

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

MBKM (Merdeka Belajar-Kampus Merdeka) *Internship* Non MSIB ialah suatu program yang dilaksanakan oleh Universitas Telkom bekerjasama dengan Kampus Merdeka yang dimana program tersebut merupakan program magang mandiri yang dilaksanakan oleh Mahasiswa/i secara opsional selama kurang lebih 6 – 12 bulan atau selama 1 atau 2 semester perkuliahan. Program MBKM (Merdeka Belajar-Kampus Merdeka) adalah inisiatif dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Indonesia yang bertujuan memberikan mahasiswa kesempatan untuk memperoleh pengalaman belajar di luar kampus.

Universitas Telkom mengadakan program dari Kampus Merdeka yang dimana mempunyai manfaat yang baik bagi Mahasiswa/i untuk berkesempatan dalam mengembangkan *skill* yang mereka punya dan sesuai dengan apa yang menjadi minat dan tujuan mereka masing – masing. Penawaran program magang internal dari Universitas Telkom ini diadakan oleh fakultas, direktorat, pusat keunggulan (Center of Excellence), dan kelompok keahlian yang ada di Universitas Telkom. Program ini ditujukan untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa dalam mendapatkan pengalaman kerja langsung di lapangan yang dapat dikonversi menjadi SKS sesuai dengan semester yang dijalani.

PT. Titik Garis Bidang ialah perusahaan yang dijadikan tempat Praktikan menjalani program MBKM *Internship* dan untuk sekaligus pengerjaan Proyek Tugas Akhir. PT. Titik Garis Bidang merupakan perusahaan konsultan yang menawarkan jasa *design only* untuk bidang Arsitektur dan Interior. Kepemimpinan PT. Titik Garis Bidang dipegang oleh dua principal, yang masing-masing bertanggung jawab atas bidang Arsitektur dan Interior.

Proyek yang dinaungi PT. Titik Garis Bidang, biasanya merupakan proyek dengan cakupan luas seperti komersil dan *hospitality* seperti proyek Hotel, *Resort*, dan beberapa proyek perkantoran. PT. Titik Garis Bidang juga beberapa kali terlibat dalam proyek yang dimiliki negara dan bekerja sama dengan beberapa perusahaan dengan perusahaan BUMN konstruksi seperti PT. Wijaya Karya (WIKA), PT. Pembangunan Perumahan (PP), dan PT. Adhi Karya. Selain pengerjaan proyek untuk perusahaan BUMN, beberapa kali PT. Titik Garis Bidang juga ikut serta dalam Sayembara Desain Interior untuk BUMN tersebut, dengan PT. Wiratman sebagai rekan kerja di bidang Desain Arsitektur/Bangunan.

Proyek yang diangkat oleh Praktikan untuk Tugas Akhir ialah proyek dengan cakupan komersil yaitu proyek Kantor dengan Klien Parna Raya Group. Alasan Praktikan memilih proyek tersebut untuk diangkat sebagai proyek Tugas Akhir ialah karena cakupan proyek setara dengan ketentuan Tugas Akhir, selain itu proyek tersebut juga merupakan proyek yang terbangun. Lokasi proyek ini terletak di Lantai 23 Menara Imperium di daerah Kuningan, Jakarta Selatan. Proyek Kantor Parna Raya Group menerapkan konsep *layouting* atau tata ruang yang cocok untuk perkantoran dengan permintaan dari Klien untuk diterapkan pembagian area kerja per anak perusahaan dan pembagian ruang direktur untuk anak perusahaan Parna Raya Group. Selain itu, proyek ini juga mengaplikasikan tata ruang *open space* yang dimana terdapat ruangan lain di luar ruang kerja seperti ruang rapat, ruang *pantry*, musholla, dan beberapa ruang lainnya. Di luar permintaan Klien, konsultan mengusulkan adanya penggunaan warna, jenis pencahayaan, dan material yang sesuai digunakan dalam area kerja dengan asistensi lanjutan bersama Klien.

Selain itu, Praktikan juga melakukan penambahan proyek sebagai objek Tugas Akhir untuk melengkapi hal-hal yang sekiranya masih perlu untuk dijelaskan secara lengkap dan padat dalam laporan ini. Proyek yang diambil Praktikan sebagai objek tambahan ialah proyek sayembara Kantor Bank Mandiri Bandung, yang dimana proyek ini bukanlah merupakan proyek bawaan dari konsultan sendiri melainkan merupakan

proyek sayembara singkat yang diikuti oleh konsultan untuk lingkup pekerjaan interior dan bekerja sama dengan perusahaan lain untuk pengerjaan arsitektur hingga lansekap. Perusahaan yang dijadikan rekan kerja dalam perancangan proyek sayembara ini ialah Wiratman Architecture. Selain itu, pekerjaan sayembara dengan penyelenggara lain juga dikerjakan bersama dengan Wiratman Architecture untuk pekerjaan arsitektur, MEP, dan lansekap.

## 1.2. Identifikasi dan Rumusan Permasalahan

Identifikasi Permasalahan pada Proyek Parna Raya Group mengacu kepada kebutuhan Klien disertakan dengan hipotesa konsultan yang didapatkan dari hasil analisa eksisting yang telah dilakukan oleh Konsultan sebelumnya, disesuaikan kembali dengan kebutuhan dan permintaan Klien untuk perancangan yang akan dilakukan. Analisa eksisting sangat diperlukan agar perancangan yang diterapkan dapat lebih sesuai dengan apa yang dibutuhkan pada eksisting.



Gambar 1.1 – Kondisi Eksisting Ruang  
(sumber: Dokumentasi Konsultan)

Berikut beberapa identifikasi masalah yang didapatkan setelah dilakukannya analisa pada eksisting ruangan:

1. Kondisi eksisting ruang kerja belum optimal dan belum sepenuhnya kebutuhan Klien.
2. Penaatan ruang dan ketersediaan ruangan pada eksisting sebelumnya belum sepenuhnya mengakomodasikan aktivitas dan kebutuhan Klien.
3. Penguatan identitas visual melalui pemilihan warna dan material untuk mempresentasikan ciri khas perusahaan.

Sedangkan untuk proyek sayembara Kantor Bank Mandiri Bandung seluruh perancangan mengacu bukan kepada kebutuhan Klien melainkan kepada dokumen TOR yang diberikan oleh pihak penyelenggara sayembara itu sendiri. Dokumen tersebut sudah berisi seluruh kebutuhan untuk perancangan proyek sayembara itu, meliputi konsep dasar, *basic design*, hingga final konsep beserta denah perancangan terkait untuk kebutuhan sayembara. Maka dari itu analisa yang perlu dilakukan, khususnya untuk pekerjaan interior ialah sebagai berikut:

1. Penentuan konsep yang tetap dan khusus untuk dapat menyalurkan dengan baik maksud dari perancangan yang diterapkan.
2. Perancangan interior dengan hasil pengembangan dari *basic design* yang sebelumnya telah ditetapkan oleh penyelenggara sayembara.
3. Penguatan penerapan elemen interior yang tetap sejalan dengan konsep dan *basic design* tanpa ada perbedaan yang signifikan.

### **1.3. Tujuan dan Sasaran Perancangan**

Berdasarkan permasalahan yang sebelumnya dipaparkan berkaitan dengan urgensi yang merujuk kepada kebutuhan dan permintaan Klien serta hipotesa yang didapat dari konsultan terkait kondisi eksisting objek proyek, tujuan dan sasaran dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengoptimalkan kondisi ruang kerja menjadi lebih fungsional dan lebih mendukung dalam penunjang aktivitas User.
2. Penataan ulang *layout* dan penambahan ruangan – ruangan baru sesuai dengan konsep dan kebutuhan Klien.
3. Menghadirkan identitas visual melalui penerapan warna serta perbaikan dalam pencahayaan dan penggunaan material pada elemen interior untuk menciptakan ruang kerja yang nyaman dan produktif.

Manfaat yang diperoleh dari adanya perancangan yang diterapkan pada Proyek Kantor Parna Raya Group mencakup berbagai aspek secara general, praktisi desain, dan manfaat akademis. Secara umum atau general, perancangan ini dapat menumbuhkan kontribusi lebih pada kualitas lingkungan kerja yang baik dan nyaman. Bagi praktisi

desain interior, perancangan proyek ini dapat dijadikan sebagai referensi kedepannya untuk perancangan proyek kantor lainnya atau referensi penerapan konsep tata ruang atau *layout* pada kantor yang disesuaikan dengan permintaan dan kebutuhan Klien. Sementara itu, manfaat akademis yang didapat ialah perancangan yang diterapkan turut mengedepankan pendekatan desain interior terhadap ciri khas perusahaan.

#### **1.4. Batasan Perancangan**

Penetapan batasan perancangan dilakukan guna memperjelas kembali ruang lingkup pekerjaan dalam proyek ini agar pelaksanaannya dapat berjalan secara terarah dan sesuai dengan kebutuhan Klien. Batasan perancangan ini mencakup tanggung jawab serta wewenang yang dimiliki oleh pihak konsultan dan Praktikan. Dengan adanya lingkup pekerjaan per pihak, maka diharapkan proses perancangan dapat berlangsung dengan lebih efektif dan efisien. Batasan pengerjaan proyek dapat dijabarkan sebagai berikut:

##### **1.4.1. Lingkup Pekerjaan Konsultan**

PT. Titik Garis Bidang merupakan perusahaan konsultan yang berfokus pada jasa desain (*design only*). Konsultan tersebut ialah penyedia jasa profesional yang fokus pada proses perancangan atau pengembangan desain tanpa terlibat langsung dalam pelaksanaan konstruksi fisik di lapangan. Mereka berperan dalam memastikan desain yang dihasilkan dapat dijadikan acuan teknis bagi pelaksanaan proyek (kontraktor). Lingkup pekerjaan yang disediakan dimulai dari pengonsepan atau *Preliminary Design, Design Development*, hingga *Construction Drawing*. Pada proyek Kantor Parna Raya Group, konsultan akan melaksanakan ketiga tahapan desain tersebut dalam perancangan dan menghasilkan output berupa Visualisasi Desain, Gambar Kerja, dan *Outline Specifcaion* untuk tiga jenis yaitu Material, *Sanitary*, dan Furnitur. Lingkup pekerjaan dari Konsultan bersifat tetap, baik ketika terdapat Praktikan dalam proyek maupun tidak, sehingga Praktikan hanya bersifat mendukung dan tidak menggantikan peran utama Konsultan. Berikut adalah lingkup pekerjaan Konsultan dengan tahapan desain yang ditetapkan:

Tabel 1.1 – Lingkup Pekerjaan Konsultan  
**STAGING LINGKUP PEKERJAAN KONSULTAN**  
 PROYEK PARNA RAYA GROUP PT TITIK GARIS BIDANG

TAHAPAN PEKERJAAN	LINGKUP PEKERJAAN KONSULTAN
<b>STAGE 1</b> PRELIMINARY DESIGN	Menerima brief langsung dari Klien melalui rapat/pertemuan yang dilaksanakan sebelum adanya analisis awal mengenai perancangan yang akan dilakukan. Melakukan komunikasi rutin dengan Klien untuk setiap perubahan yang dilakukan dalam perancangan.
<b>STAGE 2</b> DESIGN DEVELOPMENT	Menganalisis terkait hasil brief dari Klien untuk mengetahui kebutuhan dan permintaan dari Klien pada perancangan. Menyusun konsep perancangan yang sesuai dengan permintaan dan kebutuhan Klien. Pembuatan perancangan awal untuk tata ruang, pengaplikasian konsep yang diterapkan, serta perancangan elemen interior beserta furnitur menyangkut warna, pencahayaan dan pemilihan material awal. Pengajuan perbaharuan pada perancangan kepada Klien serta pendesainan terhadap pembaruan yang dilakukan. Pemilihan material dan pengumpulan sample material untuk penyusunan moodboard perancangan
<b>STAGE 3</b> CONSTRUCTION DRAWING + OUTLINE SPECIFICATION	Pembuatan keseluruhan gambar kerja per parsial dari bagian kantor, gambar kerja furnitur, serta detail – detail terkait. Penyusunan awal untuk Outline Specification yang mencakup Spesifikasi Material, Sanitary, dan Furnitur.

Melalui tahapan pekerjaan tersebut, Konsultan bertanggung jawab penuh dalam perancangan proyek secara menyeluruh, dimulai dari pengumpulan informasi dan kebutuhan Klien hingga pembuatan gambar kerja serta dokumen pendukung seperti *Outline Specification*. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis dan profesional untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan ekspektasi Klien dan menjadi acuan teknis bagi tim pelaksana di lapangan (kontraktor). Lingkup pekerjaan ini menegaskan peran utama Konsultan ialah sebagai pihak perancang yang berfokus pada kualitas, fungsionalitas, dan keberlanjutan desain yang dirancang.

#### 1.4.2. Lingkup Pekerjaan Praktikan

Praktikan terlibat sebagai pendukung dalam proses perancangan di bawah bimbingan dan arahan langsung dari Konsultan. Praktikan sendiri tidak memiliki kewenangan dalam mengambil keputusan utama dalam perancangan,

namun tetap ikut berkontribusi dalam pelaksanaan tugas-tugas pendukung sesuai arahan dari Konsultan. Berikut lingkup pekerjaan Praktikan selama berjalannya Proyek Kantor Parna Raya Group:

Tabel 1.2 – Lingkup Pekerjaan Praktikan  
**STAGING LINGKUP PEKERJAAN PRAKTIKAN**  
 PROYEK PARNA RAYA GROUP PT TITIK GARIS BIDANG

TAHAPAN PEKERJAAN	LINGKUP PEKERJAAN PRAKTIKAN
STAGE 2 DESIGN DEVELOPMENT	Membantu dalam problem solving untuk perancangan camoufladge door pada koridor lift.
	Membantu dalam mengumpulkan furnitur dari vendor atau supplier yang sekiranya sesuai dengan perancangan untuk nantinya agar memudahkan dalam perhitungan RAB oleh kontraktor.
	Membantu dalam perancangan multipurpose yang merupakan ruangan tambahan pada Kantor untuk menunjang aktivitas kerja User yang produktif.
	Membantu dalam pembuatan furnitur baru berdasarkan penyesuaian luasan ruang dan kebutuhan User pada ruang multipurpose.
	Melakukan perancangan dan perbaikan terhadap elemen interior pada ruang multipurpose menyesuaikan dengan penggunaan warna, sistem pencahayaan, dan pemilihan material yang sudah ditentukan.
	Melakukan 3D Rendering pada ruangan multipurpose dengan dilengkapi visualisasi manusia dan dekorasi interior lainnya untuk menambah keindahan visual pada ruangan.
	Membantu dalam proses revisi atau perbaikan di tengah perancangan terkait warna atau material yang ingin diubah.
STAGE 3 CONSTRUCTION DRAWING + OUTLINE SPECIFICATION	Penyusunan furnitur vendor dan supplier yang sudah terpilih sebagai Spesifikasi Furnitur dalam Outline Specification mencakup nama dan kontak supplier.
	Melanjutkan pemilihan material untuk material yang belum ditentukan seperti fabric, beberapa HPL, dan wallpaper.
	Membantu dalam mengecek ulang material untuk disesuaikan antara Material Board dan Spesifikasi Material.
	Membuat denah furnitur pada PowerPoint Presentation sebagai kelengkapan arsip proyek.
	Membuat alternatif untuk Spesifikasi Sanitary dengan produk berdasarkan supplier yang berbeda dan lebih memenuhi kebutuhan perancangan.
	Melakukan penyocokkan dan pengecekan ulang untuk Outline Specification (Material, Sanitary, Furnitur).

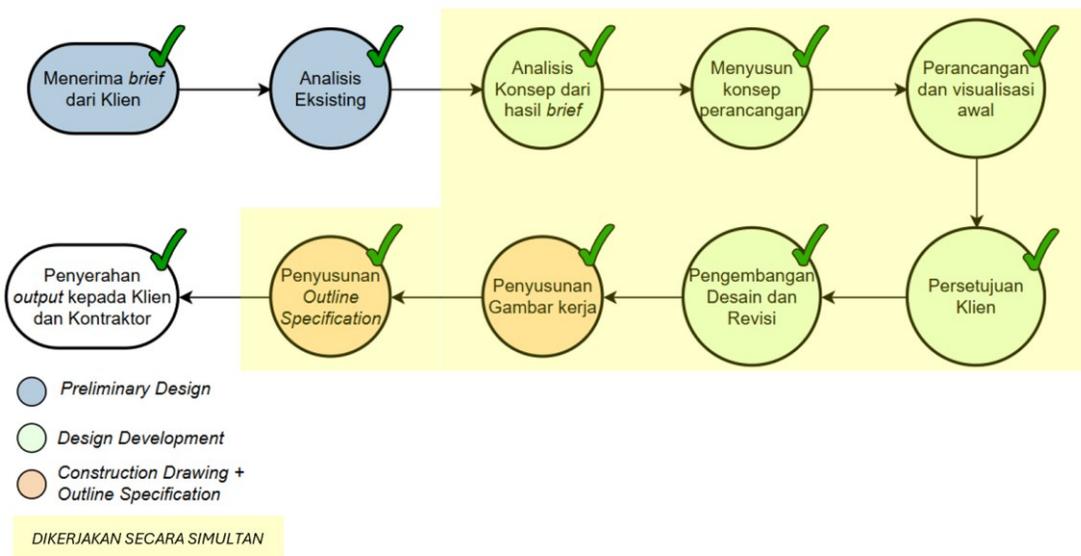
Pada proyek Kantor Parna raya Group, Praktikan terlibat dalam tahapan *Design Ddevelopment* hingga *Construction Drawing* dan *Outline Specification* tanpa mengambil alih peran Konsultan. Berbeda dengan Konsultan yang bersifat tetap, keterlibatan Praktikan dalam proyek bersifat situasional dan menyesuaikan kebutuhan proyek, namun tetap mengacu pada profesionalisme dan tanggung jawab akademik. Dengan demikian, keberadaan Praktikan mendukung efisiensi Konsultan, sekaligus menjadi bagian dari proses pembelajaran yang terintegrasi dengan praktik industri.

## 1.5. Skematik Flow Perancangan

Dalam menciptakan hasil yang maksimal pada perancangan yang dilakukan, maka diperlukan adanya alur atau *timeline* pengerjaan perancangan. Hal tersebut ditujukan untuk mengetahui proses perancangan secara jelas dan ringkas agar pengerjaan perancangan dapat berjalan secara efektif.

### 1.5.1. Proyek Parna Raya Group Lantai 23

Penjelasan untuk tahapan desain yang lebih *compact* dapat diketahui melalui diagram alur kerja perancangan yang dilakukan oleh Konsultan. Skematik Flow pada perancangan ini menggambarkan proses tahapan desain secara sistematis. Skematik ini mencakup seluruh proses dimulai dari tahap penerimaan *brief* awal dari Klien hingga *output* yang di dapat pada akhir proses dan penyerahan hasil perancangan kembali kepada Klien dan Kontraktor untuk proses selanjutnya yang diluar tanggung jawab Konsultan sebagai perancang. Dengan adanya skematik flow ini dapat mempermudah pemahaman terhadap lingkup pekerjaan yang dilakukan serta menunjukkan urutan logis dari setiap tahap yang dilalui selama proses perancangan berlangsung. Berikut diagram alur dari lingkup pekerjaan yang dilaksanakan:



Gambar 1.2 – Skematik Flow  
(sumber: Dokumen Pribadi)

Skematik Flow menunjukkan tahapan-tahapan yang dijalani dalam proses perancangan, mulai dari *brief* dan pertemuan dengan Klien hingga ke tahap akhir berupa penyusunan gambar kerja dan *outline specification*. Tahapan diagram alur untuk proyek Kantor Parna Raya Group sudah memenuhi seluruh proses dan sedang dalam proses perhitungan RAB yang dimana diluar tanggung jawab Konsultan sebagai perancang.

Setiap tahap dalam diagram memiliki fungsi dan tujuan masing-masing yang saling berkaitan satu sama lain. Diagram alur ini menunjukkan bagaimana proses perancangan yang dilakukan secara bertahap dan terstruktur untuk emncapai hasil yang sesuai dengan kebutuhan Klien. Berikut penjelasan dari setiap tahapan yang terdapat pada diagram:

1. *Preliminary Design*

Tahapan awal ini adalah yang menjadi dasae dari keseluruhan proses perancangan yang akan dilakukan. Fokus utamanya adalah untuk memahami kebutuhan dan keinginan Klien melalui beberapa langkah seperti penerimaan *brief* dari Klien dan menganalisis kondisi eksisting untuk mengetahui apa saja kebutuhan Klien dan User.

2. *Design Development*

Tahapan *design development* merupakan tahapan pengembangan dari gagasan awal untuk bentuk perancangan yang akan diterapkan. Aktivitas yang dilakukan pada proses ini meliputi penyusunan dan analisis konsep berdasarkan hasil *brief*, perancangan dan pembuatan visualisasi awal, persetujuan dan saran atau masukan dari Klien terhadap pengembangan perancangan yang tengah dilakukan.

3. *Construction Drawing dan Outline Specification*

Tahap akhir sebelum penyerahan hasil final kepada Klien dan Kontraktor ialah pelengkapan *output* seperti penyusunan gambar kerja dan juga penyusunan *Outline Specification* yang mencakup tiga bagian yaitu Spesifikasi Material,

Spesifikasi *Sanitary*, dan Spesifikasi Furniture. Seluruh *output* tersebut setelahnya akan diberikan kepada kontraktor untuk dihitung di tahap RAB dan setelahnya sebagai keperluan pelaksanaan saat konstruksi berlangsung.

Pekerjaan juga tidak jarang dilakukan bersamaan, dikarenakan konsultan PT Titik Garis Bidang menggunakan aplikasi Revit yang dimana mendukung pekerjaan secara simultan menggunakan file 'Revit Central'. File 'Revit Central' yang telah dibuat oleh satu orang dapat diakses oleh banyak pengguna dan dapat diubah menyesuaikan dengan *update* terbaru. Jadi, tahap pekerjaan yang dapat dikerjakan secara simultan ialah tahap *Design Development* dan tahap *Construction Drawing*.

### 1.5.2. Proyek Sayembara Kantor Bank Mandiri Bandung

Penjelasan untuk tahapan pekerjaan perancangan sayembara Kantor Bank Mandiri Bandung secara padat dan lengkap dapat diketahui melalui diagram alur kerja yang dilakukan pada konsultan khususnya pada lingkup pekerjaan inteior mengingat bahwa lingkup pekerjaan pada proyek sayembara ini meliputi lingkup pekerjaan lainnya selain interior seperti arsitektur, MEP, dan lansekap. Dengan dibuatkannya diagram alur pekerjaan khusus interior, maka dapat dipahami lebih mudah lingkup pekerjaan yang ditangani oleh konsultan. Diagram alur pekerjaan dapat disusun sebagai berikut:



Gambar 1.3 – Gambar Skematik Flow Sayembara Kantor Bank Mandiri Bandung (sumber: Dokumen Pribadi)

Skematik flow di atas menunjukkan beberapa tahapan lingkup pekerjaan interior yang disajikan secara *compact* namun tetap lengkap terkait proses perancangan proyek Sayembara Kantor Bank Mandiri Bandung. Tahapan dimulai dari pemberian dokumen

TOR oleh pihak penyelenggara sayembara kepada konsultan atau peserta sayembara. Setelahnya, pihak konsultan diarahkan untuk melakukan pengembangan terhadap apa saja yang sudah diberikan pada dokumen tersebut untuk nantinya dikumpulkan kembali pada akhir periode sayembara. Tahapan tersebut dibagi menjadi tiga bagian tahapan perancangan. Penjelasan per tahapan perancangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Preliminary Design*

Tahapan awal merupakan tahapan *preliminary design* yang dimana tahapan ini berisi tentang proses didapatkannya dokumen TOR atau bisa disebut sebagai *brief* sebelum nantinya masuk ke tahapan pengembangan desain. Dokumen TOR diberikan langsung dari penyelenggara Sayembara dan sudah mencakup seluruh kebutuhan yang berkaitan dengan proses perancangan nantinya. Dokumen juga berfungsi sebagai petunjuk perancangan agar pengerjaan proyek terlaksana secara efektif dan efisien.

2. *Design Development*

Tahapan selanjutnya ialah merupakan tahapan pengembangan desain yang dimana pada tahapan ini dilakukan pengembangan dari desain dan konsep yang sebelumnya telah ditetapkan dari penyelenggara Sayembara. Pengembangan sekaligus penetapan konsep yang dipakai pada perancangan seutuhnya dilakukan oleh Konsultan sebagai peserta sayembara. Konsep yang telah ditetapkan nantinya menjadi konsep yang akan digunakan untuk penerapan pada perancangan proyek Sayembara Kantor Bank Mandiri Bandung.

Tahapan juga berlanjut pada proses pelengkapan *Outline Specification* yang sebelumnya juga sudah diberikan dari pihak penyelenggara sayembara secara kasar. Kemudian, proses penyusunan dokumen untuk nantinya kembali diserahkan pada penyelenggara juga masuk pada tahapan ini dikarenakan dokumen yang disusun mencakup hasil dari perancangan yang telah dilakukan oleh peserta sayembara.

### 3. *Finalization*

Tahapan akhir pada sayembara ini ialah tahap finalisasi. Tahapan ini hanya berisi mengenai akhir dari periode sayembara yang dimana peserta sayembara diharuskan mengumpulkan hasil dari perancangan yang sudah tersusun dalam dokumen yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Peserta yang telah menyelesaikan seluruh tahapan diarahkan untuk mengumpulkan hasil perancangan sesuai dengan *timeline* yang telah ditetapkan oleh pihak penyelenggara sayembara sebelumnya.

Seluruh pekerjaan dan tahapan dilakukan secara bertahap mengingat *output* yang dibutuhkan untuk lingkup pekerjaan interior seluruhnya hanya mencapai visualisasi tanpa adanya gambar kerja. Maka dari itu, proyek Sayembara Kantor Bank Mandiri Bandung ini seluruhnya dipegang oleh *Interior Designer* dan Praktikan sebagai *Interior Design Intern*.

## **1.6. Ringkasan Sistematika Praktikanan**

Sistematika Praktikanan laporan ini adalah sebagai berikut:

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan secara umum menjelaskan secara singkat mengenai perusahaan atau konsultan tempat Praktikan menjalankan MBKM *Internship*, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan mengenai proyek yang diangkat sebagai Proyek Tugas Akhir disertai juga dengan *brief* awal proyek secara singkat dari Klien yang bersangkutan. Selain itu dijelaskan juga mengenai keterlibatan Praktikan dalam proyek yang dikerjakan selama pelaksanaan MBKM *Internship* di konsultan tersebut.

### 2. BAB II STUDI LITERATUR

Penjelasan Ilmiah atau Studi Literatur terkait Proyek yang diangkat sebagai Proyek Tugas Akhir mencakup definisi proyek tersebut disesuaikan dengan sumber –

sumber ilmiah dan disertai juga dengan kutipan. Dilanjutkan dengan standarisasi Proyek perancangan proyek seperti referensi dan sumber lainnya yang sudah disimpulkan.

3. BAB III DESKRIPSI PROYEK DAN DATA ANALISIS

Keseluruhan bagian yang menjelaskan tentang deskripsi perusahaan mencakup profil perusahaan, struktur organisasi, lingkup pekerjaan, dan proyek – proyek yang dinaungi oleh Konsultan kemudian dilanjutkan dengan deskripsi proyek yang berisi identitas proyek, klien, dan lingkup pekerjaan terhadap proyek tersebut. Dilengkapi juga dengan analisis data perancangan atau dokumen pendukung proyek untuk disesuaikan dengan analisis perancangan yang dilakukan.

4. BAB IV HASIL PERANCANGAN

Penjelasan mengenai skema konsep perancangan yang dijelaskan secara detail berdasarkan *flowchart* yang sudah dibuat sebelumnya secara umum, konsep deain, dan konsep teknis.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

BAB Kesimpulan ini berisi tentang kesimpulan atau ringkasan secara singkat dari isi Laporan Akhir Desain Interior. Selain itu terdapat saran yang ditujukan untuk Praktikan dan beberapa pihak yang bersangkutan mengenai laporan ini.

6. LAMPIRAN

Daftar lampiran berisikan halaman – halaman pelengkap yang berkaitan dan perlu untuk dilampirkan dalam laporan akhir MBKM *internship*.