

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Desain interior merupakan bidang yang memegang peranan penting dalam menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga estetik dan nyaman. Kemampuan desain interior dapat mengubah wajah sebuah ruangan, menyesuaikan diri dengan kebutuhan penghuninya, serta meningkatkan kenyamanan dan kualitas hidup. Sebagai salah satu disiplin yang berkembang pesat, desain interior mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, baik di rumah, kantor, maupun ruang publik. Dalam dunia kerja, seorang desainer interior dituntut untuk memiliki keterampilan teknis dan kreativitas untuk menciptakan ruang yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi penggunanya.

Pertumbuhan industri desain interior semakin pesat seiring dengan meningkatnya permintaan akan ruang hunian dan komersial berkualitas tinggi. Inovasi dalam desain terus berkembang, dengan pemanfaatan teknologi dan bahan baru yang memungkinkan penciptaan ruang yang lebih efisien dan ramah lingkungan. Di sisi lain, industri ini juga dihadapkan pada tantangan untuk menawarkan solusi desain yang tidak hanya menarik tetapi juga fungsional dan berkelanjutan. Hal ini membuka peluang besar bagi penulis untuk mengembangkan kompetensi agar dapat bersaing di pasar kerja yang semakin kompetitif.

Untuk menjelajahi dan memahami dunia desain interior secara lebih mendalam, penulis memerlukan pengalaman praktis yang tidak hanya didapatkan melalui teori di bangku kuliah. Pengalaman praktis melalui program magang sangat penting untuk membekali diri dengan keterampilan yang relevan untuk dunia industri. Program magang memberikan kesempatan untuk belajar dari para profesional yang berpengalaman, sekaligus memperluas wawasan tentang proses desain yang berlangsung dari konsep hingga realisasi. Pengalaman ini juga mempersiapkan penulis dalam menghadapi tuntutan dan dinamika dunia kerja yang sesungguhnya.

Sebagai salah satu perusahaan yang telah berpengalaman dalam bidang furnitur dan desain interior, PT Wahana Lentera Raya menawarkan kesempatan magang bagi penulis untuk memperoleh pengalaman berharga dalam industri ini. Perusahaan ini telah berperan dalam berbagai proyek besar, seperti penyediaan furnitur untuk Avian Tower dan berbagai ruang kerja modern. Dengan berbagai pengalaman dan proyek yang telah dilaksanakan, PT Wahana Lentera Raya merupakan tempat yang ideal untuk belajar tentang sinergi antara desain interior dan produksi furnitur berkualitas tinggi. Magang di perusahaan ini memberi kesempatan untuk terlibat langsung dalam proyek nyata, serta memahami secara lebih mendalam bagaimana desain interior diterapkan dalam proyek skala besar.

Melalui magang ini, penulis tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam desain interior, tetapi juga dapat memperluas jaringan profesional yang sangat berguna dalam membangun karier di masa depan. PT Wahana Lentera Raya juga memberi ruang bagi penulis untuk berinteraksi dengan para ahli dan profesional di bidang desain, yang dapat membuka peluang kerja setelah menyelesaikan studi. Dengan demikian, magang ini memberikan manfaat yang besar, baik bagi penulis secara individu, bagi industri, maupun bagi institusi pendidikan.

1.2. Tujuan dan Manfaat

Tujuan utama dari magang ini adalah untuk memberikan pengalaman kerja nyata kepada penulis sehingga mampu mengembangkan keterampilan, wawasan, dan sikap profesional dalam dunia kerja.

Magang ini diharapkan dapat:

1. Mengembangkan kompetensi praktis mahasiswa dalam mendesain interior dan furnitur sesuai kebutuhan industri.
2. Membekali mahasiswa dengan pengalaman langsung mengenai proses kerja profesional, mulai dari perancangan hingga produksi.
3. Mengasah kreativitas dan kemampuan problem solving dalam merancang solusi desain yang efektif dan efisien.
4. Memperluas jaringan profesional mahasiswa dengan praktisi dan profesional di industri desain interior.

Manfaat yang diharapkan dari program ini meliputi:

1. Bagi Mahasiswa:
Memperoleh keterampilan teknis dan pengalaman kerja yang relevan dengan bidang studi. Memahami dinamika kerja di industri furnitur dan desain interior.
2. Bagi Industri:
Mendapatkan kontribusi ide-ide kreatif dari mahasiswa. Memperkuat kolaborasi antara dunia pendidikan dan industri.
3. Bagi Institusi Pendidikan:
Mendukung penciptaan lulusan yang siap kerja dan kompeten. Memberikan masukan untuk pengembangan kurikulum berdasarkan pengalaman lapangan.