

LAPORAN

**KEGIATAN MBKM
MAGANG / PRAKTEK KERJA**

**Semester VI
Tahun Akademik 2024/2025**



Disusun oleh
Mazaya Islami Dini
22053010003

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR**

Tahun 2025

**HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN KEGIATAN MBKM**

- 1) Bentuk Kegiatan (BKP) : Magang / Praktek Kerja
- 2) Pelaksana Kegiatan
 - a. Nama Mahasiswa : Mazaya Islami Dini
 - b. NPM : 22053010003
- 3) Program Studi : Desain Interior
- 4) Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
- 5) Mitra : PT. SHB Universe (*Studio Kochiro Architect*)
- 6) Lokasi Kegiatan : Greenland, Perum the Village Jl. Pahlawan
No.16, RT.7/RW.3, Balearjosari, Kec. Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur
65126
- 7) Waktu
 - a. Tanggal Mulai : Senin, 3 Februari 2025
 - b. Durasi (minggu) : 16 minggu
 - c. Semester : VI (Enam)
 - d. Tahun Akademik : 2024/2025
- 8) Tanggal Evaluasi : Senin, 23 Juni 2025

Surabaya, 20 Juni 2025

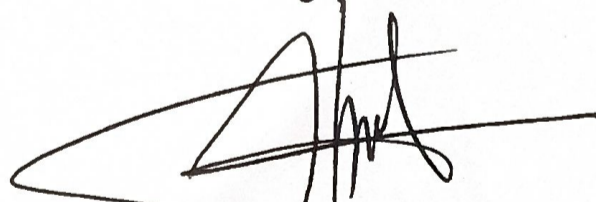
Menyetujui,




PT. SHB UNIVERSE
Eka Indriana, S.Tr.Ds.

Menyetujui,

Penguji

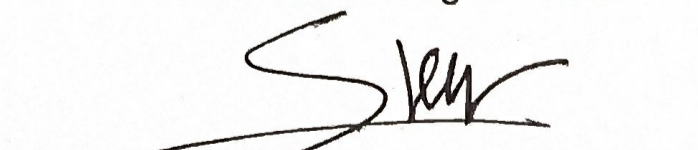

Heru Prasetyo Utomo, S.T., M.T.
NIP. 198711172022031002

Pembimbing


Vijar Galax Putra J.P., S.T., M.Ars.
NIP.198812192020121008

Mengetahui

Koordinator Program Studi


Vijar Galax Putra J.P., S.T., M.Ars.
NIP.198812192020121008

Daftar Isi

HALAMAN PENGESAHAN	2
LAPORAN KEGIATAN MBKM	2
Daftar Isi	3
Ringkasan	4
I. PENDAHULUAN	5
1.1. Latar Belakang	5
1.2. Tujuan dan Manfaat	5
II. METODE PELAKSANAAN MBKM	6
2.1. Tempat dan Durasi	6
2.2. Bentuk Kegiatan	6
2.3. Jadwal Pelaksanaan	7
III. PROFIL PERUSAHAAN/LEMBAGA/MITRA TEMPAT MELAKSANAKAN MBKM	12
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	16
4.1. Analisis Tahapan Proyek per Proyek	20
4.1.1. Ruko “Antarloka” (62,47 m ²)	21
4.1.2. Cafe & Foodcourt “EXPAT-Kawasan Entertainment” (958,87 m ²)	27
4.1.3. Apartment (19,76 m ²)	33
4.1.4. Desain <i>booth</i> dan Gerobak (24 Unit)	36
4.1.5. Gedung Pengelola “EXPAT-Kawasan Entertainment” (300 m ²)	38
4.1.6. Air Mata Kucing (Malang Town Square)	40
4.1.7. <i>Booth</i> “Bhumi Manis”	41
4.1.8. Cafe “Lushe” (91,77 m ²)	42
4.1.9. Gerobak “Best Wok”	45
4.1.10. Store “Ajeng Bakery” (94,38 m ²)	47
4.1.11. <i>Food stall</i> “Golio” dan “Moody” (28,6 m ²)	50
4.1.12. <i>Booth</i> “Miss Dutch”	52
4.1.13. <i>Food stand</i> “Bless Bakery”	54
4.1.14. <i>Exhibition booth</i> “Gianina Sumbermas Abadi” (GSA) (9 m ²)	55
4.1.15. <i>Booth</i> gerobak “Frutta x Westin Hotels & Resorts”	59
4.2. Alur Persetujuan (Approval) Desain Berdasarkan Management Studio Kochito Architect	20
4.3. Kendala dan Tantangan Selama Magang	60
4.4. Mata Kuliah yang Relevan dan Keterkaitan dengan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	16
4.4.1. Paket Mata Kuliah Konversi Semester VI (Magang / Praktek Kerja) ..	17
4.4.2. Keterkaitan Kegiatan Magang dengan CPL Program Studi:	16
V. LOGBOOK	62
VI. LAMPIRAN	101

RINGKASAN

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memperoleh pengalaman kerja nyata di industri. Dalam program ini, mahasiswa Program Studi Desain Interior UPN “Veteran” Jawa Timur menjalani magang selama 16 minggu di *Studio Kochiro Architect*, Malang. Studio ini berfokus pada desain arsitektur dan interior.

Tujuan utama kegiatan magang ini adalah memberikan pengalaman langsung dalam proses perancangan desain interior secara profesional, mulai dari tahap riset, konsep, desain 3D, hingga presentasi proyek. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat keterampilan teknis dan komunikasi mahasiswa, serta mempersiapkan mereka menghadapi dunia kerja di bidang desain.

Selama magang, mahasiswa terlibat dalam seluruh alur kerja desain profesional, mulai dari Perencanaan Awal (pengumpulan referensi visual, penyusunan *moodboard*, dan penentuan zona), Pengembangan Desain (pembuatan model 3D dan alternatif desain, serta revisi), Produksi Visual (*rendering* gambar dan animasi, penyusunan *signage*), hingga Evaluasi dan Presentasi (penyusunan *slide* presentasi dan ekspor *preview* proyek untuk umpan balik klien).

Proyek-proyek yang dikerjakan mencakup perancangan desain interior untuk Ruko “Antarloka”, *Cafe & Food court* “EXPAT”, Apartment, Gedung Pengelola “EXPAT”, Cafe “Lushe”, “Ajeng *Bakery*”, serta berbagai *booth* dan gerobak untuk merek seperti “Miss Dutch”, “Bhumi Manis”, “Bless *Bakery*”, dan “GSA”. Hasil yang diperoleh meliputi pemahaman alur kerja studio profesional, peningkatan kemampuan teknis, serta keterampilan komunikasi visual dan verbal.

Mahasiswa juga berhasil memenuhi capaian pembelajaran lulusan (CPL) yang relevan, seperti keterampilan berpikir sistematis, komunikasi desain profesional, dan penerapan etika kerja di lingkungan studio. Kegiatan ini memberikan dampak signifikan terhadap kesiapan mahasiswa dalam menghadapi tantangan industri kreatif secara nyata dan profesional.