

***INTERIOR DESIGN OF CLASSIC THEME RESIDENCE IN  
THE IMPLEMENTATION OF INTERNSHIPS AT CV.  
EQUIPMENT INDONESIA PERKASA***

**PERANCANGAN DESAIN INTERIOR RUMAH TINGGAL  
TEMA CLASSIC DALAM PELAKSANAAN MAGANG PADA CV.  
EQUIPMENT INDONESIA PERKASA**

**Fernanda Dwi Cahyani<sup>1</sup>, Rachel Aulia Asy Syifa<sup>2</sup>, Putri Sekar Hapsari<sup>3</sup>,  
Tri Prasetya Utomo<sup>4</sup>.**

<sup>1,2,3,4</sup>Institut Seni Indonesia Surakarta, Indonesia

Email: [fernandadwi19@std.isi-ska.ac.id](mailto:fernandadwi19@std.isi-ska.ac.id)<sup>1</sup>, [rchlsyifa01@gmail.com](mailto:rchlsyifa01@gmail.com)<sup>2</sup>, [putri@isi-ska.ac.id](mailto:putri@isi-ska.ac.id)<sup>3</sup>, [triprasetyo@isi-ska.ac.id](mailto:triprasetyo@isi-ska.ac.id)<sup>4</sup>

***Abstract***

*The Independent Campus Internship Program is an initiative from the Ministry of Education and Culture which aims to bridge the gap between theory learned on campus and practice in the world of work. The Independent Campus Learning Program (MBKM) FSRD internship/work practice scheme held by the Indonesian Institute of the Arts Surakarta, is implemented with the aim of providing opportunities for students to be able to apply the knowledge they have learned during the lecture process in the real world of work. The internship program is implemented for 4 (four) months, 15 (fifteen) weeks, starting from March 13 2024 to June 28 2024. The student internship activity schedule starts at 09.00 - 16.00 WIB, from Monday to Friday. Through the guidance of mentors from CV. Equipment Indonesia Perkasa, students gain new skills and industry insight relevant to their field of study. The results of this program are expected to show increased student competency and work readiness, as well as gaining a lot of new knowledge during the process of working on the project.*

**Keywords:** *Classic. Design, Internship, MBKM, Residence.*

**Abstrak**

Program Magang Kampus Merdeka merupakan inisiatif dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara teori yang dipelajari di kampus dengan praktik di dunia kerja. Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) FSRD skema magang/praktik kerja yang diadakan oleh Institut Seni Indonesia Surakarta, dilaksanakan dengan tujuan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat mengaplikasikan ilmu yang sudah dipelajari selama proses perkuliahan dalam dunia kerja yang sesungguhnya. Program magang dilaksanakan selama 4 (empat) bulan, 15 (lima belas) minggu, mulai dari tanggal 13 Maret 2024 sampai dengan 28 Juni 2024. Jadwal kegiatan magang mahasiswa dimulai pada pukul 09.00 - 16.00 WIB, dari hari Senin hingga Jumat. Melalui bimbingan para mentor dari CV. Equipment Indonesia Perkasa, mahasiswa memperoleh keterampilan baru dan wawasan industri yang relevan dengan bidang studi mereka. Hasil dari program ini diharapkan menunjukkan peningkatan kompetensi dan kesiapan kerja mahasiswa, serta banyak memperoleh ilmu pengetahuan baru selama proses mengerjakan proyek.

**Kata Kunci:** *Classic. Desain, Interior Rumah Tinggal, Magang, MBKM.*

## 1. PENDAHULUAN

Magang merupakan suatu proses pembelajaran untuk menjadi ahli melalui kegiatan praktik langsung. Magang juga merupakan proses mempraktikkan pengetahuan dan keterampilan untuk memecahkan masalah dalam dunia nyata. Dalam pelaksanaan program magang/praktik kerja program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Perguruan Tinggi menyelenggarakan, mendanai, dan mengeksekusi program MBKM secara mandiri tanpa intervensi dari Kementerian Pendidikan Budaya Riset dan Teknologi, sehingga Perguruan Tinggi memiliki kebebasan untuk menyelenggarakan program dengan ketentuan regulasi, pendanaan, linimasa, dan kebutuhan dokumentasi yang ditentukan oleh Perguruan Tinggi itu sendiri. Tujuan dari program MBKM Mandiri adalah untuk memaksimalkan peluang mahasiswa dalam memperoleh pengalaman di luar lingkungan kampus untuk persiapan karir mereka di masa yang akan datang. (Kementerian Pendidikan, 2022).

Sesuai dengan pelaksanaan magang, maka ruang lingkup yang dikerjakan adalah perancangan interior rumah tinggal. Rumah tinggal merupakan sebuah bangunan yang memiliki arti sangat penting bagi kehidupan manusia. Menurut Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1992 tentang Perumahan dan Permukiman, rumah merupakan sebuah bangunan yang dapat berfungsi sebagai tempat tinggal atau hunian dan sarana pembinaan keluarga (Richard, 2021). Rumah tinggal memiliki fungsi dapat dibagi ke dalam dua sisi yaitu, dari segi fisik

dan psikologis. Berdasarkan segi fisiknya, rumah dapat berfungsi sebagai tempat untuk beristirahat dan berlindung bagi penghuninya dari cuaca yang terdapat di luar bangunan tersebut, seperti dari panas dan hujan. Sedangkan dari segi psikologisnya, rumah dapat berfungsi untuk membuat penghuninya merasa nyaman, tenang, damai, serta tenang saat berada di dalamnya.

Menurut Francis D. K. Ching, desain interior adalah perencanaan tata letak serta perancangan ruang bagian dalam pada suatu bangunan. Jadi, secara fisik, bangunan dapat berfungsi untuk memenuhi setiap kebutuhan mendasar hunian sebagai tempat berlindung dan bernaung. Selain itu, desain interior bisa mempengaruhi pemikiran, atmosfer hati serta karakter pemiliknya. Desain interior juga ditujukan agar bisa memudahkan penghuninya dalam menentukan, mengatur aktivitas, dan mengekspresikan ide. Dengan adanya desain interior masyarakat dapat memperhatikan elemen-elemen pada bagian dalam rumah tinggal mereka, seperti elemen lantai, dinding, plafon, pencahayaan, bukaan dan elemen interior lainnya.

Penempatan mahasiswa pada program magang/praktek kerja ini adalah di CV. Equipment Indonesia Perkasa, sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang perencanaan interior. Materi pekerjaan yang diberikan kepada mahasiswa magang/ praktek kerja adalah Perencanaan Interior Rumah Tinggal konsep yang digunakan untuk perencanaan perancangan interior rumah tinggal ini adalah *classic*, konsep ini digunakan hampir untuk keseluruhan desain interior rumah

tinggal rumah Tn. Verly.

## 2. METODE PENELITIAN

Kegiatan Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) FSRD, skema magang/praktek kerja pada CV. Equipment Indonesia Perkasa, dilaksanakan selama 4 (empat) bulan, yang dimulai dari Bulan Maret 2024 hingga bulan Juni 2024. Pelaksanaan jadwal kerja mahasiswa magang yaitu berlangsung dari hari Senin hingga hari Jum'at dimulai pukul 09.00 - 16.00 WIB. Dalam pelaksanaan kegiatan magang/ praktek kerja, mahasiswa diwajibkan mengikuti segala jenis peraturan perusahaan yang berlaku demi berlangsungnya kegiatan magang dengan baik.

Adapun beberapa langkah yang diambil penulis dalam melengkapi data yang dibutuhkan dalam penyusunan, antara lain adalah sebagai berikut (Raco, 2010, dalam Dinata 2022):

- 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 artikel dan laporan magang/ praktek kerja serta digunakan dalam mengumpulkan informasi untuk menyelesaikan suatu *project* di lapangan.
- b. Metode observasi atau 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 yang bersumber dari buku ilmiah, laporan penelitian, katalog, artikel, situs web, literatur buku-buku yang di dapat dari jurnal dan artikel yang berkaitan dengan tugas perancangan yang diberikan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN



(Gambar 1 : Logo CV. Equipment Indonesia Perkasa)

(Sumber : Dokumen Equipindo)

CV. Equipment Indonesia Perkasa beralamat di Perumahan Solo Paradise Town House Nomor 7 Warungwatu, Desa/Kelurahan Singopuran, Kec. Kartasura, Kab. Sukoharjo, Provinsi Jawa Tengah. Bentuk usaha dari perusahaan CV. Equipment Indonesia Perkasa adalah CV (*Commanditaire Vennootschap*) atau perusahaan Persekutuan Komanditer. Persekutuan Komanditer adalah salah satu bentuk badan usaha swasta yang didirikan oleh dua orang atau lebih untuk menjalankan usaha

secara terus menerus. Maksud dan tujuan CV. Equipment Indonesia Perkasa, yaitu berusaha dalam bidang:

- a. Jasa penyelenggara *event* khusus (*Special event*);
- b. Jasa Penyelenggara pertemuan, perjalanan insentif, konferensi dan pameran (MICE);
- c. Jasa boga untuk suatu *event* tertentu (*event catering*);
- d. Dekorasi interior;
- e. Industri barang dari semen dan kapur untuk konstruksi;
- f. Konstruksi bangunan sipil lainnya;
- g. Industri pengolahan lainnya
- h. Instalasi listrik;
- i. Instalasi konstruksi lainnya.

Selama pelaksanaan kegiatan magang/ praktik kerja di CV. Equipment Indonesia Perkasa, penulis sebagai *intern* (anak magang) diberikan banyak *project* untuk dikerjakan, salah satu contohnya adalah perancangan Interior Rumah Tinggal Tn. Verly dengan gaya, tema dan konsep *classic*. Proyek rumah tinggal dengan klien Tuan Verly merupakan sebuah bangunan rumah tinggal yang didesain dengan konsep *classic*. Desain interior rumah tinggal Tuan Verly ini didesain dengan menggunakan gaya desain *classic*. Gaya desain *classic* tersebut merupakan sebuah gaya desain yang memiliki kesan elegan, mewah, dan penuh dengan detail. *Pallate* warna pada tema interior *classic* ini menggunakan dominasi warna putih.

Pada tahap awal sebelum perancangan, didapatkan beberapa referensi desain terkait dengan desain seperti apa yang diinginkan oleh pihak klien dan pihak dari perusahaan. Rumah tinggal milik Tuan Verly ini terdiri dari lima lantai, dengan

cakupan pekerjaan perancangan desain interior pada lantai dua dan lantai tiga. Cakupan pekerjaan perancangan interior pada rumah Tuan Verly, dikerjakan pada bagian interior kamar anak pertama, kamar anak bayi, ruang kerja atau kantor, ruang keluarga, ruang bermain anak, dan ruang untuk *gym*. Setelah referensi untuk desain tiap ruangan didapatkan, kemudian mulai pada tahap pengukuran site dan perancangan 3D modelling di aplikasi sketchup. Berikut beberapa desain yang telah diselesaikan untuk desain interior rumah tinggal Tuan Verly.

- a. Kamar anak pertama  
Desain interior kamar anak pertama dengan konsep *classic* memberikan suasana yang elegan, mewah, dan nyaman. Konsep ini menggabungkan elemen-elemen yang menciptakan ruang yang indah dan berkelas. *Furniture* dalam desain *classic* ditandai dengan detail ukiran dan bentuk yang mewah. Tempat tidur besar, memiliki *side table* dengan lampu meja yang mewah, meja belajar, dan lemari dengan ornamen *classic* yang menjadi fokus utama. Penataan *furniture* harus memperhatikan kenyamanan dan fungsionalitas, dengan tempat tidur sebagai pusat perhatian di ruangan. Pada bagian dinding terdapat *backdrop* TV dengan material *granite slab* bermotif *marmer gold carara* dan terdapat lampu dinding mewah di sebelah *backdrop TV*.



(Gambar 2 : 3D Rendering Kamar Anak Pertama)  
(Sumber : Dokumen Penulis)



(Gambar 3 : 3D Rendering Kamar Anak Pertama)  
(Sumber : Dokumen Penulis)

b. kamar anak bayi

Projek kamar bayi dengan ukuran 3x4 meter menerapkan konsep tema dan gaya *classic*. Pada projek kali ini ruangan akan didesain menjadi kamar anak bayi, letak kolom berada di sudut ruangan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, terdapat beberapa alternatif sketsa desain *layout* untuk ruangan kamar bayi ini, yang kemudian menutupi kolom dengan lemari *cabinet custom*. *Cabinet custom* ditempatkan pada dua sisi pojok ruangan. Di sisi tengahnya adalah *box* bayi dan di sisi kanan dan kiri adalah kursi menyusui ibu dan *cabinet* ganti popok serta terdapat sofa sedang. Nuansa kamar bayi adalah *white classic* dengan *lighting* yang dominan lebih warm. Pada projek ini konsep *classic* ditonjolkan dengan peletakan *moulding* pada dinding, *ceiling*, maupun *plint* pada lantai. Pemilihan lampu pada *ceiling* maupun lampu pada

dinding adalah dominan lebih kuning untuk nuansa lebih hangat dalam ruang anak bayi tersebut. Pemilihan lampu gantung juga memperhatikan nuansa *classic* yang elegan namun tetap menonjolkan kesan *classic* pada ruangan. Berikut desain yang sudah diselesaikan untuk interior kamar bayi rumah Tn. Verly.



(Gambar 4 : 3D Rendering Kamar Anak Bayi)  
(Sumber : Dokumen Penulis)

c. Ruang Bermain Anak

Pada desain ruang bermain anak, tantangan yang ditemui adalah letak *layout* ruang bermain yang berada di tengah ruangan. Perhatian khusus dalam desain ruang bermain ini adalah memiliki banyak *cabinet* penyimpanan dan *spot* untuk tempat televisi. Terdapat jendela dan pintu berbentuk melengkung di atas, desain paten dari jendela dan pintu yang berbentuk melengkung di atasnya ini yang kemudian menjadikan inspirasi desain untuk *backdrop* TV dan ambalan penyimpanan ruang bermain anak. Pemilihan lampu gantung pada ruang bermain anak ini menggunakan lampu gantung yang lebih modern tapi tetap menonjolkan kesan *classic* pada ruangan. Pintu untuk *cabinet* penyimpanan memakai *wall panel* dengan *finishing* HPL warna abu-abu muda. Pemilihan *wall panel* ini untuk ragam desain pada ruang bermain anak tersebut

supaya tidak monoton dengan penggunaan desain *moulding classic*. Berikut desain yang sudah diselesaikan untuk ruang bermain anak.



(Gambar 5 : 3D Rendering Ruang Bermain Anak)  
(Sumber : Dokumen Penulis)

#### d. Ruang Keluarga

Proyek ruang keluarga menerapkan konsep *classic*. Pada interior ruangan rumah Tuan Verly, terdapat banyak sekali kolom dengan ukuran besar sehingga diarahkan untuk menyembunyikan kolom dengan membuat rak dan *backdrop* TV pada dinding yang terdapat kolom besar. Kemudian untuk dinding yang lain diberikan *moulding* yang cocok dengan tema *classic* dengan dekorasi ornamen berbentuk bunga berwarna emas di tengah *moulding*, juga lampu dinding di samping ornamen bunga. *Palet* warna yang digunakan adalah putih dan aksen kayu. Untuk *backdrop* TV akan dipasang 2 (dua) *granite slap* dengan ukuran 120x240 cm. Berikut desain yang sudah diselesaikan untuk ruang keluarga.



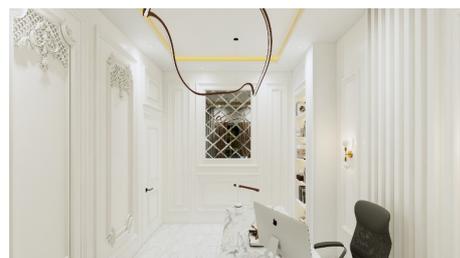
(Gambar 6 : 3D Rendering Ruang Keluarga)  
(Sumber : Dokumen Penulis)



(Gambar 7 : 3D Rendering Ruang Keluarga)  
(Sumber : Dokumen Penulis)

#### e. Ruang Kerja/Kantor

Desain interior ruang kerja atau kantor dengan konsep *classic* menawarkan nuansa elegan, formal, dan abadi yang mencerminkan kesan profesional dan berkelas. Rencana awal pada mencakup tata letak, skema warna, dan pemilihan elemen-elemen utama yang akan digunakan. material yang digunakan untuk bagian lantai adalah marmer yang menambahkan kesan mewah. Palet warna yang digunakan merupakan warna putih, krem dan emas. *Furniture* yang digunakan adalah meja kerja, lemari buku klasik dan *cabinet* dengan ukiran halus yang ditempatkan di sekeliling ruangan, dekorasi cermin besar pada dinding, penambahan tirai berat dengan warna coklat, serta Lampu gantung dengan desain klasik memberikan penerangan yang cukup dan menambah keanggunan.



(Gambar 8 : 3D Rendering Kantor)  
(Sumber : Dokumen Penulis)



(Gambar 9 : 3D Rendering Kantor)  
(Sumber : Dokumen Penulis)

#### f. Ruang Gym

Desain interior ruang *gym* dengan konsep *classic* menggabungkan elemen-elemen elegan dan mewah untuk menciptakan ruang kebugaran yang berkelas dan nyaman. Konsep ini tidak hanya fokus pada fungsionalitas peralatan *gym* tetapi juga pada estetika ruang yang membuat pengguna merasa termotivasi dan bersemangat. Langkah pertama dalam perancangan desain adalah memahami kebutuhan dan preferensi klien serta ruang yang tersedia. Klien meminta agar ruangan memiliki cermin yang besar di ruang *gym* dan memiliki jendela yang luas menghadap keluar. Material yang dipilih untuk lantai adalah marmer, skema palet warna yang digunakan adalah putih, *beige* yang memberikan suasana hangat dan mewah, klien meminta agar terdapat perapian buatan di dalam ruangan. *Furniture* dalam desain klasik *gym* ditandai dengan detail ukiran dan bentuk yang mewah. Peralatan *gym* seperti *treadmill*, sepeda statis, dan alat angkat beban ditempatkan secara simetris untuk memberikan kesan rapi dan teratur. Pencahayaan yang digunakan adalah

pencahayaan langsung dan juga lampu gantung penerangan yang cukup akan menambah estetika ruangan.



(Gambar 10 : 3D Rendering Gym)  
(Sumber : Dokumen Penulis)



(Gambar 11 : 3D Rendering Gym)  
(Sumber : Dokumen Penulis)

Selama mahasiswa mengerjakan proyek rumah tinggal Tuan Verly ini, dapat ditemukan beberapa kendala dan berupa akses yang terbatas terhadap informasi atau sumber daya yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas atau proyek. Kendala berikutnya adalah mengadaptasi diri dengan budaya kerja yang berbeda dari lingkungan akademis bisa menjadi tantangan dalam melaksanakan program magang.

Kendala berikutnya adalah proses kerja yang berbeda mengharuskan untuk memahami dan beradaptasi mengikuti proses kerja yang sudah ada di perusahaan, yang mungkin berbeda dengan yang diajarkan di kampus. Kendala berikutnya adalah terbatasnya pengalaman praktis dibandingkan dengan rekan kerja yang lebih berpengalaman dapat menyebabkan rasa kurang percaya diri. Kendala berikutnya adalah mengelola berbagai proyek secara

bersamaan dapat menjadi tantangan, terutama jika belum terbiasa dengan manajemen waktu yang baik. Menghadapi tenggat waktu yang ketat dapat menambah tekanan, memerlukan kemampuan untuk bekerja efisien dan efektif.

Kendala berikutnya adalah kemungkinan terjadi kesalahan dalam desain yang memerlukan revisi dan penyesuaian berulang kali. Kendala berikutnya adalah yang mahasiswa temukan juga dapat berupa dari segi penggunaan *device*/ perangkat yaitu laptop yang beberapa kali mengalami kendala dalam hal kecepatannya dikarenakan *file* yang sedang dikerjakan terlalu berat. Adanya hal tersebut, menjadi kendala dikarenakan menghambat atau memperlambat proses dari pengerjaan 3D *modelling* dan *rendering* proyek ini.

Namun, di samping kendala dan hambatan yang mahasiswa temui, mahasiswa juga mendapatkan banyak dukungan dan kekuatan dari pihak perusahaan selama pengerjaan proyek desain interior rumah tinggal Tuan Verly. Dukungan yang diperoleh tersebut dapat berupa pemberian arahan terkait dengan arahan untuk mendesain dan revisi desain untuk mewujudkan desain sesuai dengan yang diinginkan oleh pihak klien dan perusahaan. Dukungan tersebut, mendorong mahasiswa untuk menghasilkan desain yang baik serta sesuai dengan yang diinginkan pihak klien ataupun pihak perusahaan. Dukungan lainnya, yaitu berupa mahasiswa diberikan beberapa gambar-gambar yang dapat menjadi referensi dalam menciptakan perancangan desain interior pada rumah tinggal Tuan Verly ini, sesuai dengan yang diinginkan oleh klien.

Mahasiswa dapat secara cepat mendapatkan ide gambaran desain seperti apa yang akan dibuat dan menerjemahkannya ke dalam bentuk 3D *modelling* sesuai dengan yang klien inginkan. (Kelvin Darma Putra, I Wayan Balika Ika, 2023)

Adapun ilmu keterampilan yang diperoleh di kampus yang mendukung mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan magang/praktik kerja pada CV. Equipment Indonesia Perkasa, yaitu:

- a. Keterampilan komputer dalam mempelajari aplikasi seperti AutoCad dan Sketchup yang memudahkan dalam pengerjaan gambar perencanaan desain yang baik, meningkatkan akurasi, menghemat waktu dan uang, serta memudahkan dalam pengaturan skala.
- b. keterampilan bidang konstruksi, mendapat keterampilan gambar teknik secara umum bertujuan untuk menampilkan berbagai gambar konstruksi sebagai bahan pertimbangan dalam merencanakan struktur dan sistem di dalamnya.
- c. keterampilan gambar teknik, 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 secara teknikal dengan mudah

#### **4. KESIMPULAN**

Setelah penulis menjalankan proyek interior rumah tinggal Tn. Verly, dapat disimpulkan bahwa Proyek Rumah Tinggal Tuan Verly

merupakan sebuah rumah tinggal yang terdiri dari lima lantai dengan cakupan pengerjaan pada lantai dua dan lantai tiga. Pada proyek interior rumah tinggal, desain interior menggunakan tema dan gaya *Classic*. Hal tersebut diwujudkan dengan menerapkan *moulding-moulding* pada ceiling maupun dinding ruangan. Unsur *classic* lainnya juga diterapkan pada perpaduan unsur *furniture* yang dominan warna putih dengan perpaduan unsur *moulding* pada dinding. Simpulan lainnya yang penulis dapatkan, yaitu mahasiswa lebih mengetahui bagaimana proses setiap tahapan yang dikerjakan dalam menjalankan proyek di sebuah perusahaan, khususnya CV. Equipment Indonesia Perkasa. Tahapan pengerjaan proyek tersebut, berupa tahap diskusi, survei lokasi, perancangan desain konseptual, pengajuan proposal, dan pertimbangan klien. Pada saat mengerjakan perancangan 3D *modelling* proyek ini, mahasiswa mendapatkan banyak pengalaman dan wawasan yang dapat mengasah kemampuan mahasiswa baik secara *hardskill* yang berupa penggunaan Sketchup dan Enscape, maupun kemampuan secara *softskill* yaitu berupa bagaimana melatih kemampuan bekerja secara tim.

## SARAN

### 1. Saran bagi mitra kerja sama MBKM

Selama berlangsungnya kegiatan magang/praktik kerja, alangkah baiknya pihak mitra lebih rutin untuk memperkenalkan tempat *workshop* interior kepada mahasiswa agar dapat mengetahui proses pengerjaan

realisasi desain proyek yang sudah dikerjakan selama magang.

### 2. Saran Bagi Program studi

- a. Mengintegrasikan program magang ke dalam kurikulum secara lebih fleksibel, sehingga mahasiswa dapat mengikuti magang tanpa mengorbankan waktu untuk menyelesaikan studi.
- b. Menyediakan bimbingan dan konseling yang memadai bagi mahasiswa sebelum, selama, dan setelah magang untuk membantu mereka mengatasi tantangan yang mungkin dihadapi.
- c. Melatih dosen untuk menjadi pembimbing magang yang kompeten dan mampu memberikan bimbingan yang relevan dan efektif bagi mahasiswa.

### 3. Saran Bagi Mahasiswa

Dalam mengerjakan *project*, mahasiswa harus lebih banyak dalam mencari referensi 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

- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi, 2020. pengumuman: buku-panduan-merdeka-belajar-kampus-merdeka. [Online] Available at: <https://dikti.kemdikbud.go.id/> [Accessed 9 Juli 2024].
- Kelvin Darma Putra, I Wayan Balika Ika, I. G. M. R. (2023). Desain Interior Rumah Tinggal. *Jurnal Vastukara*, 3(1), 64–75.

- Komang, W. M. D. I., Gede, A. A. A., & ...  
(2022). *Pelaksanaan Program Mbkm Magang/Praktik Kerja Pada Pt. Esa International*.  
[http://repo.isi-dps.ac.id/4794/%0Ahttp://repo.isi-dps.ac.id/4794/1/ARTIKEL PELAKSANAAN PROGRAM MBKM MAGANG - WAHYU MAHENDRA.pdf](http://repo.isi-dps.ac.id/4794/%0Ahttp://repo.isi-dps.ac.id/4794/1/ARTIKEL%0APELAKSANAAN%0APROGRAM%0AMBKM%0AMAGANG%0A-WAHYU%0AMAHENDRA.pdf)
- Richard, T. (2021, Juli 10). Rumah Adalah Bangunan Tempat Tinggal. Lalu Apa saja Fungsinya? Berita 99.co.  
<https://berita.99.co/pengertian-rumah-adalah/> [Accessed 8 Juli 2024]
- Wicaksono, P. (2023, Januari 24) Pengertian desain interior menurut para ahli  
[https://www.qubisa.com/article /pengertian-desain-interior](https://www.qubisa.com/article/pengertian-desain-interior)