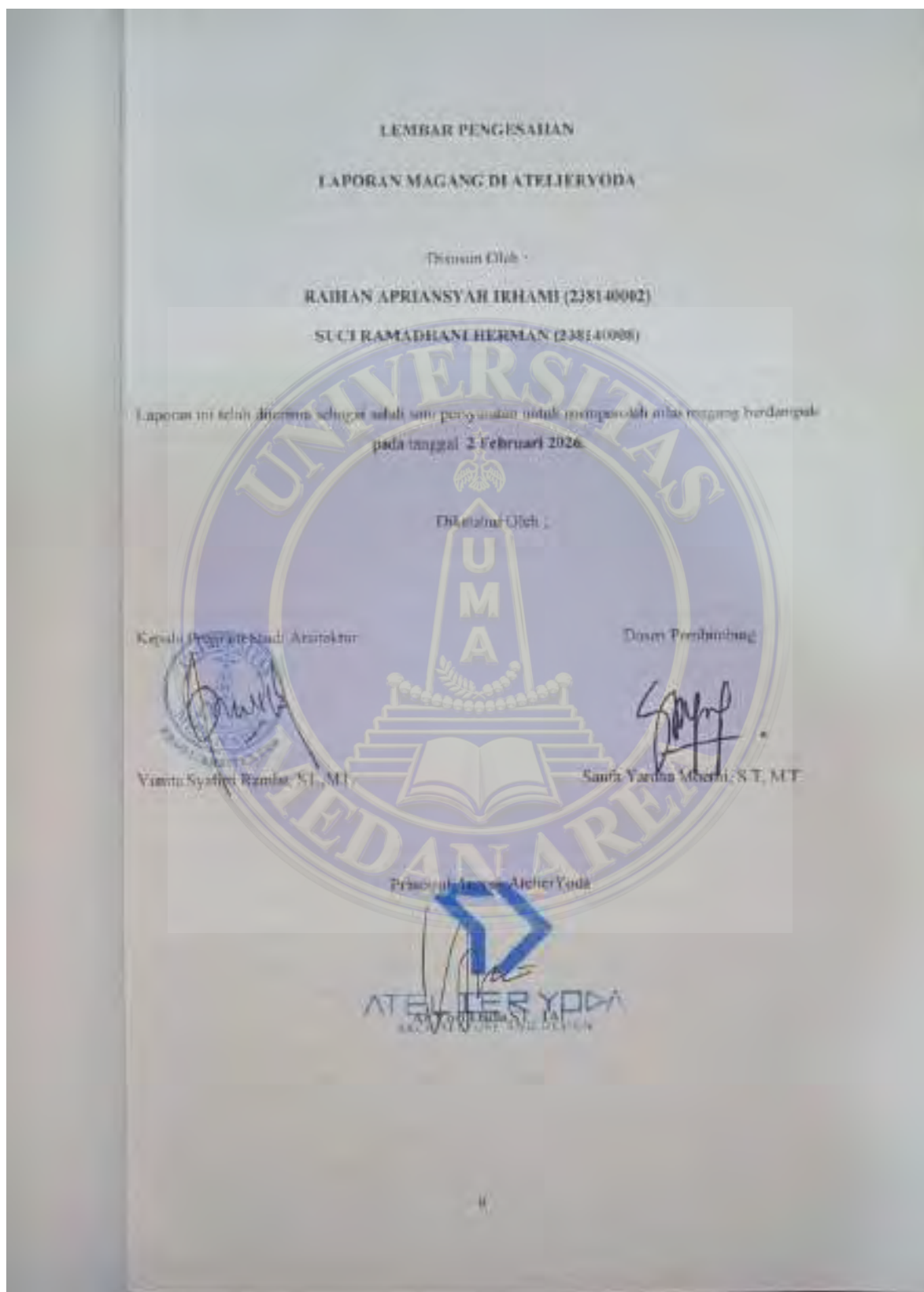
Dosen Pembimbing:

Saufa Yardha Moerni, S.T, M.T.



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
2026

LEMBAR PENGESAHAN



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Magang Berdampak ini dengan baik. Laporan ini disusun berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan magang yang telah penulis laksanakan di AtelierYoda Design selama kurang lebih lima bulan sebagai bagian dari pelaksanaan Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka.

Penyusunan laporan ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan Program Magang Berdampak yang selanjutnya akan dikonversikan ke dalam nilai mata kuliah. Selain sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik, laporan ini juga memuat pengalaman, proses pembelajaran, serta pemahaman penulis terhadap dunia kerja profesional yang diperoleh selama mengikuti kegiatan magang.

Selama pelaksanaan magang hingga proses penyusunan laporan, penulis menghadapi berbagai tantangan dan hambatan, baik yang bersifat teknis maupun nonteknis. Dengan pertolongan Tuhan Yang Maha Esa, serta dukungan, doa, dan bantuan dari berbagai pihak, seluruh rangkaian kegiatan magang dapat dilalui dengan baik hingga laporan ini dapat diselesaikan. Penulis menyadari bahwa tersusunnya laporan ini tidak terlepas dari peran serta berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan selama kegiatan magang berlangsung. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Yunita Syafitri Rambe, S.T., M.T., selaku Kepala Program Studi Arsitektur Universitas Medan Area.
2. Saufa Yardha Moerni, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan kepada penulis selama pelaksanaan Program Magang Berdampak.
3. Seluruh dosen penguji dan staf pengajar Program Studi Arsitektur Universitas Medan Area yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pembelajaran selama masa perkuliahan.
4. Ar. Yosi Dadu, S.T., IAI, selaku Prinsipal Arsitek AtelierYoda yang telah memberikan kesempatan serta membimbing penulis selama melaksanakan kegiatan magang.
5. Seluruh rekan tim AtelierYoda Design yang telah memberikan arahan, dukungan, bantuan, serta pengetahuan selama pelaksanaan Magang Berdampak.
6. Kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, motivasi, dan dukungan kepada penulis.
7. Semua pihak yang telah membantu penulis selama pelaksanaan magang dan penyusunan laporan ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa laporan magang ini masih memiliki keterbatasan dan belum sepenuhnya sempurna. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan laporan ini. Diharapkan laporan magang ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, pembaca, serta pihak-pihak yang berkepentingan, khususnya AtelierYoda Design.

Medan, 10 Januari 2026

Penulis 1,



Raihan Apriansyah Irhami
238140002

Penulis 2,



Suci Ramadhani Herman
238140008



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud Dan Tujuan.....	2
1.3 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan	3
1.4 Ruang Lingkup Magang.....	3
1.5 Tata Cara Pelaksanaan Magang	3
1.6 Metodologi Kegiatan Magang	3
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II.....	7
PROFIL INSTITUSI DAN PROYEK MAGANG	7
2.1 Profil Perusahaan	7
2.2 Struktur Organisasi	7
2.3 Pengertian	8
2.3.1 Arsitektur	8
2.3.2 Prinsipal Arsitek.....	8
2.3.3 Senior Arsitek	8
2.3.4 Senior Desain Interior	8
2.3.5 Junior Arsitek.....	8
2.3.6 Magang	9
2.4 Anggota.....	9
2.5 Jadwal Kerja.....	10
2.6 Proyek/ Kegiatan Magang	10
2.6.1 Sayembara Daikin Award Kategori Residential Dan F&B.....	10
2.6.2 Rumah Tinggal Ms.Ayu Di jalan Beo.....	13
2.6.3 Perumahan Lingke Residence	14
2.6.4 Perumahan Tibang Residence	15
2.6.5 Kawasan Strategis Pariwisata 1 Kota Medan (Ksp 1)	16
2.6.6 Rumah Tinggal Dr.Dian Di Berauwe-Banda Aceh.....	19

2.6.7 Rumah Tinggal Tengku Man Di Banda Aceh.....	21
2.6.8 Perumahan Geuceu Iniem/Sudirman.....	22
2.6.9 Apartement The Bliss Condominium-Jl.Dipononegoro	24
2.6.10 Apartement Podomoro Victory Tower Type 80	26
2.6.11 Apartement Podomoro Type 145 Tribeca.....	27
2.6.12 Pariwisata Humbahas.....	28
BAB III	30
PELAKSANAAN MAGANG DAN PEMBAHASAN	30
3.1 Tahap Persiapan	30
3.2 Tahap Pelaksanaan Magang Berdampak	30
3.3 Laporan Kegiatan Magang Berdampak.....	31
3.4 Masalah Dalam Pengerjaan	91
3.5 Solusi Dalam Pengerjaan.....	91
3.6 Perbandingan Antara Teori Perkuliahan Dengan Di Lapangan	92
BAB IV	93
PENUTUP.....	93
4.1 Kesimpulan	93
4.2 Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Struktur Organisasi Perusahaan	7
Gambar 2 2 Rekan Tim Di Atelieryoda	9
Gambar 2 3 Jadwal Kerja.....	10
Gambar 2 4 Proses pengerjaan revisi desain bar yang dibuat sebelumnya.....	11
Gambar 2 5 Tampak Pada Sayembara Daikin Residential	11
Gambar 2 6 Proses Pengerjaan Interior Pada Sayembara Daikin Residential	12
Gambar 2 7 Proses Rendering Interior Pada Sayembara Daikin F&B	12
Gambar 2 8 Penyusunan Layout Panel Sayembara Daikin Residential Dan F&B	12
Gambar 2 9 proses Pengerjaan Koreksi Ulang Denah Untuk PBG Pada Rumah Ms.Ayu Di Jl.Beo ...	13
Gambar 2 10 Denah Setelah Revisi Pada Rumah Ms.Ayu Di Jl.Beo	13
Gambar 2 11 Proses Pembuatan Denah Warna Menggunakan Sketchup Layout.....	14
Gambar 2 12 Panel Layout Perumahan Lingke Residence.....	14
Gambar 2 13 Proses Pembuatan Interior Tibang Residence.....	15
Gambar 2 14 Proses Pembuatan Animasi Menggunakan D5 Render	15
Gambar 2 15 Render Visual Eksterior Tibang Residence	16
Gambar 2 16 Panel Layout Tibang Residence.....	16
Gambar 2 17 Proses Penyusunan Data Survei Dan Moodboard.....	17
Gambar 2 18 Pembuatan Skematik Desain Fasilitas Pendukung Kawasan Strategis Pariwisata 1 (Ksp 1).....	17
Gambar 2 19 Penulis Mempersiapkan file Presentasi Untuk Dipaparkan Oleh Tim Di Dinas Pariwisata Kota Medan.....	18
Gambar 2 20 Ded Pedestrian Pada Koridor Gatot Subroto.....	18
Gambar 2 21 Proses Pendesaian Halte Wisata Pada Kawasan Strategis Pariwisata 1.....	18
Gambar 2 22 Alternatif Desain Halte Wisata Pada Koridor Gatot Subroto-Masjid Agung Dan Lapangan Merdeka.....	19
Gambar 2 23 Proses Desain Interior Rumah Tinggal Dr Dian	20
Gambar 2 24 Hasil Renderan Sebelum Dan Sesudah Di revisi Oleh Klien.....	20
Gambar 2 25 Melakukan Diskusi Melalui Google Meet Bersama Klien	20
Gambar 2 26 Hasil Final Renderan Fasad Rumah Tinggal Dr Dian.....	21
Gambar 2 27 Skematik Interior Rumah Tinggal Dr Dian.....	21
Gambar 2 28 Proses Pembuatan Alternatif Fasad Pada Rumah Tengku Man	21
Gambar 2 29 Hasil Rendering Alternatif Fasad Rumah Tengku Man.....	22
Gambar 2 30 Hasil Moodboard Untuk Desain Kontemporer Dan Klasik Modern Pada Perumahan Geuceu Iniem.....	22

Gambar 2 31 Progres Pengerjaan Interior Perumahan Geuceu Iniem	23
Gambar 2 32 Proses Rendering Dan Hasil Render Eksterior Perumahan Geuceu Iniem	23
Gambar 2 33 Hasil Renderan Interior Perumahan Geuceu Iniem.....	23
Gambar 2 34 Pengerjaan Denah Warna Pada Konsep Kontemporer dan Klasik Modern Perumahan Geuceu Iniem.....	23
Gambar 2 35 Cover Presentasi Perumahan Geuceu Iniem	24
Gambar 2 36 Hasil Revisian Denah The Bliss Condominium.....	25
Gambar 2 37 Hasil Revisian Denah The Bliss 2 Bedroom.....	25
Gambar 2 38 Hasil Refrensi Moodboard Dan Proses Pengerjaan Interior The Bliss	25
Gambar 2 39 Proses Pengerjaan desain interior dan Render	26
Gambar 2 40 Proses Pengerjaan Revisian Desain Interior Pada 3d modelling yang benar	26
Gambar 2 41 Proses Rendering Dan Hasil Rendering.....	27
Gambar 2 42 Pengerjaan Skematik Interior Dan Cover Interior Apartemen Podomoro Victory Tower Type 80	27
Gambar 2 43 Proses Pengerjaan Interior Apartemen Podomoro Type 145 Opsi 2.....	27
Gambar 2 44 Proses Pengerjaan Design Interior dan Rendering pada Bedroom 2.....	28
Gambar 2 45 Menambahkan Hasil Renderan semua ruang kedalam panel Canva dan Mencetak Dalam Bentuk Hardcopy.....	28
Gambar 2 46 Proses Pengerjaan Layout Skematik Interior Apartemen Podomoro Unit 145 Tribeca	28
Gambar 2 47 Proses Melanjutkan Desain Dari Yang Telah Dibuat Sebelumnya.....	29
Gambar 2 48 Proses Penambahan Material Pada Desain Dan Visualisasi Desain	29
Gambar 2 49 Proses Pembuatan Scene Untuk Skematik Dan Visualisasi Desain.....	29

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Laporan Magang berdampak Minggu Ke-1	31
Tabel 3. 2 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-2	35
Tabel 3. 3 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-3	38
Tabel 3. 4 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-4	41
Tabel 3. 5 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-5	45
Tabel 3. 6 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-6	48
Tabel 3. 7 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-7	51
Tabel 3. 8 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-8	54
Tabel 3. 9 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-9	58
Tabel 3. 10 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-10	61
Tabel 3. 11 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-11	65
Tabel 3. 12 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-12	69
Tabel 3. 13 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-13	72
Tabel 3. 14 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-14	75
Tabel 3. 15 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-15	79
Tabel 3. 16 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-16	83
Tabel 3. 17 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-17	86
Tabel 3. 18 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-18	88

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program magang merupakan suatu wadah pembelajaran yang bertujuan untuk mendorong mahasiswa agar dapat belajar secara langsung melalui pengalaman kerja nyata. Dengan adanya program magang, mahasiswa diharapkan mampu memahami kondisi di lapangan serta memperoleh pengalaman yang dapat meningkatkan kreativitas, kemandirian, dan kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan yang bersifat nyata. Selain itu, kegiatan magang juga memberikan bekal kepada mahasiswa sebelum memasuki dunia kerja yang sesungguhnya.

Melalui kegiatan magang, mahasiswa secara tidak langsung dilatih untuk menerapkan ilmu dan teori yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik kerja. Kegiatan ini juga membantu mahasiswa dalam mengembangkan potensi diri, karena mahasiswa dituntut untuk bekerja secara bertanggung jawab, disiplin, serta mampu beradaptasi dengan lingkungan kerja. Dengan demikian, mahasiswa dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang bermanfaat sebagai persiapan menghadapi dunia kerja setelah menyelesaikan pendidikan.

Program Magang Berdampak merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan diri melalui pengalaman belajar di luar kampus. Program ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam memperoleh kemampuan teknis dan nonteknis secara seimbang. Melalui pelaksanaan Program Magang Berdampak, Mahasiswa dapat memperluas wawasan serta meningkatkan kesiapan diri sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan kebutuhan dunia kerja.

Dalam pelaksanaan Program Magang Berdampak tersebut, penulis melaksanakan kegiatan magang di salah satu konsultan perencana, yaitu AtelierYoda Design. Kegiatan magang ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk terlibat langsung dalam proses kerja perencanaan dan perancangan arsitektur. Melalui magang ini, mahasiswa dapat memahami alur kerja di lingkungan konsultan serta melihat secara langsung penerapan teori arsitektur dalam proyek nyata.

Melalui Kegiatan Magang Berdampak tersebut, Mahasiswa memperoleh konversi nilai mata kuliah pada Semester 5 sebanyak 20 SKS. Selama menjalani kegiatan magang di AtelierYoda Design, penulis ditugaskan untuk mengerjakan berbagai proyek yang ada di konsultan tersebut dengan peran sebagai drafter, konseptor, dan desainer. Melalui keterlibatan tersebut, penulis memperoleh pengalaman dan pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses perancangan, penyusunan gambar kerja, serta pengembangan konsep desain. Diharapkan kegiatan magang ini dapat memberikan manfaat dan menjadi bekal bagi penulis dalam menghadapi dunia kerja di masa mendatang.

1.2 Maksud Dan Tujuan

Maksud dan tujuan pelaksanaan Kegiatan Magang Berdampak ini adalah untuk memberikan kesempatan kepada penulis dalam memperoleh pengalaman, wawasan, serta pemahaman yang lebih mendalam mengenai bidang arsitektur melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan kerja profesional. Melalui kegiatan magang ini, penulis diharapkan mampu mengembangkan kompetensi, sikap, dan tanggung jawab sebagai calon arsitek yang profesional serta siap menghadapi tantangan dunia kerja.

Adapun Tujuan pelaksanaan kegiatan magang ini adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi persyaratan kurikulum Program Studi Arsitektur Universitas Medan Area melalui pelaksanaan kegiatan Magang Berdampak.
2. Mengetahui dan memahami tahapan kerja seorang arsitek dalam merencanakan, merancang, serta menyelesaikan suatu proyek arsitektur.
3. Menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik kerja secara langsung.
4. Meningkatkan keterampilan teknis dan nonteknis, seperti kemampuan dalam mendesain , berpikir konseptual, komunikasi, serta kerja sama dalam tim.
5. Melatih sikap disiplin, tanggung jawab, dan etika kerja dalam lingkungan kerja profesional.
6. Menambah wawasan serta pengalaman praktis dalam bidang perencanaan dan perancangan arsitektur, serta.
7. Melatih kemampuan dalam memahami kebutuhan klien serta menuangkannya ke dalam konsep dan desain arsitektur.

1.3 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan Program Kegiatan Magang Berdampak berlangsung selama kurang lebih 5 bulan, dimulai dari tanggal 8 September 2025 hingga tanggal 10 Januari 2026. Magang Berdampak ini bertempat di AtelierYoda. AtelierYoda merupakan kantor konsultan arsitektur yang terletak di Tasbih Square, Jalan Taman Setia Budi Indah No.19, Tanjung Sari, Kecamatan Medan Selayang, Kota Medan.

1.4 Ruang Lingkup Magang

Ruang lingkup kegiatan magang yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai tim pendukung (*team support*) dalam proses perancangan arsitektur. Selama kegiatan magang, penulis terlibat dalam analisis konsep desain, pembuatan visualisasi 3D, penyusunan gambar kerja, serta pengembangan desain pada proyek dan sayembara yang sedang dikerjakan. Dalam pelaksanaannya, penulis menggunakan berbagai aplikasi pendukung yang digunakan dalam proses perancangan dan visualisasi desain.

1.5 Tata Cara Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan kegiatan magang dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah ditetapkan oleh Program Studi Arsitektur Universitas Medan Area. Proses dimulai dengan kegiatan sosialisasi Program Magang Berdampak, kemudian dilanjutkan dengan seleksi kemampuan perancangan dan penguasaan perangkat lunak yang diikuti oleh sekitar 25 peserta dari angkatan 2022 dan 2023.

Setelah dinyatakan lolos seleksi, mahasiswa melaksanakan kegiatan magang sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Selama kegiatan magang berlangsung, penulis terlibat dalam berbagai pekerjaan, antara lain pembuatan gambar kerja, pengembangan konsep desain, survei lapangan, serta partisipasi dalam kegiatan sayembara. Seluruh kegiatan tersebut dilaksanakan dengan bimbingan dan arahan dari prinsipal arsitek, senior arsitek, junior arsitek, serta seluruh tim di perusahaan.

Melalui kegiatan magang ini, penulis memperoleh pemahaman tidak hanya mengenai aspek teknis perancangan arsitektur, tetapi juga mengenai komunikasi, kerja sama tim, manajemen waktu, serta kepedulian terhadap lingkungan kerja.

1.6 Metodologi Kegiatan Magang

Metode yang digunakan selama pelaksanaan kegiatan Magang Berdampak meliputi beberapa tahapan kerja yang berkaitan langsung dengan proses perancangan dan pelaksanaan proyek arsitektur. Metode-metode tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1.6.1 Desain

Dalam pelaksanaan kegiatan Magang Berdampak Tahun 2025, Praktikan banyak terlibat dalam kegiatan merancang desain bangunan, baik secara individu maupun berkelompok. Proses

perancangan diawali dengan penyusunan konsep desain yang menjadi dasar pemikiran dalam menciptakan dan mengembangkan suatu proyek arsitektur. Konsep tersebut disesuaikan dengan kebutuhan proyek, karakter lokasi, serta arahan dari arsitek pembimbing.

1.6.2 Pengerjaan Gambar DED

Selama kegiatan Magang Berdampak berlangsung, praktikan turut terlibat dalam pengerjaan gambar kerja Detail Engineering Design (DED) pada beberapa proyek yang sedang dikerjakan. Gambar DED merupakan gambar teknis yang mencakup aspek arsitektur, struktur, mekanikal, elektrik, dan plumbing. Gambar kerja yang detail dan sistematis sangat penting untuk mendukung kelancaran pelaksanaan proyek di lapangan.

1.6.3 Pengerjaan Gambar Skematik

Pengerjaan gambar skematik dilakukan sebagai tahap awal visualisasi desain sebelum masuk ke tahap gambar kerja detail. Gambar skematik meliputi denah, tampak, potongan, dan tata massa bangunan yang bersifat konseptual. Tahap ini bertujuan untuk menerjemahkan ide dan konsep desain ke dalam bentuk visual yang mudah dipahami dan dapat dikembangkan lebih lanjut.

1.6.4 Survei

Survei lapangan dilakukan oleh penulis baik secara mandiri maupun bersama rekan magang. Kegiatan survei bertujuan untuk melakukan observasi langsung terhadap lokasi proyek serta mengumpulkan data yang diperlukan, seperti ukuran eksisting, kondisi lingkungan, dokumentasi foto, sketsa lapangan, dan informasi pendukung lainnya yang digunakan sebagai dasar perancangan.

1.6.5 Diskusi

Dalam pelaksanaan magang, sering dijumpai kendala dalam proses perancangan maupun pengerjaan gambar. Oleh karena itu, dilakukan diskusi bersama arsitek pembimbing dan rekan kerja untuk mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi. Melalui diskusi ini, praktikan juga memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap proses kerja serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi profesional.

1.6.6 Visualisasi

Selain gambar skematik, praktikan juga terlibat dalam pembuatan visualisasi desain berupa model tiga dimensi (3D). Visualisasi ini digunakan untuk memperjelas bentuk, ruang, material, dan suasana bangunan sehingga dapat membantu tim dan klien dalam memahami desain yang diusulkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan magang ini disusun untuk memberikan gambaran yang jelas dan terstruktur mengenai isi laporan secara keseluruhan. Adapun sistematika penulisan laporan Magang Berdampak ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang pelaksanaan magang, maksud dan tujuan, batasan waktu dan tempat, ruang lingkup kegiatan magang, serta sistematika penulisan laporan. Bab ini menjadi pengantar untuk memahami isi laporan secara keseluruhan.

BAB II PROFIL INSTITUSI DAN PROYEK MAGANG BERDAMPAK

Bab ini membahas profil institusi tempat pelaksanaan magang, struktur organisasi, tugas dan wewenang dalam struktur organisasi, jadwal kerja, serta gambaran umum mengenai proyek dan kegiatan yang dikerjakan selama pelaksanaan Magang Berdampak.

BAB III KEGIATAN MAGANG DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian mengenai tahapan persiapan dan pelaksanaan kegiatan Magang Berdampak, deskripsi pekerjaan yang dilakukan oleh penulis, permasalahan yang dihadapi selama magang beserta solusi yang diterapkan, serta pembahasan mengenai penerapan teori yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik kerja di lapangan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh kegiatan dan proyek yang telah dilaksanakan selama Magang Berdampak, serta saran yang diharapkan dapat memberikan masukan untuk perbaikan dan pengembangan di masa mendatang, khususnya dalam bidang arsitektur.

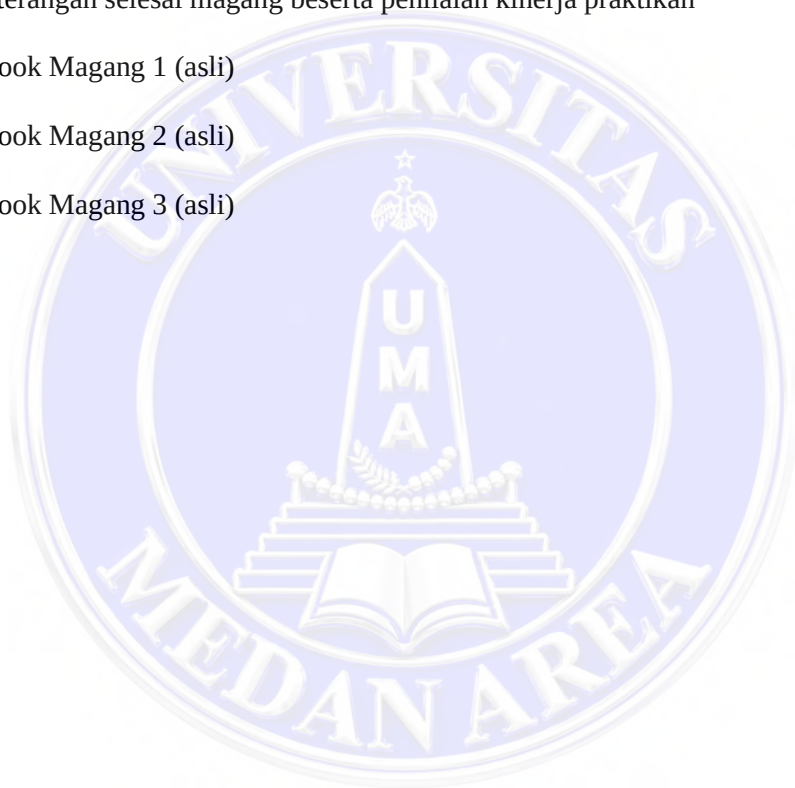
DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat sumber-sumber referensi yang digunakan sebagai bahan acuan dalam penyusunan laporan Magang Berdampak.

LAMPIRAN

Bagian lampiran berisi dokumen pendukung kegiatan magang, yang meliputi:

1. Surat pengantar Magang Berdampak dari institusi
2. Surat balasan penerimaan magang
3. Surat keterangan selesai magang beserta penilaian kinerja praktikan
 - Logbook Magang 1 (asli)
 - Logbook Magang 2 (asli)
 - Logbook Magang 3 (asli)



BAB II

PROFIL INSTITUSI DAN PROYEK MAGANG

2.1 Profil Perusahaan

Nama	: ATELIERYODA
Alamat perusahaan	: Komplek Tasbih Square, No.19, 2nd Floor
Nama Pendiri	: Ar. Yosi Dadu, ST., IAI
Kota / Kabupaten	: Kota Medan
Kecamatan	: Medan Selayang
Provinsi	: Sumatera Utara
Kode pos	: 20113
Email	: atelieryoda@yahoo.com
Telepon	: +62 878-7773-2029
Instagram	: @atelieryoda

2.2 Struktur Organisasi

Adapun Struktur Organisasi Institusi ATELIERYODA sebagai berikut :



Gambar 2 1Struktur Organisasi Perusahaan

2.3 Pengertian

2.3.1 Arsitektur

Arsitektur diartikan sebagai seni dan ilmu dalam merancang serta membangun struktur fisik, seperti bangunan, dengan memperhatikan berbagai aspek, antara lain keindahan, fungsionalitas, dan keberlanjutan.

2.3.2 Prinsipal Arsitek

Prinsipal Arsitek pada perusahaan ini adalah Ar. Yosi Dadu, S.T., IAI. Prinsipal arsitek bertanggung jawab memimpin firma arsitektur, mengelola operasional perusahaan, membangun hubungan dengan klien, mengawasi jalannya proyek, serta memastikan kualitas desain dan pelaksanaan pekerjaan sesuai standar yang ditetapkan.

2.3.3 Senior Arsitek

Senior Arsitek pada perusahaan ini adalah Muhammad Abduh dan Trie Hana Maghfirah. Senior arsitek bertugas merencanakan dan mengembangkan konsep desain, mengolah desain menggunakan perangkat lunak pendukung, serta melakukan pengecekan dan koreksi gambar. Selain itu, senior arsitek juga membimbing dan mengoordinasikan proses desain bersama desainer interior dan junior arsitek.

2.3.4 Senior Desain Interior

Senior Desain Interior pada perusahaan ini adalah Arrumia Jannati dan Trie Hana Maghfirah. Senior desain interior bertanggung jawab merancang pengalaman ruang yang nyaman dan menarik, meliputi pengaturan tata letak dinding, pintu, material, finishing, stop kontak, desain pencahayaan, serta elemen interior lainnya dengan mempertimbangkan kebutuhan klien dan kondisi bangunan.

2.3.5 Junior Arsitek

Junior Arsitek pada perusahaan ini adalah Siti Nurkumala Zain. Junior arsitek berperan mendukung proses perancangan dengan terlibat langsung dalam pengembangan desain, pembuatan gambar kerja dan gambar skematik, serta membantu pengawasan proyek sesuai arahan tim senior dan standar perusahaan.

2.3.6 Magang

Peserta magang pada perusahaan ini adalah Raihan Apriansyah Irhami, Suci Ramadhani Herma, Annisa Jamil dari Universitas Sumatera Utara. Magang merupakan kegiatan penerapan pengetahuan dari dunia pendidikan ke dunia kerja. Selama magang, mahasiswa terlibat langsung dalam proses kerja profesional, seperti membantu pengembangan desain interior dan eksterior, pembuatan gambar kerja, gambar skematik, serta kegiatan survei sesuai arahan tim senior. Melalui kegiatan ini, mahasiswa memperoleh pengalaman kerja langsung dan pemahaman mengenai sistem kerja di bidang arsitektur dan desain.

2.4 Anggota

AtelierYoda dipimpin oleh seorang arsitek profesional, yaitu Ar. Yosi Dadu, S.T., IAI, dengan jumlah tim kerja sebanyak 7 orang yang terdiri atas Senior arsitek, Senior desain interior, Junior arsitek, Serta mahasiswa/i magang. Selama melaksanakan kegiatan magang di AtelierYoda, penulis memperoleh bimbingan langsung dari Principal Arsitek, Bapak Yosi Dadu, S.T., IAI, serta pembimbing yang menjabat sebagai kepala studio sekaligus senior arsitek, Muhammad Abduh.S.T.

Selain itu, seluruh tim AtelierYoda turut memberikan dukungan melalui arahan, konsultasi, serta bimbingan baik secara visual maupun nonvisual, yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan setiap tugas yang diberikan. Lingkungan kerja di AtelierYoda juga menerapkan sistem kekeluargaan yang baik, sehingga penulis merasa nyaman, tidak tertekan dalam bekerja, serta memperoleh dukungan penuh dari seluruh tim selama menjalani kegiatan magang.



Gambar 2 2 Rekan Tim Di Atelieryoda

2.5 Jadwal Kerja

Jadwal kerja/kegiatan, peraturan, serta tata tertib yang berlaku di AtelierYoda diterapkan kepada seluruh staf, termasuk peserta magang, selama pelaksanaan magang. Kegiatan magang berlangsung selama empat bulan dua hari, terhitung mulai 08 September 2025 hingga 10 Januari 2026 adalah sebagai berikut :

1. Jam kerja pada hari Senin s/d Jum'at pukul 09.00 WIB – 17.00 WIB, dan hari Sabtu pukul 09.00 – 13.00 WIB.
2. Libur pada hari Nasional/tanggal merah .
3. Jika tidak masuk kerja, karyawan harus izin langsung dengan kepala studio dan pembimbing Magang.

Gambar 2.3 Jadwal Kerja

2.6 Proyek/ Kegiatan Magang

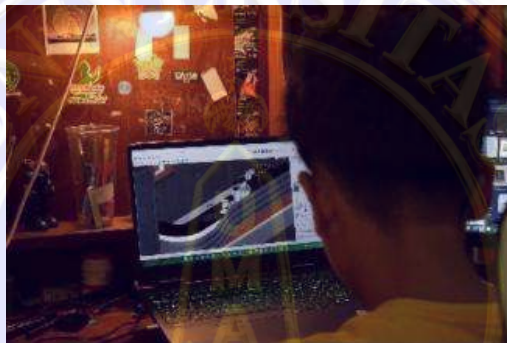
Selama magang di AtelierYoda, penulis diberi tanggung jawab untuk mengerjakan beberapa proyek yang sedang berjalan. Proyek-proyek ini diberikan langsung oleh prinsipal arsitek, senior arsitek, dan senior interior designer, sehingga penulis bisa belajar dan terlibat langsung dalam proses desain. Beberapa proyek tersebut meliputi:

2.6.1 Sayembara Daikin Award Kategori Residential Dan F&B

Partisipasi dalam Sayembara Desain Arsitektur yang diselenggarakan oleh Daikin merupakan pengalaman kompetisi profesional pertama bagi Penulis selama menjalani program magang. Kompetisi ini terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu *Residential* dan *Food & Beverage (F&B)*.

Dalam proyek ini, Penulis tergabung dalam tim kolaboratif yang terdiri dari *Principal Architect*, *Senior Architect*, *Junior Architect*, *Senior Interior Designer*, serta rekan sesama pemagang. Penulis memberikan kontribusi teknis yang meliputi perbaikan *drafting* denah *Residential*, pembuatan prototipe 3D interior dan eksterior untuk kategori F&B dan Residential, penyusunan *Detail Engineering Design* (DED) plafon, serta pembuatan gambar tampak untuk kedua kategori. Selain itu, Penulis juga bertanggung jawab pada tahap visualisasi akhir, yakni *rendering* interior (kategori F&B), hingga penyusunan layout panel presentasi menggunakan *template* standar kompetisi.

Salah satu tantangan teknis yang dihadapi Penulis adalah kompleksitas detail interior serta integrasi sistem utilitas, khususnya pada peletakan *ducting* AC agar estetik namun tetap fungsional, tetapi dapat diatasi dari diskusi langsung dengan pihak daikin. Seluruh rangkaian proses desain dan penyusunan materi sayembara ini berhasil diselesaikan pada tanggal 28–29 September 2025.



Gambar 2 4Proses pengerjaan revisi desain bar yang dibuat sebelumnya berdasarkan masukan dari tim



Gambar 2 5 Tampak Pada Sayembara Daikin Residential



Gambar 2 6 Proses Pengerjaan Interior Pada Sayembara Daikin Residential



Gambar 2 7 Proses Rendering Interior Pada Sayembara Daikin F&B



Gambar 2 8 Penyusunan Layout Panel Sayembara Daikin Residential Dan F&B

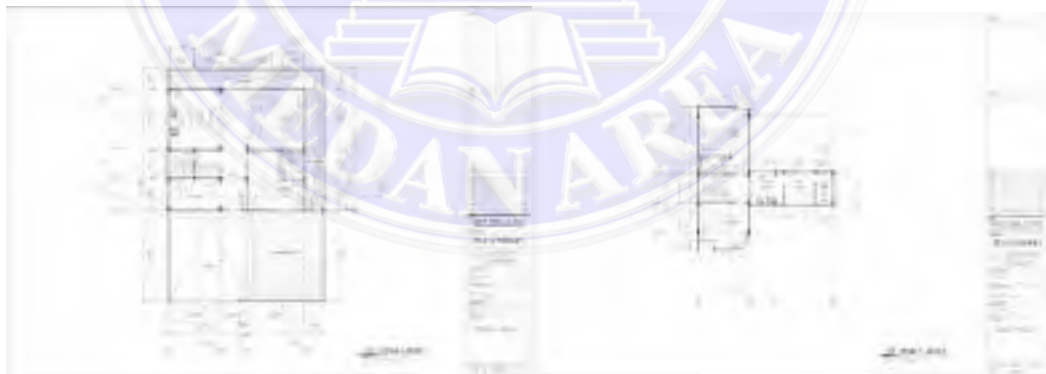
2.6.2 Rumah Tinggal Ms. Ayu Di jalan Beo

Pada proyek rumah tinggal milik Ms. Ayu yang berlokasi di Jalan Beo, Penulis diberikan tanggung jawab oleh senior arsitek untuk melaksanakan revisi teknis terhadap gambar denah. Proses revisi ini mencakup penataan ulang tata ruang dan koreksi ukuran ruangan, Seluruh perubahan tersebut dilakukan guna memastikan desain memenuhi standar teknis dan administratif untuk pengajuan Persetujuan Bangunan Gedung (PBG), sesuai dengan regulasi yang ditetapkan oleh Pemerintah Kota Medan.

Selain revisi desain, Penulis juga bertugas merapikan kop gambar (*title block*) serta menyusun dokumen Gambar Kerja secara sistematis mengacu pada daftar gambar yang telah ditentukan.



Gambar 2 9 proses Pengerjaan Koreksi Ulang Denah Untuk PBG Pada Rumah Ms.Ayu Di Jl.Beo



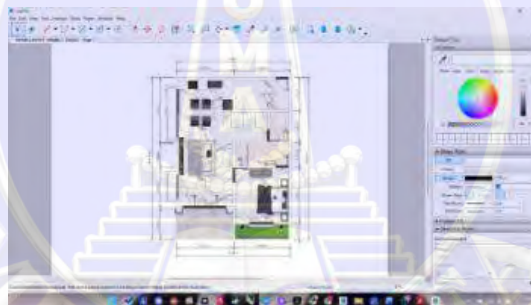
Gambar 2 10 Denah Setelah Revisi Pada Rumah Ms.Ayu Di Jl.Beo

2.6.3 Perumahan Lingke Residence

Dalam proyek pengembangan kawasan Perumahan Lingke Residence, Penulis menerima arahan langsung dari *Principal Architect* untuk merancang beberapa alternatif denah hunian. Setelah denah terpilih disetujui, Penulis bertugas mengembangkan konsep tersebut ke dalam bentuk model 3D eksterior, termasuk eksplorasi berbagai alternatif desain fasad bangunan. Hasil desain kemudian divisualisasikan, baik secara unit tunggal maupun kawasan keseluruhan (*bird's eye view*).

Lingkup pekerjaan Penulis juga mencakup perancangan desain gerbang utama (*Main Gate*) dengan beberapa opsi gaya, pembuatan animasi arsitektural untuk kebutuhan presentasi, serta penyusunan materi pemasaran (*marketing collateral*) yang meliputi denah berwarna (*colored floor plan*), desain sampul (*cover*), dan brosur perumahan.

Tantangan teknis yang dihadapi dalam proyek ini adalah adanya ketidaksesuaian dimensi antara gambar denah kerja dengan model 3D yang dikerjakan secara kolaboratif. Kendala ini berhasil diatasi dengan melakukan penyesuaian ulang dan sinkronisasi ukuran pada kedua dokumen tersebut hingga presisi dan sesuai standar konstruksi.



Gambar 2 11 Proses Pembuatan Denah Warna Menggunakan Sketchup Layout

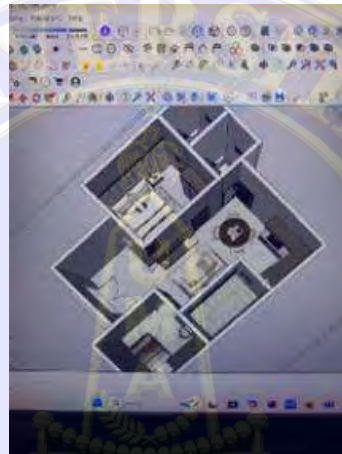


Gambar 2 12 Panel Layout Perumahan Lingke Residence

2.6.4 Perumahan Tibang Residence

Dalam proyek perumahan Tibang Residence, Penulis bekerja di bawah arahan langsung Arsitek Utama dan Arsitek Junior. Penulis diberikan tugas untuk membuat gambaran 3 dimensi (visualisasi) bagian luar kawasan perumahan dari berbagai arah pandang, agar suasana lingkungan dapat terlihat secara jelas dan menarik.

Selain mengerjakan bagian luar, Penulis juga membuat desain bagian dalam (*interior*) untuk beberapa tipe rumah. Untuk mendukung kegiatan penjualan, Penulis turut menyiapkan bahan promosi, yang meliputi pembuatan video animasi perumahan, desain sampul depan, serta penyusunan tata letak brosur perumahan.



Gambar 2 13 Proses Pembuatan Interior Tibang Residence



Gambar 2 14 Proses Pembuatan Animasi Menggunakan D5 Render



Gambar 2 15 Render Visual Eksterior Tibang Residence



Gambar 2 16 Panel Layout Tibang Residence

2.6.5 Kawasan Strategis Pariwisata 1 Kota Medan (Ksp 1)

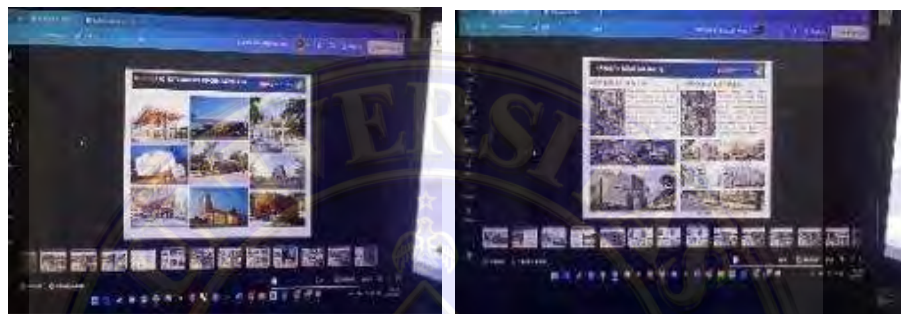
Dalam proyek KSP 1 Kota Medan, Penulis diminta oleh principal dan senior arsitek untuk terlibat secara menyeluruh mulai dari tahap persiapan hingga Tahap Serah Terima Berkas Oleh Dinas Pariwisata Kota Medan. Tahap awal dimulai dengan survei lapangan di berbagai titik lokasi untuk inventarisasi data, yang dilanjutkan dengan penyusunan data dan juga *moodboard* sebagai arahan konsep desain.

Pada tahap pengembangan desain, Penulis bertugas membuat model 3D untuk berbagai fasilitas pendukung pariwisata, meliputi *signage direction*, papan informasi, Pos Informasi Wisata, Pusat Informasi Wisata, Pos Keamanan Pariwisata serta desain Halte Wisata. Khusus untuk Halte Wisata, Penulis mengembangkan beberapa alternatif desain revisi yang dilengkapi dengan *schematic layout* untuk mendetailkan ukuran, spesifikasi material, dan visualisasinya.

Di sisi teknis dan gambar kerja, Penulis menyusun gambar kondisi eksisting dan *Detail Engineering Design* (DED) fasilitas wisata, serta standarisasi kop gambar (*title block*). Penulis juga mengerjakan gambar perencanaan pedestrian di Jalan Gatot Subroto dengan interval STA 40 meter untuk memetakan desain di titik-titik krusial. Seluruh gambar teknis ini disusun menggunakan SketchUp Layout dan Autocad.

Penulis juga berperan aktif dalam koordinasi dan administrasi, termasuk ikut dengan tim berdiskusi dengan Dinas Pariwisata terkait revisi desain, serta menyiapkan produksi dokumen (cetak/digital) untuk serah terima kepada klien. Presentasi visual utama telah dipaparkan pada tanggal 19 Desember 2025.

Tantangan utama yang dihadapi Penulis adalah kompleksitas detail teknis pada DED pedestrian dan penyusunan komposisi panel presentasi yang terlalu rumit dan terlalu informatif. Kendala ini diatasi dengan melakukan studi literatur standar pedestrian serta berkonsultasi secara intensif dengan Arsitek Senior dan principal arsitek. Seluruh rangkaian pekerjaan proyek ini berhasil diselesaikan secara final pada tanggal 7 Januari 2026.



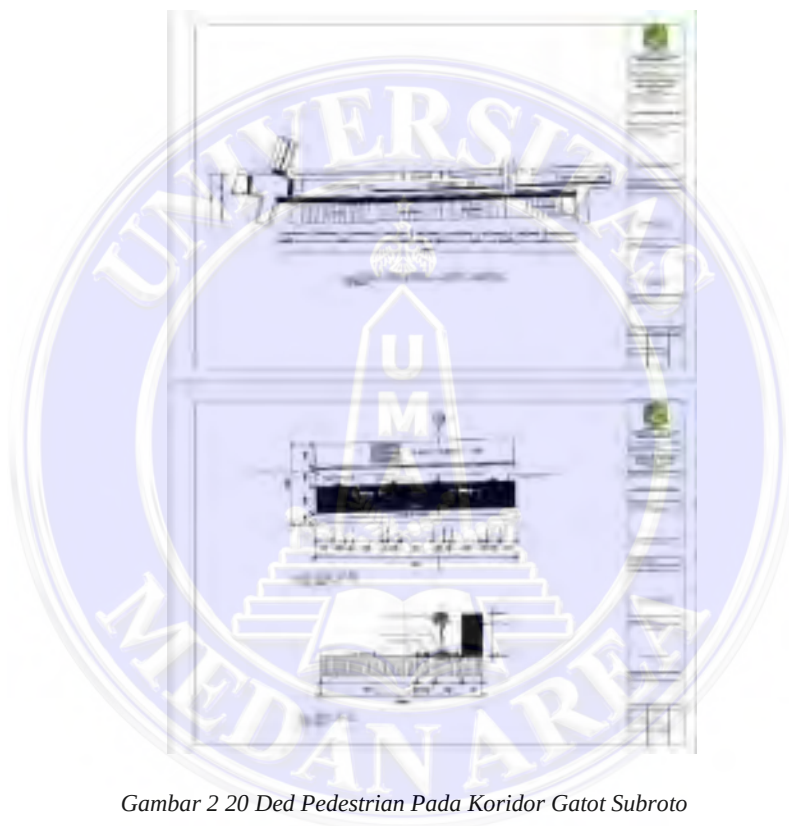
Gambar 2 17 Proses Penyusunan Data Survei Dan Moodboard



Gambar 2 18 Pembuatan Skematik Desain Fasilitas Pendukung Kawasan Strategis Pariwisata 1 (Ksp 1)



Gambar 2 19 Penulis Mempersiapkan file Presentasi Untuk Dipaparkan Oleh Tim Di Dinas Pariwisata Kota Medan



Gambar 2 20 Ded Pedestrian Pada Koridor Gatot Subroto



Gambar 2 21 Proses Pendesaian Halte Wisata Pada Kawasan Strategis Pariwisata 1



Gambar 2.22 Alternatif Desain Halte Wisata Pada Koridor Gatot Subroto-Masjid Agung Dan Lapangan Merdeka

2.6.6 Rumah Tinggal Dr. Dian Di Berauwe-Banda Aceh

Pada proyek rumah Dr. Dian di Banda Aceh, Penulis ditugaskan oleh Arsitek Utama dan Senior Desainer Interior untuk merancang desain bagian dalam rumah (*interior*) sesuai keinginan klien. Selain itu, Penulis juga melanjutkan pekerjaan visualisasi bagian luar rumah (*eksterior*) yang sebelumnya sudah dimulai oleh Arsitek Junior.

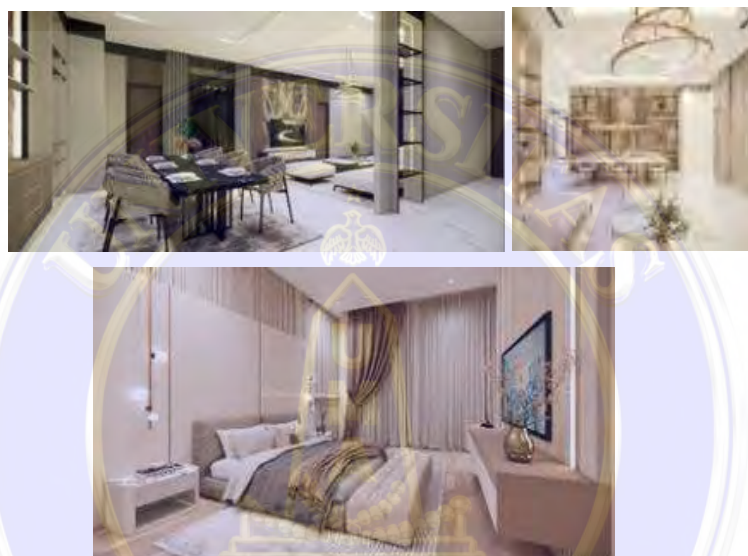
Penulis membuat gambar 3D yang terlihat nyata menggunakan aplikasi Enscape, lalu menyusunnya ke dalam lembar presentasi menggunakan Canva agar mudah dipahami klien. Hasil desain ini kemudian dipresentasikan secara *online* melalui Google Meet.

Dalam diskusi tersebut, klien memberikan masukan bahwa beliau kurang menyukai warna interior yang terlalu gelap dan ingin mengganti jenis material pada bagian depan rumah. Penulis kemudian melakukan perbaikan desain sesuai permintaan tersebut. Setelah dipresentasikan ulang, klien setuju dengan desain yang baru. Tahap terakhir, Penulis membuat gambar kerja detail (*skematik*) untuk menjelaskan ukuran, jenis bahan, dan keterangan teknis lainnya.

Tantangan dalam proyek ini adalah karena ini pengalaman pertama Penulis mengerjakan desain interior, Penulis sempat mengalami kesulitan memahami standar ukuran dan cara pemasangan material, seperti pelapis dinding (*wall panel*). Namun, hal ini dapat diatasi dengan banyak bertanya kepada senior dan mempelajari standar teknis yang benar. Seluruh rangkaian pekerjaan proyek ini berhasil diselesaikan secara final pada tanggal 27 Oktober 2025.



Gambar 2 23 Proses Desain Interior Rumah Tinggal Dr Dian



Gambar 2 24 Hasil Renderan Sebelum Dan Sesudah Di revisi Oleh Klien



Gambar 2 25 Melakukan Diskusi Melalui Google Meet Bersama Klien



Gambar 2 26 Hasil Final Renderan Fasad Rumah Tinggal Dr Dian

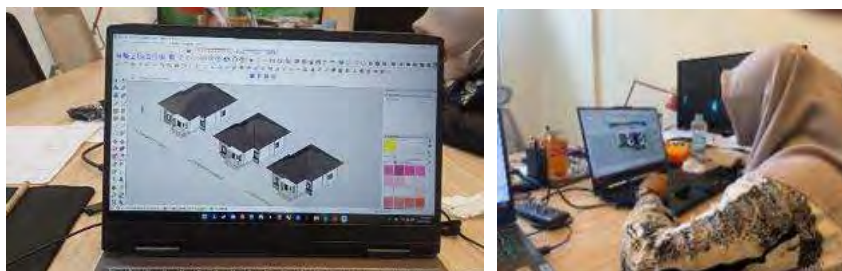


Gambar 2 27 Skematik Interior Rumah Tinggal Dr Dian

2.6.7 Rumah Tinggal Tengku Man Di Banda Aceh

Pada proyek hunian milik Tengku Man yang berlokasi di Banda Aceh, Penulis menerima arahan langsung dari Principal Architect untuk melakukan perancangan ulang (redesign) pada tampilan depan bangunan (fasad). Dalam proses ini, Penulis mengembangkan beberapa alternatif desain untuk memberikan variasi alternatif desain fasad kepada klien.

Setelah konsep desain terbentuk, Penulis bertugas melakukan visualisasi 3D (rendering) pada setiap alternatif fasad tersebut agar hasil akhirnya dapat terlihat realistis dan mudah ditunjukkan kepada klien.



Gambar 2 28 Proses Pembuatan Alternatif Fasad Pada Rumah Tengku Man



Gambar 2 29 Hasil Rendering Alternatif Fasad Rumah Tengku Man

2.6.8 Perumahan Geuceu Iniem/Sudirman

Pada proyek pengembangan kawasan perumahan di Geuceu Iniem, Banda Aceh, Penulis menerima arahan dari Principal Architect untuk menyusun konsep desain interior melalui pembuatan moodboard. Konsep yang diajukan terdiri dari dua pendekatan gaya yang berbeda, yaitu Kontemporer dan Klasik Modern.

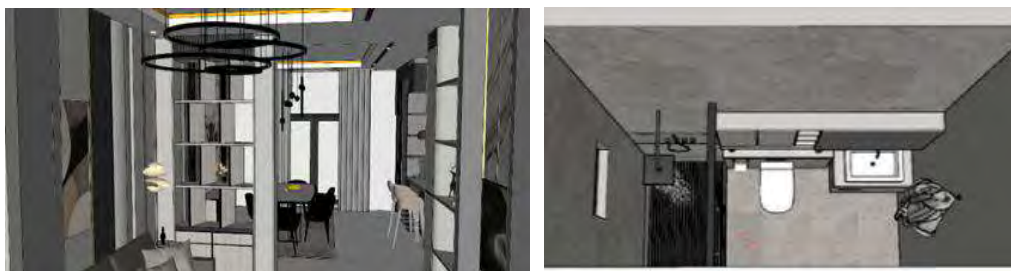
Setelah moodboard disetujui, Penulis melanjutkan ke tahap pengembangan desain (design development) untuk berbagai ruang, meliputi Foyer, Living Room, Dining Room, Kitchen, Kamar Anak Laki-laki, Kamar Anak Perempuan, Master Bedroom, serta area toilet.

Tahap selanjutnya adalah visualisasi desain. Penulis membuat render fotorealistik untuk interior dan eksterior fasad, serta menyusun denah berwarna (colored floor plan) untuk mempresentasikan kedua konsep gaya tersebut secara jelas. Seluruh hasil visualisasi kemudian disusun ke dalam panel presentasi menggunakan Canva, termasuk pembuatan desain sampul (cover) untuk keperluan materi pemasaran.

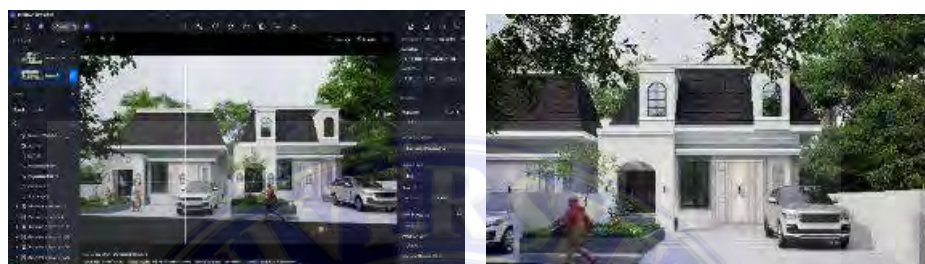
Tantangan teknis yang dihadapi selama proses ini adalah keterbatasan ketersediaan model 3D yang spesifik dan sesuai dengan detail gaya Kontemporer maupun Klasik Modern. Kendala ini berhasil diatasi berkat dukungan Senior Interior Designer yang memberikan akses ke pustaka aset 3D (3D asset library).



Gambar 2 30 Hasil Moodboard Untuk Desain Kontemporer Dan Klasik Modern Pada Perumahan Geuceu Iniem



Gambar 2 31 Progres Pengerjaan Interior Perumahan Geuceu Iniem



Gambar 2 32 Proses Rendering Dan Hasil Render Eksterior Perumahan Geuceu Iniem



Gambar 2 33 Hasil Renderan Interior Perumahan Geuceu Iniem



Gambar 2 34 Pengerjaan Denah Warna Pada Konsep Kontemporer dan Klasik Modern Perumahan Geuceu Iniem



Gambar 2 35 Cover Presentasi Perumahan Geuceu Iniem

2.6.9 Apartement The Bliss Condominium-Jl.Diponegoro

Dalam proyek apartemen The Bliss Condominium di Jalan Diponegoro, Penulis menerima penugasan dari *Principal Architect* yang mencakup perancangan tata ruang dan desain interior. Pada tahap perencanaan ruang, Penulis melakukan pemodelan 3D untuk Unit Tipe 480 dan melakukan revisian denah yang cukup kompleks. Salah satu tugas utamanya adalah penggabungan dua unit Tipe 300 di Lantai 9 menjadi satu unit besar (Tipe 600). Dalam proses ini, Penulis mengubah tata letak dari total 6 kamar tidur menjadi 4 kamar tidur dengan menambahkan fungsi ruang lainnya pada kamar yang berlebihan seperti menjadi ruang karaoke dan ruang lainnya.

Selain penggabungan unit, Penulis juga memodifikasi Unit Tipe 300 eksisting menjadi dua varian baru, yakni tipe 2 kamar tidur dan tipe 4 kamar tidur. Revisi mendetail dilakukan pada varian 2 kamar tidur, meliputi relayout posisi meja rias dan lemari pakaian, serta penambahan *island table* pada area *walk-in closet*. Seluruh hasil perencanaan ini kemudian dicetak dan disiapkan dalam format digital (*softcopy*) untuk dipresentasikan kepada klien.

Pada lingkup desain interior, Penulis menyusun konsep desain dengan gaya *British-French Classic*. Setelah *moodboard* disetujui oleh *Principal*, Penulis mengembangkan desain untuk area *Foyer* dan *Living Room*.

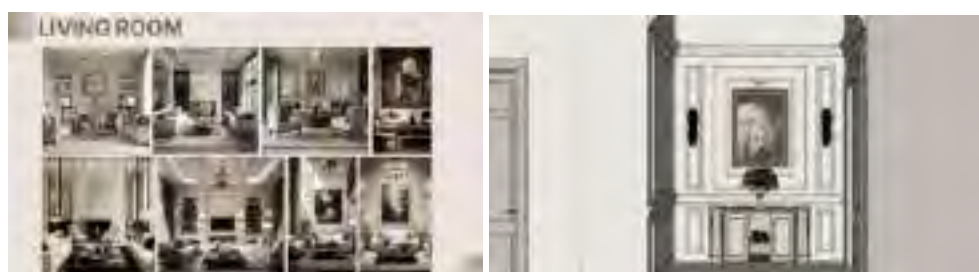
Tantangan teknis yang dihadapi adalah kerumitan dalam pengaplikasian detail profil dinding khas gaya klasik yang belum pernah Penulis kerjakan sebelumnya. Kendala ini dapat diatasi melalui riset dan studi referensi mendalam. Namun, pengembangan desain tahap lanjut untuk proyek ini tidak dilanjutkan (*discontinued*) karena adanya peralihan prioritas ke proyek baru dengan tenggat waktu yang lebih mendesak.



Gambar 2 36 Hasil Revisian Denah The Bliss Condominium



Gambar 2 37 Hasil Revisian Denah The Bliss 2 Bedroom



Gambar 2 38 Hasil Refrensi Moodboard Dan Proses Pengerjaan Interior The Bliss

2.6.10 Apartement Podomoro Victory Tower Type 80

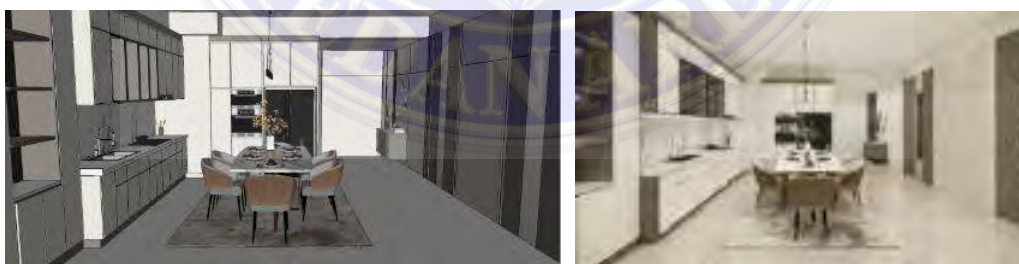
Pada proyek desain interior unit apartemen Tipe 80 milik Bapak Hendra di Podomoro Victory Tower, Penulis bekerja di bawah arahan Principal Architect dan Senior Desain interior. Lingkup perancangan meliputi area Foyer, Dining Room, Living Room, dan Master Bedroom.

Dalam proses perancangan, Penulis melakukan beberapa tahap revisi desain yang cukup krusial. Revisi awal meliputi penyesuaian konsep visual, perubahan palet warna yang dinilai terlalu pucat, serta penggantian spesifikasi furnitur agar selaras dengan keinginan klien.

Tantangan utama dalam proyek ini adalah terjadinya miskomunikasi terkait data survei lapangan, di mana model 3D eksisting yang dibuat ternyata lebih luas daripada kondisi aslinya. Hal ini mengakibatkan ketidakakuratan pada dimensi ruang dan perabot. Untuk mengatasi masalah ini, Penulis dengan supervisi ketat dari Senior Desain interior melakukan pemodelan ulang (re-modeling) sesuai ukuran aktual. Penulis merevisi dimensi elemen interior penting seperti wall panel, lemari pakaian, serta tata letak furnitur elektronik (TV) dan tempat tidur.

Selain perbaikan teknis, Penulis juga mengakomodasi permintaan klien untuk memasukkan furnitur yang sudah dibeli (existing furniture) seperti lampu gantung, sofa, dan coffee table ke dalam desain, khususnya pada area dapur dan ruang makan.

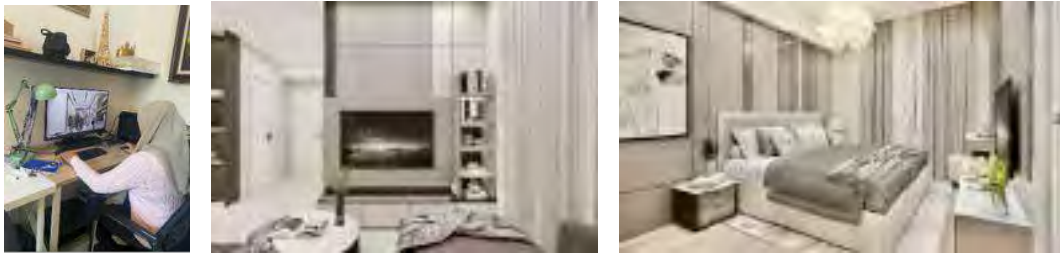
Setelah seluruh desain tervalidasi, Penulis menyelesaikan tahap akhir yang meliputi visualisasi (rendering) ulang, pembuatan denah berwarna (colored floor plan), serta penyusunan gambar skematik interior. Seluruh dokumen tersebut kemudian disusun ke dalam panel presentasi dan buku desain (cover design) yang representatif untuk diserahkan kepada klien.



Gambar 2 39 Proses Pengerjaan desain interior dan Render



Gambar 2 40 Proses Pengerjaan Revisian Desain Interior Pada 3d modelling yang benar



Gambar 2 41 Proses Rendering Dan Hasil Rendering



Gambar 2 42 Pengerjaan Skematik Interior Dan Cover Interior Apartemen Podomoro Victory Tower Type 80

2.6.11 Apartemen Podomoro Type 145 Tribeca

Pada proyek ini, Penulis diminta untuk melanjutkan pengembangan desain (Opsi 2) yang konsep dasarnya sudah dibuat langsung oleh Principal Architect dan penulis juga di Tugaskan khusus untuk mendesain Interior untuk area Kamar Tidur 2 (Bedroom 2). Setelah proses desain selesai, Penulis bertugas mengumpulkan semua gambar hasil render (baik buatan Principal Architect dan Senior Desain interior, maupun Penulis sendiri) untuk disusun rapi menjadi panel presentasi menggunakan Canva. Terakhir, fail tersebut dicetak dan disiapkan dalam bentuk fail digitalnya (softcopy) untuk ditunjukkan kepada klien. Selain aspek desain, Penulis juga membantu Senior Interior Designer dalam penyempurnaan dokumen teknis. Tugas ini meliputi penambahan keyplan, penyusunan spesifikasi umum, serta merapikan schematic layout interior untuk area Bedroom 1, Bedroom 2, dan Kitchen pada sketchup layout.



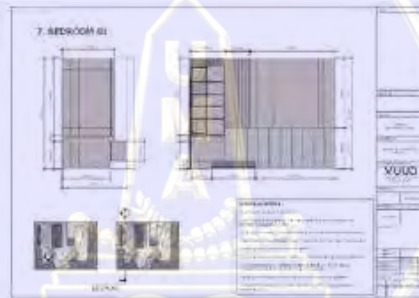
Gambar 2 43 Proses Pengerjaan Interior Apartemen Podomoro Type 145 Opsi 2



Gambar 2 44 Proses Pengerjaan Design Interior dan Rendering pada Bedroom 2



Gambar 2 45 Menambahkan Hasil Renderan semua ruang kedalam panel Canva dan Mencetak Dalam Bentuk Hardcopy



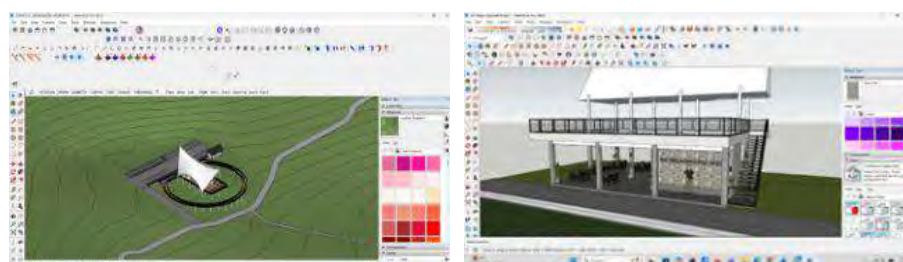
Gambar 2 46 Proses Pengerjaan Layout Skematik Interior Apartemen Podomoro Unit 145 Tribeca

2.6.12 Pariwisata Humbahas

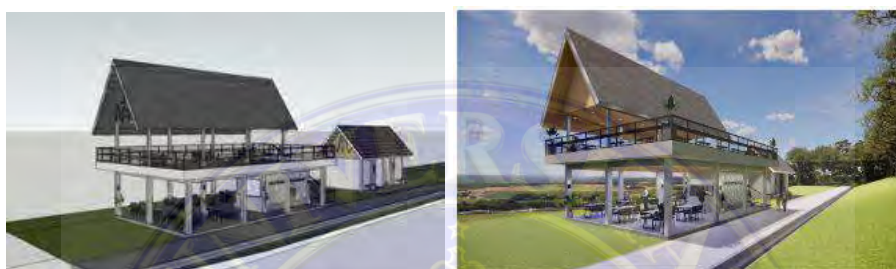
Dalam proyek pengembangan kawasan pariwisata di Humbahas, Penulis bertugas melanjutkan pengembangan desain pada dua lokasi strategis, yaitu **Sipoltak Hoda** dan **Sibara-bara**. Lingkup pekerjaan meliputi perancangan fasilitas air terjun (Waterfall Facility) di kawasan Sipoltak Hoda serta desain anjungan pandang (View Deck) di kawasan Sibara-bara.

Selain pemodelan 3D, Penulis juga menyusun scene visualisasi untuk keperluan pembuatan gambar skematik dan juga membuat visualisasi eksterior untuk keperluan prestasi kepada klien.

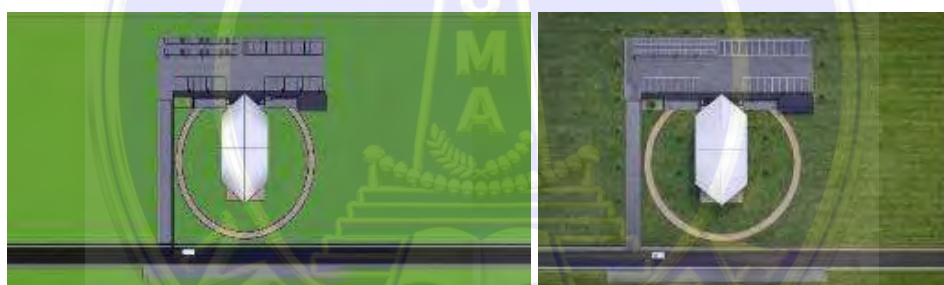
Tantangan teknis utama yang dihadapi adalah kompleksitas pemodelan tapak yang memiliki topografi berkontur (contoured terrain). Kendala ini berhasil diatasi dengan mempelajari teknik pemodelan kontur lanjutan melalui studi literatur dan tutorial teknis digital.



Gambar 2 47 Proses Melanjutkan Desain Dari Yang Telah Dibuat Sebelumnya



Gambar 2 48 Proses Penambahan Material Pada Desain Dan Visualisasi Desain



Gambar 2 49 Proses Pembuatan Scene Untuk Skematik Dan Visualisasi Desain

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG DAN PEMBAHASAN

3.1 Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, penulis dituntut untuk mengembangkan kemampuan kreatif dan inovatif dalam merancang ide konsep, serta memiliki keterampilan komunikasi, analisis, teknis, dan kerja sama tim yang baik. Selain itu, penulis juga diharapkan menguasai beberapa aplikasi penting seperti AutoCAD, SketchUp, Layout, Enscape, D5 Render, Adobe Photoshop, Canva, Excel, WPS (Word) dan software pendukung lainnya, yang berperan besar dalam menunjang kelancaran kegiatan selama menjalani Program Magang Berdampak.

3.2 Tahap Pelaksanaan Magang Berdampak

Tahap Pelaksanaan Magang Berdampak Selama pelaksanaan magang Berdampak ini, Penulis ditugaskan dan dibimbing oleh Prinsipal Arsitek, Senior Arsitek, senior Design Interior Dan Junior Arsitek di AtelierYoda untuk mengerjakan berbagai proyek. Tahapan pelaksanaan proyek magang Berdampak berlangsung dari awal bulan September 2025 sampai awal bulan Januari 2026. Tahapan tersebut telah dirangkum oleh penulis, di antaranya sebagai berikut:

Bulan September 2025 Pada awal masa magang, Penulis langsung terlibat dalam pengerjaan teknis berupa layouting ruang Prayer Room dan berpartisipasi aktif dalam Sayembara Daikin Award untuk kategori Residential dan F&B. Lingkup pekerjaan mencakup pembuatan sketsa konsep, drafting denah, penyusunan rencana plafon, hingga visualisasi 3D ornamen bangunan dan desain bar. Selain kompetisi, Penulis bertanggung jawab atas revisi teknis denah rumah tinggal Ms. Ayu di Jalan Beo untuk keperluan pengajuan PBG serta mulai menyusun konsep desain instalasi bertema "Lintas Batas" untuk Bintaro Design District (BDD) 2025.

Memasuki bulan Oktober, Penulis mengerjakan desain identitas visual kantor berupa ID Card dan lanyard, serta melakukan survei lapangan untuk pemetaan proyek Kawasan Strategis Pariwisata 1 (KSP 1). Fokus arsitektural bulan ini meliputi pengerjaan desain interior dan revisi visualisasi fasad Rumah Tinggal Dr. Dian di Banda Aceh, serta visualisasi interior hingga animasi untuk Perumahan Tibang Residence. Secara spesifik pada proyek Perumahan Geuceu Iniem, Penulis memulai tahap pra-desain dengan menyusun moodboard berkonsep Kontemporer dan Classic Modern, yang dilanjutkan dengan perancangan interior meliputi area Foyer, Living Room, Dining Room, dan Kitchen, serta mengerjakan redesain fasad rumah tinggal Tengku man di Banda Aceh.

Kegiatan bulan November didominasi oleh pendalaman desain interior Perumahan Geuceu Iniem. Penulis melanjutkan perancangan ke area privat, yaitu mendesain interior Master Bedroom, Boy Bedroom, Girl Bedroom, serta seluruh kamar mandi (Master Bathroom, Girl Bathroom, & Toilet Tamu). Seluruh desain tersebut kemudian diproses ke tahap rendering visual dan pembuatan denah berwarna (colored floor plan). Selain itu, Penulis juga mengerjakan desain alternatif gerbang (gate) dan animasi kawasan untuk proyek Lingke Residence dan Emperom Residence. Pekerjaan teknis lainnya meliputi pengembangan denah unit apartemen The Bliss Condominium (penggabungan unit dan konfigurasi ulang kamar) serta pembuatan model 3D fasilitas KSP 1 seperti signage direction, pusat informasi dan fasilitas Pendukung lainnya.

Pada bulan Desember, Penulis fokus pada perancangan interior dua proyek apartemen utama. Untuk The Bliss Condominium, Penulis menyusun moodboard dan mendesain area Foyer dan Living Room dengan gaya British France Classic. Sementara untuk Apartemen Podomoro Victory Tower (Unit Mr. Hendra), Penulis merancang interior lengkap mulai dari Foyer, Kitchen, Dining, Living, hingga Master Bedroom, termasuk melakukan revisi teknis dan visualisasi ulang. Di sisi lain, proyek KSP 1 memasuki tahap teknis, di mana Penulis menyusun dokumen Detail Engineering Design (DED), menghitung Bill of Quantities (BoQ), dan menyiapkan materi presentasi visual untuk rapat koordinasi dengan Dinas Pariwisata kota medan. Selain itu, penulis mendesain interior opsi 2 pada apartement Podomoro unit 145 Tribecca, maupun mengerjakan interior bedroom 2 yang diberikan oleh senior desain interior.

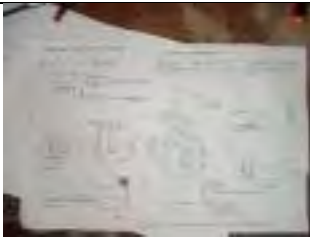
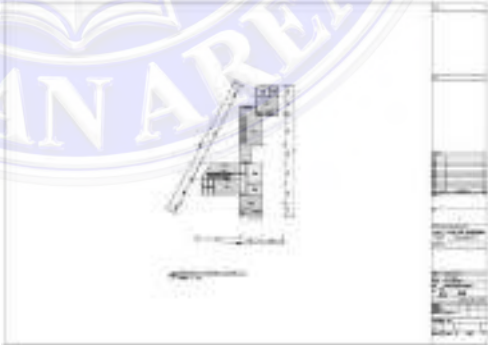
Pada bulan Januari 2026, Penulis melakukan finalisasi revisi desain Halte Wisata untuk proyek KSP 1 sesuai arahan Senior Arsitek dan menyelesaikan dokumen skematik serta cover desain interior untuk Apartemen Podomoro milik Mr. Afuk. Menjelang akhir masa magang, Penulis terlibat dalam proyek pariwisata baru di Humbahas, dengan tugas utama merancang fasilitas Waterfall Sipoltak Hoda dan Viewdeck Sibara-bara, mulai dari pemodelan 3D, pengaturan scene skematik, hingga tahap rendering akhir.

3.3 Laporan Kegiatan Magang Berdampak

Tabel 3. 1 Laporan Magang berdampak Minggu Ke-1

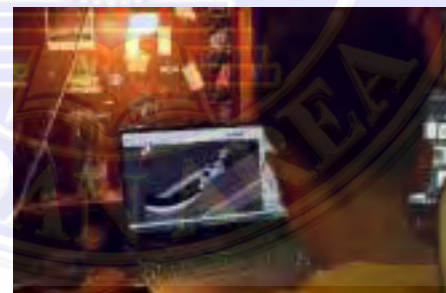
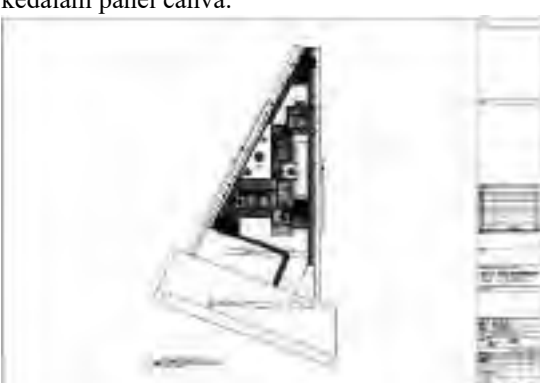
MINGGU KE-1	
Hari/Tanggal	Aktivitas
KAMIS, 04 SEPTEMBER 2025	Suci & Raihan : Memperkenalkan diri kepada pimpinan dan karyawan serta diberikan penjelasan sistem kerja yang akan dilaksanakan.

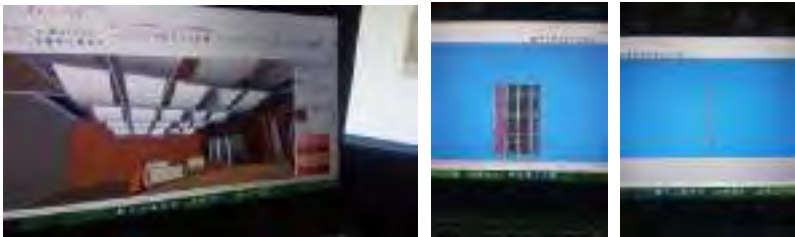
SENIN,08 SEPTEMBER 2025	- Suci : Mengerjakan layouting dan pemberian dimensi perabot (meja, lemari, dan elemen interior lainnya)pada Ruang Prayer Room. Pekerjaan ini merupakan tugas awal yang diberikan pada hari pertama magang.  Kendala : Keterbatasan pengalaman awal dalam penggunaan SketchUp Layout untuk penyajian gambar kerja interior. Hal Baru yang Didapatkan: Mengerti penggunaan SketchUp Layout untuk menyusun gambar skematik interior. - Raihan : mengerjakan perbaikan drafting denah daikin residential menggunakan software AutoCAD.Pekerjaan ini menjeadi bagian dari penilaian pihak kantor terhadap kemampuan praktikan dalam pengoperasian software arsitektur.Selama pengerjaan,praktikan mendapat bimbingan dari staf kantor. 
SELASA,09 SEPTEMBER 2025	- Suci&Raihan : Mengikuti diskusi teknis bersama tim di DAIKIN Proshop Showroom di JL.Pancing,Medan sebagai bagian dari persiapan sayembara Daikin Award.Yang dimana Pembahasan difokuskan pada sistem tata udara, khususnya ducting AC.  - Raihan : Penulis diarahkan untuk bergabung ke tim Sayembara Daikin kategori F&B dan di minta mendesaian bar.pengerjaan dimulai dengan membuat sketsa konsep sebelum dimodelkan dalam 3D menggunakan sketchUp.

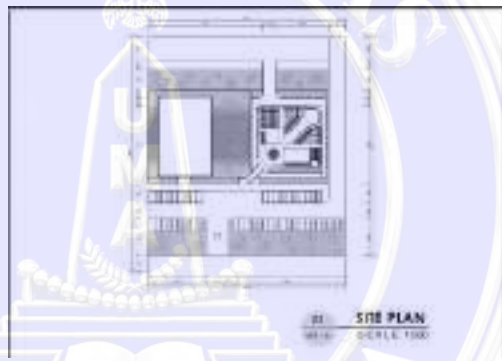
	
RABU,10 SEPTEMBER 2025	- Suci : Mengerjakan layouting dan pemberian dimensi/ukuran pada interior Master Bedroom,khususnya perabot seperti lemari,wall panel dan element interior lainnya.   - Raihan : Praktikan melanjutkan pengerjaan sayembara dengan membuat 3D modeling bar menggunakan SketchUp.Beberapa alternatif layout bar dibuat untuk menyesuaikan kebutuhan interior bangunan. 
KAMIS,11 SEPTEMBER 2025	- Suci : Mengerjakan rencana plafon lantai dua dalam rangka sayembara Daikin Award kategori Residential.  - Raihan : Mengerjakan ornament bangunan menggunakan software sketchup.dalam proses pengerjaan,sempat muncul beberapa kendala,namun dapat teratasi berkat bimbingan tim.

	Kendala : Keterbatasan dalam membuat bentuk yang kompleks dalam mendesain ornament bangunan pada aplikasi Sketchup. Hal Baru yang Didapatkan: jadi Paham bagaimana menciptakan bentuk yang kompleks dalam membuat 3d modelling ornament.
JUMAT,12 SEPTEMBER 2025	- Suci : Mengubah file SketchUp 3D menjadi format Autocad dan membuat gambar kerja tampak dalam rangka sayembara Daikin Award kategori Residential. - Raihan : Melanjutkan pengerjaan Ornamen bangunan

Tabel 3. 2 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-2

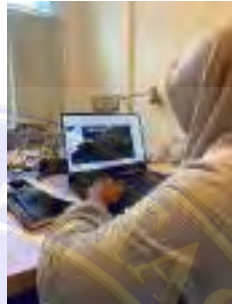
MINGGU KE-2	
Hari/Tanggal	Aktivitas
SENIN,15 SEPTEMBER 2025	- Suci : Merevisi posisi AC pada lantai dua yang sebelumnya sudah dibuat, untuk menyesuaikan kembali agar sesuai dengan rencana plafon yang sudah dibuat dalam rangka sayembara Daikin Award kategori Residential.  - Raihan : mengerjakan revisi desain bar pada sayembara Daikin Award F&B.revisi bar dilakukan berdasarkan masukan dari tim ,sehingga praktikan menyesuaikan detail desain agar sesuai dengan arahan yang diberikan.  
SELASA,16 SEPTEMBER 2025	Suci : Mengerjakan layouting denah, potongan, tampak, skematik ducting AC, serta perancangan plafon. Seluruh gambar kerja kemudian di-plot ke format PDF, yang mana akan dimasukkan kedalam panel canva. 

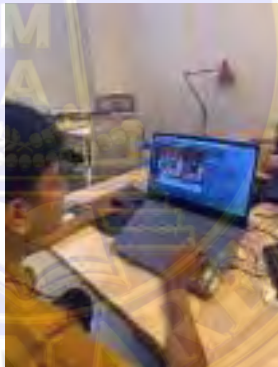
	Raihan : Mengerjakan desain interior untuk ceiling dan desain modelling display untuk ulos untuk kebutuhan desain sayembara daikin award F&B. 
RABU,17 SEPTEMBER 2025	- Suci : Menlayoutin sesuai template yang telah ditentukan pada sayembara Daikin Award Residential, dengan memasukkan hasil gambar kerja dan foto-foto pendukung agar tersusun rapi pada panel canva.  - Raihan : mengerjakan pemodelan 3D backdrop pada area indoor seating sebagai bagian dari desain interior sayembara daikin Award F&B. 
KAMIS,18 SEPTEMBER 2025	- Suci : Mencari referensi/moodboard desain untuk Bintaro Design District (BDD) 2025 dengan Tema Lintas Batas.  - Raihan : mengerjakan drafting denah plafon untuk sayembara Daikin Award F&B menggunakan autocad sebagai bagian dari kelengkapan gambar kerja desain.

	
JUMAT,19 SEPTEMBER 2025	• Suci : Membuat desain 3D modeling di sketchup untuk gagasan Desain instalasi pada Bintaro Design District (BDD) 2025 dengan tema “Lintas Batas”.  • Raihan : membuat drafting siteplan dan juga melakukan perhitungan total luasan area pada desain sayembara Daikin Award Kategori F&B 

Tabel 3. 3 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-3

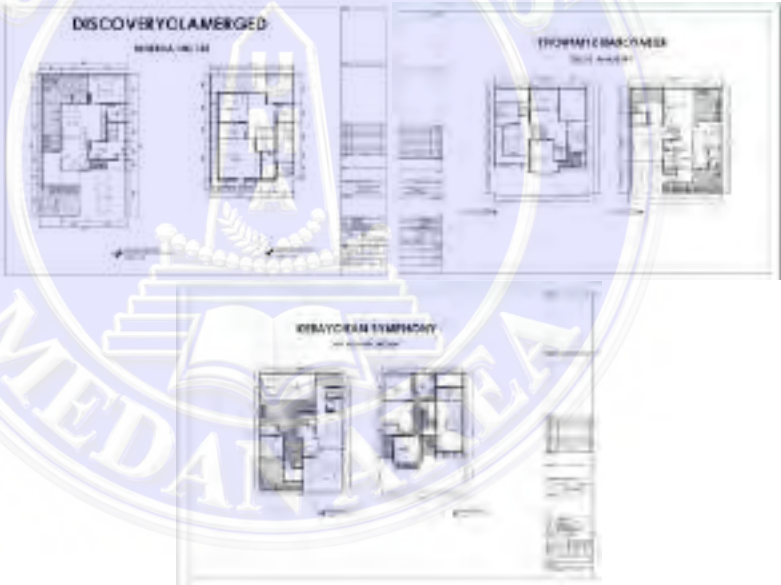
MINGGU KE-3	
Hari/Tanggal	Aktivitas
SENIN,22 SEPTEMBER 2025	- Suci : Melakukan revisi terhadap denah rumah tinggal milik Ms. Ayu yang berlokasi di Jalan Beo sesuai dengan kebutuhan dan ketentuan pengajuan PBG. Proses revisi meliputi penyesuaian tata ruang, ukuran, serta elemen arsitektural menggunakan AutoCAD.  - Raihan : mengerjakan project Lingke Cendana,praktikan diminta untuk membuat denah alternatif dalam bentuk cad.sebelum mengerjakan denah di autocad ,praktikan melakukan sketsa bentukan denah di kertas.. 
SELASA,23 SEPTEMBER 2025	- Suci : Mengerjakan desain interior area dining room dan kitchen sebagai bagian dari sayembara Daikin Award kategori Residential.  - Raihan: Mengerjakan denah mengerjakan denah di autocad Pada Project Lingke residence.

	
RABU,24 SEPTEMBER 2025	- Suci : Menggabungkan seluruh desain interior ke dalam modeling SketchUp untuk memastikan kesesuaian desain antar setiap ruang sebelum dilakukan proses rendering.  - Raihan : menyatukan (konsolidasi) beberapa file kerja desain interior menjadi satu file master menggunakan software Sketchup. Pekerjaan ini merupakan bagian dari persiapan tim dalam mengikuti Sayembara Daikin F&B. 
KAMIS,25 SEPTEMBER 2025	- Suci : Finalisasi dengan Memasukkan seluruh gambar kerja rumah tinggal Ms.Ayu di Jalan Beo ke dalam kop gambar, kemudian mengonversinya ke format PDF untuk disusun sebagai dokumen pengajuan PBG.  - Raihan : Mengerjakan rendering pada bagian interior menggunakan software D5 render sebagai tahap akhir visualisasi desain.

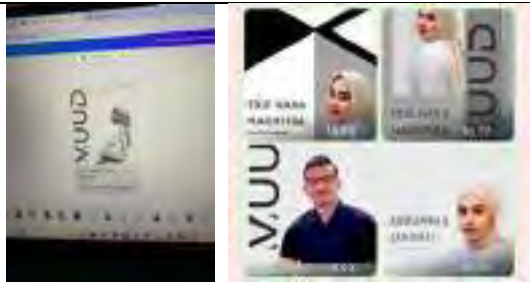
	
JUMAT,26 SEPTEMBER 2025	- Suci : Menyusun panel presentasi sayembara Daikin Residential menggunakan Canva dengan menata layout, gambar, keterangan material dan perabot pada Daikin Award Residential agar siap untuk penilaian juri.  - Raihan :Mengerjakan post Production menggunakan software Adobe Photoshop,dengan penyesuaian tone warna dan pencahayaan sehingga membuat hasil akhir terlihat lebih realistis. 

Tabel 3. 4 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-4

MINGGU KE-4	
Hari/Tanggal	Aktivitas
SENIN,29 SEPTEMBER 2025	- Suci : Membuat denah di AutoCAD dengan menimpa gambar denah yang telah diberikan,Kemudian menyesuaikan dengan standar layout.Yaitu,3 Type Denah Rumah Edelweiss,dan 1 Denah Unitplan.  - Raihan : mengerjakan perbaikan 3d model ducting ac sayembara daikin f&b menggunakan software sketchup .dan juga praktikan melakukan rendering ulang pada sayembara.dan kemudian di layouting ulang di canva. 
SELASA,30 SEPTEMBER 2025	Suci : Mengerjakan pembuatan Denah Rumah Type Megah Sari 2 Lantai Dan Discovery Ola Merged Type Hermes di AutoCAD dengan menimpa gambar acuan, kemudian menyesaikannya sesuai standar layout.

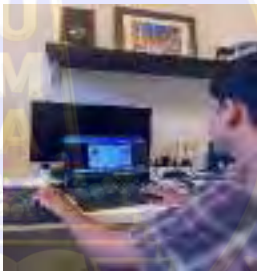
	 • Raihan : mendevlop denah refrensi dari gambar yang diberikan ke autocad Pada Project Lingke Residence 
RABU,1 OKTOBER 2025	• Suci : Memploting 3 Type Denah Rumah Edelweiss,1 Denah Unitplan,Denah Megah Sari 2 Lantai Dan Discovery Ola Merged Type Hermes yang telah selesai, yang kemudian dikonversinya ke format PDF dan mencetakannya pada kertas ukuran A3.

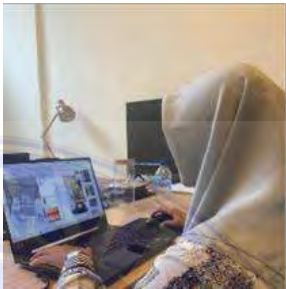
	  • Raihan : mengerjakan pengembangan denah menggunakan software autocad Pada Project Lingke Residence
KAMIS,2 OKTOBER 2025	• Suci&Raihan : Membuat penyusunan mood board interior sebagai acuan konsep desain untuk sayembara hotel di Universitas Brawijaya. 
JUMAT,3 OKTOBER 2025	• Suci : Mengerjakan desain ID card kantor menggunakan Canva dengan beberapa opsi tampilan sebagai alternatif desain.

	 • Raihan: Mengerjakan beberapa unit bangunan yang belum ada di master file sketchup. merender beberapa image pada unit bangunan Pada Project Tibang sambung Residence. 
--	--

Tabel 3. 5 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-5

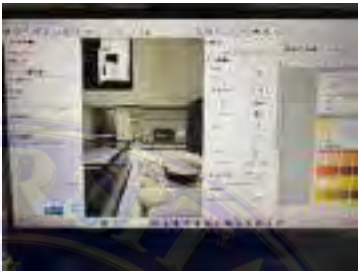
MINGGU KE-5	
Hari/Tanggal	Aktivitas
SENIN,6 OKTOBER 2025	- Suci : Melakukan finalisasi pada desain ID card kantor yang telah dipilih agar siap untuk proses pencetakan.  - Raihan: melakukan survei dan pemetaan lapangan untuk pekerjaan Koridor Strategis Pariwisata 1 Medan. 
SELASA,7 OKTOBER 2025	- Suci : Mendesain lanyard kantor sebagai pelengkap ID card dengan menyesuaikan warna dan identitas visual kantor.  - Raihan: Mengerjakan pengolahan data hasil survei lapangan yang dilakukan sebelumnya untuk berbagai titik Lokasi pekerjaan KSP 1 Medan. 
RABU,8 OKTOBER 2025	Suci : Mengerjakan desain interior rumah tinggal milik Dr. Dian di Beurawe Banda Aceh dengan menyesuaikan kebutuhan ruang dan konsep yang diinginkan klien.

	 Kendala : Minimnya pengalaman Penulis dalam menangani proyek desain interior untuk klien nyata (<i>real client</i>) Hal Baru yang Didapatkan: Mendapatkan wawasan praktis mengenai strategi pemilihan material yang efisien secara biaya maupun kualitas material, serta penguasaan terhadap standar dimensi dan ukuran furnitur yang presisi sesuai kebutuhan ruang. • Raihan: Mengerjakan Penyusunan usulan penataan untuk berbagai titik Lokasi KSP 1 Medan Menggunakan Software Canva, dan difinalisasi berdasarkan arahan dari staf kantor. 
KAMIS,9 OKTOBER 2025	• Suci : Mengerjakan revisi desain interior rumah tinggal Dr. Dian di Beurawe Banda Aceh sesuai arahan dan penyesuaian desain dari klien.  • Raihan: Mengerjakan rendering visualisasi 3d untuk proyek rumah tinggal milik bukdian.

	
JUMAT,10 OKTOBER 2025	• Suci : Melanjutkan pengerjaan desain interior pada area Master Bedroom di lantai 2 pada rumah tinggal Dr. Dian di Beurawe Banda Aceh.  • Raihan: Mengerjakan desain Interior kantor pada proyek The bliss condominium.  Kendala : Minimnya pengalaman Penulis dalam menangani proyek desain interior. Hal Baru yang Didapatkan:..Mendapatkan Pengetahuan Dalam Mendesain Interior Baik Secara Modelling Maupu Secara Pemahaman Material

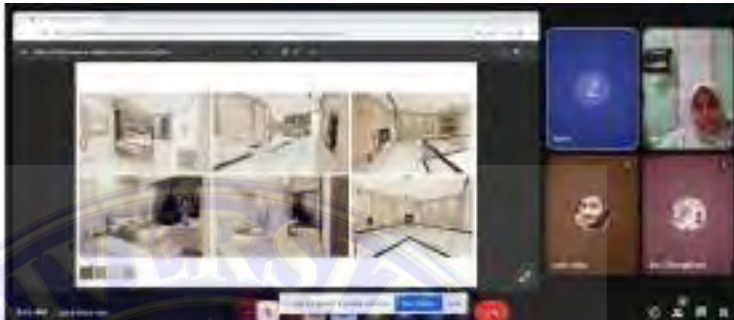
Tabel 3. 6 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-6

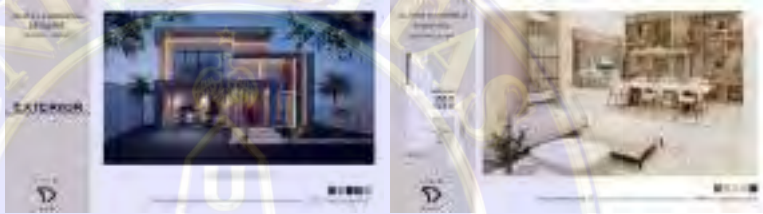
MINGGU KE-6	
Hari/Tanggal	Aktivitas
SENIN,13 OKTOBER 2025	- Suci : Mengerjakan desain interior pada Perumahan Tibang di Banda Aceh, mencakup penataan perabot, pemilihan material, dan konsep visual interior.  - Raihan: Mengerjakan bagian interior pada proyek Tibang Sambung Residence dan 3d modelling Eksterior Proyek Lingke Residence 
SELASA,14 OKTOBER 2025	- Suci : Membuat penyusunan mood board untuk Showroom Material sebagai acuan konsep tampilan ruang dan penataan berbagai jenis material yang akan diDisplaykan.  - Raihan : mengerjakan pembuatan 3D modeling eksterior proyek Lingke Cendana dan Mengerjakan Revisi hasil render proyek Tibang Sambung Residence.

	
RABU,15 OKTOBER 2025	- Suci : Melakukan proses rendering seluruh desain interior rumah Dr. Dian di Beurawe Banda Aceh menggunakan Enscape untuk mendapatkan visual yang realistis.  - Raihan : melakukan develop layout denah proyek Lingke Cendana menggunakan AutoCAD. Pengerjaan difokuskan pada penyempurnaan tata ruang dan penyesuaian proporsi agar denah terlihat lebih rapi dan siap untuk tahap pemodelan 3D. 
KAMIS,16 OKTOBER 2025	- Suci : Menyusun seluruh hasil renderan interior rumah tinggal Dr. Dian di Beurawe Banda Aceh ke dalam Canva agar klien dapat melihat tampilan visualisasi desain secara keseluruhan.  - Raihan : mengerjakan revisi moodboard desain KSP 1 dan juga mengerjakan revisi layout denah proyek Lingke Cendana menggunakan AutoCAD

	 
JUMAT,17 OKTOBER 2025	• Suci : Melakukan pertemuan melalui Google Meet dengan klien untuk mempresentasikan hasil desain interior pada setiap ruang serta memastikan kesesuaian desain dengan keinginan klien, kemudian melanjutkan proses revisi interior berdasarkan masukan yang diberikan.   • Raihan : mengerjakan revisi layout kawasan strategis pariwisata (KSP 1) menggunakan Canva. Revisi difokuskan pada penyesuaian tata letak dan penyempurnaan tampilan agar layout terlihat lebih rapi dan mudah dipahami untuk keperluan presentasi. 

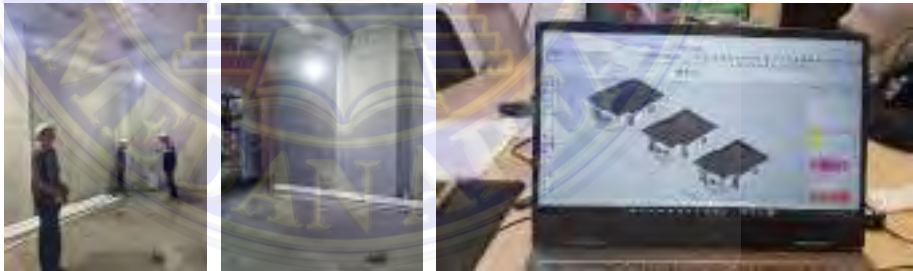
Tabel 3. 7 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-7

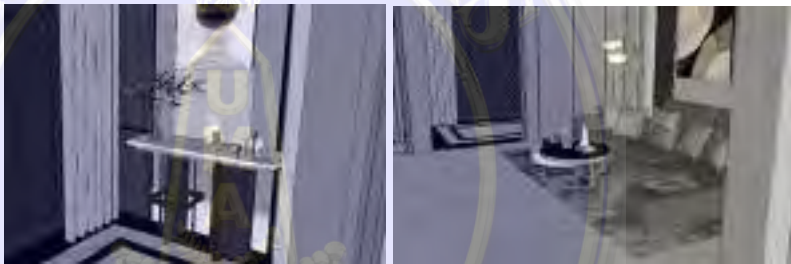
MINGGU KE-7	
Hari/Tanggal	Aktivitas
SENIN,20 OKTOBER 2025	- Suci : Menunjukkan hasil revisian desain interior rumah Dr. Dian sesuai masukan klien dengan mengganti konsep warna menjadi lebih terang melalui Google Meet dan Hasil revisian telah disetujui oleh klien dan akan dilanjutkan ke tahap rendering untuk menampilkan visualisasinya.  - Raihan : mengerjakan revisi hasil render fasad proyek Buk Dian menggunakan software D5 Render. Revisi ini dilakukan karena model fasad mengalami perubahan sesuai permintaan klien, sehingga perlu dilakukan proses render ulang agar hasilnya sesuai dengan desain terbaru. 
SELASA,21 OKTOBER 2025	Suci : Melakukan Proses Rendering Desain Interior rumah tinggal Dr. Dian di Beurawe Banda Aceh yang telah disetujui oleh klien untuk menampilkan hasil visualisasi akhirnya.  

	Raihan : mengerjakan revisi hasil render proyek Tibang Residence menggunakan software D5 Render. Fokus revisi ada pada pencahayaan, material, dan komposisi kamera supaya hasil render terlihat lebih realistis dan sesuai dengan permintaan yang diinginkan klien. 
RABU, 22 OKTOBER 2025	- Suci : Memasukkan seluruh hasil rendering interior dan eksterior ke dalam panel Canva untuk diperlihatkan kepada klien dan memastikan kesesuaian desain dengan permintaan dari klien.  - Raihan : melakukan penyempurnaan hasil render Tibang Residence di tahap post-production menggunakan Adobe Photoshop. 
KAMIS, 23 OKTOBER 2025	Suci : Mengambil beberapa scene interior di SketchUp sebagai bagian dari pembuatan skematik interior untuk memperjelas tampilan dan komposisi ruang.

	• Raihan : mengerjakan 3D modelling proyek Lingke Cendana
JUMAT,24 OKTOBER 2025	• Suci : Membuat skematik interior pada LayOut SketchUp dengan menambahkan dimensi serta keterangan material yang digunakan pada setiap elemen interior. • Raihan : mengerjakan pengembangan fasad 3D modelling proyek Lingke Cendana

Tabel 3. 8 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-8

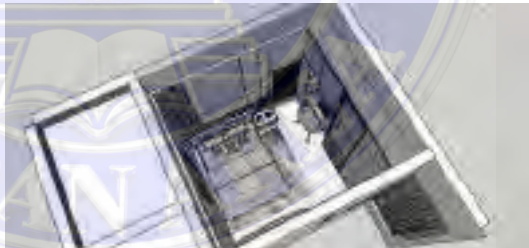
MINGGU KE-8	
Hari/Tanggal	Aktivitas
SENIN,27 OKTOBER 2025	- Suci : Melakukan survei ke The Bliss Condominium di Jalan Diponegoro serta menyelesaikan pembuatan skematik interior rumah Dr. Dian di Beurawe Banda Aceh sebagai tahap akhir dalam proses perancangan interior.   - Raihan : Melakukan survei ke The Bliss di Jalan Diponegoro serta menyelesaikan mengerjakan desain ulang fasad rumah tinggal Tengku Man. 
SELASA,28 OKTOBER 2025	Suci : Mencari referensi/moodboard desain interior project perumahan guceuniem banda aceh dengan konsep kontemporer dan classic modern. 

	Raihan : Mengerjakan pemodelan 3D pada proyek Lingke Cendana serta melakukan proses rendering pada beberapa unit bangunan menggunakan software D5 Render. 
RABU,29 OKTOBER 2025	- Suci : Mengerjakan Desain Interior Perumahan Guceuniem area foyer dan area living room, mencakup penataan perabot, pemilihan material, pada konsep Interior Kontemporer.  - Raihan : mengerjakan pembuatan animasi proyek Tibang Residence menggunakan software D5 Render, dimulai dari pengaturan kamera hingga penyusunan alur gerak animasi. 
KAMIS,30 OKTOBER 2025	Suci : Mengerjakan Desain Interior Perumahan Guceuniem area Dining Room dan area Kitchen, mencakup penataan perabot, pemilihan material, pada konsep Interior Kontemporer.

	• Raihan : Melanjutkan Pengerjaan animasi Proyek Tibang Residence
JUMAT,31 OKTOBER 2025	• Suci : Mengerjakan alternatif desain fasad rumah Tengku Man di Banda Aceh. • Raihan : melakukan proses editing animasi dengan menyesuaikan transisi dan timing beberapa scene. Setelah penyempurnaan dilakukan, animasi diekspor ke format MP4 sebagai kebutuhan presentasi. Dan rendering Eksterior Rumah tinggal Tengku Man di Banda Aceh.



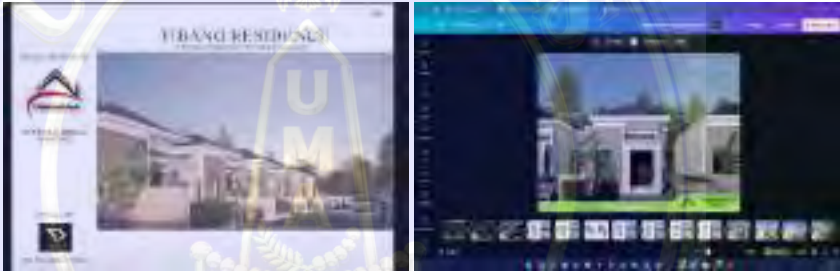
Tabel 3. 9 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-9

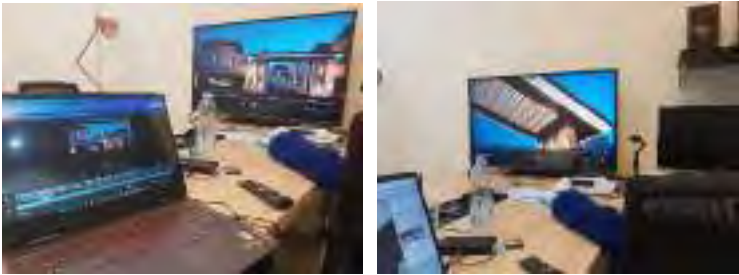
MINGGU KE-9	
Hari/Tanggal	Aktivitas
SENIN, 3 NOVEMBER 2025	- Suci : Melanjutkan pengerjaan Desain Interior Perumahan Guceuniem pada master bedroom, mencakup penataan perabot, pemilihan material, pada Ruang konsep Interior Kontemporer.  - Raihan : Mengerjakan rendering awal untuk mengecek pencahayaan, material, dan framing kamera pada proyek Lingke Cendana. Hasil awal ini digunakan sebagai dasar untuk revisi tahap berikutnya. 
SELASA, 4 NOVEMBER 2025	- Suci : Melanjutkan pengerjaan Desain Interior Perumahan Guceuniem pada Ruang Boy bedroom, mencakup penataan perabot, pemilihan material, pada konsep Interior Kontemporer.  - Raihan : Melanjutkan pengerjaan rendering dan 3d Modelling Gate Proyek Lingke Residence 
RABU, 5 NOVEMBER 2025	Suci : Melanjutkan pengerjaan Desain Interior Perumahan Guceuniem pada Ruang Girl bedroom, mencakup penataan perabot, pemilihan material, pada konsep Interior Kontemporer.

	• Raihan : mengerjakan pembuatan beberapa alternatif desain gate sesuai arahan principal. Alternatif ini dibuat untuk melihat proporsi dan bentuk yang paling sesuai dengan konsep proyek.
KAMIS, 6 NOVEMBER 2025	• Suci : Mengerjakan desain pola plafon,peletakkan jenis lampu dan Mengerjakan interior master bathroom pada konsep Interior Kontemporer. • Raihan : Mengerjakan rendering pada alternatif gate yang telah disiapkan sebelumnya. Render ini dipakai untuk menilai kembali detail bentuk dan material dari setiap opsi.

JUMAT, 7 NOVEMBER 2025	• Suci : Lanjut Mengerjakan Desain Interior Perumahan Guceuniem pada Girl bathroom dan Toilet Tamu Pada konsep Interior Kontemporer.  • Raihan : mengerjakan proses rendering untuk Geuceu Iniem Residence dengan melakukan koreksi warna, pencahayaan, dan material. Tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan visual yang lebih rapi. 
---------------------------------------	---

Tabel 3. 10 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-10

MINGGU KE-10	
Hari/Tanggal	Aktivitas
SENIN, 10 NOVEMBER 2025	- Suci : Melakukan Proses Rendering Perumahan Guceuniem Banda Aceh pada Ruangan Master Bedroom dan Boy bedroom menggunakan Enscape untuk mendapatkan visual yang realistis.  - Raihan : Mengerjakan Penyusunan layout untuk ketiga proyek dengan menata ulang gambar, teks, dan komposisi halaman. Penyesuaian dilakukan agar setiap layout terlihat rapi dan konsisten. 
SELASA, 11 NOVEMBER 2025	- Suci : Melanjutkan proses rendering Perumahan Guceuniem Banda Aceh pada area Girl Room dan All Toilet menggunakan Enscape untuk mendapatkan visual yang realistis.  - Raihan : mengerjakan animasi untuk proyek Lingke Residence menggunakan D5 Render. Tahapan yang dikerjakan meliputi pengaturan kamera, alur pergerakan, serta pengecekan hasil sementara untuk memastikan transisi animasi sudah sesuai.

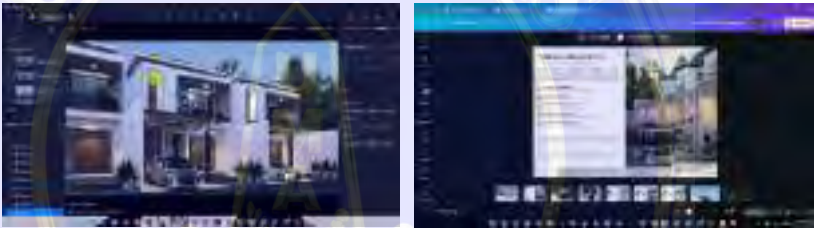
	
RABU, 12 NOVEMBER 2025	- Suci : Melakukan proses rendering perumahan guceuniem Banda Aceh pada Area foyer,living room,dining room,dan kitchen menggunakan Enscape untuk mendapatkan visual yang realistis.  - Raihan : Mengerjakan Penyusunan konsep awal desain gate untuk proyek Emperom Residence berdasarkan arahan principal. Fokus pekerjaan berada pada pembentukan massa dan proporsi gate sebelum masuk ke tahap pengembangan lebih lanjut. 

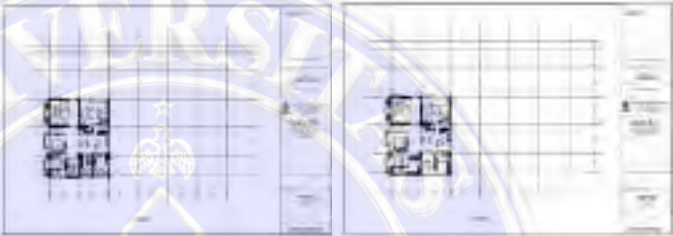
KAMIS, 13 NOVEMBER 2025	- Suci : Melakukan Pembuatan Denah Warna (Colored Floor Plan) Unit 1 Pada Layout Sketchup Pada Proyek Perumahan Guceuniem Di Banda Aceh dan Melakukan pembuatan cover Perumahan Tibang pada Canva. - Raihan : melanjutkan Pengerjaan layout pada ketiga proyek dengan memperbaiki komposisi dan memastikan format antar halaman tetap konsisten.
JUMAT, 14 NOVEMBER 2025	Suci : Melakukan pembuatan cover Perumahan Guceuniem pada Canva serta mengerjakan 3D modeling type unit 480 untuk pada proyek The Bliss Condominium.

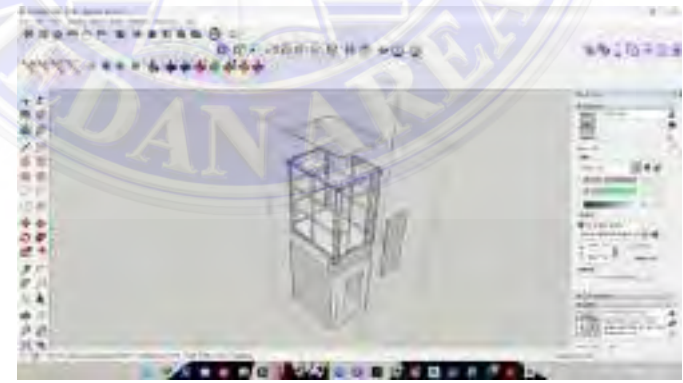
	 Raihan : Mengerjakan revisi render pada beberapa view Lingke Residence dan melanjutkan tahap post-production di Photoshop. Koreksi warna dan pencahayaan disesuaikan untuk mendapatkan hasil visual yang lebih seimbang. 
--	---

Tabel 3. 11 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-11

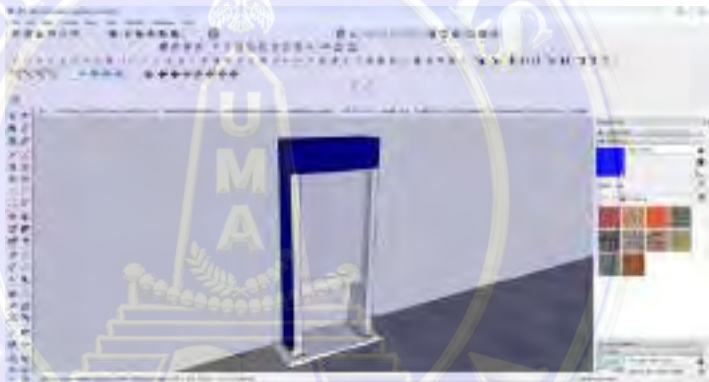
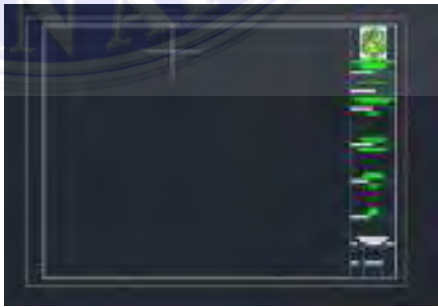
MINGGU KE-11	
Hari/Tanggal	Aktivitas
SENIN, 17 NOVEMBER 2025	- Suci : Melakukan pembuatan denah warna (colored floor plan) unit 2 pada LayOut SketchUp pada proyek Perumahan Guceuniem di Banda Aceh.  - Raihan : mengerjakan pembuatan denah warna (colored floor plan) untuk proyek Lingke Residence dan melanjutkan proses penyusunan panel layout presentasi untuk tiga proyek sekaligus, yaitu Tibang Residence, geuceu iniem Residence, dan Lingke Residence. 
SELASA, 18 NOVEMBER 2025	Suci : Mengerjakan desain cover dan template presentasi Perumahan Emperom Residence menggunakan Canva, serta membuat 3D logo Pemko Kota Medan dan “Medan untuk Semua”.

	 • Raihan : mengerjakan rendering untuk menghasilkan visualisasi 3D yang realistis, serta pembuatan animasi kawasan untuk kebutuhan presentasi video. Praktikan juga menyusun panel layout khusus untuk proyek Emperom Residence sebagai bagian dari kelengkapan dokumen desain. 
RABU, 19 NOVEMBER 2025	• Suci : Mengerjakan 3D ukiran khas Medan yang telah ditransformasikan menjadi bentuk yang lebih sederhana, serta mengembangkan denah The Bliss Condominium lantai 9 unit 300+300 dengan mengubah konfigurasi dari 6 bedroom menjadi 4 bedroom. 

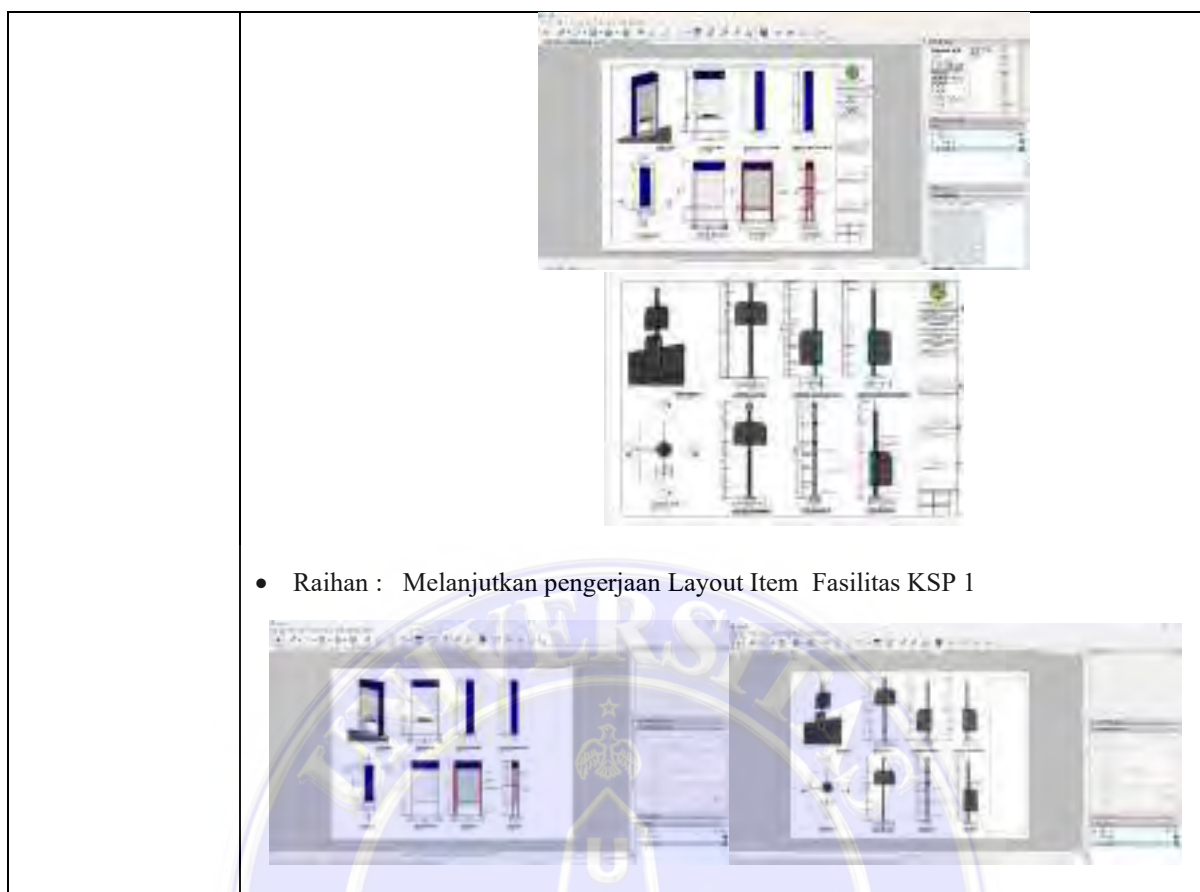
	Raihan : mengerjakan pembuatan model 3D untuk <i>Signage Direction</i> (petunjuk arah) sebagai bagian dari elemen pendukung pada proyek Kawasan Strategis Pariwisata (KSP 1). 
KAMIS, 20 NOVEMBER 2025	- Suci : Mengembangkan denah The Bliss Condominium dengan mengubah Unit 300 yang semula bertipe 3 Bedroom menjadi tipe 2 Bedroom dan 4 Bedroom.   - Raihan : mengerjakan revisi pada hasil render dan animasi Pada Proyek Emperom Residence Dan Mengerjakan 3d modelling Untuk Kawasan Strategis Pariwisata (KSP 1).   

JUMAT, 21 NOVEMBER 2025	- Suci : Merevisi denah The Bliss Condominium yang telah dibuat sebelumnya, kemudian melakukan finalisasi dengan mem-plot seluruh gambar denah ke dalam format PDF untuk dicetak pada kertas A3.  - Raihan : melanjutkan pengembangan desain kawasan KSP 1 dengan mengerjakan 3D modeling untuk bangunan Pusat Informasi Wisata. 
--	--

Tabel 3. 12 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-12

MINGGU KE-12	
Hari/Tanggal	Aktivitas
SENIN, 24 NOVEMBER 2025	- Suci : Mencari dan menyusun gambar serta kalimat sebagai bahan keperluan poster pada Proyek KSP 1.  Rangkuman Penting – Gedung Warenhuis Medan 1. Supermarket Pertama di Medan (2008) Gedung Warenhuis adalah pusat perdagangan modern pertama di Medan. Dibangun sekitar tahun 1938 dan direnovasi 1938 oleh Wali Kota Medan pertama, Daniel Baron Machas. 2. Nilai Persepsi Orang Belanda Analisa di balik persepsi Belanda NIS Warenhuis, yang menjadi barang ingan dan kebutuhan harian sebelum ini. 3. Simbol Kemajuan Kota Medan Pada masa kolonial, Warenhuis menjadi simbol kemajuan ekonomi Medan – tempat jual beli barang mewah dan kebutuhan untuk orang-top menegat Eropa, Tiongkok, dan pribumi lokal. 4. Gaya Arsitektur Kolonial Eropa Arsitektur bangsa Eropa kolonial dengan sentuhan Art Nouveau dan Neo-Klasik. • Pilar besar • Fasad lengkung • Jendela tinggi dan lebar • Ornamen klasik 5. Stiapnya sebagai Cagar Budaya Karena nilai sejarah dan arsitektural, Warenhuis ditetapkan sebagai bangunan cagar budaya Kota Medan. 6. Restorasi 2020–2025 Restorasi Kota Medan memantapkan Warenhuis untuk masa depan yang lebih baik. - Raihan : Mengerjakan 3D modeling untuk papan Informasi Wisata Proyek Kawasan Strategis Pariwisata 1 (KSP 1). 
SELASA, 25 NOVEMBER 2025	Suci : Membuat kop gambar untuk keperluan Proyek KSP 1 menggunakan AutoCAD dan SketchUp Layout.  

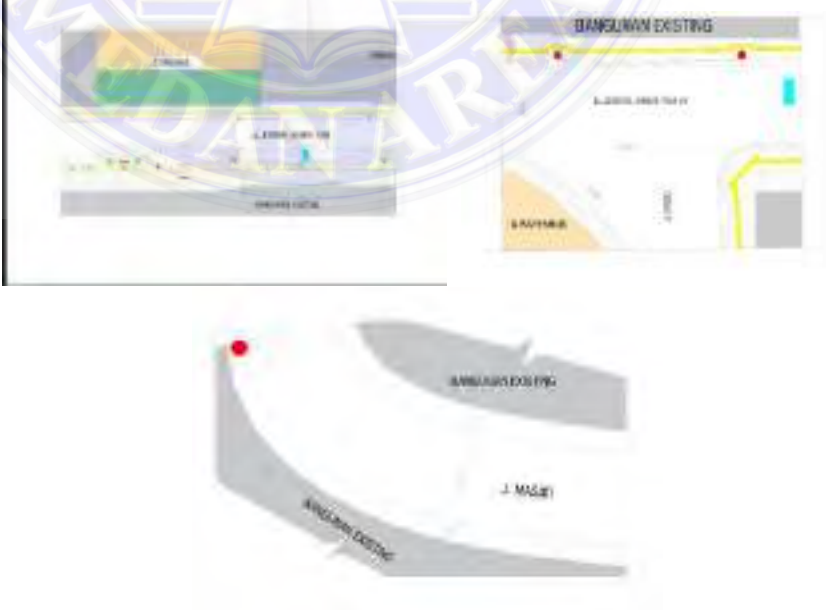
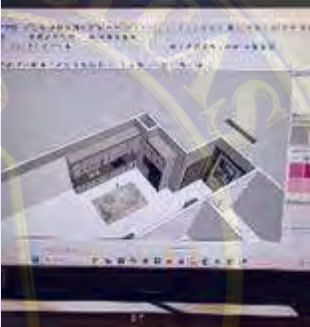
	Raihan : Melanjutkan pengerjaan 3D modeling untuk papan Informasi Wisata Proyek Kawasan Strategis Pariwisata 1 (KSP 1). 
RABU, 26 NOVEMBER 2025	- Suci : Merevisi denah The Bliss Condominium Unit 300 (2 Bedroom) dengan mengubah posisi meja rias dan lemari pakaian, serta menambahkan island make-up pada area walk-in closet.  - Raihan : Mengerjakan Layout Item Fasilitas KSP 1 
KAMIS, 27 NOVEMBER 2025	LIBUR MEDAN BANJIR
JUMAT, 28 NOVEMBER 2025	Suci : Memasukkan gambar skematik serta merapikan posisinya agar lebih tertata pada layout Proyek KSP 1 ke dalam kop yang telah dibuat sebelumnya.



- Raihan : Melanjutkan pengerjaan Layout Item Fasilitas KSP 1

Tabel 3. 13 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-13

MINGGU KE-13	
Hari/Tanggal	Aktivitas
SENIN, 1 DESEMBER 2025	- Suci : Mencari referensi dan moodboard untuk alternatif desain interior Proyek The Bliss Condominium dengan konsep British France Classic.  - Raihan : melakukan kunjungan ke kantor Dinas Pariwisata untuk melaksanakan diskusi dan koordinasi teknis
SELASA, 2 DESEMBER 2025	- Suci : Mengerjakan alternatif desain interior Proyek The Bliss Condominium Tipe 300 pada area foyer dan living room, mencakup penataan perabot serta pemilihan material yang sesuai dengan konsep.  - Raihan : mengerjakan desain Papan Informasi Wisata sesuai dengan permintaan khusus dari pihak Dinas Pariwisata. 
RABU, 3 DESEMBER 2025	Suci : Melanjutkan pembuatan alternatif desain interior Proyek The Bliss Condominium Tipe 300 pada area foyer dan living room, mencakup penataan perabot serta pemilihan material yang sesuai dengan konsep.

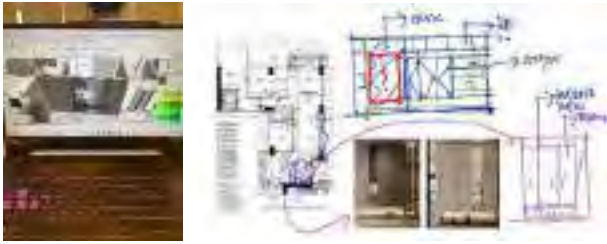
	Raihan : mengerjakan dokumen <i>Bill of Quantities</i> (BoQ) untuk fasilitas pendukung proyek KSP 1. Kegiatan ini meliputi perhitungan volume material dan estimasi biaya yang dikerjakan menggunakan Microsoft Excel sebagai dasar penganggaran proyek. 
KAMIS,4 DESEMBER 2025	- Suci : Mengerjakan desain interior milik Mr. Hendra di Podomoro Apartment Victory Tower Tipe 80 pada area foyer dan kitchen, mencakup penataan perabot serta pemilihan material dan warna yang sesuai dengan konsep yang diinginkan klien. - Raihan : mengerjakan gambar kondisi eksisting (<i>existing</i>) kawasan KSP 1 menggunakan perangkat lunak AutoCAD. 

JUMAT,5 DESEMBER 2025	• Suci : Melanjutkan pengerjaan desain interior milik Mr. Hendra di Podomoro Apartment Victory Tower Tipe 80 pada area dining room, living room, dan master bedroom, mencakup penataan perabot serta pemilihan material dan warna sesuai, serta mengikuti meeting penjelasan project dashboard/task.   • Raihan : melanjutkan proses penggambaran denah kondisi eksisting (<i>existing</i>) kawasan KSP 1 di AutoCAD yang telah dimulai hari sebelumnya.
--------------------------------------	--

Tabel 3. 14 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-14

MINGGU KE-14	
Hari/Tanggal	Aktivitas
SENIN,8 DESEMBER 2025	- Suci : Merevisi desain interior milik Mr. Hendra di Podomoro Apartment Victory Tower Tipe 80 pada area foyer, kitchen, dining room, living room, dan master bedroom.  - Raihan : melakukan proses revisi pada gambar kondisi eksisting (<i>existing</i>) kawasan KSP 1 menggunakan perangkat lunak AutoCAD. 
SELASA,9 DESEMBER 2025	Suci : Menerima kunjungan vendor BLUM untuk memaparkan dan menjelaskan produk-produknya, serta melanjutkan proses revisi desain interior milik Mr. Hendra di Podomoro Apartment Victory Tower Tipe 80.

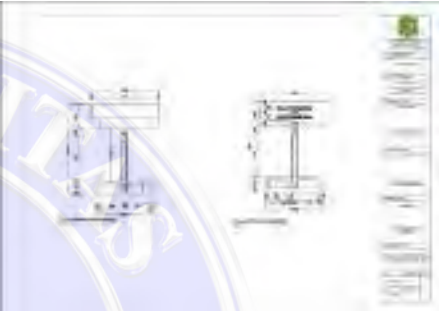
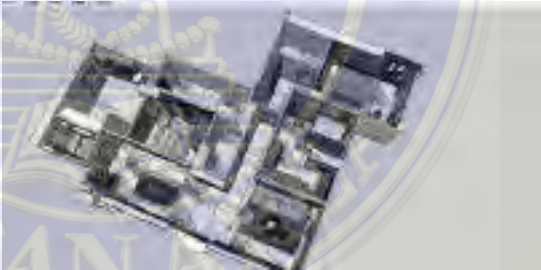
	Raihan : mengerjakan visualisasi 3D (<i>rendering</i>) untuk salah satu item fasilitas pendukung KSP 1, yaitu Papan Informasi Wisata.
RABU,10 DESEMBER 2025	- Suci : Melakukan proses rendering desain interior milik Mr. Hendra di Podomoro Apartment Victory Tower Tipe 80. - Raihan : melanjutkan pembuatan visualisasi 3D untuk fasilitas pendukung lainnya, yaitu Papan Pengarah Kawasan.

KAMIS,11 DESEMBER 2025	- Suci : Mengembangkan desain interior opsi 2 milik Mr. Afuk pada Apartment Podomoro Unit 145 Tribeca.  - Raihan : melanjutkan pembuatan visualisasi 3D (<i>rendering</i>) untuk fasilitas Halte Wisata. 
JUMAT,12 DESEMBER 2025	- Suci : Melanjutkan pengerjaan desain interior opsi 2 milik Mr. Afuk pada Apartment Podomoro Unit 145 Tribeca.  - Raihan : Melanjutkan Pengerjaan visualisasi 3D untuk beberapa fasilitas pendukung utama sekaligus, meliputi Pos Informasi Wisata, Pos Keamanan, dan Pusat Informasi Wisata. 



Tabel 3. 15 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-15

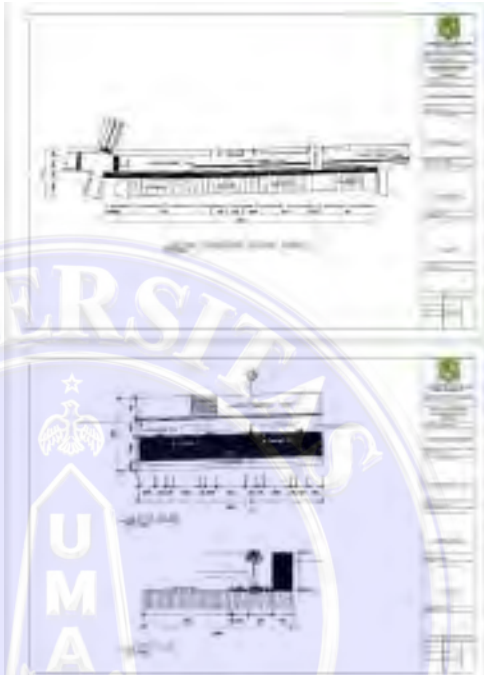
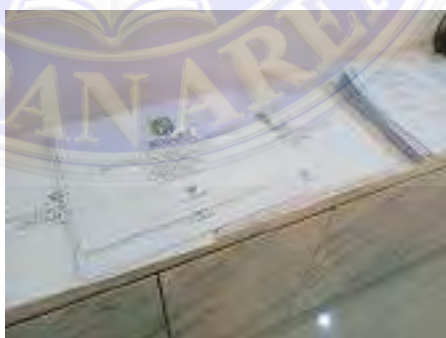
MINGGU KE-15	
Hari/Tanggal	Aktivitas
SENIN,15 DESEMBER 2025	- Suci : Membantu Kak Hanna dalam pengerjaan denah Apartment Podomoro Unit 145 Tribeca serta membuat kop gambar DWG sesuai standar.  - Raihan : Mengerjakan gambar kerja detail atau <i>Detail Engineering Design</i> (DED) menggunakan AutoCAD untuk item fasilitas pendukung di kawasan Koridor Lapangan Merdeka 
SELASA,16 DESEMBER 2025	Suci : Merevisi tone warna serta beberapa furnitur yang kurang sesuai, kemudian melakukan proses rendering ulang agar hasil desain dapat dimasukkan ke dalam panel Canva pada proyek interior milik Mr.Hendra di Apartment Podomoro Victory Tower Tipe 80.

	 • Raihan : melanjutkan proses pembuatan gambar kerja DED untuk area selanjutnya, yaitu Koridor Kesawan. 
RABU,17 DESEMBER 2025	• Suci : Melanjutkan pengerjaan desain interior opsi 2 milik Mr. Afuk pada Apartment Podomoro Unit 145 Tribeca.  • Raihan : melanjutkan proses pembuatan gambar kerja DED untuk area selanjutnya, yaitu Koridor Masjid Agung 

KAMIS,18 DESEMBER 2025	- Suci : Merevisi posisi living room serta melakukan penyesuaian wall panel pada master bedroom pada proyek interior milik Mr. Hendra di Apartment Podomoro Victory Tower Tipe 80.  - Raihan : melanjutkan mengerjakan gambar detail (DED) untuk fasilitas pendukung di area Loge Deli.
JUMAT,19 DESEMBER 2025	- Suci : Setelah melakukan revisi posisi living room dan wall panel master bedroom, dilanjutkan dengan proses rendering ulang pada area dining room dan living room pada proyek interior milik Mr. Hendra di Apartment Podomoro Victory Tower Tipe 80.  - Raihan : Mengikuti kegiatan presentasi untuk proyek Kawasan Strategis Pariwisata (KSP 1) yang dilaksanakan di kantor dinas pariwisata.dalam kegiatan ini,praktikan bertugas mempersiapkan materi presentasi dan memastikan kesiapan teknis sebelum dipaparkan oleh tenaga ahli. 
SABTU,20 DESEMBER 2025	Suci : Membuat denah warna (colored floor plan) pada proyek interior milik Mr. Hendra di Apartment Podomoro Victory Tower Tipe 80.

	• Raihan : melanjutkan dan melengkapi gambar DED fasilitas pendukung di area Koridor Gatot Subroto.
--	--

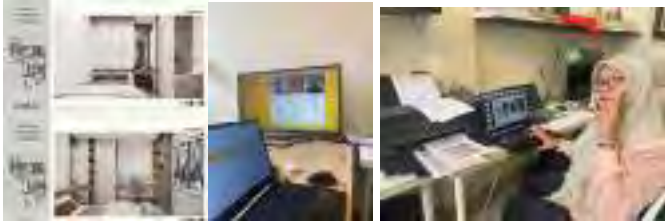
Tabel 3. 16 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-16

MINGGU KE-16	
Hari/Tanggal	Aktivitas
SENIN,22 DESEMBER 2025	- Suci : Mendevelope gambar kerja pedestrian Jalan Gatot Subroto pada Proyek KSP 1, mencakup denah setiap STA +40 meter.  - Raihan : melakukan pencetakan (<i>printing</i>) dokumen gambar kerja teknis atau DED untuk proyek Kawasan Strategis Pariwisata (KSP 1). 
SELASA,23 DESEMBER 2025	Suci : Melakukan rendering ulang hasil revisian pada area master bedroom dan children room pada proyek interior milik Mr. Hendra di Apartment Podomoro Victory Tower Tipe 80.

	 Raihan : melanjutkan proses pencetakan (<i>printing</i>) dokumen <i>Detail Engineering Design</i> (DED) untuk Kawasan Strategis Pariwisata (KSP 1) yang belum terselesaikan pada hari sebelumnya. 
RABU,24 DESEMBER 2025	- Suci : Membuat gambar skematik interior pada SketchUp LayOut dengan menambahkan dimensi serta keterangan material yang digunakan pada proyek interior milik Mr. Hendra di Apartment Podomoro Victory Tower Tipe 80.  - Raihan : mengunjungi kantor Dinas Pariwisata untuk melakukan pengantaran (<i>delivery</i>) dokumen fisik proyek Kawasan Strategis Pariwisata (KSP 1) yang telah disiapkan sebelumnya.
KAMIS,25 DESEMBER 2025	LIBUR HARI NATAL
JUMAT,26 DESEMBER 2025	Suci : Mengerjakan desain interior Bedroom 2 (children room) milik Mr. Afuk pada Apartment Podomoro Unit 145 Tribeca.

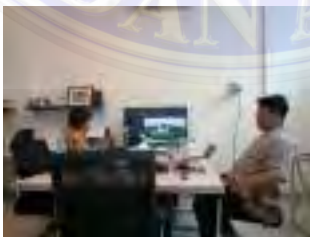
	 • Raihan : melanjutkan proses administrasi dengan membubuhkan stempel pada dokumen <i>Detail Engineering Design</i> (DED) untuk proyek Kawasan Strategis Pariwisata (KSP 1). 
SABTU,27 DESEMBER 2025	• Suci : Merevisi desain interior milik Mr. Hendra di Apartment Podomoro Victory Tower Tipe 80 dengan menambahkan microwave, dispenser, dan lampu gantung pada area dining room, kemudian dilanjutkan dengan proses rendering.  • Raihan : Izin Berhalangan

Tabel 3. 17 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-17

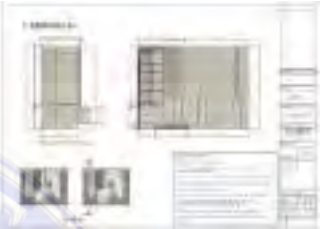
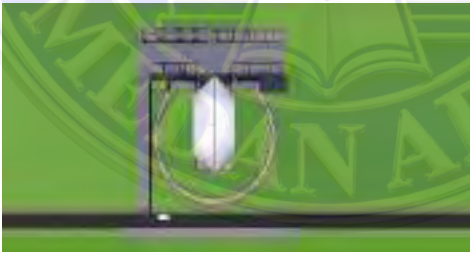
MINGGU KE-17	
Hari/Tanggal	Aktivitas
SENIN,29 DESEMBER 2025	- Suci : Melanjutkan revisian pada area kitchen beserta skematik interiornya, kemudian melakukan rendering ulang dan memasukkan hasil render ke dalam panel Canva pada proyek interior milik Mr. Hendra di Apartment Podomoro Victory Tower Tipe 80. Selain itu, melakukan rendering Bedroom 2 (children room) milik Mr. Afuk pada Apartment Podomoro Unit 145 Tribeca.  - Raihan : melakukan kunjungan ke Dinas Pariwisata untuk menyerahkan kembali dokumen yang telah direvisi dan ditandatangani, serta menyerahkan file softcopy sebagai kelengkapan administrasi. 
SELASA,30 DESEMBER 2025	Suci : Mengerjakan layout panel Canva dengan menyusun gambar hasil rendering agar lebih rapi pada proyek interior milik Mr. Afuk di Apartment Podomoro Unit 145 Tribeca, serta mengikuti meeting evaluasi proyek untuk membahas progres pekerjaan, evaluasi proyek yang sedang berjalan, dan permasalahan yang dihadapi selama proses proyek. 

	Raihan : mengikuti meeting evaluasi proyek untuk membahas progres pekerjaan, evaluasi proyek yang sedang berjalan, dan permasalahan yang dihadapi selama proses proyek. 
RABU,31 DESEMBER 2025	LIBUR TAHUN BARU
KAMIS,1 JANUARI 2026	LIBUR TAHUN BARU
JUMAT,2 JANUARI 2026	LIBUR TAHUN BARU
SABTU,3 JANUARI2026	LIBUR TAHUN BARU

Tabel 3. 18 Tabel Laporan Magang Berdampak Minggu Ke-18

MINGGU KE-18	
Hari/Tanggal	Aktivitas
SENIN,5 JANUARI 2026	- Suci : Mengerjakan revisian dari Kepala Dinas Pariwisata untuk desain Halte Wisata (HW) pada Proyek KSP 1.  - Raihan : Melengkapi gambar kerja berupa denah untuk <i>Project Maryland 7</i>.
SELASA,6 JANUARI 2026	- Suci : Mengerjakan skematik layout pada desain halte yang telah direvisi pada Proyek KSP 1.  - Raihan : mengikuti diskusi tim terkait inisiasi proyek baru yang berlokasi di Humbahas. Selain itu, praktikan juga mengerjakan pembuatan alternatif desain untuk fasilitas Halte pada proyek KSP 1 menggunakan SketchUp untuk memberikan opsi visual yang variatif.  
RABU,7 JANUARI 2026	Suci : Membuat cover skematik desain interior pada proyek milik Mr. Hendra di Apartment Podomoro Victory Tower Tipe 80.

	 Raihan : melanjutkan tahap penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) pada <i>layout</i> desain Halte KSP 1. Kegiatan ini meliputi penyusunan tata letak gambar presentasi menggunakan SketchUp Layout agar siap diekspor ke format PDF. 
KAMIS,8 JANUARI 2026	IZIN DATANG KE KAMPUS.
JUMAT,9 JANUARI 2026	- Suci : Mengerjakan Desain Sipoltak Hoda Waterfall Facility pada Proyek Pariwisata Humbahas, kemudian merevisi kop gambar dan menyusun gambar kerja sesuai daftar gambar kerja pada rumah tinggal milik Ms. Ayu yang berlokasi di Jalan Beo.   - Raihan : melakukan penyesuaian teknis pada beberapa bagian model 3D proyek Humbahas (Sibara-Bara) yang sudah tersedia. Selanjutnya, praktikan mengatur <i>scene</i> untuk kebutuhan penyusunan gambar skematik (<i>schematic design</i>).

	
SABTU,10 JANUARI 2026	- Suci : Melanjutkan desain Sipoltak Hoda Waterfall Facility pada Proyek Pariwisata Humbahas,membuat denah dari Sketchup Layout dan melakukan rendering, serta memasukkan keyplan, spesifikasi general, dan merapikan layout skematik interior milik Mr. Afuk pada Apartment Podomoro Unit 145 Tribeca.  - Raihan : Mengerjakan <i>rendering</i> untuk proyek Humbahas (Sibara-Bara). 

3.4 Masalah Dalam Pengerjaan

Selama melaksanakan magang berdampak, penulis mengalami beberapa kendala pada saat mengerjakan pekerjaan yang diberikan oleh principal, masalah yang penulis hadapi selama magang yaitu :

- Pada awal penugasan oleh *Principal Architect*, Penulis seringkali kurang cekatan dalam mengeksekusi pekerjaan.
- Terbatasnya wawasan dan pemahaman mengenai spesifikasi material bangunan, baik untuk kebutuhan eksterior maupun interior, sehingga Penulis sempat kesulitan menentukan material yang tepat dalam mendesain.
- Kurangnya penguasaan terhadap standar teknis gambar kerja arsitektur serta standar dimensi interior, yang mengakibatkan hasil gambar kerja awal memerlukan beberapa kali revisi agar sesuai dengan standar perusahaan.
- Kesulitan beradaptasi dengan sistem kerja kantor yang serba cepat. Kondisi ini sempat membuat Penulis merasa kewalahan dalam membagi waktu untuk menyelesaikan tugas dengan tenggat waktu (*deadline*) yang sangat padat.
- Penulis masih menemui hambatan dalam mengeksplorasi dan menuangkan gagasan desain ke dalam bentuk visual, sehingga ide yang dimiliki terkadang belum sesuai dengan yang diinginkan oleh principal arsitek.

3.5 Solusi Dalam Pengerjaan

Solusi dalam pengerjaan selama magang berdampak di atelieryoda, antara lain sebagai berikut :

- Mencatat poin-poin krusial saat *briefing* dan langsung mengonfirmasi instruksi yang belum di pahami kepada pemberi tugas sebelum mulai bekerja, agar tidak membuang waktu.
- mempelajari katalog produk dari vendor/supplier dan melihat perpustakaan material yang tersedia di kantor dan bertanya kepada senior desain interior untuk memahami material yang digunakan untuk ke dalam desain.
- Menggunakan arsip gambar kerja proyek kantor sebelumnya sebagai acuan utama (*template*) dan juga banyak bertanya kepada yang lebih paham tentang yang tidak di ketahui oleh penulis
- Membuat skala prioritas harian (*to-do list*) dan fokus mengejar progres *draft* untuk asistensi cepat (asistensi bertahap), daripada menunggu gambar sempurna baru diperlihatkan.

- Menyusun *mood board* atau referensi visual (dari Pinterest/ArchDaily untuk menyamakan persepsi dengan Principal Architect sebelum masuk ke tahap 3D/rendering).

3.6 Perbandingan Antara Teori Perkuliahan Dengan Di Lapangan

Perbedaan utama yang dirasakan antara teori di kampus dengan kenyataan di dunia kerja adalah:

- Kegiatan magang ini memberikan wawasan mengenai transisi standar gambar dari skala studi ke skala industri. Standar di dunia kerja mengembangkan fondasi yang telah dipelajari di perkuliahan dengan menambahkan detail teknis yang lebih spesifik, guna memastikan kesesuaian antara perencanaan dan kebutuhan konstruksi di lapangan.
- Pemilihan Material, Saat kuliah, material seringkali hanya dipilih berdasarkan warna atau bentuk yang bagus. Di lapangan, material harus dipilih berdasarkan fungsi, ketersediaan di katalog vendor, dan anggaran biaya. Mempelajari katalog produk asli jauh lebih efektif dibanding sekadar membayangkan teori material di kelas.
- Penggunaan Mood Board, Di kampus, mahasiswa sering langsung membuat 3D. Di kantor, sangat penting membuat Mood Board (referensi gambar) lebih dulu untuk menyamakan selera dengan atasan (*Principal*) atau klien agar tidak membuang waktu saat proses *rendering*.
- Memiliki sikap tanggung jawab terhadap instruksi pekerjaan dari atasan dengan mengutamakan ketepatan waktu dalam setiap progres pekerjaan yang diberikan.
- Selama Kegiatan magang, penulis mendapatkan ilmu tentang apa saja tahapan dalam mendesain arsitektur maupun mendesain interior dengan beberapa urutan.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan Magang Berdampak yang telah dilaksanakan di AtelierYoda Design selama Empat bulan Dua hari (8 September 2025 – 10 Januari 2026), penulis menyimpulkan bahwa tujuan pelaksanaan magang untuk mengatasi kesenjangan antara dunia akademik dan dunia profesional telah tercapai dengan baik. Penulis berhasil terlibat langsung dalam berbagai proyek nyata, mulai dari sayembara arsitektur, proyek pemerintahan hingga Proyek Interior.

Beberapa hal penting yang penulis pelajari selama magang antara lain :

1. Penerapan Ilmu Nyata: Penulis berhasil menyelesaikan berbagai proyek sesuai instruksi pembimbing, yang membuktikan bahwa teori di perkuliahan sangat terbantu dengan praktik langsung di lapangan, mulai dari tahap konsep desain hingga pembuatan dokumen teknis.
2. Peningkatan Keterampilan Teknis: Selama magang, terjadi peningkatan kemampuan dalam menggunakan perangkat lunak standar industri (seperti AutoCAD, SketchUp, dan Enscape) serta pemahaman yang lebih dalam mengenai detail konstruksi dan pemilihan material yang realistis.
3. Manajemen Kerja dan Kolaborasi: Penulis mendapatkan gambaran nyata tentang dunia kerja profesional, terutama dalam hal manajemen waktu, proses produksi yang sistematis, serta pentingnya kerja sama tim untuk menghasilkan solusi desain yang kreatif dan efektif.
4. Kesiapan Soft Skill: Menghadapi dunia kerja masa depan tidak hanya butuh kemampuan teknik, tetapi juga mentalitas yang kuat seperti berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi yang baik, dan rasa percaya diri dalam menyelesaikan tantangan di setiap proyek.

4.2 Saran

Untuk mengoptimalkan manfaatnya, Program Magang Berdampak ini sebaiknya dapat terus dijalankan dan dikembangkan oleh pihak Universitas Medan Area. Kampus perlu menjalin serta memperluas kerja sama dengan berbagai perusahaan arsitektur untuk memberikan lebih banyak peluang kepada mahasiswa dalam mendapatkan pengalaman kerja nyata. Melalui kemitraan yang kuat antara kampus dan perusahaan, mahasiswa dapat lebih siap menghadapi tantangan dunia kerja yang sesungguhnya.

Dari pengalaman penulis, program ini memberikan banyak manfaat, baik dalam menambah wawasan maupun meningkatkan keterampilan hardskill dan softskill di bidang arsitektur. Oleh karena itu, perlu adanya evaluasi dan pengembangan berkala terhadap program ini, agar kualitas pelaksanaan semakin optimal dan terus relevan dengan kebutuhan industri arsitektur yang terus berkembang.



DAFTAR PUSTAKA

- Fauziyyah, A., Tambunan, L., Putra, T. N., Candara, D. G. A., Ideal, M. A. V., Fitriyanto, I., & Prastya, A. (2025). Sosialisasi Program Magang Berdampak: Upaya Meningkatkan Partisipasi Mahasiswa dalam Penguatan Kompetensi MBKM. *SMART HUMANITY: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 122-131.
- Manuaba, I. B. B. (2023). DINAMIKA PERANCANGAN INTERIOR VILLA UNGASAN DI PT. REKA MASSA ARCHITECT. *Jurnal Vastukara: Jurnal Desain Interior, Budaya, dan Lingkungan Terbangun*, 3(1), 76-83.
- Yasa, I. W. D., Suryadi, I. M., Yasa, I. W. D., Prabandari, N. R., & Putri, N. P. R. P. A. (2021). Peningkatan Kemampuan Dasar Mahasiswa Arsitektur Melalui Program Magang Di Biro Arsitek. *Undagi: Jurnal Ilmiah Jurusan Arsitektur Universitas Warmadewa*, 9(S1), 143-148.
- Pawitro, U. (2011). Mengenal Dunia Arsitektur, Kegiatan Profesi Arsitek Dan Perancangan Arsitektur.
- I Komang, W. M. D., Anak Agung Gede, A., & Ni Luh Kadek, R. K. (2022). Pelaksanaan Program Mbkm Magang/Praktik Kerja Pada Pt. Esa International.



LAMPIRAN





UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS TEKNIK

Kampus I : Jalan Kolan Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168 Medan 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 42402994 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

SURAT REKOMENDASI

Nomor : 2066/FT/05.3/IX/2025

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Dr Eng. Supriatno, ST, MT
NIDN : 0102027402
Jabatan : Dekan Fakultas Teknik Universitas Medan Area

Dengan ini memberikan rekomendasi kepada nama yang tercantum di bawah ini

Nama : Raihan Apriansyah Irfani
NPM : 238140002
Semester : V (lima)
Fakultas/ Program Studi : Teknik / Arsitektur Universitas Medan Area

Untuk mengikuti Program Magang di Atelier Yoda

Demikian surat rekomendasi ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Medan 22 September 2025

Dekan
Dr. Eng. Supriatno, ST, MT

Tembusan :
Arsip



UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS TEKNIK

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168 Medan 20223
Kampus II : Jalan Seliabusi Nomor 79 / Jalan Sei Seiyu Nomor 70 A ☎ (061) 42402994 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

SURAT REKOMENDASI

Nomor : 2167 / FT/05.3/IX/2025

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Dr.Eng. Supriatno, ST, MT
NIDN : 0102027402
Jabatan : Dekan Fakultas Teknik Universitas Medan Area

Dengan ini memberikan rekomendasi kepada nama yang tercantum di bawah ini :

Nama : Suci Ramadhani Herman
NPM : 238140008
Semester : V (lima)
Fakultas/ Program Studi : Teknik / Arsitektur Universitas Medan Area

Untuk mengikuti Program Magang di Atelier Yoda

Demikian surat rekomendasi ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Medan, 27 September 2025



Dr. Eng. Supriatno, ST, MT

Terselip :
Arsip



ATELIERYODA

PT. ATELIERYODA INTERNASIONAL

KOMPLEKS RUKO TAMAN SETIA BUDI SQUARE NO.B-19 KAMARA COFFEE 2nd
FLOOR TAMAN SETIA BUDI INDAH - KOTA MEDAN

+6287877732029 EMAIL: atelieryoda.competition@gmail.com



SURAT PERNYATAAN DITERIMA MAGANG

NO: 2025/04/09/AY/MB/001

Kepada Yth,
Ibu Saufa Yardha Moerni, S.T.M.T
Dosen Pembimbing Magang
Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Medan Area
Kota Medan

Dengan Hormat,
Yang bertanda tanda di bawah ini :

Nama : **Yosi Dadu**
Alamat : Komplek Taman Setia Budi Square No.19B Lantai 2
Kamara Coffee
Jabatan : Prinsipal Arsitek

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **Raihan Apriansyah Irhami**
NPM : 238140002

Nama : **Suci Ramadhani Herman**
NPM : 238140008

Dengan ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut diatas dapat kami terima untuk melaksanakan program magang berdampak di Perusahaan kami terhitung mulai bulan September s/d waktu yang telah ditentukan.

Demikian surat keterangan ini diberikan agar dipergunakan dengan sebagaimana mestinya.

Medan 8 September 2025

Yosi Dadu
Prinsipal Arsitek
Atelieryoda

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 26/8/2026

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

ATELIERYODA

PT. ATELIERYODA INTERNASIONAL

KOMPLEKS RUKO TAMAN SETIA BUDI SQUARE NO.B-19 KAMARA COFFEE 2nd
FLOOR TAMAN SETIA BUDI INDAH - KOTA MEDAN

+6287877732029 EMAIL: atelieryoda.competition@gmail.com



SURAT PERNYATAAN DITERIMA MAGANG

NO: 2025/04/09/AY/MB/001

Kepada Yth,
Ibu Saufa Yardha Moerni, S.T.M.T
Dosen Pembimbing Magang
Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Medan Area
Kota Medan

Dengan Hormat,
Yang bertanda tanda di bawah ini :

Nama : **Yosi Dadu**
Alamat : Komplek Taman Setia Budi Square No.19B Lantai 2
Kamara Coffee
Jabatan : Prinsipal Arsitek

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **Raihan Apriansyah Irhami**
NPM : 238140002

Nama : **Suci Ramadhani Herman**
NPM : 238140008

Dengan ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut diatas dapat kami terima untuk melaksanakan program magang berdampak di Perusahaan kami terhitung mulai bulan September s/d waktu yang telah ditentukan.

Demikian surat keterangan ini diberikan agar dipergunakan dengan sebagaimana mestinya.

Medan, 8 September 2025


Yosi Dadu
Prinsipal Arsitek
Atelieryoda

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 26/8/2026

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



LOGBOOK 2: CATATAN DISKUSI DENGAN PELAKSANA LAPANGAN

Nama Mahasiswa: Raihan Apriansyah Irfani

NPM: 238140002

Tanggal	Catatan Diskusi	Paraf Pembimbing Lapangan
4/10/25	Melakukan Survei Kondisi Lapangan Pada Pekerjaan Project Kawasan Strategis Pariwisata 1 Medan	
7/10/25	Membuat Data Dan Penyusunan Proposal Pada Project Kawasan Strategis Pariwisata 1 Medan	
8/10/25	Membuat Data Dan Penyusunan Proposal Pada Project Kawasan Strategis Pariwisata 1 Medan	
9/10/25	Membuat Render Image Pada Project Rumah Tinggal Buk Dian	
10/10/25	Mengerjakan Desain Interior kantor Di the Bliss Condominium	



LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG

Minggu Ke-13

Nama Mahasiswa :Rathin Apriansyah Irfani

KPM :238140002

Hari	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	1/12/25	09.00	17.00	9 JAM	Pergi Ke Dinas Pariwisata Untuk Diskusi Terkait Item Fasilitas KSP 1	-Hasil Diskusi
Selasa	2/12/25	09.00	17.00	9 JAM	Mengerjakan Desain Papan Informasi Wisata Khusus Permintaan Dinas Pariwisata	-Sketchrup
Rabu	3/12/25	09.00	17.00	9 JAM	-Mengerjakan boq fasilitas pendukung ksp 1	-Excel
Kamis	4/12/25	09.00	17.00	9 JAM	Mengerjakan Cad Existing Ksp 1	-Autocad
					Membersihkan Kantor Di The Bliss Condominium	
Jumat	5/12/25	09.00	17.00	9 JAM	Melanjutkan pengerjaan Cad Existing Ksp 1	-Autocad
Total Jam Mingguan					45 JAM	

Mengetahui,

Atasan Langsung/Pembimbing

Magang Lapangan



(.....)

ATELIER YODA

ARKITECTURE AND DESIGN

[illegible]



LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG

Minggu Ke -4

Nama Mahasiswa : Raihan Apriansyah Irfani

NPM / 238140002

Hari	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	29/09/25	WFH	WFH	9 JAM	- Develop layout denah - Mengerjakan revisi ducting AC Pada Sayembara Daikin Award F&B	- Autocad - Render Image DS Render
Selasa	30/09/25	09.00	17.00	9 JAM	- Melanjutkan redrawing layout denah	- Autocad
Rabu	1/10/25	09.00	17.00	9 JAM	- Melanjutkan finalisasi Develop layout denah	- Autocad - Pdf
Kamis	2/10/25	09.00	17.00	9 JAM	- Mengerjakan moodboard untuk sayembara hotel UB	- Canva - Pdf
Jumlah	3/10/25	09.00	17.00	9 JAM	- Mengerjakan render unit Tibang Sambung Resident	- Render Image
Total Jam Mingguan				45 JAM		

Mengetahui,
Atasan Langsung/Pembimbing
Magang Lapangan


(M. Adhika)

Nama Mahasiswa Raihan Apriansyah Irfani
NPM 238140002

Tanggal	Catatan Diskusi	Paraf Pembimbing Lapangan
8/10/25	• Bahas penyesuaian denah dan kelengkapan gambar.	a
9/10/25	• Bahas konsep awal dan pengembangan desain bar. • Bahas produk dan penerapan sistem AC pada desain.	a
10/10/25	• Bahas revisi dan penyempurnaan desain bar	a
11/10/25	• Melakukan perbaikan terhadap beberapa detail pada desain bar yang telah dibuat	a

Nama Mahasiswa Raihan Apriansyah Irhami
NPM 238140002

[illegible]



LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG

Minggu Ke -1

Nama Mahasiswa : Raihan Apriansyah Irfani

NPM : 238140002

Hari	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	8/09/25	09.00	17.00	9 JAM	-Drafting Denah Dalkin Residential	-Autocad
Selasa	9/09/25	09.00	13.30	7 JAM	-Sayembara Dalkin Award F&B (Desain Bar) -Diskusi di DALKIN Proshop Showroom modan	-Sketch Concept
Rabu	10/09/25	09.00	17.00	9 JAM	Melanjutkan Sayembara Dalkin Award F&B (Desain Bar)	-Sketchup
Kamis	11/09/25	09.00	17.00	9 JAM	Melanjutkan Sayembara Dalkin Award F&B (Desain Bar)	-Sketchup
Jumat	12/09/25	WFH	WFH	WFH	Melanjutkan Sayembara Dalkin Award F&B (Desain Bar) Dan Ornamen pada bangunan	-Sketchup
Total Jam Mingguan					43 JAM	

Mengetahui,

Atasan Langsung/Pembimbing

Magang Lapangan



(.....)

ATELIER YODA

DESIGN, BUILD AND INSPIRE



LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG

Minggu Ke-3

Nama Mahasiswa : Raihan Apriansyah Irfhami
NPM : 238140002

Har	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	22/09/25	09.00	17.00	9 JAM	Mengerjakan Denah Alternatif project Lingke Cendana	-Sketch Concept -Autocad
Selasa	23/09/25	09.00	17.00	9 JAM	Melanjutkan Denah Alternatif project Lingke Cendana	-Autocad
Rabu	24/09/25	09.00	17.00	9 JAM	Konsolidasi File Interior Sayembara Daikin F&B	-Sketchup
Kamis	25/09/25	09.00	17.00	9 JAM	Rendering 3d modeling interior Sayembara Daikin F&B dengan D5 Render	-Render Image -Sketchup
Jumat	26/09/25	09.00	17.00	9 JAM	Mengerjakan Post Production Hasil Image Render sayembara Daikin F&B di Adobe Photoshop	-Image Render After Post Production
Total Jam Mingguan					45 JAM	

Mengetahui,

Atasan Langsung/Pembimbing

Magang Lapangan



(M. Damar)

ATELIER

Nama Mahasiswa Raihan Apriansyah Irhami

[illegible]

Nama Mahasiswa : Raihan Apriansyah Irfani
NIM : 239140002

[illegible]



LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG

Minggu Ke -2

Nama Mahasiswa Raihan Aprtansyah Irfhami

NPM :238140002

Hari	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	15/09/25	WFH	WFH	WFH	Sayembara Daikin Award F&B (Revisi Desain Bar)	-Sketchup
Selasa	16/09/25	WFH	WFH	WFH	Modelling Interior indoor dan outdoor sayembara (Desain Ceiling) Modelling Interior sayembara (Desain Display rack textile)	-Sketchup
Rabu	17/09/25	WFH	WFH	WFH	Drafting Denah Sayembara Daikin Award F&B Modelling Indoor seating sayembara Daikin Award F&B	-Autocad -Sketchup
Kamis	18/09/25	WFH	WFH	WFH	Drafting Denah Plafon pada sayembara Daikin Award F&B	-Autocad
Jum'at	19/09/25	WFH	WFH	WFH	Drafting Sketsa pada sayembara Daikin Award F&B	-Autocad
Total Jam Mingguan					45 JAM	

Mengetahui,

Atasan Langsung/Pembimbing

Magang Lapangan



Nama Mahasiswa : Raihan Aprianeyah Irfani
NPM : 238140002

[illegible]

[illegible]

 LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG
Minggu Ke-1

Nama Mahasiswa : SUCI RAMADHANI HERMAN
NPM : 238140008

No	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	8/09/2025	09.00	17.00	9 jam	- Mengerjakan layoutin interior pada ruang prayer room.	Sketchup Layout
Tuesday	9/09/2025	09.00	15.00	7 jam	-Diskusi di daikin proshop showroom medan.	Autocad
Rabu	10/09/2025	09.00	17.00	9 jam	- Mengerjakan layouting interior pada ruang master bedroom.	Sketchup Layout
Kamis	11/09/2025	09.00	17.00	9 jam	-Seyembara daikin award residential(rencana plafon lantai 2).	Autocad
Jumat	12/09/2025	-	-	WFH	-Mengubah file SketchUp 3D Daikin Residential yang terdiri dari beberapa section menjadi format Autocad.	AutoCad
Total Jam Mingguan				43 JAM		

Mengetahui,

Atasan Langsung/Pembimbing

Magang Lapangan


(M. ASEP)



LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG

Minggu Ke -14

Nama Mahasiswa : Raihan Apriansyah Irfani

NPM : 238140002

Hari	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	8/12/25	09.00	17.00	9 JAM	- Mengerjakan Revisi Cad Existing Ksp 1	-Autocad
Selasa	9/12/25	09.00	17.00	9 JAM	-Mengerjakan 3D render Item Pekerjaan Fasilitas Pendukung Ksp 1(Papan Informasi Wisata)	-Render Image
Rabu	10/12/25	09.00	17.00	9 JAM	-Melanjutkan Pengerjaan 3D render Item Pekerjaan Fasilitas Pendukung Ksp 1(Papan Pengarah Kawasan)	-Render Image
Kamis	11/12/25	09.00	17.00	9 JAM	Melanjutkan Pengerjaan 3D render Item Pekerjaan Fasilitas Pendukung Ksp 1(Halte Wisata)	-Render Image
Jumat	12/12/25	09.00	17.00	9 JAM	Melanjutkan Pengerjaan 3D render Item Pekerjaan Fasilitas Pendukung Ksp 1(Pos Informasi Wisata,Pos Keamanan dan Pusat Informasi wisata)	-Image Render
Total Jam Mingguan					45 JAM	

Mengetahui,

Atasan Langsung/Pembimbing

Magang Lapangan


 (M. Ghozali)
 ATELIER YODA
 BERDAMPAK DAN BERKUALITAS



LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG

Minggu Ke-B

Nama Mahasiswa Raihan Apriansyah Irfani						
NPM 238140002						
Hari	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	27/10/25	09.00	17.00	9 JAM	- Survei ke The Bliss Condominium - Mengerjakan Re-Fasad Rumah Tinggal Tengku Man	Dokumentasi -Sketchup
Selasa	28/10/25	09.00	17.00	9 JAM	- Melanjutkan Modelling Lingk candana dan Render unit	-Sketchup -Image Render
Rabu	29/10/25	09.00	17.00	9 JAM	-Mengerjakan Animation Tibang Residence	-Animation Mp4
Kamis	30/10/25	09.00	17.00	9 JAM	- Melanjutkan Pengerjaan Animation Tibang Residence	-Animation Mp4
Jumat	31/10/25	09.00	17.00	9 JAM	- Editing animasi dan proses ekspor menjadi file presentasi Mp4.	-Animation Mp4
Total Jam Mingguan					45 JAM	

Mengetahui,
Atasan Langsung/Pembimbing
Magang Lapangan


(.....)

ATELIER YODA
KEMENTERIAN KEMAHIRAN DAN KREATIVITAS



LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG

Minggu Ke -6

Nama Mahasiswa : Raihan Apriansyah Irfani						
NPM : 238140002						
Hari	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luasan
Senin	13/10/25	09.00	17.00	9 JAM	- Mengerjakan 3d modeling interior tibang sambung Residence - Mengerjakan 3d modeling exterior Lingke Cendana	-Sketchup
Selasa	14/10/25	09.00	17.00	9 JAM	- Melanjutkan 3d modeling exterior lingke cendana - Mengerjakan revisi render tibang sambung residence	-Sketchup -Image Render
Rabu	15/10/25	09.00	17.00	9 JAM	- Melanjutkan Develop layout denah lingke cendana	-Autocad
Kamis	16/10/25	09.00	17.00	9 JAM	- Mengerjakan Revisi KSP 1 (moodBoard Desain) - Mengerjakan Revisi layout denah lingke cendana	-Canva -Pdt
Jum'at	17/10/25	09.00	17.00	9 JAM	- Melanjutkan Revisi KSP 1 (Layout)	-Canva -Pdt
Total Jam Mingguan					45 JAM	

Mengetahui,
Atasan Langsung/Pembimbing
Magang Lapangan


M. Asri

Nama Mahasiswa : Raihan Apriansyah Irtami
: Suci Ramadhani Herman

NITM 238140002
238140008

Tanggal	Catatan Diskusi	Paraf Dosen
8/9/2026	Diskus: tentang Berarti dan Perwujudan (tahu kapan mangang) Perbaikan kreatifitas: kumparan dan font	g
11/9/2026	diskusi: pada Bab 1 s.d Bab 2,	g
11/11/2026	Diskus: dalam berdiskusi: kumparan tidak kumparan mangang dan tawar point dan kumparan tidak kumparan di power point	g



LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG

Minggu Ke -11

Nama Mahasiswa Raihan Apriansyah Irfani

NPM 238140002

Hari	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	17/11/25	09.00	17.00	9 JAM	-Mengerjakan denah warna Lingke Cendana -Melanjutkan pengerjaan panel layout Tibang,Sudirman,Lingke Residence	-Sketchup -Layout -Pdf -Canva
Selasa	18/11/25	09.00	17.00	9 JAM	-Mengerjakan Rendering ,Animasi dan panel layout Perumahan Emperong Residence	-Animation Mp4 -Canva
Rabu	19/11/25	09.00	17.00	9 JAM	-Mengerjakan Modelling KSP 1 (Signage Direction)	-Sketchup
Kamis	20/11/25	09.00	17.00	9 JAM	Revisi Perbaikan Rendering Dan Animasi Perumahan Emperom Residence Mengerjakan Modeling KSP 1 (Pos Keamanan Pariwisata)	-Canva -Sketchup
Jum'at	21/11/25	09.00	17.00	9 JAM	Melanjutkan Modeling KSP 1 (Pusat Informasi Wisata)	-Sketchup
Total Jam Mingguan				45 JAM		

Mengetahui,
Atasan Langsung/Pembimbing
Magang Lapangan


ATELIER YODA
ARCHITECTURE AND DESIGN



LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG

Minggu Ke -7

Nama Mahasiswa : Raihan Apriansyah Irfani

NPM : 238140002

(Hari)	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	20/10/25	09.00	17.00	9 JAM	- Mengerjakan revisi render fasad buk dian	-Image Render
Selasa	21/10/25	09.00	17.00	9 JAM	- Mengerjakan revisi render fibang residence (rendering)	-Image Render
Rabu	22/10/25	09.00	17.00	9 JAM	- Melanjutkan revisi render fibang residence (Post Production) di adobe photoshop	-Image Render After Post Production
Kamis	23/10/25	09.00	17.00	9 JAM	- Mengerjakan 3d modelling lingke cendana	-Sketchup
Jumai	24/10/25	09.00	17.00	9 JAM	- Melanjutkan pengerjaan 3d modelling lingke cendana	-Sketchup
Total Jam Mingguan				45 JAM		

Mengetahui,

Atasan Langsung/Pembimbing

Magang Lapangan

(
M. ABOW)

ATELIER YODA
DIGITAL ART AND DESIGN

Nama Mahasiswa : Raihan Apriansyah Irfani
: Suci Ramadhani Herman

Tanggal	Catatan Diskusi	Paraf Dosen
8/1/2026	Diskusi terkait Berkas dan Perwujudan Peta Laporan Masing, Perbaikan daftar isi, ukuran dan font.	Sf.
14/1/2026	Asistensi pada Bab 1 s/d Bab 5.	Sf.
21/1/2026	Diskusi atau Asistensi untuk final Laporan Masing dan power point dan Perbaikan Peta Bab berserta di da di power point	Sf.



LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG

Minggu Ke -18

Nama Mahasiswa: Raihan Apriansyah Irfani

NPM: 338140002

Hari	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	5/7/26	09.00	17.00	9 JAM	Mengerjakan melengkapi denah PROJECT Maryland 7	-AutoCAD -Pdf
Selasa	6/7/26	09.00	17.00	9 JAM	-diskusi terkait project baru yaitu hambahas -Mengerjakan Alternatif Desain halte Ksp 1	-Dokumentasi -Sketchup
Rabu	7/7/26	09.00	17.00	9 JAM	-melanjutkan finishing layout halte Ksp 1	-Sketchup -Layout -Pdf
Kamis	8/7/26	-	-	-	Izin Ke Kampus	-
Jum'at	9/7/26	09.00	17.00	9 JAM	Mengerjakan Project Hambahas (Sibara-Bara)	-Sketchup
Sabtu	10/7/26	09.00	13.00	5 JAM	Melanjutkan pengerjaan Project Hambahas (Sibara-Bara)	-Sketchup
Total Jam Mingguan				41 JAM		

Mengetahui,

Atasan Langsung/Pembimbing

Magang Lapangan






LOGBOOK 2: CATATAN DISKUSI DENGAN PELAKSANA LAPANGAN

Nama Mahasiswa : Raihan Apriansyah Irfani

NPM : 238140002

Tanggal	Catatan Diskusi	Paraf Pembimbing Lapangan
27/10/25	Membuat 3d Re fasad Projek Rumah Tinggal Tengku Man	A
28/10/25	Melanjutkan 3d Modelling Dan render Unit projek Lingkre Residence	A
29/10/25	Membuat Animation Berupa Alur animasi dan Sudut kamera Projek Tibang Residence	A
30/10/25	Diskusi lanjutan pengerjaan animasi Tibang Residence. Berupa Perbaikan Gerakan Dan Transisi Animasi	A
31/10/25	Mengerjakan Editing Animasi dan Proses ekspor menjadi file presentasi Mp4	A

NPM 238140002

[illegible]

Nama Mahasiswa : Raihan Apriansyah Irfani

NPM:238140002

[illegible]



LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG

Minggu Ke-14

Nama Mahasiswa : SUCI RAMADHANI HERMAN

NPM : 238140068

	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	8/12/2025	09.00	17.00	9 jam	-Revisi interior mr.hendra type 80 victory podomoro.	3D Sketchup
Selasa	9/12/2025	09.00	17.00	9 jam	-Melanjutkan Revisian interior mr.hendra type 80 victory podomoro.	3D Sketchup
Rabu	10/12/2025	09.00	17.00	9 jam	-Merender interior mr. Hendra.	Enscape
Kamis	11/12/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mendevelope interior mr afak type 145 tribeca podomoro opsi 2 dari design pak yosi.	3D Sketchup
Jumat	12/12/2025	09.00	17.00	9 jam	-Melanjutkan interior mr. afak type 145 tribeca podomoro opsi 2	3D Sketchup
Total Jam Mingguan				45 JAM		

Mengetahui,

Atasan Langsung/Pembimbing

Magang Lapangan



ATELIER YODA
ARCHITECTURE AND DESIGN
(M. AMRUS)

Nama Mahasiswa : Raihan Apriansyah Irfani

NPM 238140002

[illegible]



LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG

Minggu Ke -10

Nama Mahasiswa : Raihan Apriansyah Irfani

NPM : 238140002

Hari	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	10/11/25	09.00	17.00	9 JAM	- Mengerjakan Layout Lingke, Tibang dan Sudirman Residence	-Canva
Selasa	11/11/25	09.00	17.00	9 JAM	-mengerjakan animasi lingke residence	-Animation Mp4
Rabu	12/11/25	09.00	17.00	9 JAM	-mengerjakan desain gate pada cluster perumahan amperong residence	-Sketchup
Kamis	13/11/25	09.00	17.00	9 JAM	melanjutkan pengerjaan Layout lingke ,tibang dan Sudirman	-Canva
Jumat	14/11/25	09.00	17.00	9 JAM	Revisi Render Dan Post Production Lingke Residence	-Image Render
Total Jam Mingguan				45 JAM		

Mengetahui,
Atasan Langsung/Pembimbing
Magang Lapangan


 (.....)

Nama Mahasiswa Raihan Apriansyah Irfani
NPM 238140002

[illegible]



LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG

Minggu Ke - 9

Nama Mahasiswa: Raihan Apriansyah Irfani
NPM: 238140002

Hari	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	3/11/25	09.00	17.00	9 JAM	- Rendering awal lingk Cendana	-Image Render
Selasa	4/11/25	09.00	17.00	9 JAM	- Melanjutkan Modelling Lingk cendana dan Render unit	-Image Render -Sketchup
Rabu	5/11/25	09.00	17.00	9 JAM	-Melanjutkan pengerjaan lingk cendana (pembuatan alternatif gate)	-Sketchup
Kamis	6/11/25	09.00	17.00	9 JAM	-Melanjutkan pengerjaan lingk cendana (render gate alternatif)	-Image Render
Jumat	7/11/25	09.00	17.00	9 JAM	- Mengerjakan render project Sudirman residence	-Image Render
Total Jam Mingguan				45 JAM		

Mengetahui,

Atasan Langsung/Pembimbing

Magang Lapangan


(.....M. Anwar.....)

 LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG

Modul Ke-16

Nama Mahasiswa : Raihan Apriansyah Irfani

NPM 238140002

Hari	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	22/12/25	09.00	17.00	9 JAM	- Mencetak Dokumen DED (Detail Engineering Design) Proyek KSP 1	-Hardcopy Ded
Selasa	23/12/25	09.00	17.00	9 JAM	-Melanjutkan Pencetakan Dokumen DED Proyek KSP 1	-Hardcopy Ded
Rabu	24/12/25	09.00	17.00	9 JAM	-Pengantaran (Delivery) Berkas Proyek KSP 1 ke Dinas Pariwisata	-Hardcopy
Kamis	25/12/25	-	-	-	LIBUR NATAL	-
Jum'at	26/12/25	09.00	17.00	9 JAM	Melanjutkan Pengerjaan Stampel Dokumen KSP 1	-Hardcopy
Sabtu	27/12/25	-	-	-	Izin Berhalangan	-
Total Jam Mingguan					36 JAM	

Mengetahui,
Atasan Langsung/Pembimbing
Magang Lapangan


ATELIER YODA
ARCHITECTURE & DESIGN



LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG

Minggu Ke -5-

Nama Mahasiswa : Raihan Apriansyah Irfhami						
NPM : 238140002						
Hari	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	6/10/25	09.00	17.00	9 JAM	- Survei Lapangan Pekerjaan KSP 1 Medan	- Hasil Survei - Dokumentasi
Selasa	7/10/25	09.00	17.00	9 JAM	- Pengolahan Data dan Penyusunan Proposal KSP 1 Medan	- Canva
Rabu	8/10/25	09.00	17.00	9 JAM	- Melanjutkan Pengolahan Data dan Penyusunan Proposal KSP 1 Medan	- Canva
Kamis	9/10/25	09.00	17.00	9 JAM	- Mengerjakan Render Proyek Rumah Tinggal Buk Dian	- Image Render
Jum'at	10/10/25	09.00	17.00	9 JAM	- Pengerjaan Desain Interior Proyek The Bliss	- Sketchup
Total Jam Mingguan					45 JAM	

Mengetahui,
Atasan Langsung/Pembimbing
Magang Lapangan

[Signature]
ATELIER M. PERM...

 **LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG**

Magang Ke-17

Nama Mahasiswa : Raihan Apriansyah Irfani

NIM : 298140002

Jam	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	29/12/25	09.00	17.00	9 JAM	Penyerahan Dokumen Revisi dan Softcopy ke Dinas Pariwisata	-Hardcopy -Softcopy
Selasa	30/12/25	09.00	17.00	9 JAM	Meeting Evaluasi Project	-Diskusi -Dokumentasi
Rabu	31/12/25	-	-	-	Libur Tahun Baru	-
Kamis	1/1/26	-	-	-	Libur Tahun Baru	-
Jumat	2/1/26	-	-	-	Libur Tahun Baru	-
Sabtu	3/1/26	-	-	-	Libur Tahun Baru	-
Total Jam Mingguan					18 JAM	

Mengetahui,
Atasan Langsung/Pembimbing
Magang Lapangan


(M. Abdul)

ATELIER YODA
KEMENTERIAN KULTUR DAN KREATIVITAS

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang



LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG
Minggu Ke-17

Nama Mahasiswa : **SUCI RAMADHANI HERMAN**
NPM : **238140008**

hari	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	29/12/2025	09.00	17.00	9 jam	-Melanjutkan zivisi interior mr.hendra -Merender & Memasukkan hasil render kedalam panel canva.	3D Sketchup & Canva
Selasa	30/12/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mengerjakan panel canva mr.afuk. -Meeting evaluasi project.	Diskusi SPDF
Rabu	31/12/2025	-	-	-	Tahun Baru	-
Kamis	1/1/2026	-	-	-	Tahun Baru	-
Jumat	2/1/2026	-	-	-	Tahun Baru	-
Sabtu	3/1/2026	-	-	-	Tahun Baru	-
Total Jam Mingguan				18 JAM		

Mengetahui,
Atasan Langsung/Pembimbing
Magang Lapangan



ATELIER YODA
 (Konsultasi & Jasa Desain)

LOGBOOK 2: CATATAN DISKUSI DENGAN PELAKSANA LAPANGAN

 **LOGBOOK 3 CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG**
Minggu Ke-5

Nama Mahasiswa : **SUCI RAMADHANI HERMAN**
NIM : **238140009**

No	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Media
Senin	6/10/2025	09.00	17.00	9 jam	-Melakukan finisiasi pada desain ID card kantor.	Canva
Selasa	7/10/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mendesain lanyard kantor sebagai pelengkap ID card.	Canva
Rabu	8/10/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mendesain interior rumah tinggal milik Dr. Dian di Banda Aceh.	3D Sketchup
Kemlis	9/10/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mengerjakan revisi desain interior rumah tinggal Dr. Dian di Banda Aceh.	3D Sketchup
Jum'at	10/10/2025	09.00	17.00	9 jam	-Melanjutkan desain interior rumah tinggal milik Dr. Dian di Banda Aceh area master bedroom lantai 2.	3D Sketchup
Total Jam Mingguan				45 JAM		

Mengetahui,
Atasan Langsung/Pembimbing
Magang Lapangan


(M. ASRIAN)



LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG
Minggu Ke-6

Nama Mahasiswa : SUCI RAMADHANI HERMAN						
NPM : 238140008						
Hari	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	13/10/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mengerjakan desain interior secara keseluruhan pada perumahan Tiang di Banda Aceh.	3D Sketchup
Selasa	14/10/2025	09.00	17.00	9 jam	-Membuat mood board untuk showroom material.	Canva
Rabu	15/10/2025	-	-	WFH (sakit)	-Melakukan proses rendering seluruh desain interior rumah Dr. Dian di Banda Aceh	Enscape
Kamis	16/10/2025	09.00	17.00	9 jam	-Menyusun seluruh hasil render interior rumah Dr. Dian	Canva
Jum'at	17/10/2025	09.00	17.00	9 jam	-Melakukan Google Meet dengan klien untuk memperlihatkan hasil desain interior.	3D Sketchup & Canva
Total Jam Mingguan				36 JAM		

Mengetahui,

Atasan Langsung/Pembimbing

Magang Lapangan


ATELIER YODA
(Berkas Kerja & Dokumentasi)

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

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) 26/8/26

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

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

Document Accepted 26/8/26



LOGBOOK 3. CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG

Minggu Ke -15

Nama Mahasiswa: Raihan Apriansyah Irfani

NPM: 238140002

Hari	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	15/12/25	09.00	17.00	9 JAM	Mengerjakan Cad Ded item Fasilitas Pendukung Ksp 1 (Koridor Lapangan Merdeka)	-Autocad
Selasa	16/12/25	09.00	17.00	9 JAM	- Melanjutkan Pengerjaan Cad Ded item Fasilitas Pendukung Ksp 1 (Koridor Kasawan)	-Autocad
Rabu	17/12/25	09.00	17.00	9 JAM	- Melanjutkan Pengerjaan Cad Ded item Fasilitas Pendukung Ksp 1 (Koridor Masjid Agung)	-Autocad
Kamis	18/12/25	09.00	17.00	9 JAM	Melanjutkan Pengerjaan Cad Ded item Fasilitas Pendukung Ksp 1 (Loge Deli)	-Autocad
Jumat	19/12/25	09.00	17.00	9 JAM	Persiapan Presentasi Proyek KSP 1 di Dinas Pariwisata	-Herd -Diskusi -Cerita -Pdf
Sabtu	20/12/25	09.00	13.00	5 JAM	Melanjutkan Pengerjaan Cad Ded item Fasilitas Pendukung Ksp 1 (Koridor Gatot Subroto)	-Autocad
Total Jam Mingguan					50 JAM	

Mengetahui,

Atasan Langsung/Pembimbing

Magang Lapangan

()

()

ATI

LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG
Minggu Ke-3

Nama Mahasiswa : SUCI RAMADHANI HERMAN
NPM : 238140008

No	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Aliran
Senin	22/09/2025	09.00	17.00	9 jam	- Merivisi denah rumah tinggal milik Ms. Ayu yang berlokasi di Jalan Béo untuk pengajuan PBG.	Autocad
Selasa	23/09/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mengerjakan desain interior area dining room dan kitchen (daikin award residential).	3D Sketchup
Rabu	24/09/2025	09.00	17.00	9 jam	-Menggabungkan setiap interior ruang sebelum dilakukan proses rendering (daikin award residential).	3D Sketchup
Kamis	25/09/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mamasukkan seluruh gambar kerja rumah tinggal milik Ms. Ayu dalam kop gambar.	Autocad & PDF
Jum'at	26/09/2025	09.00	17.00	9 jam	-Menyusun panel presentasi sayembara Daikin Residential.	Canva
Total Jam Mingguan				45 JAM		

Mengetahui,

Atasan Langsung/Pembimbing
Magang Lapangan



 **LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG**
Minggu Ke-4

Nama Mahasiswa: **SUCI RAMADHANI HERMAN**
NPM: **238140009**

Hari	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luasan
Senin	29/09/2025	-	-	WFH (sakit)	-Develop layout denah dengan menerima gambar denah yang telah diberikan.	Autocad
Selasa	30/09/2025	09.00	17.00	9 jam	- Melanjutkan redrawing Develop layout denah type denah rumah edelweiss, denah unitplan.	Autocad
Rabu	1/10/2025	09.00	17.00	9 jam	-Melanjutkan develop layout denah rumah tipe Megah Sari 2 lantai dan Discovery Dia Merged type Hermes dan finalisasi.	Autocad & PDF
Kamis	2/10/2025	09.00	17.00	9 jam	-mengerjakan moodboard untuk sayembara hotel UB	Canva & PDF
Jumat	3/10/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mengerjakan desain ID card kantor.	Canva
Total Jam Mingguan				36 JAM		

Mengetahui,
Atasan Langsung/Pembimbing
Magang Lapangan


(.....M. Asyuli.....)



LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG
Minggu Ke-7

Nama Mahasiswa : SUCI RAMADHANI HERMAN						
NPM : 238140008						
Hari	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	20/10/2025	09.00	17.00	9 jam	-Melakukan revisi warna desain interior rumah Dr. Dien.	3D Sketchup
Selasa	21/10/2025	09.00	17.00	9 jam	-Melakukan proses rendering desain interior rumah Dr. Dien.	Enscape
Rabu	22/10/2025	09.00	17.00	9 jam	-Memasukkan seluruh hasil rendering interior dan eksterior ke dalam panel.	Camva
Kamis	23/10/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mengambil beberapa scene interior sebagai bagian dari pembuatan skematik interior.	3D Sketchup
Jumat	24/10/2025	09.00	17.00	9 jam	-Membuat skematik interior dengan menambahkan dimensi dan keterangan material yang digunakan.	Sketchup Layout
Total Jam Mingguan				45 JAM		

Mengetahui,
Atasan Langsung/Pembimbing
Magang Lapangan


M. ARDI W
Atasan Langsung/Pembimbing
Magang Lapangan

 LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG
Minggu Ke-11

Nama Mahasiswa : SUCI RAMADHANI HERMAN
NPM : 238140008

Jam	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	17/11/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mengerjakan denah warna perumahan gaseuniem unit 2.	Sketchup Layout
Selasa	18/11/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mengerjakan cover perumahan emperom & membuat 3d logo.	Canva & 3D Sketchup
Rabu	19/11/2025	09.00	17.00	9 jam	-Membuat 3d ukiran khas medan. -Mendevelope denah the bliss pada lantai 9 unit 300*300 dari 6 kamar menjadi 4 kamar.	Autocad & 3D Sketchup
Kamis	20/11/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mendevelope denah the bliss type 300 menjadi 2 kamar & type 300 menjadi 4 kamar.	Autocad
Jumat	21/11/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mengrevisi denah the bliss dan finalisasi.	Autocad & PDF
Total Jam Mingguan				45 JAM		

Mengetahui,
Atasan Langsung/Pembimbing
Magang Lapangan


ATELIER YODA
ARCHITECTURE & DESIGN



LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG
Minggu Ke-9

Nama Mahasiswa : **SUCI RAMADHANI HERMAN**

NPM : **238140008**

Hari	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	3/11/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mengerjakan interior master bedroom project perumahan guceuniem.	3D Sketchup
Selasa	4/11/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mengerjakan interior boys room project perumahan guceuniem.	3D Sketchup
Rabu	5/11/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mengerjakan interior grill room project perumahan guceuniem.	3D Sketchup
Kamis	6/11/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mengerjakan plafon ,peletakkan lampu. -Mengerjakan interior toilet master bedroom perumahan guceuniem.	3D Sketchup
Jum'at	7/11/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mengerjakan interior toilet grill room dan toilet luar perumahan guceuniem.	3D Sketchup
Total Jam Mingguan				45 JAM		

Mengetahui,

Atasan Langsung/Pembimbing

Magang Lapangan


 (..... M. Ramadani)

NPM 238140008

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

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 i

Document Accepted 26/8/26



LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG
Minggu Ke-8

Nama Mahasiswa : SUCI RAMADHANI HERMAN						
NPM : 238140008						
Hari	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	27/10/2025	09.00	17.00	9 jam	-Survei ke The Bliss condominium di Jalan Diponegoro. - Melanjutkan skematik interior rumah Dr. Dian	Dokumentasi Sketchup Layout
Selasa	28/10/2025	09.00	17.00	9 jam	-Membuat Mood board interior project perumahan guceuniam.	Canva
Rabu	29/10/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mengerjakan interior perumahan guceuniam foyer dan living room.	3D Sketchup
Kamis	30/10/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mengerjakan interior perumahan guceuniam dining room dan kitchen.	3D Sketchup
Jumat	31/10/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mengerjakan facade rumah lengkuman.	3D Sketchup
Total Jam Mingguan				45 JAM		

Mengetahui,
Atasan Langsung/Pembimbing
Magang Lapangan



N. F. M. Asyhar

2004

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

238140008

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

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)26/8/26



LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG

Minggu Ke-16

Nama Mahasiswa : SUCI RAMADHANI HERMAN

NPM : 238140008

Jam	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luasan
Senin	22/12/2025	-	-	WFH (sakit)	-Mendevelope pedestrian Jln.gatot subroto project KSP	Autocad & PDF
Selasa	23/12/2025	09.00	17.00	9 jam	-Merender master bedroom dan bedroom anak Mr. Hendra.	Enscape
Rabu	24/12/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mendevelope skematic interior mr.hendra.	Sketchup Layout
Kamis	25/12/2025	-	-	-	Libur natal	-
Jum'at	26/12/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mengerjakan interior bedroom anak unit 145 tribeta apartment podomoro medan mr.aluk.	3D Sketchup
Sabtu	27/12/2025	09.00	13.00	5 jam	-Merevisi interior mr.hendra dan Merender.	3D Sketchup & Enscape
Total Jam Mingguan				32 JAM		

Mengetahui,

Atasan Langsung/Pembimbing

Magang Lapangan




(M. ARDI)

 LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG
Minggu Ke-12

Nama Mahasiswa : SUCI RAMADHANI HERMAN
NPM : 238140008

hari	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	24/11/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mencari gambar dan kalimat untuk keperluan poster (project KSP).	Word
Selasa	25/11/2025	09.00	17.00	9 jam	-Membuat kop di layout dan autocad keperluan Untuk project KSP.	Autocad & Sketchup Layout
Rabu	26/11/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mengrevisi denah the bliss condominium type 300 (2 bedroom).	Autocad
Kamis	27/11/2025	-	-	-	Libur Bencana Alam	-
Jumat	28/11/2025	-	-	WFH	-Memasukkan gambar Skematik pada project ksp ke dalam kop yang sudah di buat.	Sketchup Layout
Total Jam Mingguan				36 JAM		

Mengetahui,

Atasan Langsung/Pembimbing

Magang Lapangan


ATELIER YODA
(ARI M. ARDIYANINGRUM AND PENILAI)



LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG

Minggu Ke-13

Nama Mahasiswa : **SUCI RAMADHANI HERMAN**

NPM : **238140008**

Jam	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Jam	1/12/2025	09.00	17.00	9 jam	-Membuat mood board untuk the bliss condominium dengan tema british france classic.	Canva
Selasa	2/12/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mengerjakan interior the bliss type 300.	3D Sketchup
Rabu	3/12/2025	09.00	17.00	9 jam	-Melanjutkan pengerjaan interior the bliss type 300.	3D Sketchup
Kamis	4/12/2025	09.00	17.00	9 jam	-Bersih* kantor di the bliss condominium. -Mengerjakan interior mr.hendra.	3D Sketchup
Jumat	5/12/2025	09.00	17.00	9 jam	-Lanjutkan Mendevelope interior mr.hendra type 80 victory padamora.	3D Sketchup
Total Jam Mingguan				45 JAM		

Mengetahui,

Atasan Langsung/Pembimbing

Magang Lapangan



ATELIER YODA

(Bilik Atelieryoda - Ruang Kreasi)



LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG

Minggu Ke-15

Nama Mahasiswa : SUCI RAMADHANI HERMAN

IPM : 238140008

Hari	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	15/12/2025	09.00	17.00	9 jam	- Membantu kak hanna pada denah type 145 tribeca mr.afuk & Merevisi kop autocad.	Autocad
Selasa	16/12/2025	09.00	17.00	9 jam	-Merevisi furnitur dan tone warna interior mr.hendra. -Memasukkan hasil render ke dalam panel canva.	3D Sketchup, Enscape & canva
Rabu	17/12/2025	09.00	17.00	9 jam	-Melenjutkan interior mr afuk type 145 tribeca podomoro opsi 2	3D Sketchup
Kamis	18/12/2025	09.00	17.00	9 jam	-Merevisi area living room interior mr.hendra.	3D Sketchup
Jumat	19/12/2025	09.00	17.00	9 jam	-Merender interior master bedroom dan living mr.hendra.	Enscape
Sabtu	20/12/2025	09.00	13.00	5 jam	-Membuat denah warna mr.Hendra.	Sketchup Layout
Total Jam Mingguan				50 JAM		

Mengetahui

Atasan Langsung/Pembimbing

Magang Lapangan



M. ANDRI

ATELIER YODA

ARCHITECTURE AND DESIGN

Minggu Ke-12

NPM 238140002

Mengetahui,
Atasan Langsung/Pembimbing
Magang Lapangan


Mr. Anand

[illegible]

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

LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG
Minggu Ke-10

Nama Mahasiswa : **SUCI RAMADHANI HERMAN**
NPM : **238140008**

No	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	10/11/2025	09.00	17.00	9 jam	-Merender master bedroom dan boys room perumahan guceuniem.	Enscape
Selasa	11/11/2025	09.00	17.00	9 jam	-Merender grill room dan all toilet perumahan guceuniem.	Enscape
Rabu	12/11/2025	09.00	17.00	9 jam	-Merender foyer, living room, dining room, kitchen perumahan guceuniem.	Enscape
Kamis	13/11/2025	09.00	17.00	9 jam	-Membuat layout denah warna perumahan guceuniem.	Sketchup Layout
Jum'at	14/11/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mengerjakan cover perumahan guceuniem. -Mengerjakan 3d modeling type 480 the bliss condominium.	Canva & 3D Sketchup
Total Jam Mingguan				45 JAM		

Mengetahui,

Atasan Langsung/Pembimbing

Magang Lapangan



238140008

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang



LOGBOOK 3: CATATAN KEHADIRAN MAHASISWA MAGANG

Minggu Ke-18

Nama Mahasiswa : **SUCI RAMADHANI HERMAN**

NPM : **238140008**

Hari	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Jumlah Jam	Kegiatan	Luaran
Senin	5/12/2025	09.00	17.00	9 jam	-Merevisi Halte Wisata (HW) Desain Halte (KSP MEDAN).	3D Sketchup
Selasa	6/12/2025	09.00	17.00	9 jam	-Menglayutin 2 desain halte project KSP.	Sketchup Layout
Rabu	7/12/2025	09.00	17.00	9 jam	-Membuat cover untuk interior mr.Hendra.	Canva
Kamis	8/12/2025	-	-	-	Izin Kekampus	-
Jumat	9/12/2025	09.00	17.00	9 jam	-Mengerjakan humbahas (air terjun sipoltak hoda). -Merevisi kop&Menyusun gambar kerja rumah Ms.ayu.	Autocad& 3D Sketchup
Sabtu	10/12/2025	09.00	13.00	5 jam	-Melanjutkan project humbahas (air terjun sipoltak hoda). -Memasukkan keyplan, spesifikasi general,dan merapiakan layout Mr.afuk.	3D Sketchup &Sketchup Layout
Total Jam Mingguan				41 JAM		

Mengetahui,

Atasan Langsung/Pembimbing

Magang Lapangan



ATELIER YLU
DESIGN, BUILD AND DESIGN