

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dalam rangka meningkatkan relevansi antara pendidikan, pembangunan, dan kebutuhan masyarakat, pemerintah mengeluarkan kebijaksanaan link and match, maksudnya adalah mendekatkan keterkaitan dan kesepadanan antara pengetahuan di perkuliahan dengan kebutuhan lapangan pekerjaan. Melalui kebijaksanaan ini, diperkuat keterkaitan antara pendidikan dan industri serta dunia usaha dalam perencanaan, pelaksanaan, penilaian, serta sertifikasi pendidikan dan pelatihan yang relevan dengan kebutuhan ekonomi. Kebijakan ini bertujuan untuk menciptakan keadaan agar keluaran pendidikan sepadan dengan kebutuhan berbagai sektor pembangunan akan tenaga ahli dan terampil sesuai dengan jumlah dan mutu yang sebarannya. Praktikan desain interior dengan segala keberadaannya tidak dapat hanya dengan mengandalkan kemampuan menggambar, gagasan-gagasan yang inovatif, serta teori yang didapat dibangku perkuliahan saja untuk mencapai hasil studi yang baik dan layak diterima dalam lingkungan pekerjaan desain di masyarakat. Kerja praktik sebagai jembatan link and match, yang menghubungkan antara dunia pendidikan desain interior dan dunia kerja desain interior merupakan contoh yang menarik untuk dikaji dengan keunikan yang ada di dalamnya. Keunikan yang dimaksudkan adalah momentum yang mempertemukan praktikan sebagai duta objek pendidikan desain interior dengan perusahaan desain sebagai tempat aplikasi segala metode, kecerdasan desain, estetika, dan segala hal yang bermuara pada desain interior diuji coba secara nyata di tempat ini. Momentum kerja praktik ini

seringkali membuat pihak perusahaan desain menjadi bingung hendak dimulai darimana untuk mengajarkan desain interior dari sisi proyek kepada praktikan. Karena apa yang keseharian menjadi sesuatu yang biasa di dalam perusahaan desain hal ini menjadi sesuatu yang asing sama sekali di mata praktikan. Kesulitan lain yang muncul adalah ketika praktikan terbiasa untuk membuat sebuah rancangan tanpa mempedulikan ukuran, bentuk bahan baku, sifat bahan baku, sedangkan hal itu dituntut untuk mendapat perhatian secara khusus oleh perusahaan desain karena pengaruhnya terhadap efisiensi kerja, biaya produksi dan hasil akhir desain. Oleh karena itu, kerja praktik ini sangat berguna terutama dalam menambah pengetahuan dan pengalaman praktikan sebagai desainer interior setelah lulus nanti dimana praktikan dapat mempraktekkan teori yang sudah didapat didalam bangku kuliah dengan melihat cara kerja lapangan yang sesungguhnya.

SUN SQUARE banyak berjasa dalam menambah pengetahuan dan pengalaman praktikan sebagai calon desainer interior. Tim professional SUN SQUARE mulai dari direktur, kepala-kepala bagian setiap divisi, serta para staf dengan sabar membagi ilmunya untuk praktikan sehingga praktikan merasa nyaman dapat diterima kedalam lingkungan perusahaan tersebut.

Kesimpulan Praktikan

Selama Melaksanakan kerja praktik di SUN SQUARE, praktikan memperoleh pengetahuan dan pengalaman antara lain :

1. Praktikan memperoleh pengetahuan tentang perencanaan (design), pelaksanaan (construction), dan pengawasan (supervision).
2. Praktikan memperoleh pengetahuan tentang aspek dasar struktur dan pokok-pokok dasar dari material yang digunakan dalam perancangan suatu proyek.
3. Praktikan memperoleh pengalaman kerja, guna mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja yang sesungguhnya.
4. Praktikan belajar mengaplikasi secara langsung konsep-konsep perencanaan dan perancangan desain interior dalam kegiatan kerja sebenarnya.
5. Praktikan belajar menggunakan autocad, sketch up, dan vRay
6. Praktikan belajar untuk menciptakan lingkungan interior yang fungsional dan berkualitas. Karena telah terqualifikasi melalui pendidikan, pengalaman dan ujian, praktikan dapat mengidentifikasi, meneliti, dan secara kreatif memecahkan

permacalahan dan mengarahkan perancangan menuju lingkungan fisik yang sehat, aman, dan nyaman.

7. Praktikan belajar untuk memahami dan bersosialisasi dengan kebiasaan orang di dalam ruang dengan tujuan untuk menciptakan ruang yang fungsional didalam struktur bangunan yang dirancang oleh seorang arsitek.

Kesimpulan Perusahaan

Selama mengikuti kerja praktik di SUN SQUARE, praktikan menyadari dalam mendesain suatu proyek tidak semudah dengan kita mengerjakan tugas kuliah karena praktikan harus memastikan bahwa perencanaan ruang dan konsep desainnya mempertimbangkan aspek keselamatan, fungsional, keindahan serta memastikan bahwa seluruh elemen yang dirancang sesuai dengan persyaratan kesehatan dan kesehatan umum termasuk didalamnya pengkodean, aksesibilitas, lingkungan dan petunjuk keberlangsungan.

Hal-hal yang menghambat kerja dalam suatu proyek dapat dihindari dengan adanya perencanaan yang matang seperti pengolahan data yang sesuai dengan informasi proyek, pembuatan program ruang, perwujudan konsep yang baik, pembuatan RAB yang membutuhkan kejelian serta ketelitian, pengembangan desain, serta pengawasan berkala dengan tidak mengindahkan keinginan klien.

Pada beberapa proyek yang ditangani oleh perusahaan, praktikan menarik kesimpulan bahwa :

1. Pada SUN SQUARE terdapat seorang kepala desainer, seorang desainer, seorang drafter, dan praktikan sendiri sebagai asisten desainer. Kurangnya tenaga desainer pada perusahaan yang saat ini sedang berkembang dan memiliki jam terbang yang padat menyebabkan pengerjaan proyek yang lama sedangkan tenggat waktu yang diberikan sangat singkat.
2. Pada SUN SQUARE terdapat komunikasi yang baik antar desainer maupun praktikan sehingga tidak terjadi kesalahpahaman ataupun misscommunication dalam pengerjaan suatu proyek.
3. Pada SUN SQUARE terdapat komunikasi yang baik dengan klien sehingga segala sesuatu yang didesain bertitiktolak pada keinginan dan harapan klien sebagai konsumen yang meminta jasa desainer interior.

5.2 Saran

Saran bagi praktikan

Adapun saran-saran berdasarkan posisi praktikan yang dapat membantu pengembangan potensi diri agar dapat lebih berkembang, yaitu :

1. Dalam masa kerja praktik sebaiknya praktikan lebih berperan aktif dalam mengambil tindakan dan keputusan.
2. Praktikan harus memiliki tanggung jawab terhadap perusahaan atas tugas yang diberikannya serta menyelesaikan dengan baik dan tepat waktu.
3. Praktikan harus kesabaran dalam menghadapi klien yang menuntut lebih dalam pengerjaan suatu proyek.
4. Praktikan harus mampu menerima kritik dan saran yang diberikan oleh kepala desainer maupun sesama desainer. Hal ini akan membantu praktikan dalam memperbaiki diri sehingga menjadi lebih baik kedepannya.
5. Praktikan harus memiliki komunikasi serta membangun hubungan yang baik dengan klien. Hal ini akan memudahkan dalam mengerti akan keinginan seorang klien sehingga menghasilkan suatu desain yang dapat memuaskan klien.
6. Praktikan diharapkan tidak segan bertanya kepada seniornya. Hal ini akan membantu dalam meningkatkan pengetahuan tentang desain interior.
7. Praktikan diharapkan melakukan survey lapangan dan koordinasi dengan pekerja lapangan dengan baik sehingga lebih memudahkan proses desain berjalan baik.

Saran Bagi Perusahaan

Secara keseluruhan SUN SQUARE dapat mengatasi permasalahan- permasalahan yang terjadi dalam perusahaan dengan baik. Untuk memecahkan permasalahan yang ada tim professional SUN SQUARE selalu melibatkan setiap anggota didalam perusahaan tersebut sehingga setiap anggota dapat belajar dan mendapat solusi dari masalah yang ada.

Yang perlu direvisi adalah sistem kerja yang dilakukan oleh SUN SQUARE. Perbaikan tersebut dapat dilakukan dengan cara pembentukan manajemen yang sempurna

sehingga sistem kerja SUN SQUARE menjadi lebih terarah dan terhindar dari kekacauan yang selama ini terjadi.

Diharapkan dengan adanya revisi ini SUN SQUARE dapat lebih meningkatkan profesionalitas perusahaan dihadapan klien. Selain itu dengan adanya kinerja yang baik dan sistematis, maka proyek-proyek dapat diselesaikan sesuai dengan tenggat waktu yang telah disepakati sehingga kepercayaan klien pada perusahaan semakin bertambah.