

# PERANCANGAN INTERIOR *FASHION BRAND PULL&BEAR* DAN *FASADE* PADA *MINI MALL 'MUNGGU CENTRE'* OLEH PERUSAHAAN B-3 DESAIN

I Made Bayu Suta  
201805026

Dosen Pembimbing :  
Dr. Anak Agung Gede Rai Remawa, M. Sn  
Drs. Olih Solihat Karso, M.Sn.

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

Email : [bayusutaaa28@gmail.com](mailto:bayusutaaa28@gmail.com)

---

## ABSTRAK

Magang/praktik kerja merupakan kegiatan pembelajaran bagi seorang mahasiswa yang akan dididik di lapangan dan lebih diarahkan tentang bagaimana menjadi desainer yang baik dalam mewujudkan suatu bangunan, menata suatu ruangan, serta proyek-proyek lainnya di suatu perusahaan yang telah dipilih. Sehingga mahasiswa mendapatkan wawasan dan pengalaman berupa bagaimana sistem kerja secara riil atau nyata ketika di lapangan.

Mahasiswa melakukan pelaksanaan magang pada suatu perusahaan yang bernama B-3 Desain atau Bali Bagus Building Desain pada kesempatan ini. Perusahaan B-3 Desain ini merupakan perusahaan yang berada di bawah naungan PT. Sri Sedana, kedua perusahaan ini bergerak di bidang konsultan dan kontraktor bangunan arsitektur dan interior. Studio atau kantor perusahaan B-3 Desain ini berlokasi di Jl. Raya Kutuh, Sayan, Ubud, Gianyar - Bali. B-3 Desain ini telah menjalankan beberapa proyek-proyek arsitektur dan interior, seperti *resort/spa*, villa, rumah tinggal, dan jenis bangunan komersial lainnya.

Salah satu proyek yang diberikan dan dilaksanakan kepada mahasiswa adalah proyek *mini mall* Munggu Centre yang berlokasi di Jl. Raya Munggu-Tanah Lot, Badung-Bali. Mahasiswa merancang bagian tampak depan/*fasade* bangunan dengan konsep dan kriteria desain yang telah disepakati bersama klien. Selain itu, mahasiswa juga merancang interior pada salah satu *fashion brand* yang bernama Pull&Bear, dan desain interior ini digunakan sebagai *master plan* dalam mock up denah penataan fasilitas pada ruang-ruang *mini mall* Munggu Centre.

**Kata Kunci : Magang/Praktik Kerja, B-3 Desain, Mini Mall Munggu Centre, Fashion Brand Pull&Bear**

## **ABSTRACT**

*Internship/work practice is a learning activity for a student who will be educated in the field and is more directed at how to be a good designer in realizing a building, arranging a room, and other projects in a company that has been chosen. So that students get insight and experience in the form of how the system works in real or real when in the field.*

*Students carry out internships at a company called B-3 Design or Bali Bagus Building Design on this occasion. This B-3 Design company is a company under the auspices of PT. Sri Sedana, these two companies are engaged in architectural and interior building consultants and contractors. The studio or office of this B-3 Design company is located on Jl. Raya Kutuh, Sayan, Ubud, Gianyar - Bali. B-3 This design has carried out several architectural and interior projects, such as resorts/spas, villas, residential houses, and other types of commercial buildings.*

*One of the projects given and implemented to students is the Munggu Center mini mall project which is located on Jl. Raya Munggu-Tanah Lot, Badung-Bali. Students design the front view/facade of the building with the concepts and design criteria that have been agreed with the client. In addition, students also designed the interior for a fashion brand called Pull&Bear, and this interior design was used as a master plan in a mock-up of the layout of the facilities in the Munggu Center mini mall spaces.*

***Keyword : Intenship/work practice, B-3 Design, Munggu Centre Mini Mall, Fashion Brand Pull&Bear.***

## **PENDAHULUAN**

Seluruh jenjang pendidikan pada dasarnya memiliki suatu proses yang bertujuan untuk membentuk sumber daya manusia (SDM), agar ilmu pengetahuan yang diperoleh dapat diterapkan untuk menciptakan suatu perkembangan yang mengarah pada kemajuan kehidupan masyarakat. Salah satunya adalah Institut, yaitu perguruan tinggi yang sistem pendidikannya lebih mengarahkan seseorang pada bidang ilmu tertentu (khusus) sesuai dengan ilmu yang ditekuninya, sehingga kedepannya mampu menjadi sumber daya manusia yang benar-benar berkompeten dalam mewujudkan kemajuan yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang banyak.

Sistem pendidikan khususnya di Institut Seni Indonesia Denpasar, salah satunya adalah Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Denpasar melaksanakan mata kuliah program magang/praktik kerja, pada semester tujuh/gasal. Kegiatan ini merupakan suatu pembelajaran bagi seorang mahasiswa yang nantinya akan dididik dan lebih diarahkan tentang bagaimana menjadi desainer yang baik dalam mewujudkan suatu bangunan, merancang suatu ruangan, serta proyek-proyek lainnya di suatu perusahaan yang telah bekerja sama. Sehingga mahasiswa mendapatkan wawasan dan pengalaman berupa bagaimana sistem kerja secara riil atau nyata ketika di lapangan. Di sisi lainnya, mata kuliah magang/praktik kerja ini mahasiswa akan mengetahui masalah-masalah yang mungkin terjadi di dunia praktisi desain yang tidak didapat pada perkuliahan secara formal, dan tentu saja jika hanya berbekalkan teori-teori ilmu desain yang didapat dari bangku perkuliahan saja, tidaklah cukup untuk menciptakan seorang desainer yang mampu berprofesi dengan baik.

Program magang/praktik kerja khususnya yang dilaksanakan di Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar ini, dapat dikatakan sedikit berbeda dikarenakan melaksanakan kurikulum baru yang disebut kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Seorang mahasiswa melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan wawasan dan pengalaman praktis bagi

mahasiswa tentang bagaimana dunia kerja secara riil di lapangan, ([Kampusmerdeka.um.ac.id](http://Kampusmerdeka.um.ac.id)) dan juga nantinya kasus dari hasil magang/praktik kerja ini dapat dijadikan Tugas Akhir (TA). Dalam praktik kerja ini, mahasiswa sama-sama diajarkan mengenai bagaimana pekerjaan seorang desainer interior di dunia profesional, mulai dari mendesain sampai dengan menerapkan desain. Sehingga dalam praktik kerja ini banyak pelajaran yang dapat dipakai sebagai pedoman dan pengalaman untuk menjadi seorang desainer interior yang *professional*, sekaligus mahasiswa dapat menyelesaikan perkuliahannya dengan baik sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh institut.

Penulis pada kesempatan ini, mendapatkan peluang baik untuk melaksanakan kegiatan praktik kerja perencanaan di konsultan B-3 Desain, yang terletak di Jl. Raya Sayan, Br. Kutuh, Ubud, Gianyar, Bali. Penulis mendapatkan dua jenis proyek desain yang dipilih sebagai kasus magang/praktik kerja, yaitu pada bagian *fasade mini mall* dan ruang interior pada *fashion brand* “Pull&Bear” pada Munggu Centre di Jl. Raya Munggu - Tanah Lot, Mengwi, Badung, Bali. Proyek ini merupakan sebuah proyek interior *mini mall* yang bertemakan pusat pelayanan usaha komersil sekaligus tempat rekreasi yang terdiri dari parkir bawah tanah (*basement*), komplek toko, tempat santai, dan sebagainya di Munggu Centre. Pada desain interior *fashion brand* “Pull&Bear” ini, penulis hanya mengambil beberapa ruang (*block*) untuk dirancang sesuai dengan *brand* dan bagaimana merancang suatu ruang yang nyaman agar civitas dapat meningkatkan produktivitas dalam bekerja di dalamnya, sekaligus nantinya dapat meningkatkan citra brand itu sendiri melalui bagian interiornya sehingga pengunjung merasa tertarik untuk berkunjung.

## TINJAUAN PUSTAKA

### a. Tinjauan Tentang Program Magang/Praktik Kerja MBKM

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

### b. Tinjauan Tentang Konsultan dan Kontraktor

#### 1) Konsultan

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

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

#### 2) Kontraktor

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

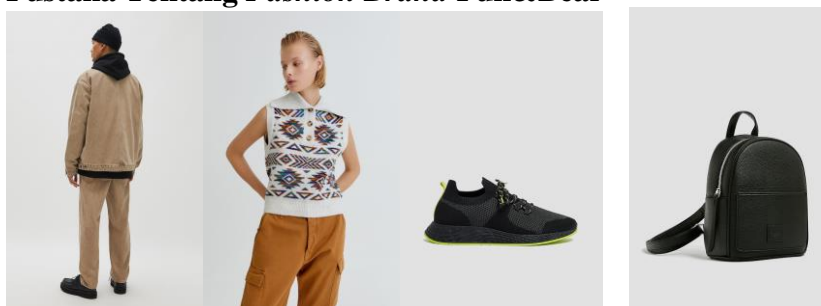
dijadikan sebagai pelaksana proyek. Pihak kontraktor akan bertugas melaksanakan sebuah proyek dengan proses perencanaan yang sudah disepakati bersama oleh konsultan, dengan kata lain kontraktor mengerjakan suatu proyek sesuai prosedur dan sesuai dengan gambar kerja yang telah disepakati.

### c. Tinjauan Pustaka Tentang *Fasade* Bangunan

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

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

### d. Tinjauan Pustaka Tentang *Fashion Brand Pull&Bear*



Gambar 7. Katalog produk pakaian Pull&Bear

Sumber : [www.pullandbear.com](http://www.pullandbear.com) (2021)

Dikutip dari situs [www.pullandbear.com](http://www.pullandbear.com), menyebutkan bahwa Pull&Bear merupakan suatu *fashion brand* atau merk pakaian dan aksesoris yang berasal dari Naron, Spanyol dan berdiri sejak tahun 1991 dengan menyajikan produk busana dengan dua kategori, yaitu

busana perempuan dan busana pria dengan produk berjenis Topi, Baju, Kemeja, Celana, Rok, Sepatu, Tas dan sejenisnya. Perusahaan Pull&Bear melakukan pemasaran produknya dengan cara *offline* dengan membuka sebuah toko dan dengan cara *online* sejak tahun 2011. Produk Pull&Bear memiliki konsep dan misi internasional terhadap kaum-kaum muda, dikarenakan kaum-kaum muda, memiliki selera pakaian yang *casual* (sederhana) dan mencoba untuk merasa nyaman dengan busana apapun yang dikenakan dengan cara membuat pangsa pasar dalam dunia *fashion* atau busana.

#### e. Tinjauan Pustaka Tentang *Brand Image*.

Citra merek atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *Brand Image* merupakan suatu hal yang cukup penting bagi pengusaha yang bergerak dibidang *retail*. Menurut Kotler dan Armstrong (2008) yang dikutip dalam skripsi oleh Indah Kurniati (2014) menyebutkan bahwa, merek adalah suatu istilah atau nama, simbol, lambang, desain, tanda atau gabungan dari sejenisnya yang digunakan sebagai penanda atau perbedaan sebuah produk yang diproduksi dengan pesaing lainnya. Saat ini, merek bagi masyarakat termasuk hal yang cukup penting dikarenakan dapat meningkatkan suatu kepercayaan diri ketika menggunakan produk tersebut. Untuk membangun citra merek perlu diperhatikan beberapa hal, di antaranya adalah :

##### 1) Tujuan citra merek

Menurut Akbar (2012) dikutip oleh Indah Kurniati (2015:18), merek memiliki tujuan yang berbeda-beda, yaitu :

- Sebagai identitas suatu perusahaan yang berfungsi untuk membedakan dengan para pesaing lainnya,
- Sebagai alat promosi yang menonjolkan daya tarik sebuah produk yang dipersembahkan kepada konsumen,
- Membina citra yang bertujuan memberikan keyakinan, kualitas, dan jaminan kepada konsumen,
- Untuk mendominasi pasar, cara ini dapat dilakukan dengan cara membangun *brand* yang bercitra baik, memiliki hak cipta, sehingga konsumen dapat mempertahankan rasa loyalitasnya.

##### 2) Manfaat citra merek

Menurut Sunyoto (2012), merek memiliki manfaat bagi produsen dan konsumen itu sendiri, manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

- Bagi Produsen,
  - Untuk memudahkan penjualan dan mengolah pesanan-pesanan yang diinginkan oleh konsumen, serta menekankan permasalahan yang ada pada merek tersebut.
  - Untuk mengawasi target pasar yang telah dibangun sehingga konsumen tidak menjadi bingung.
  - Sebagai proteksi hukum terhadap fitur atau aspek produk yang unik sehingga mendapatkan keuntungan dalam menjaga citra dan merek itu sendiri.
- Bagi Konsumen,
  - Mempermudah masyarakat konsumen meneliti suatu produk yang dipersembahkan oleh merek tersebut.
  - Menjadi ciri tersendiri di antara beberapa lapisan masyarakat dengan mengenakan merek-merek itu sendiri.
  - Membantu konsumen atau pembeli untuk memperoleh barang yang sama, baik dari segi kualitas dan harga sehingga ketika konsumen ingin membeli secara berkala maka mendapatkan kualitas produk yang sama.

## METODE PELAKSANAAN

Pada pelaksanaan kegiatan magang/praktik kerja ini mahasiswa diarahkan oleh *owner* perusahaan B-3 Desain untuk melakukan observasi dan dokumentasi bersama secara langsung ke lokasi kasus yang akan merancang sebuah bangunan komersial jenis *mini mall* agar mahasiswa mengetahui lebih dalam mengenai ruang lingkup pekerjaan desain konseptual *fasade* dan interior *fashion brand* Pull&Bear pada *mini mall* Munggu Centre. Kemudian diikuti dengan tahap penggalian data lapangan, tahap membuat data parameter yang berfungsi sebagai objek inspirasi dalam merancang, dan tahap penjabaran *mood board* atau acuan dalam mendesain suatu kasus yang telah diberikan.

## PEMBAHASAN

### a) Gambaran Mitra Perusahaan B-3 Desain



**Gambar 1. Deskripsi singkat mengenai perusahaan B-3 Desain**

Sumber : Dokumen perusahaan B-3 Desain (2017)

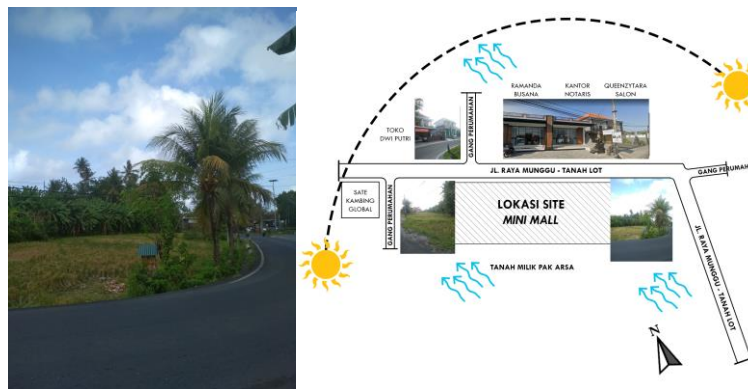
Perusahaan B-3 Desain atau *Bali Bagus Building Desain* merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang jasa konsultan dan kontraktor (pengawasan dan perencanaan) dalam dunia arsitektur, *interior*, *furniture* dan *landscap* sejak tahun 2007 hingga saat ini. Perusahaan B-3 Desain atau *Bali Bagus Building Desain* berada di bawah tanggung jawab dan wewenang bapak Putu Sutaryono, yang berlokasi di Jl. Raya Sayan, Br. Kutuh, Sayan, Ubud, Gianyar, Bali - Indonesia. Didirikannya perusahaan B-3 Desain ini berawal dari inisiatif bapak Putu Sutaryono sebagai *owner* perusahaan B-3 Desain untuk berkecimpung dalam dunia bisnis dengan label tersendiri, khususnya dalam bidang properti dan bidang arsitektur serta keinginan bapak Putu Sutaryono untuk membantu seorang klien dalam mewujudkan ide-ide sesuai dengan keinginan klien secara terkonsep.

Di sisi lain, Perusahaan B-3 Desain atau *Bali Bagus Building Desain* ini merupakan perusahaan yang berada di bawah pengawasan PT. Sri Sedana, yang berlokasi di Jl. Tegal Dukuh V, Penamparan, Gatot Subroto Barat No. 1, Kota Denpasar, Bali (Belakang Mitra 10 Gatsu Barat). Perusahaan B-3 Desain atau *Bali Bagus Building Desain* ini sering megambil projek-projek yang berada di bawah bendera atau di bawah pengawasan dari perusahaan lainnya yang bergerak di bidang arsitektur, seperti perusahaan PT. Sri Sedana dan CV. Racana Desain. Projek-projek yang telah dijalankan dan diselesaikan oleh perusahaan B-3 Desain atau *Bali Bagus Building Desain* ini  $\pm$  20 projek di antaranya adalah projek arsitektur dan interior *villa*, rumah tinggal, perumahan, *gallery*, dan lain-lain.

**b) Analisa pelaksanaan dan hasil magang/praktik kerja pada perusahaan B-3 Desain.**

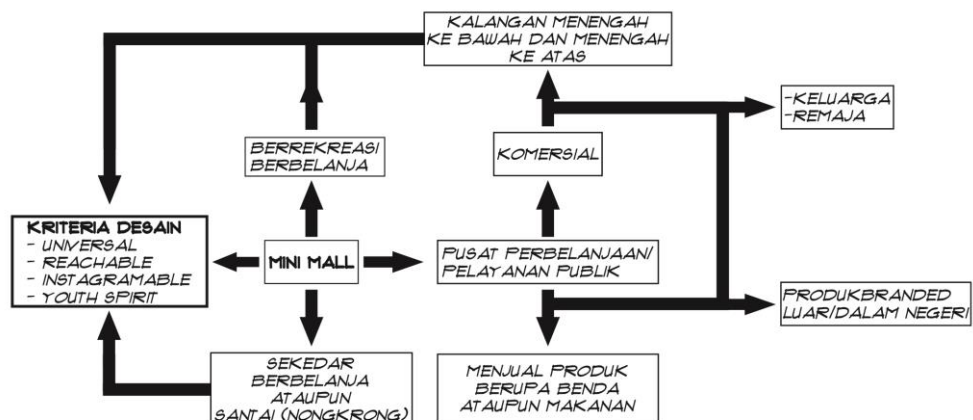
Berdasarkan seluruh penjelasan mengenai alih pengetahuan, alih keterampilan, dan alih teknologi oleh perusahaan B-3 Desain dalam dunia arsitektur dan interior, bahwa secara umum sistem pelaksanaan proyek yang dirancang memiliki beberapa tahap-tahap agar dapat menyesuaikan dan meyakinkan dari keinginan desain oleh klien sehingga dapat mempercepat pengambilan keputusan oleh klien dalam mewujudkan proyek tersebut, diantaranya adalah :

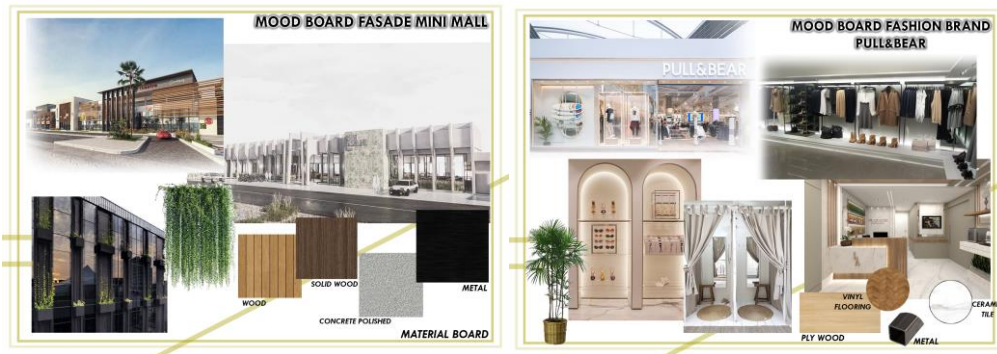
- a. Tahap awal : melakukan diskusi mengenai proyek yang ingin diwujudkan oleh klien, berupa jenis bangunan, kondisi lingkungan sekitar lahan proyek, kebutuhan klien dalam proyek yang diserahkan, dan penggalan ide bersama klien melalui refrensi-refrensi yang ada pada media internet dan proses gambar sketsa.



**Gambar 2. Proses pengecekan lokasi kasus *mini mall* dan pendataan lapangan.**  
Sumber : Mahasiswa (2021)

- b. Tahap kedua : mengecek dan menguraikan pendataan yang telah didapatkan pada tahap diskusi, hal ini merupakan hal yang cukup penting dikarenakan dapat menentukan dan menyesuaikan dengan jenis bangunan dan gambar rancangan/desain kedepannya.
- c. Tahap ketiga : dengan penentuan konsep desain, dalam tahap konsep lebih menekankan kepada penerapan gaya desain yang diinginkan dan telah disepakati bersama klien. Penerapan gaya desain ini dapat menggunakan bantuan susunan *mood board* dan penjabaran ide (*mind mapping*) yang telah diajukan oleh mahasiswa dalam media kertas dan media digital lainnya.





**Gambar 3. Proses pembuatan konsep (*mind mapping*) dan penyusunan *mood board***  
 Sumber : Mahasiswa (2021)

- d. Tahap ke empat : menerjemahkan/menuangkan seluruh keinginan klien dengan ilmu yang diperoleh mahasiswa dalam pembuatan gambar konseptual melalui media 3D *modeling* dan 3D *rendering*. Tahap pembuatan gambar konseptual melalui media 3D *modeling* ini berperan sangat kompleks, dikarenakan dapat mempercepat mahasiswa dalam melakukan proses desain dan menuangkan ide dari atau keinginan klien dengan penerapan warna, material, dan fasilitas pada proyek yang diberikan, sehingga nantinya penyerahan gambar konseptual dapat dipahami dengan mudah oleh klien dan dapat mempercepat pengambilan keputusan atau kesepakatan bersama dalam mewujudkan desain yang telah dibuat.



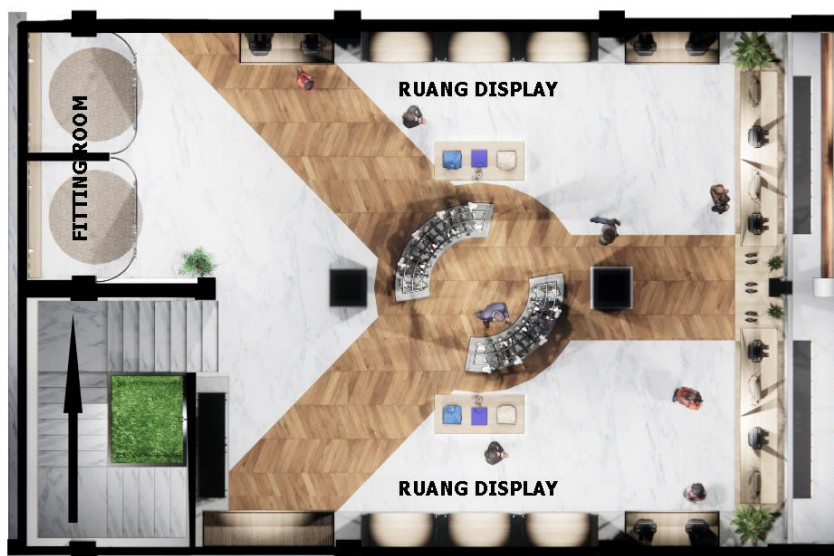
**Gambar 4. Hasil 3D *rendering* desain fasade mini mall Munggu Centre**  
 Sumber : Mahasiswa (2022)





Gambar 5. Hasil 3D rendering pada desain interior *fashion brand* Pull&Bear pada *mini mall* Munggu Centre.  
Sumber : Mahasiswa (2022)





**Gambar 6. Hasil 3D *Rendering* dan Denah Penataan pada desain *fasade mini mall* Munggu Centre dan interior *fashion brand Pull&Bear* pada *mini mall* Munggu Centre**  
Sumber : Mahasiswa (2022)

Pelaksanaan perancangan projek desain *fasade mini mall* Munggu Centre dan desain interior *fashion brand* Pull&Bear pada *mini mall* Munggu Centre, mahasiswa menerapkan tahapan-tahapan tersebut ke dalam proses pengerjaan gambar konseptual melalui media 3D *modeling* dan *rendering* agar mendapatkan visualisasi yang cepat dan bagus, sehingga klien dapat memahami desain dengan baik.

## SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan simpulan mengenai magang/praktik kerja, dapat dijabarkan menjadi beberapa bagian, yaitu :

- a. Dalam proses perancangan *fasade mini mall* dan interior *fashion brand* Pull&Bear pada *mini mall* Munggu Centre yang dikerjakan oleh perusahaan B-3 Desain melewati proses dan tahapan , yaitu :
  - Tahap awal; pihak *owner* perusahaan B-3 Desain berdiskusi dengan klien yang akan menggunakan jasa desain yang disediakan, hal ini dilakukan untuk mengetahui lebih dalam mengenai keinginan klien dan informasi projek. Seperti jenis bangunan, kondisi lingkungan sekitar kasus projek, kebutuhan klien serta penggalan ide bersama klien melalui refrensi internet dan gambar sketsa.
  - Tahap ke dua; pihak *owner* melakukan proses penguraian data yang telah didapatkan dari proses diskusi bersama klien dengan proses *mind mapping*, guna menentukan dan menyesuaikan dengan jenis bangunan dan gambar konseptual agar sesuai dengan keinginan klien.
  - Tahap ke tiga; penentuan konsep desain dengan cara menyusun *mood board* (objek inspirasi), data parameter, dan data lapangan yang telah didapat.
  - Tahap ke empat; mahasiswa menerjemahkan atau menuangkan seluruh keinginan klien sesuai dengan data yang diberikan oleh *owner* perusahaan ke dalam pembuatan gambar konseptual melalui media 3D *modeling* dan didukung dengan visualisasi gambar 3D *rendering*, guna memberikan bayangan desain kasus yang telah dibuat oleh mahasiswa kepada klien dengan cepat, benar, dan baik. Sehingga dapat mempercepat pengambilan keputusan oleh klien.

- b. Mahasiswa mengerjakan suatu proyek desain yang telah diberikan dan diarahkan oleh *owner* perusahaan sesuai potensi/kemampuan mahasiswa sebelumnya pada saat proses kuliah, yaitu proyek desain fasade arsitektur komersial *mini mall* Munggu Centre dan proyek desain interior *fashion brand* Pull&Bear pada *mini mall* Munggu yang menyesuaikan keinginan klien dengan menggunakan konsep dan kriteria desain yang diinginkan dan disepakati sebelumnya, seperti penggunaan warna natural, material, dan gaya desain serta menyisipkan ilmu-ilmu yang telah didapatkan pada saat proses perkuliahan sebelumnya sehingga dapat menciptakan *brand image* terhadap proyek fasade *mini mall* Munggu Centre dan interior *Fashion Brand* Pull&Bear pada *mini mall* Munggu Centre.

## DAFTAR PUSTAKA

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