

Transforming Student Competencies through MBKM Internship at “The Karanie” Hotel Yogyakarta

Transformasi Kompetensi Mahasiswa melalui Magang MBKM Desain Interior Hotel “The Karanie” Yogyakarta

Mega Triska Yuliana¹, Cindy Meiliana Tandyo², Primastiti Wening Mumpuni³.

^{1,2,3}Institut Seni Indonesia Surakarta

Email: triskamega69@gmail.com¹, cindymeilianatandyo@gmail.com², primastiti@isi-ska.ac.id³

Abstract

The interior design process at The Karanie Hotel Yogyakarta is dynamic, influenced by evolving concepts and tight deadlines, which impose significant pressure. This scenario was experienced during the MBKM internship program, aimed at providing students with hands-on experience in real-world interior design projects. The focus of the internship was to maximize the application of interior design theories at PT. Vastu Astri Pradana. One of the primary challenges encountered was adapting to the klien's constantly changing preferences. This issue was addressed through continuous communication, prompt action on tasks, and efficient handling of changes to facilitate the klien's decision-making process. The MBKM Internship Program aims to bridge the gap between academic learning and professional practice, better preparing students for the realities of the workforce. The disparity between academic and professional environments often poses adaptation challenges for students. Participation in programs like the MBKM Independent Internship offers students an early insight into the working world through direct practice. The internship was conducted using qualitative methods, including observation, interviews, and literature review. The experience gained from the MBKM Internship Program has significantly contributed to students' mental development and accelerated their practical knowledge. Additionally, the program has provided valuable insights beneficial for both students and the campus.

Keywords: *Interior Design, MBKM Internship, Qualitative Methods, Professional Development*

Abstrak

Proses desain interior di The Karanie Hotel Yogyakarta bersifat dinamis, dipengaruhi oleh konsep yang terus berkembang dan tenggat waktu yang ketat, yang memberikan tekanan yang signifikan. Skenario ini dialami selama program magang MBKM, yang bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam proyek desain interior di dunia nyata. Fokus dari program magang ini adalah untuk memaksimalkan penerapan teori-teori desain interior di PT.Vastu Astri Pradana. Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah beradaptasi dengan preferensi klien yang terus berubah. Masalah ini diatasi melalui komunikasi yang berkesinambungan, tindakan yang cepat dalam mengerjakan tugas, dan penanganan perubahan yang efisien untuk memfasilitasi proses pengambilan keputusan klien. Program Magang MBKM bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara pembelajaran akademis dan praktik profesional, sehingga mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi dunia kerja dengan lebih baik. Perbedaan antara lingkungan akademis dan profesional sering

kali menimbulkan tantangan adaptasi bagi mahasiswa. Partisipasi dalam program seperti Magang Mandiri MBKM memberikan wawasan awal tentang dunia kerja melalui praktik langsung. Program magang ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, termasuk observasi, wawancara dan studi literatur. Pengalaman yang diperoleh dari Program Magang MBKM telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan mental mahasiswa dan mempercepat wawasan berharga yang bermanfaat bagi mahasiswa dan kampus.

Kata Kunci: Desain Interior, Magang MBKM, Metode Kualitatif, Pengembangan Profesional.

1. PENDAHULUAN

Magang dalam desain interior merupakan tahap krusial dalam perjalanan profesional seorang desainer interior. Magang berfungsi sebagai proses belajar untuk menjadi ahli melalui kegiatan praktik nyata. Selama magang, mahasiswa bekerja sebagai tenaga kerja di instansi atau perusahaan, sehingga mampu menyerap berbagai pengalaman kerja yang sesungguhnya (Rusidi, 2006).

Sesuai dengan pelaksanaan magang, ruang lingkup yang dikerjakan mencakup perencanaan interior proyek Hotel The Karanie Yogyakarta. Menurut Sulastiyono (2011) hotel adalah suatu perusahaan yang dikelola oleh pemiliknya dengan menyediakan pelayanan makanan, minuman, dan fasilitas kamar untuk tidur kepada orang-orang yang melakukan perjalanan dan mampu membayar dengan jumlah yang wajar sesuai dengan pelayanan yang diterima tanpa adanya perjanjian khusus.

Keikutsertaan mahasiswa dalam program magang ini berdampak pada pengalaman langsung yang diperoleh dalam mengerjakan suatu proyek interior yang berkaitan dengan perencanaan dan pelaksanaan. Mengingat manfaat penting tersebut,

mahasiswa diwajibkan mengikuti program magang pada perusahaan yang telah disetujui oleh Program Studi Desain Interior FSRD di ISI Surakarta.

Penempatan mahasiswa pada program magang MBKM ini dilakukan di PT. Vastu Astri Pradana, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang konsultansi perencanaan arsitektur dan interior. Salah satu materi pekerjaan dalam program magang mahasiswa di PT. Vastu Astri Pradana adalah Perencanaan Interior Hotel The Karanie Yogyakarta. Konsep yang diaplikasikan pada perencanaan hotel tersebut adalah Konsep Klasik Modern, yang diterapkan pada seluruh unsur terkait dalam desain interior hotel.

Selain dilibatkan sebagai tim desain dalam perencanaan interior hotel tersebut, mahasiswa juga diberi kesempatan untuk menyumbangkan ide dan memecahkan masalah-masalah desain yang dihadapi selama proses perencanaan berlangsung. Mahasiswa memperoleh pengalaman langsung terkait konsep, pembuatan gambar kerja, penentuan gaya dan tema, penentuan material, gambar tiga dimensi, hasil rendering, mempersiapkan presentasi, dan lain sebagainya.

Studi perencanaan interior ini

bertujuan untuk mempelajari dan memahami komponen desain yang penting dalam membuat ruang yang fungsional, estetis dan nyaman bagi penghuninya. Diharapkan hasil penelitian ini akan menghasilkan pedoman dan saran desain yang dapat diterapkan pada berbagai jenis ruang interior.

Secara keseluruhan, penelitian ini sangat penting bagi industri desain interior. Studi ini tidak hanya menambah informasi tentang penelitian sebelumnya tentang perencanaan interior, tetapi juga memberikan perspektif praktis yang dapat digunakan oleh desainer interior dalam berbagai proyek. Desainer dapat membuat ruang yang lebih nyaman, fungsional dan estetis dengan memahami prinsip-prinsip desain yang efektif. Selain itu, penelitian ini menemukan tren dan inovasi terbaru, yang membantu desainer tetap relevan dan kompetitif di pasar yang terus berubah. Secara keseluruhan, penelitian ini meningkatkan kualitas desain interior, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas hidup penghuni.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian pada perencanaan interior hotel ini menggunakan metode kualitatif, dengan melibatkan diri secara langsung pada kasus. Teknik yang digunakan dalam metode ini adalah teknik observasi, wawancara dan kepustakaan. Menurut Basrowi (2012) teknik observasi merupakan suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Pengumpulan data

dilakukan dengan pengamatan secara langsung pada perencana yang bersangkutan dengan melakukan pencatatan kegiatan yang dilakukan pada laporan mingguan khususnya mengenai kegiatan teknis dan non teknis pada perancangan proyek tersebut.

Teknik kedua yang dipakai adalah wawancara, pada metode ini peneliti dan responden berhadapan langsung (*face to face*) untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian, dengan melakukan wawancara dengan pemilik konsultan, maka dapat diperoleh informasi mengenai struktur organisasi, spesifikasi proyek hingga proses bekerja dalam menangani suatu proyek (Lexy, 2017).

Teknik ketiga yaitu kepustakaan, digunakan untuk mencari literatur yang diperlukan sebagai data komparatif yang didapatkan dari berbagai sumber kepustakaan untuk memperoleh teori-teori dan mempelajari peraturan-peraturan yang berhubungan dengan penulisan serta meninjau kebenaran data yang diperoleh di lapangan (Danandjaja, 2014).

Penelitian pada perencanaan interior hotel ini menggunakan metode kualitatif karena memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang pengalaman, persepsi, dan kebutuhan tamu hotel. Dengan menggunakan teknik seperti observasi dan kepustakaan, peneliti dapat mengeksplorasi berbagai faktor yang mempengaruhi kenyamanan dan

kepuasan tamu hotel. Metode kualitatif juga memberikan fleksibilitas dalam pengumpulan data, memungkinkan peneliti menyesuaikan faktor-faktor yang mempengaruhi kenyamanan dan kepuasan tamu (Creswell, 2013).

Pemilihan narasumber yang tepat untuk penelitian ini sangat penting untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam dan beragam. Kriteria utama untuk memilih narasumber adalah pengalaman, keahlian, dan relevansi dengan desain interior yang sedang diteliti. Sumber informasi yang ideal adalah mereka yang memiliki pemahaman mendalam tentang hal-hal berikut:

1. Pengalaman yang signifikan dalam merancang atau mengelola implementasi desain interior, terutama di lingkungan hotel, memungkinkan mereka untuk memberikan perspektif yang dapat diandalkan dan informasi yang dapat diandalkan tentang masalah, solusi dan hasil dari keputusan desain.
2. Memahami tren dan teknologi terbaru dalam desain interior sangat penting. Penelitian ini memiliki banyak aset berharga, termasuk sumber daya yang dapat memberikan informasi tentang inovasi terkini, bahan yang ramah lingkungan dan teknologi yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna.
3. Sangat penting bagi narasumber untuk berkomunikasi dengan jelas dan terstruktur. Kemampuan komunikasi yang baik akan memastikan bahwa wawancara memberikan informasi yang relevan dan dapat dipahami dengan baik,

dan akan memungkinkan diskusi yang mendalam tentang berbagai aspek desain interior.

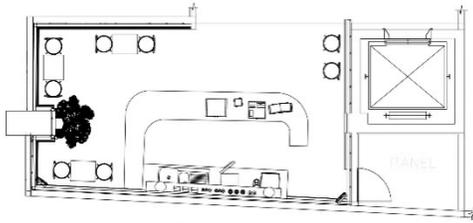
Dengan memilih narasumber berdasarkan kriteria ini, peneliti akan mendapatkan berbagai sudut pandang yang diperlukan untuk mengembangkan pemahaman yang menyeluruh tentang bagaimana desain interior dapat mempengaruhi pengalaman dan kenyamanan pengguna dalam konteks spesifik hotel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a) Keinginan *Klien* yang Berubah-ubah

Pengetahuan mendasar yang didapatkan selama magang adalah menghadapi keinginan klien yang berubah-ubah dalam berbagai aspek seperti konsep, tata letak (*layout*), material, bentuk furnitur, pencahayaan, dan penghawaan. Dalam menghadapi kendala tersebut, mahasiswa memperoleh pengetahuan dan menguasai berbagai konsep penting yang membantu mereka menjadi desainer yang lebih kompeten dan reflektif. Kemampuan ini memungkinkan mahasiswa memberikan berbagai alternatif kepada klien untuk memenuhi keinginannya. Selain itu, pengalaman ini juga menumbuhkan rasa kesabaran dan kegigihan dalam diri mahasiswa.

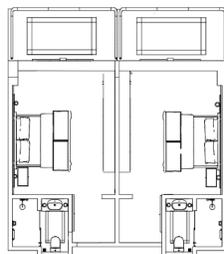
Tahap awal dalam proses perencanaan interior Hotel “The Karanie” Yogyakarta adalah mengerjakan gambar kerja dua dimensi menggunakan software Autocad, dimulai dari area coffee shop dan kamar standar.



Gambar 1. Layout *Coffe Shop*
(Sumber: Yuliana, 2024)



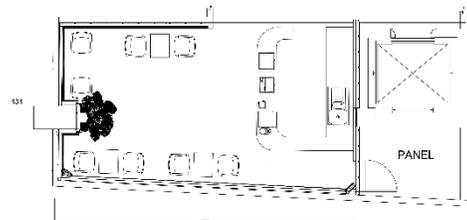
Gambar 4. Realisasi 3D Kamar
Standar
(Sumber: Yuliana, 2024)



Gambar 2. Layout Kamar Standar
(Sumber: Yuliana, 2024)

Hasil gambar sering kali memerlukan perbaikan dari segi tata letak dan material, mengingat klien belum merasa cocok dengan hasil tersebut. Revisi dilakukan pada penataan interior kamar dan *coffee shop*. Hasil revisi akhirnya diterima oleh klien setelah beberapa kali proses revisi, dan selanjutnya dibuat gambar tiga dimensi dari *layout* yang mendapat persetujuan.

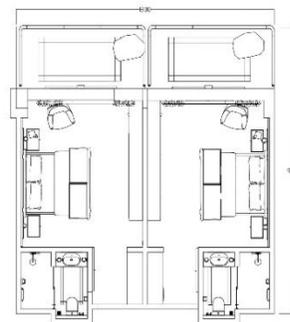
Selanjutnya, gambar tiga dimensi dikerjakan menggunakan *software* Sketchup berdasarkan gambar kerja yang sudah ada dengan konsep Klasik Modern. Setelah tampilan konsep tersebut dirasa sesuai, dilakukan rendering yang terlihat pada gambar-gambar berikut.



Gambar 5. Revisi Layout *Coffee Shop*
(Sumber: Penulis, 2024)



Gambar 3. Realisasi 3D *Coffe Shop*
(Sumber: Penulis, 2024)



Gambar 6. Revisi Layout Kamar
Standar
(Sumber: Yuliana, 2024)

Berikut adalah gambar 3D dari *layout* yang telah disetujui oleh klien.



Gambar 7. Rendering 3D *Coffee Shop* Setelah Revisi
(Sumber: Yuliana, 2024)



Gambar 8. Rendering 3D Kamar Standar Setelah Revisi
(Sumber: Yuliana, 2024)

Para desainer sering menghadapi tantangan besar ketika keinginan klien berubah. Inspirasi baru dari majalah atau media sosial serta saran dari teman dan keluarga adalah beberapa sumber fenomena ini. Perubahan ini juga disebabkan oleh ketidakjelasan awal tentang kebutuhan dan keinginan khusus. Selain itu, klien sering kali dipaksa untuk mengubah preferensi mereka karena perubahan anggaran atau kekhawatiran biaya.

Perubahan terus-menerus ini dapat menyebabkan proyek tertunda, lebih banyak biaya, dan kekecewaan dari kedua belah pihak. Oleh karena itu, penting bagi desainer untuk

menerapkan proses pengambilan keputusan yang jelas dan komunikasi yang efektif sejak awal proyek untuk mengelola harapan klien dan mengurangi kesalahan.

Berdasarkan pengalaman yang diperoleh selama magang, penting bagi desainer untuk mengembangkan beberapa keterampilan berikut:

1. Komunikasi yang terbuka dan transparan antara desainer dan klien sangat penting untuk memahami kebutuhan dan preferensi klien. Diskusi yang rutin dan *update* berkala dapat membantu mengidentifikasi perubahan lebih awal dan mengurangi potensi kesalahpahaman.
2. Desainer harus siap untuk menghadapi perubahan dan mampu menyesuaikan rencana dengan cepat tanpa mengorbankan kualitas desain. Ini termasuk memiliki beberapa alternatif desain yang siap digunakan jika ada perubahan mendadak dari klien.
3. Pengelolaan waktu dan sumber daya yang efektif dapat membantu meminimalkan dampak perubahan yang tidak terduga. Desainer sebaiknya membuat *timeline* yang realistis, anggaran yang fleksibel, dan menyediakan *buffer* waktu untuk mengakomodasi revisi.

b) Materi Pekerjaan yang Tidak Berurutan

Mahasiswa magang dituntut untuk siap dengan materi pekerjaan yang tidak berurutan ketika kegiatan magang berlangsung. Kegiatan-kegiatan magang

seperti membuat tiga dimensi, revisi, atau mendesain dilakukan berdasarkan prioritas harian. Kegiatan mendadak sering kali berbeda dengan target yang telah ditetapkan sebelumnya. Contohnya, pekerjaan yang telah disiapkan dengan baik bisa berubah jika klien tidak setuju dengan paparan ide desain yang disampaikan. Hal ini dapat terjadi berkali-kali sehingga menimbulkan tekanan. Namun, mahasiswa akhirnya mampu beradaptasi dengan tekanan tersebut, yang memberikan keterampilan baru dalam menghadapi tekanan pada suatu proyek perencanaan.

Dalam proyek desain interior, materi pekerjaan yang tidak berurutan dapat menyebabkan berbagai masalah signifikan. Kurangnya perencanaan dan koordinasi antara pihak-pihak yang terlibat sering kali menyebabkan ketakteraturan dalam urutan kerja. Ini dapat menyebabkan proyek tertunda karena satu tahap tidak dapat dilanjutkan hingga tahap sebelumnya selesai dengan benar. Ketidaksesuaian dengan jadwal proyek dapat menyebabkan perbaikan atau pekerjaan ulang yang diperlukan, yang dapat meningkatkan biaya proyek. Ketakteraturan ini juga dapat mengurangi kualitas desain akhir karena beberapa elemen mungkin tidak terpasang dengan benar atau tidak sesuai dengan rencana desain awal. Oleh karena itu, untuk menjamin kelancaran proses desain interior dan hasil yang memuaskan, sangat penting memiliki rencana kerja yang terorganisir dan sistematis serta

komunikasi yang efektif antara semua pihak terkait.

Temuan ini memberikan beberapa *insight* penting, yaitu:

1. Perencanaan dan koordinasi yang lebih baik untuk menghindari ketakteraturan.
2. Meskipun perencanaan adalah kunci, fleksibilitas dalam menghadapi perubahan mendadak juga penting.
3. Memprioritaskan tugas-tugas dan mengelola waktu dengan efisien agar pekerjaan tepat waktu, meskipun terjadi perubahan tak terduga di tengah jalan.
4. Melakukan evaluasi untuk peningkatan di masa depan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa menghadapi keinginan klien yang berubah-ubah serta materi pekerjaan yang tidak berurutan merupakan tantangan signifikan dalam proyek desain interior. Mahasiswa magang memperoleh pengetahuan mendalam dan keterampilan praktis dalam mengelola perubahan dan ketidakpastian ini.

a) Keinginan Klien yang Berubah-ubah

Pengalaman ini mengajarkan pentingnya komunikasi yang efektif dan transparan dengan klien. Desainer harus fleksibel dan siap dengan beberapa alternatif desain, serta mampu mengelola waktu dan sumber daya dengan efisien untuk mengakomodasi perubahan mendadak tanpa mengorbankan kualitas desain.

b) Materi Pekerjaan yang Tidak Berurutan

Kurangnya perencanaan dan koordinasi sering kali menyebabkan ketakteraturan dan penundaan proyek. Desainer harus mampu membuat perencanaan yang matang, berkoordinasi dengan baik, dan tetap fleksibel menghadapi perubahan tak terduga. Evaluasi dan pembelajaran berkelanjutan juga penting untuk peningkatan di masa depan.

Secara keseluruhan, pengalaman magang ini memberikan keterampilan praktis yang berharga bagi mahasiswa, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dalam karier profesional sebagai desainer interior. Implementasi strategi komunikasi yang efektif, perencanaan yang baik, dan adaptabilitas adalah kunci untuk keberhasilan proyek desain interior.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah dibuat, berikut adalah beberapa saran objektif untuk meningkatkan kualitas proyek desain interior dan pengalaman magang mahasiswa:

a) Penguatan Komunikasi

Penting untuk mengadakan pelatihan komunikasi khusus untuk mahasiswa. Hal ini akan menunjang efektivitas komunikasi dengan klien sehingga mempermudah pemahaman dan pengelolaan harapan klien

Selain itu, menerapkan sistem umpan balik yang teratur antara klien dan mahasiswa sehingga setiap perubahan dapat segera diakomodasi.

b) Perencanaan dan Koordinasi yang Lebih Baik

Untuk memudahkan pelacakan progres, sebaiknya kedua pihak (klien dan mahasiswa magang) memanfaatkan *software* manajemen proyek. Selain itu, rapat koordinasi antara tim desain dan pihak terkait harus dilakukan secara berkala. Dengan begitu, semua pihak memahami rencana dan jadwal proyek.

c) Fleksibilitas dan Adaptabilitas

Perubahan adalah hal yang sering terjadi dalam tahap perencanaan. Maka dari itu, sebaiknya mahasiswa melakukan simulasi proyek agar mampu beradaptasi dengan cepat. Selain itu, mahasiswa yang berperan sebagai desainer sebaiknya memiliki strategi alternatif desain sehingga siap digunakan jika ada perubahan mendadak dari klien, sehingga proyek tetap bisa berjalan tanpa hambatan signifikan.

d) Manajemen Waktu dan Sumber Daya

Untuk mengatasi perubahan yang terduga, *timeline* harus dibuat serealistis mungkin dan tetap fleksibel. Berikan juga ruang untuk *time buffer* sehingga revisi atau perubahan tak terduga terakomodasi tanpa mengorbankan jadwal.

e) Evaluasi dan Pembelajaran Berkelanjutan

Mengadakan sesi evaluasi setelah proyek selesai akan memberikan ruang untuk perbaikan di masa depan. Selain itu, setiap proyek harus terdokumentasi

dengan baik sehingga dapat dijadikan panduan dan referensi untuk proyek anak magang berikutnya.

Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan mahasiswa dapat meningkatkan keterampilan praktis mereka dan lebih siap menghadapi tantangan dalam dunia kerja sebagai desainer interior profesional.

DAFTAR PUSTAKA

- Rusidi. (2006). *Metodologi Penelitian*, Diktat Perkuliahan, Bandung: PPS Unpad.
- Sulastiyono. (2011). *Manajemen Penyelenggaraan Hotel: Manajemen Hotel Bandung*: Alfabeta.
- Basrowi. (2012). *Manajemen Pendidikan Penelitian*. Penerbit Insan Cendekia.
- Lexy J. Moleong. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset. Hal 186.
- Danandjaja, J. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan. Antropologi Indonesia*.
- Creswell W. John. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.