

PELAKSANAAN PROGRAM MBKM MAGANG/PRAKTIK KERJA PADA PT.ESA INTERNATIONAL

I Komang Wahyu Mahendra Dinata¹, Anak Agung Gede Ardana², Ni Luh Kadek Resi Kerdiati³
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
mahendradinata00@gmail.com

Abstrak

Program magang/praktik kerja dilaksanakan bertujuan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat mengaplikasikan ilmu yang dipelajari selama proses perkuliahan dalam dunia kerja yang sesungguhnya. Program magang dilaksanakan selama 15 minggu mulai dari tanggal 12 Oktober 2021 sampai dengan 21 Januari 2022. Jadwal kegiatan magang mahasiswa mengikuti jadwal kerja perusahaan berlangsung dari hari Senin sampai hari Jumat, dengan jam kerja mulai pukul 09.00 Wita sampai pukul 18.00 Wita. Mahasiswa dibimbing oleh mentor dari *Staff Interior Design* PT. Esa International sehingga banyak memperoleh ilmu pengetahuan baru selama proses mengerjakan *project*.

Kata Kunci: Magang/Praktik Kerja, Desain Interior, Perusahaan

Abstract

The internship/work practice program aims to provide students with opportunities to apply the knowledge learned during the lecture process in the real world of work. Internship program for 15 weeks starting from October 12, 2021 to January 21, 2022. The student internship schedule follows the company work schedule from Monday to Friday, with working hours from 09.00 WITA to 18.00 WITA. Students are guided by mentors from the Interior Design Staff of PT. Esa International thus gained a lot of new knowledge during the process of working on the project.

Keywords: Internship/Work Practice, Interior Design, Company

PENDAHULUAN

Desain Interior menjadi salah satu profesi yang cukup menjanjikan saat ini seiring dengan kebutuhan masyarakat terhadap hal-hal yang berkaitan dengan desain dan penataan ruangan dalam sebuah bangunan. Untuk memenuhi hal tersebut, perguruan tinggi menuntut mahasiswanya bukan hanya menguasai *hard skill* tetapi juga harus menguasai *soft skill* yang memadai melalui pengembangan kemampuan berkomunikasi dengan baik, kemampuan bekerja mandiri maupun dengan tim, serta kemampuan dalam berlogika dan menganalisis. Dalam hal ini, dunia kerja menuntut untuk mendapatkan sumber daya manusia yang unggul dan kompetitif dalam persaingan dunia usaha. Dengan adanya mata kuliah magang, mahasiswa akan lebih mengetahui bagaimana kondisi dunia kerja yang sesungguhnya dengan terjun langsung ke lapangan. Dengan demikian, mahasiswa lebih termotivasi untuk memperdalam ilmu pengetahuan dan keterampilan di dunia

kerja (Rahayu, 2016). PT. Esa Internatioal yaitu konsultan yang bergerak di bidang arsitektur dan desain interior. Perusahaan ini menjadi tempat berlangsungnya kegiatan magang/praktik kerja oleh mahasiswa yang ditempatkan pada bagian perancangan desain interior. Diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada mahasiswa mengenai permasalahan yang timbul serta pemecahan masalah melalui kerja nyata di lapangan. Dengan demikian ilmu yang diperoleh dari program magang/praktik kerja ini dapat menjadi bekal oleh mahasiswa sebelum memasuki dunia kerja saat menyelesaikan study.

MITRA DAN TINJAUAN PUSTAKA

1. Gambaran Mitra

a. Letak dan Lokasi

Perusahaan PT. Esa International beralamat di Jalan Imam Bonjol no. 555 Pertokoan Imam Bonjol Square Blok A 22, Pemecutan Kelod, Kecamatan. Denpasar Barat, Kota Denpasar, Bali.

b. Sejarah Berdirinya PT. Esa International

Perusahaan PT. Esa International merupakan salah satu perusahaan swasta yang bergerak di bidang jasa konsultan arsitektur dan desain interior yang pertama didirikan pada tahun 2005 oleh I Putu Edy Semara. Sebagai perusahaan konsultan, PT. Esa International telah mendapat kepercayaan menangani proyek pada ruang lingkup baik studi perencanaan maupun pengawasan teknik.



Gambar 1. Logo Perusahaan PT. Esa International
Sumber : Dokumen Perusahaan

c. Bentuk dan Ijin Usaha

Bentuk usaha dari perusahaan PT. Esa International adalah PT (Perseroan Terbatas). Sesuai dengan Undang-Undang No 40 Tahun 2007 bahwa Perseroan Terbatas (PT) adalah suatu badan usaha yang berbentuk badan hukum yang didirikan berdasarkan perjanjian dan melakukan kegiatan usaha dengan modal dasar yang seluruhnya terbagi dalam saham atau disebut juga dengan persekutuan modal (Pangestu & Aulia, 2017).

d. Sistem/Cara Perusahaan Mendapatkan Proyek

- Penunjukan Langsung, penunjukan langsung oleh pihak owner yang akan menggunakan jasa konsultan arsitek maupun interior pada perusahaan PT. Esa International karena sebagian besar klien mengetahui kualitas pekerjaan perusahaan yang baik, sehingga klien menaruh kembali kepercayaan kepada perusahaan untuk menangani *project* baru.
- Tender, perusahaan mengirimkan *company profil* dan *portfolio design project* kepada pihak owner yang untuk mengetahui identitas dan kualitas proyek perusahaan, yang kemudian mengirim surat undangan kepada perusahaan untuk mengikuti lelang tender.
- Perusahaan Cukup Dikenal, perusahaan PT. Esa International sudah cukup banyak dikenal oleh beberapa perusahaan arsitek ternama di dalam negeri maupun di luar

negeri, karena profil *principle director* PT. Esa International yaitu I Putu Edy Semara yang banyak memiliki relasi di dunia arsitek.

- Bergabung Dalam Anggota Ikatan Arsitektur Indonesia (IAI), bergabungnya *Principle director* PT. Esa International ini membuat banyak dari rekan direktur ingin kolaborasi mengerjakan *project*.
- e. Alur Perusahaan Mengerjakan Proyek
 - Tahap Konsep, tahapan persiapan seluruh data serta informasi yang diterima, membuat analisis dan pengolahan data yang melandasi terwujudnya gagasan rancangan berupa rancangan konsep, *moodboard*, zonasi, *block plan*, *site plan*.
 - Tahap Perancangan/*Schematic Design*, tahapan ini mewujudkan konsep rancangan dengan memenuhi persyaratan program perancangan dalam sebuah gambar-gambar berupa *3D Modeling*, *rendering view*, *section view*, *plan*.
 - Tahap Pengembangan/*Development Design*, tahap proses pengembangan rancangan seperti sistem konstruksi, struktur bangunan, mekanikal-elektrikal dengan mempertimbangkan manfaat, konstruksi, ketersediaan bahan, dan nilai ekonomis yang ditinjau dari segi kelayakannya, fungsi, estetika, waktu, dan ekonomi.
 - Tahap Pembuatan Gambar Kerja/*Working Drawing*, tahap pembuatan gambar kerja, hasil dari pengembangan rancangan yang telah disetujui oleh klien ke dalam sebuah dokumen pelaksanaan dalam bentuk gambar kerja, spesifikasi, serta syarat teknik pembangunan yang jelas, lengkap dan teratur.
 - Tahap Pelaksana, tahapan ini mewujudkan bangunan sesuai dengan perancangan yang telah dikerjakan dan disetujui oleh klien dengan batasan biaya, waktu yang telah disepakati.

2. Tinjauan Pustaka

a. Pengertian Magang

Magang adalah proses pembelajaran dari seorang ahli melalui kegiatan dunia nyata (Sumardiono, 2014, hlm. 43), sedangkan pengertian lain magang adalah proses belajar dimana seseorang memperoleh, menguasai suatu keterampilan tanpa atau dengan petunjuk orang yang sudah terampil dalam pekerjaan itu (Mangkunegara, 2015).

b. Tinjauan Magang/Praktik Kerja Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka menjadi salah satu inovasi dalam memperbaiki dunia kampus, sehingga diharapkan dapat memulihkan kembali kualitas pendidikan di perguruan tinggi yang akan berimbas dengan naiknya kualitas Sumber Daya Manusia. Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbud-Ristek) Nadiem Makarim mengatakan bahwa konsep Kampus Merdeka mendukung terciptanya lulusan perguruan tinggi yang mumpuni dan terserap di dunia kerja (Kementerian & Pendidikan dan Kebudayaan, 2021).

c. Tinjauan Perusahaan Konsultan Desain Interior

Perusahaan konsultan merupakan suatu pekerjaan dengan menyediakan jasa konsultasi pada bidang keahlian tertentu yang membantu dalam memecahkan suatu permasalahan. Pada Peraturan Presiden Republik Indonesia nomor 54, pasal 1, poin 16 pada tahun 2010 (BPHN, 2010). Desain interior yaitu ilmu yang berfokus merencanakan, menata ruang dalam bangunan berfungsi memenuhi kebutuhan akan sarana berlindung dan aktivitas bagi penghuninya (Ching, 1996). Jadi dapat disimpulkan perusahaan konsultan perencanaan dan perancangan desain interior adalah sebuah perusahaan yang menyediakan layanan jasa

dalam membantu konsumen dalam merencanakan dan merancang suatu ruang bangunan agar terciptanya organisasi ruang yang ditata secara efektif dan efisien.

METODE

1. Metode Pelaksanaan

Kegiatan magang/praktik kerja Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) pada PT. Esa Internatioal ini dilaksanakan selama 15 minggu yang dimulai dari bulan Oktober 2021 sampai bulan Januari 2022 dengan mengikuti jadwal kerja perusahaan yaitu berlangsung dari Hari Senin sampai Hari Jumat dengan jam kerja dimulai dari pukul 09.00 sampai pukul 18.00. Dalam pelaksanaan kegiatan magang/praktik kerja, mahasiswa diwajibkan mengikuti segala jenis peraturan perusahaan yang berlaku demi berlangsungnya kegiatan magang dengan baik. Saat ditugaskan dan diberikan tanggung jawab, mahasiswa diarahkan pada *jobdesk project* agar dapat mengetahui skup pekerjaan yang akan dikerjakan selama proyek berlangsung.

2. Pengumpulan Data

Adapun beberapa langkah yang diambil penulis dalam melengkapi data yang dibuthkan dalam menyusun laporan akhir magang/praktik kerja ini, antara lain (Raco, 2010, hlm. 108–111):

- a. Metode Wawancara, merupakan pertemuan antara dua orang untuk saling bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab langsung. Informasi yang diperoleh dapat dijadikan sebagai kelengkapan data dalam menyusun laporan akhir magang/praktik kerja serta digunakan dalam mengumpulkan informasi untuk menyelesaikan suatu *project* di lapangan.
- b. Metode Observasi atau Pengamatan, merupakan pengamatan terhadap suatu objek secara langsung demi mendapatkan hasil yang diinginkan. Dalam hal ini penulis melakukan observasi ke lokasi proyek agar mampu memahami keadaan permasalahan yang ada di lapangan secara nyata.
- c. Metode Dokumentasi, merupakan sebuah langkah untuk mencari data dengan mengumpulkan foto-foto dari buku, dokumen, maupun secara langsung di lapangan yang nantinya dapat mendukung dalam proses perancangan suatu proyek.
- d. Metode Kepustakaan, dilakukan dengan cara mengumpulkan data bersumber dari buku ilmiah, laporan penelitian, katalog, artikel, situs web, literature buku-buku yang di dapat dari jurnal dan artikel yang berkaitan dengan Laporan Akhir Magang.

PELAKSANAAN DAN HASIL

1. Alih Pengetahuan

Adapun ilmu yang diperoleh di kampus mendukung mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan magang /praktik kerja pada perusahaan PT. Esa International yaitu:

- a. Pengetahuan Visualisasi Konsep

Pengetahuan dalam memvisualisasikan konsep bertujuan menarik benang merah yang nantinya dapat memberikan ide dalam sebuah visual dan dapat mengarahkan tujuan perancangan desain. Pada perancangan *project* Javine Villa, menerapkan konsep bangunan Bali Modern dengan plafon *ekspose* di setiap ruangan, penggunaan material batu kapur putih karena berdekatan dengan pantai akan mendukung terciptanya suasana asri di pantai, dan penerapan material kayu dengan *finishing natural*. Kendala yang didapat yaitu

kurangnya pemahaman tentang Desain Interior Bali Modern dan penerapan material tanpa *finishing*. Kendala tersebut dapat diatasi mahasiswa dengan mempelajari proyek perusahaan sebelumnya yang menerapkan konsep Bali Modern, mencari referensi pada sosial media sebagai pedoman dalam menentukan rancangan project villa tersebut.



Gambar 2. 3D Rendering bedroom 3 dan living room Javine Villa
Sumber : Dokumen Mahasiswa

b. Pengetahuan Bahan

Ilmu pengetahuan bahan bertujuan memberikan pengetahuan tentang material dalam bidang desain interior sehingga sangat membantu mahasiswa saat menentukan jenis bahan, spesifikasi bahan aman, nyaman, berkualitas dan memiliki nilai ekonomis yang akan digunakan dalam perancangan proyek. Dalam kegiatan magang /praktik kerja, mahasiswa memperdalam lagi pengetahuan mengenai bahan dengan mempelajari katalog sampel material pada perusahaan saat mengerjakan project Javine Villa khususnya marmer yang akan digunakan pada living room Javine Villa.

c. Psikologi Desain

Ilmu mengenai pengetahuan psikologi desain bertujuan agar desain memiliki nilai estetika, bukan hanya sekedar dekorasi namun secara langsung memberikan pemahaman menilai desain serta fungsi di dalamnya. Dalam kegiatan magang /praktik kerja mahasiswa melakukan perubahan desain *furniture bed side table* project Javine Villa yang awalnya berbentuk persegi menjadi lingkaran dengan material petrified wood, metal dan *teakwood*. Owner merasa puas karena tiga material tersebut dapat membuat *furniture bed side table* yang diletakkan pada master bedroom, bedroom 2, dan bedroom 3 lebih memiliki fungsi dan nilai estetika yang menarik untuk dilihat

Selain itu mahasiswa juga mendapat ilmu pengetahuan saat melaksanakan kegiatan magang/praktik kerja di perusahaan seperti:

a. Ilmu Pengetahuan Manajemen Waktu

Dalam pelaksanaan magang/praktik kerja pada PT. Esa International mahasiswa membuat jadwal penkerjaan gambar denah, gambar potongan dan gambar perspektif render yang ditargetkan sebelum jadwal persentasi dengan owner. Kendala yang dihadapi yaitu, saat jadwal tahapan pekerjaan project telah disusun terkadang tim arsitek maupun tim interior membutuhkan bantuan pengerjaan gambar dokumen sehingga mahasiswa harus mengundur tahap pekerjaan yang telah disusun.

b. Ilmu Pengetahuan Brand Produk Interior

Dalam kegiatan magang/praktik kerja, banyak project yang dikerjakan menggunakan brand-brand produk interior dengan kebutuhan barang jadi sehingga mahasiswa banyak

mengenal supplier produk yang bekerjasama dengan perusahaan PT. Esa International. Supplier produk yang digunakan pada proses perancangan project Javine Villa yaitu PT. Adika Jaya Dewata mulai dari sanitary, flooring, handle, kunci dengan berbagai brand ternama. Beberapa supplier furniture mahasiswa ketahui saat tahap membuat list Furniture, Fixtures and Equipment (FF&E).

c. Mendapat Ilmu Pengetahuan Mengenai Tahapan Pekerjaan Proyek

Pengetahuan yang diperoleh mengenai skup pekerjaan proyek menjadi pedoman bagi mahasiswa dalam mengerjakan proyek khususnya project Javine Villa dimulai dari :

1. Tahap Konsep menguraikan gagasan desain dengan mencari referensi sesuai dengan konsep Bali Modern, sehingga dapat bayangan visual project villa sebelum ke tahap perancangan.
2. Tahap perancangan/*schematic design* yaitu menghasilkan gambar 3D modeling kedalam sebuah gambar seperti gambar denah, gambar potongan, dan gambar perspektif.
3. Tahap pengembangan/*development design* yaitu mengerjakan gambar yang memuat informasi spesifikasi material, dimensi furniture maupun jarak antar objek lainnya.
4. Tahap gambar kerja/*working drawing* yaitu mengerjakan gambar detail konstruksi untuk memperjelas informasi furniture yang akan diserahkan kepada pihak kontraktor interior untuk dapat mengajukan harga.

2. Alih Keterampilan

Adapun ilmu keterampilan yang diperoleh di kampus mendukung mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan magang /praktik kerja pada perusahaan PT. Esa International yaitu:

a. Keterampilan Bidang Gambar Teknik

Mendapat keterampilan gambar teknik yang secara umum bertujuan sebagai penyampaian informasi gambar dengan jelas sesuai yang dimaksud oleh perencana. Dalam hal ini, keterampilan tersebut sangat berguna bagi mahasiswa dalam mengerjakan gambar kerja sebuah proyek yang secara teknis dapat dengan mudah mendukung pekerjaan saat mengerjakan *project* Resort Besakih dan Javine Villa pada tahapan gambar kerja.

b. Keterampilan Bidang Konstruksi

Mendapat keterampilan gambar teknik yang secara umum bertujuan untuk menampilkan berbagai gambar konstruksi sebagai bahan pertimbangan dalam merencanakan struktur dan sistem didalamnya. Pada project Javine Villa, mahasiswa mengerjakan gambar detail konstruksi *wash basin* di beberapa ruangan. Kendala yang dihadapi yaitu perlu menyesuaikan standar gambar kerja perusahaan yang sangat detail yang dapat diatasi dengan mempelajari gambar kerja pada standar panduan yang diberikan serta mempelajari proyek perusahaan sebelumnya yang terdapat gambar detail konstruksi.

c. Keterampilan Komputer

Mendapat keterampilan komputer dalam mempelajari aplikasi seperti *Autocad* dan *Sketchup* yang dapat memudahkan dalam pengerjaan gambar perencanaan yang baik, meningkatkan akurasi, menghemat waktu dan uang, serta kemudahan dalam pengaturan skala. Dalam mengerjakan Resort Besakih, mahasiswa membuat pola lantai pada Restoran Starbelly dengan menggunakan gambar 2D pada *AutoCad*, serta penerapan gambar visual 3D pada *Sketchup* agar dapat menampilkan visual dari perancangan tersebut.

d. Keterampilan Dalam komposisi Bentuk

Mendapat ilmu keterampilan dalam komposisi bentuk, warna, proporsi bidang pada pembelajaran mata kuliah nirmana yang bertujuan untuk melatih kemampuan untuk menyusun berbagai unsur seni menjadi kesatuan yang indah. Pada proses perancangan bedroom 2 pada project Javine Villa, keterampilan tersebut dapat mempermudah dalam menentukan desain *furniture alcove* yang terdapat beberapa *storage*, sehingga diperlukan mengatur proporsi bentuk dan dimensi *storage* agar terlihat lebih presisi antara kesamaan garis dan bentuk yang diterapkan.

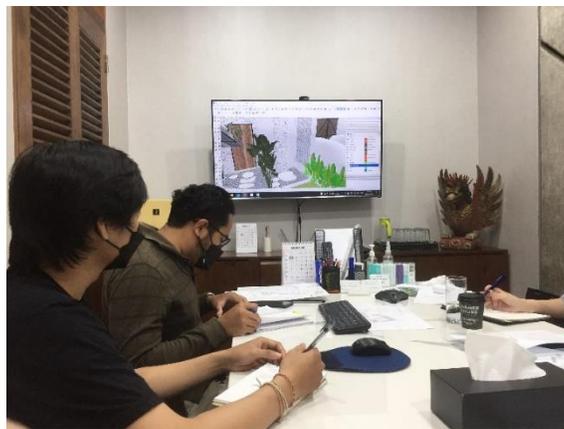
Selain itu mahasiswa juga mendapat ilmu keterampilan saat melaksanakan kegiatan magang/praktik kerja di perusahaan seperti:

a. Membuat list *Furniture, Fixtures and Equipment* (FF&E)

Mendapat keterampilan dalam tahapan pelaksanaan proyek desain interior seperti tahap mengerjakan list *Furniture, Fixtures and Equipment* (FF&E). Dalam pelaksanaan magang, mahasiswa diberikan tugas membuat list FF&E dengan mengidentifikasi produk yang dibutuhkan pada *project* Resort Besakih dan Javine *project* Villa yang akan diserahkan kepada kontraktor interior untuk dapat mengajukan penawaran harga. Kendala yang dihadapi yaitu kesulitan pada saat mencari produk pada beberapa supplier furniture yang dapat diatasi dengan mencari web atau sosial media supplier furniture agar lebih mudah dalam memilih furniture yang digunakan, serta menghubungi supplier langsung dengan menanyakan ketersediaan produk tersebut.

b. Memperoleh Pengalaman Presentasi Desain

Mendapat kesempatan dalam tahap presentasi project desain interior yang dikerjakan mahasiswa. Dalam mengerjakan project Javine Villa, mahasiswa diberikan kesempatan membuat dan menyiapkan beberapa gambar yang digunakan sebagai materi presentasi dan juga ikut serta dalam presentasi menjelaskan *project* desain interior kepada klien secara langsung yang belum pernah didapat mahasiswa di lingkungan kampus.



Gambar 3. Presentasi desain interior dengan klien pada project Javine Villa
Sumber : Dokumen Mahasiswa

c. Mendapat Pengalaman Observasi Pada Proyek

Mahasiswa mendapatkan pengalaman keterampilan observasi ke lokasi proyek dengan melihat secara langsung tahapan pekerjaan proyek. Pada saat melaksanakan

observasi di lokasi proyek, mahasiswa dapat mengetahui berbagai permasalahan yang terjadi di lokasi proyek seperti kesalahan dalam pemasangan kabel pada dinding dikarenakan jalur kabel dibawa kearah atas yang dimana posisi tersebut akan dipasang *wall lamp* sehingga dapat merusak kabel jika dilakukan pengeboran. Kemudian dilakukan diskusi untuk memecahkan permasalahan tersebut, dengan merubah arah kabel menjadi kebawah tanpa harus melewati batas pemasangan keramik agar tidak perlu membongkar keramik jika terjadi kerusakan pada aliran listrik.

3. Alih Teknologi

Adapun ilmu keterampilan yang diperoleh mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan magang/praktik kerja pada perusahaan PT. Esa International yaitu:

a. Teknologi Dalam Melakukan *Meeting*

Pemanfaatan kemajuan teknologi sebagai penunjang dalam kegiatan diskusi maupun pertemuan dengan klien membuat penggunaannya semakin dibutuhkan didalam perusahaan. Aplikasi *Zoom Cloud Meeting* digunnakan saat melaksanakan *meeting* dengan owner Javine Villa yang sedang berada di luar kota. Pada saat melaksanakan meeting, mahasiswa ikut serta dalam mempresentasikan yang sempat mengalami perubahan karena permintaan dari klien.

b. Aplikasi Digital Dalam Proses Perancangan

Dalam pelaksanaan program magang/praktik kerja, mahasiswa menggunakan teknologi aplikasi digital dalam mengerjakan beberapa project di perusahaan seperti *project* Javine Villa, Resort Besakih, Apartemen di China. Aplikasi digital yang digunakan seperti, Aplikasi *Autocad*, Aplikasi *SketchUp*, Aplikasi *Enscape Rendering*, Aplikasi *Photoshop*, Aplikasi digital *In Design*, Aplikasi *Microsoft Excel*.

Kendala yang dihadapi saat menggunakan aplikasi digital seperti pada penggunaan *software*, karena saat masa perkuliahan *software* tersebut tidak begitu diajarkan secara mendalam yang mampu diatasi dengan banyak berlatih menggunakan *software* yang dibantu oleh mentor desain interior dan bertanya kepada tim arsitek yang ahli dibidangnya.

c. Teknologi Drone Dalam Pengamatan Proyek

Teknologi drone dapat ditemui oleh mahasiswa di perusahaan pada saat tim arsitek ingin mengambil dokumentasi *site area* yang akan dibangun, agar mengetahui objek yang ada disekeliling lokasi, serta untuk mengontrol proyek secara langsung untuk mengidentifikasi adanya kerusakan tanpa harus mengelilingi lokasi.

4. Analisa

Dalam melaksanakan kegiatan magang/praktik kerja pada perusahaan PT. Esa International, mahasiswa banyak berkontribusi pada perusahaan tentunya dalam bidang ilmu pengetahuan. Pengetahuan tersebut didapat mahasiswa saat menempuh pendidikan di perkuliahan, yang kemudian pengetahuan tersebut menjadi pedoman bagi mahasiswa dalam mengerjakan suatu *project* interior yang diberikan oleh perusahaan.

Beberapa keterampilan yang diperoleh di kampus menjadi pedoman dalam mengerjakan suatu *project* interior di perusahaan. Mahasiswa dibimbing langsung oleh mentor dari staff *interior design* yang ditunjuik langsung oleh direktur perusahaan demi kelancaran mahasiswa dalam mengerjakan suatu project. Berbagai keterampilan pengalaman kerja yang baru ditemui

dapat menambah wawasan mengenai skop pekerjaan desain interior di dunia kerja serta dapat memperdalam ilmu keahlian desain interior di dunia kerja yang sesungguhnya.

Pemahaman mahasiswa dalam bidang teknologi semakin berkembang dengan adanya kegiatan magang/praktik kerja pada perusahaan PT. Esa International. Seiring berlangsungnya kegiatan magang, pemanfaatan teknologi banyak digunakan dalam tahapan perancangan project interior yang dapat mempermudah mahasiswa dalam mengejakan project yang diberikan dengan lebih efisien dalam waktu, tenaga, dan energi.

SIMPULAN

Secara Umum, pelaksanaan kegiatan program MBKM magang/praktik kerja yang memberikan kesempatan dalam memperdalam ilmu desain interior di dunia kerja. Pelaksanaan magang ini, sebagai bentuk dalam mempersiapkan diri menjadi tenaga kerja yang ahli, handal dan kompeten sehingga siap terjun dalam dunia kerja. Pengalaman yang didapat mahasiswa tidak hanya dibidang profesi tetapi juga dalam bekerjasama dengan tim mampu berkomunikasi dengan baik dengan atasan serta klien. Selama proses kegiatan magang, mahasiswa memperoleh mengenai skop pekerjaan konsultan dalam bidang desain interior di perusahaan PT. Esa International mulai dari, tahap konsep, tahap perancangan/ *schematic design*, tahap pengembangan/*development design*, tahap pembuatan gambar kerja/*working drawing*, dan tahap pelaksana, serta pengenalan bahan dan supplier produk secara langsung. Dari pengalaman yang diperoleh dapat digunakan sebagai bekal dalam menempuh jenjang selatjutnya di dunia kerja setelah mahasiswa selesai menempuh pendidikan.

SARAN

1. Saran Bagi Mitra Kerja Sama MBKM

Saat berlangsungnya kegiatan magang, sebaiknya dari pihak perusahaan lebih rutin dalam memperkenalkan tempat *workshop* interior kepada mahasiswa agar dapat mengetahui proses pengerjaan gambar kerja di tempat *workshop* interior secara langsung.

2. Saran Bagi Program Studi Desain Interior

- a. Berdasarkan pengalaman yang diperoleh dari hasil perkuliahan, dirasa perlu pembelajaran yang sangat mendalam mengenai penguasaan software serta pemahaman dalam pekerjaan desain interior di dunia kerja.
- b. Berdasarkan dari hasil pembelajaran yang diperoleh di kampus, setiap mata kuliah praktek perlu diibangi dengan adanya kunjungan ke tempat *workshop* interior secara langsung, sehingga mahasiswa tidak hanya mempraktekkan gambar kerja di kampus tetapi juga dapat melihat dan mempelajari bagaimana penerapannya di tempat *workshop* interior.
- c. Perlunya memperbanyak pembelajaran mata kuliah yang mencakup ilmu pengetahuan maupun keterampilan mengenai proses tahapan pekerjaan desain interior, karena banyak mata kuliah teori yang tidak terpakai di dunia kerja saat mahasiswa melaksanakan kegiatan magang/praktik kerja di perusahaan.
- d. Saran Bagi Mahasiwa

Dalam mengerjakan project, mahasiswa harus lebih banyak dalam mencari refrensi mengenai project yang dikerjakan dan dituntut harus lebih kreatif dalam menemukan ide, sehingga membuat wawasan semakin luas terhadap hal baru di bidang interior.

DAFTAR PUSTAKA

- BPHN. (2010). *PERATURAN PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 54 TAHUN 2010 TENTANG PENGADAAN BARANG/JASA PEMERINTAH* (Bogor, Jawa Barat). PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA.
- Ching, F. D. K. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Erlangga.
- Kementerian & Pendidikan dan Kebudayaan. (2021, Oktober 22). *Mendikbudristek Apresiasi Pemprov Jawa Timur Dukung Merdeka Belajar Kampus Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi.
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/10/mendikbudristek-apresiasi-pemprov-jawa-timur-dukung-merdeka-belajar-kampus-merdeka>
- Mangkunegara, A. P. (2015). *Sumber Daya Manusia Perusahaan*.
- Pangestu, M. T., & Aulia, N. (2017). HUKUM PERSEROAN TERBATAS DAN PERKEMBANGANNYA DI INDONESIA. *Pro Negotium Justitae Legem, Three*.
<https://law.uui.ac.id/wp-content/uploads/2017/04/V-01-No-03-hukum-perseroan-terbatas-dan-perkembangannya-di-indonesia-teguh-pangestu-dan-nurul-aulia.pdf>
- Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rahayu, W. T. (2016). *PROPOSAL PELAKSANAAN KEGIATAN MAGANG (DEPARTEMEN ILMU HUBUNGAN INTERNASIONAL FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK)*. UNIVERSITAS AIRLANGGA.
- Sumardiono. (2014). *Apa Itu Homeschooling*. PT Gramedia.