

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA PROFESI**

#### **3.1 Bidang Kerja**

Selama melaksanakan kerja profesi di Dcraft Indonesia, praktikan bertugas sebagai Product Designer. Praktikan bertanggung jawab untuk mengembangkan ide-ide baru atau memberikan inovasi pada produk yang sudah ada dengan mempertimbangkan prinsip *upcycle*. *Upcycle*, atau penggunaan kembali kreatif, adalah proses daur ulang yang mengubah barang asli menjadi barang yang memiliki kemanfaatan baru tanpa menghilangkan bentuk asli suatu barang (Defitri, 2022). Dengan menerapkan prinsip *upcycle*, Praktikan tidak hanya berkontribusi pada pengurangan limbah, tetapi juga pada penciptaan produk yang lebih berkelanjutan dan ramah lingkungan.

Pada bagian Product Designer, Praktikan berada di bawah bimbingan Bapak Eko Setyari yang menjabat sebagai Direktur Operasional. Praktikan diberikan tanggung jawab yang signifikan untuk mengembangkan ide-ide dan desain-desain yang inovatif dengan mengusung konsep *upcycling*. Selain itu, Praktikan juga diberi tugas untuk berpartisipasi dalam proses produksi beberapa produk kecil, sehingga dapat memperoleh pengalaman praktis dalam pembuatan produk. Praktikan juga diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan berbagai produk yang merupakan hasil kolaborasi dengan pihak lain maupun produk yang dipesan secara khusus.

Setiap ide desain yang telah dikembangkan akan melalui tahap brainstorming yang komprehensif. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap ide tidak hanya sesuai dengan keinginan, tetapi juga sejalan dengan prinsip dan tujuan strategis perusahaan. Dengan demikian, ide-ide tersebut dapat diimplementasikan secara efektif dan mendukung visi jangka panjang perusahaan. Setelah semua ide dianggap telah sesuai dan memenuhi keinginan perusahaan, tahap selanjutnya adalah memasuki proses pembuatan desain 3D modelling. Tujuan dari pembuatan desain 3D modelling ini adalah untuk memperoleh visualisasi yang jelas dari ide-ide


yang telah dikembangkan. Dengan demikian, Praktikan dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi kekurangan atau kelemahan dari ide-ide tersebut, sehingga memungkinkan perbaikan dan penyempurnaan sebelum implementasi lebih lanjut.

Selain itu, Praktikan juga berperan aktif dalam berbagai kegiatan di luar lingkup desain produk, seperti kegiatan *business matching* dan *exhibition*. Praktikan berpartisipasi dalam kegiatan ini bertujuan untuk memperluas jaringan profesional, mempromosikan produk, serta meningkatkan pemahaman Praktikan mengenai dinamika pasar dan strategi bisnis yang efektif. Praktikan juga memiliki kesempatan untuk bertemu dan berdialog secara langsung dengan para calon *buyer*. Interaksi ini bertujuan untuk memahami kebutuhan dan preferensi mereka secara lebih mendalam, serta untuk membangun hubungan bisnis yang potensial. Dengan demikian, Praktikan dapat mengembangkan keterampilan komunikasi dan negosiasi yang esensial dalam dunia bisnis, serta berkontribusi pada pencapaian target pemasaran perusahaan. Dengan demikian, Praktikan dapat mengembangkan keterampilan yang lebih komprehensif dan mendukung pencapaian tujuan perusahaan secara keseluruhan.

**Tabel 3.1** Aktivitas Kerja Profesi

No.	Aktivitas KP	Durasi	Keterangan	Dokumentasi
1.	Desain <i>Table Lamp Upcycle</i>	2 minggu	Pengerjaan mulai dari <i>brainstorming</i> ide konsep desain, pemilihan material mangkuk, pembuatan 3D model dan <i>rendering</i> , pengerjaan prototipe, dan hasil prototipe.	

2.	Desain <i>Standing Lamp Upcycle</i>	1 minggu	Pengerjaan mulai dari <i>brainstorming</i> ide konsep desain, pemilihan material piring, pembuatan 3D model dan <i>rendering</i> .	
3.	Pengerjaan <i>Fabric Coaster RE.UNIQLO</i>	5 minggu	Pengerjaan mulai dari pemilihan kain, pembuatan motif pola, pengerjaan resin, dan pengemasan dengan total 600 buah coaster yang pengerjaannya dibagi menjadi 2 batch.	
4.	Desain <i>Custom Tray &amp; Mangkuk Sandjong Spa</i>	1 minggu	Pengerjaan mulai dari <i>briefing</i> kebutuhan klien, pembuatan 3D model dan <i>rendering</i> , konsultasi desain kepada klien, revisi ukuran, dan proses produksi oleh pengrajin.	

5.	Desain <i>Booth</i> Mbloc Design Week	1 minggu	Pengerjaan mulai dari <i>brainstorming</i> ide konsep, penentuan tema, pemilihan material, pembuatan 3D model dan <i>rendering</i> , dan penataan hasil <i>layout booth</i> di lokasi.	
----	---------------------------------------------	----------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

### 3.2 Pelaksanaan Kerja

Praktikan melaksanakan kerja profesi di Dcraft Indonesia dalam periode yang telah ditetapkan oleh pihak universitas, yaitu selama 400 jam, dimulai pada 22 Juli 2024 dan berakhir pada 30 September 2024. Selama periode 400 jam ini, Praktikan diberikan kesempatan untuk memperoleh pengalaman kerja yang berharga serta pengetahuan dan keterampilan yang relevan dalam dunia kerja. Melalui program kerja profesi ini, Praktikan diharapkan dapat mengembangkan kompetensi profesional yang mendukung kesiapan Praktikan dalam menghadapi tantangan di lingkungan kerja yang sesungguhnya.

Dengan bekal pengetahuan desain yang telah diperoleh selama studi di perguruan tinggi, Praktikan telah memahami prinsip-prinsip dasar dalam perancangan, termasuk berbagai istilah yang umum digunakan dalam lingkungan kerja profesional. Praktikan juga telah menguasai *software* desain dan memiliki pemahaman mendalam tentang solusi-solusi yang efektif untuk mengatasi masalah yang muncul selama proses produksi. Dengan demikian, Praktikan mampu menerapkan teori dan praktik desain secara komprehensif dalam konteks dunia kerja yang sesungguhnya.

Dalam pelaksanaan kerja profesi, Praktikan telah mengerjakan beberapa proyek yang berfokus pada pembuatan produk homeware

berbahan dasar kayu. Beberapa produk yang dihasilkan menggunakan bahan sisa dari Dcraft Indonesia yang tidak lolos *quality control* atau produk yang dianggap *reject*. Produk-produk *reject* tersebut kemudian di-*upcycle* menjadi lampu meja dan lampu stand. Proses *upcycling* ini tidak hanya memberikan nilai tambah pada bahan yang sebelumnya dianggap tidak layak, tetapi juga menunjukkan kemampuan Praktikan dalam mengaplikasikan prinsip-prinsip desain berkelanjutan dan inovatif. Dengan demikian, Praktikan mampu menghasilkan produk yang tidak hanya estetis tetapi juga fungsional dan ramah lingkungan.



**Gambar 3.1** Produk Reject Dcraft Indonesia  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Selain mengerjakan tugas-tugas di bidang desain, Praktikan juga berperan aktif dalam berbagai kegiatan seperti pameran (*exhibition*). Dalam kegiatan tersebut, Praktikan terlibat secara langsung mulai dari tahap persiapan, termasuk perencanaan dan pengaturan logistik untuk pameran, hingga proses *loading-in* barang-barang yang akan dipamerkan. Selama pameran berlangsung, Praktikan juga bertanggung jawab untuk menjaga booth dan berinteraksi secara langsung dengan para pengunjung serta calon *buyer*. Melalui kegiatan ini, Praktikan tidak hanya

mengembangkan keterampilan komunikasi dan presentasi, tetapi juga memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang dinamika pasar dan strategi pemasaran yang efektif. Hal ini memungkinkan Praktikan untuk mengaplikasikan pengetahuan teori dalam konteks praktis, sehingga mendukung pencapaian tujuan perusahaan secara keseluruhan.

### 3.2.1 Table Lamp Upcycle

Pada tahap awal kerja profesi di Dcraft Indonesia, Praktikan diberikan tugas untuk merancang desain lampu meja. Proses desain ini melibatkan penggunaan material sisa dari produk *reject* yang dihasilkan oleh Dcraft Indonesia. Material tersebut kemudian dikombinasikan dengan bahan dari pakaian *reject* yang diperoleh dari Uniqlo. Tujuan dari tugas ini adalah untuk mengembangkan produk yang sebelumnya sudah tidak layak digunakan menjadi suatu produk baru yang memiliki nilai estetika dan nilai fungsionalitas yang berbeda.

Konsep desain lampu ini memanfaatkan mangkuk sebagai elemen utama, dengan tujuan agar produk ini tidak hanya berfungsi sebagai lampu meja, tetapi juga dapat digunakan sebagai wadah untuk menyimpan benda-benda kecil. Desain lampu meja ini terinspirasi oleh estetika Jepang, khususnya penggunaan ikatan-ikatan sumpit, yang menambah nilai artistik dan fungsionalitas pada produk.

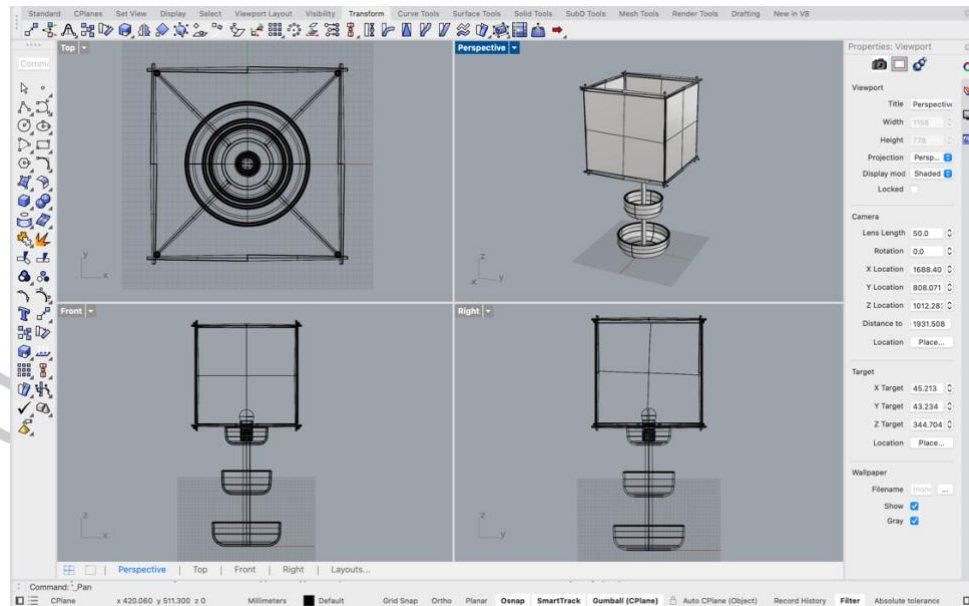
Hal pertama yang dilakukan adalah memilih beberapa mangkuk *reject* dengan berbagai ukuran dan juga sumpit yang akan digunakan. Mangkuk yang digunakan memiliki ukuran yang berbeda-beda agar menambah kesan estetis. Kemudian setelah material dipilih, selanjutnya akan diukur untuk mendapatkan ukuran asli dari produk tersebut.

Langkah awal dalam proses ini adalah memilih beberapa mangkuk *reject* dengan berbagai ukuran, serta sumpit yang akan digunakan. Pemilihan mangkuk dengan ukuran yang berbeda-beda bertujuan untuk menambah nilai estetis pada desain akhir. Setelah material dipilih, langkah berikutnya adalah melakukan pengukuran untuk mendapatkan dimensi asli dari produk tersebut.

Jika sudah memperoleh ukuran dari mangkuk dan sumpit, Praktikan melanjutkan dengan membuat visualisasi dalam bentuk model 3D menggunakan *software* Rhinoceros. Pembuatan model 3D ini



memungkinkan Praktikan untuk memahami detail desain secara mendalam dan mempelajari proses produksi yang akan dilakukan. Model 3D tersebut dibuat dengan skala 1:1, sesuai dengan ukuran asli mangkuk dan sumpit yang telah dipilih.



**Gambar 3.2** Pembuatan 3D Model Table Lamp  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Setelah model 3D selesai dibuat menggunakan *software* Rhinoceros, langkah berikutnya adalah merender model tersebut dengan menggunakan *software* Keyshot. Proses rendering ini bertujuan untuk menghasilkan visualisasi yang realistis dari desain lampu meja, sehingga memungkinkan Praktikan untuk melihat tampilan akhir produk sebelum tahap produksi dimulai.



**Gambar 3.3** Hasil Render Table Lamp

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Tahap akhir setelah seluruh proses desain selesai adalah pembuatan prototipe dari desain yang telah dirancang. Prototipe ini dibuat langsung oleh Praktikan dengan bantuan dari bagian Produksi. Proses ini memungkinkan Praktikan untuk memahami secara mendalam setiap tahap pembuatan dari desain yang telah dibuat, serta memberikan pengalaman praktis dalam realisasi konsep desain menjadi produk fisik.

Proses pengerjaan prototipe dilakukan dalam dua tahap utama, yaitu pembuatan rangka bawah lampu dan pembuatan kap lampu. Pada tahap pembuatan rangka bawah lampu, Praktikan menggunakan alat-alat sederhana seperti bor, amplas, dan lem untuk menggabungkan tiga mangkuk dengan tiang di bagian tengah. Setelah mangkuk-mangkuk tersebut tersusun, piring lampu akan dipasang pada bagian rangka bawah lampu. Tahap berikutnya adalah pembuatan kap lampu, di mana kap lampu dibuat menggunakan sumpit yang diikat dengan tali rami, kemudian ditutup dengan kain dari potongan pakaian *reject* Uniqlo. Proses ini tidak hanya melibatkan keterampilan teknis, tetapi juga kreativitas dalam memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia.





**Gambar 3.4** Proses Produksi Table Lamp  
 (Sumber: Dokumen Pribadi)



**Gambar 3.5** Hasil Prototipe Table Lamp  
 (Sumber: Dokumen Pribadi)

### 3.2.2 Standing Lamp Upcycle

Proyek berikutnya yang dirancang oleh Praktikan adalah standing lamp. Proses desain untuk *standing lamp* ini mirip dengan lampu meja sebelumnya, di mana produk *reject* dari Dcraft Indonesia digunakan sebagai bahan utama. Pendekatan ini tidak hanya memanfaatkan bahan yang ada, tetapi juga mengurangi limbah dan mendukung prinsip desain berkelanjutan.

Namun, berbeda dengan lampu meja yang sebelumnya dirancang untuk meningkatkan nilai fungsionalitas dari mangkuk yang tidak terpakai, *standing lamp* ini lebih menekankan pada nilai estetika. Desain *standing lamp* ini bertujuan untuk menciptakan karya seni yang menarik secara visual, meskipun tidak memiliki fungsi lain selain sebagai lampu. Hal ini menunjukkan bagaimana elemen estetika dapat diintegrasikan ke dalam produk sehari-hari untuk menciptakan nilai tambah yang unik.

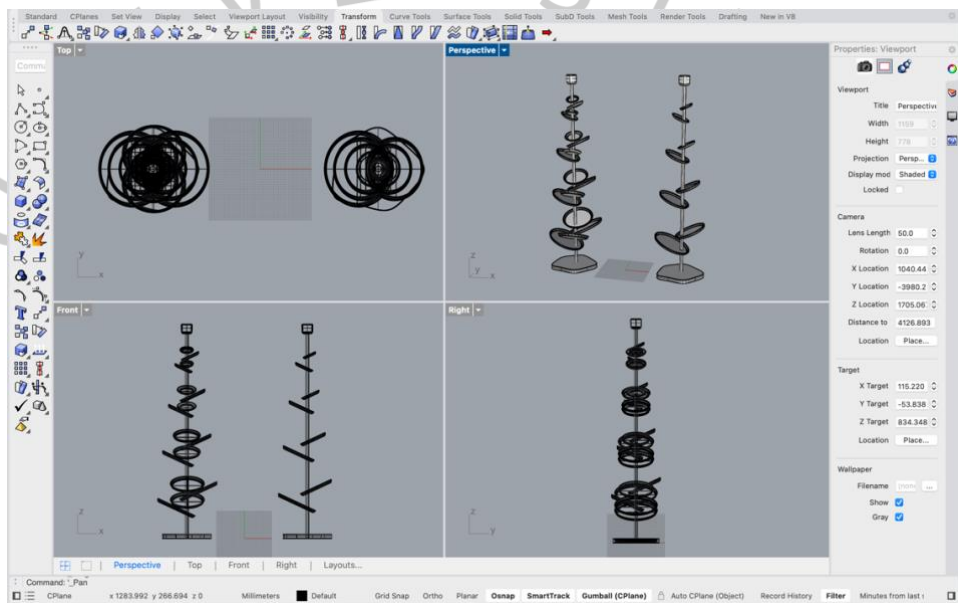
Proses desain *standing lamp* ini dimulai dengan langkah yang sama seperti pada desain lampu meja, yaitu memilih produk *reject* yang akan digunakan. Dalam proyek ini, Praktikan memilih piring kayu sebagai material utama untuk *standing lamp*. Piring kayu yang digunakan memiliki enam ukuran yang berbeda-beda, memberikan variasi dalam desain dan struktur lampu.

Setelah material dipilih, langkah berikutnya adalah mengukur piring kayu tersebut. Pengukuran ini penting untuk memastikan setiap bagian dapat disusun dengan tepat dan harmonis, menciptakan desain yang estetis dan fungsional. Dengan pendekatan ini, Praktikan tidak hanya memanfaatkan bahan yang ada tetapi juga menciptakan produk yang unik dan menarik secara visual.

Selanjutnya jika ukuran piring kayu sudah ditentukan, Praktikan segera memvisualisasikannya ke dalam 3D model menggunakan *software* Rhinoceros. Dalam proses pembuatan 3D model ini, Praktikan mengembangkan dua alternatif desain untuk *standing lamp* tersebut. Alternatif desain pertama menekankan pada estetika desain yang lebih minimalis dengan alur penataan piring kayu yang lebih rapih dan konsisten, sementara pada alternatif desain kedua penataan piring kayu dibuat lebih abstrak namun tetap seimbang. Kedua desain ini kemudian dievaluasi

berdasarkan kriteria fungsionalitas, estetika, dan kemudahan produksi untuk menentukan pilihan terbaik yang akan diimplementasikan.

Kemudian setelah kedua desain 3D model sudah dibuat menggunakan software Rhinoceros, Praktikan melakukan rendering menggunakan software Keyshot. Setelah proses rendering ini akhirnya terlihat visualisasi dari kedua desain tersebut. Setelah dikonsultasikan kepada Direktur Operasional, akhirnya desain yang terpilih adalah desain alternatif satu.



**Gambar 3.6** Pembuatan 3D Model Table Lamp

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Setelah kedua desain selesai dibuat menggunakan software Rhinoceros, Praktikan melanjutkan ke proses rendering menggunakan software Keyshot. Proses rendering ini menghasilkan visualisasi yang jelas dari kedua desain tersebut, memungkinkan evaluasi yang lebih mendalam. Setelah hasil render ini dikonsultasikan dengan Direktur Operasional, dilakukan analisis terhadap aspek estetika dan efisiensi produksi dari kedua desain. Berdasarkan hasil konsultasi dan analisis tersebut, desain alternatif pertama dipilih sebagai desain yang akan diimplementasikan, karena dianggap paling memenuhi kriteria yang telah ditetapkan.



**Gambar 3.7** Hasil Render Standing Lamp Alternatif 1  
(Sumber: Dokumen Pribadi)



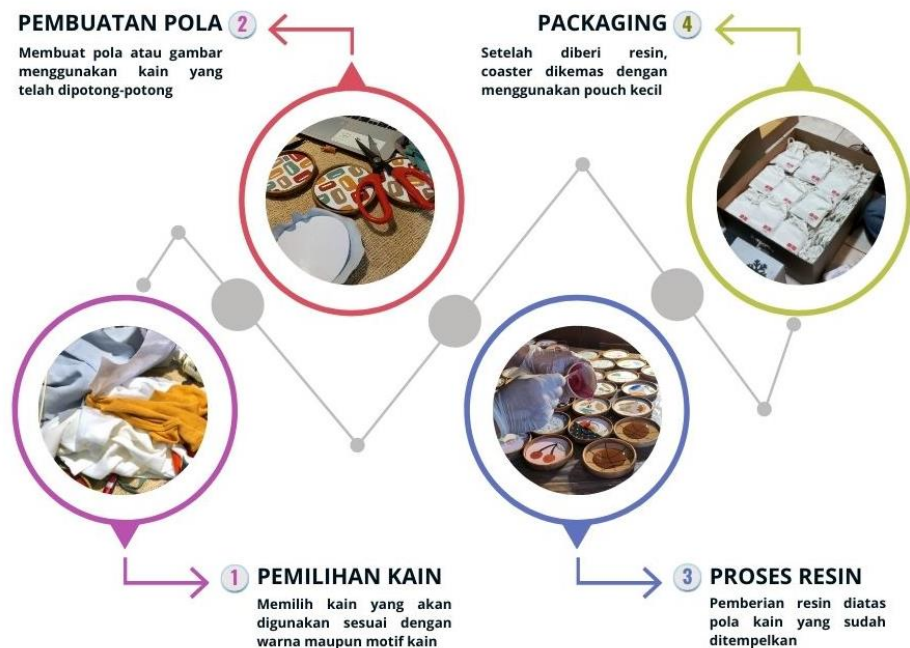
**Gambar 3.8** Hasil Render Standing Lamp Alternatif 2  
(Sumber: Dokumen Pribadi)



### 3.2.3 Fabric Coaster RE.UNIQLO

Fabric Coaster RE.UNIQLO adalah produk kolaborasi yang telah ada sebelumnya antara Uniqlo dan Dcraft Indonesia dalam rangka program Arigato Indonesia. Arigato Indonesia merupakan event tahunan yang diselenggarakan oleh Uniqlo terinspirasi dari salah satu kebudayaan Jepang, Kanshasai, yang secara bahasa terbagi menjadi dua kata, yakni Kansha berarti terima kasih atau apresiasi dan Sai berarti festival dan secara makna berarti festival apresiasi. (Uniqlo, 2020)

Proses pembuatan *coaster* ini memanfaatkan bahan dari sisa pakaian *reject* yang dikirim langsung oleh pihak Uniqlo. Sisa-sisa pakaian ini di-*upcycle* menjadi *coaster* dengan menggunakan kombinasi material seperti kayu, resin, dan kain. Setiap *coaster* dibuat dengan motif yang berbeda-beda, menciptakan keunikan tersendiri untuk setiap produk. Proses ini tidak hanya mendukung prinsip keberlanjutan dengan mengurangi limbah tekstil, tetapi juga menggabungkan elemen desain yang inovatif dan estetis. Dengan demikian, setiap *coaster* tidak hanya berfungsi sebagai barang utilitarian, tetapi juga sebagai karya seni yang mencerminkan kreativitas dan komitmen terhadap lingkungan.



**Gambar 3.9** Design Flow Pembuatan Fabric Coaster RE.UNIQLO

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Proses pembuatan coaster ini dibagi menjadi dua batch, dengan total produksi mencapai 600 buah coaster. Selama proses pembuatan, beberapa coaster mengalami kegagalan akibat faktor resin maupun tumpukan kain yang menghasilkan warna kurang optimal. Untuk mengatasi masalah ini, sebelum membuat pola, Praktikan biasanya melakukan uji coba dengan menumpukan kain-kain yang akan digunakan dan membasahinya dengan air. Hal ini dilakukan untuk memastikan apakah kain tersebut akan menerawang saat diberi resin atau tidak, sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang berkualitas.



**Gambar 3.10** Proses Pembuatan Fabric Coaster RE.UNIQLO

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Setelah pola kain selesai dibuat, langkah berikutnya adalah mengaplikasikan resin pada pola kain tersebut. Pemberian resin ini bertujuan untuk membuat pola kain menjadi solid dan tahan air, sehingga dapat berfungsi dengan baik sebagai tatakan gelas. Proses ini memastikan bahwa coaster yang dihasilkan memiliki kekuatan dan daya tahan yang diperlukan untuk penggunaan sehari-hari.





**Gambar 3.11** Hasil Produk Fabric Coaster RE.UNIQLO

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Langkah terakhir setelah coaster selesai diberi resin adalah proses pengemasan. Coaster tersebut dikemas menggunakan tas serut kecil yang disertai dengan kartu petunjuk perawatan. Kartu ini berisi informasi tentang cara merawat coaster agar tetap awet dan fungsional, seperti cara membersihkan dan menyimpannya. Setelah proses pengemasan selesai, coaster-coaster tersebut akan dikirim kepada pihak Uniqlo.

#### **3.2.4 Custom Tray & Mangkuk Sandjong Spa**

Untuk proyek kali ini, Praktikan diberikan tugas untuk merancang dan membuat set tray dan mangkuk untuk klien perusahaan spa bernama Sandjong Spa. Berdasarkan brief yang diterima oleh Praktikan, tray ini akan digunakan untuk menaruh berbagai kebutuhan spa seperti handuk dan mangkuk untuk menaruh beberapa *essential oil*. Proyek ini bertujuan untuk menciptakan tray yang tidak hanya fungsional, tetapi juga estetik, sesuai dengan suasana relaksasi dan kenyamanan yang diinginkan oleh Sandjong Spa.

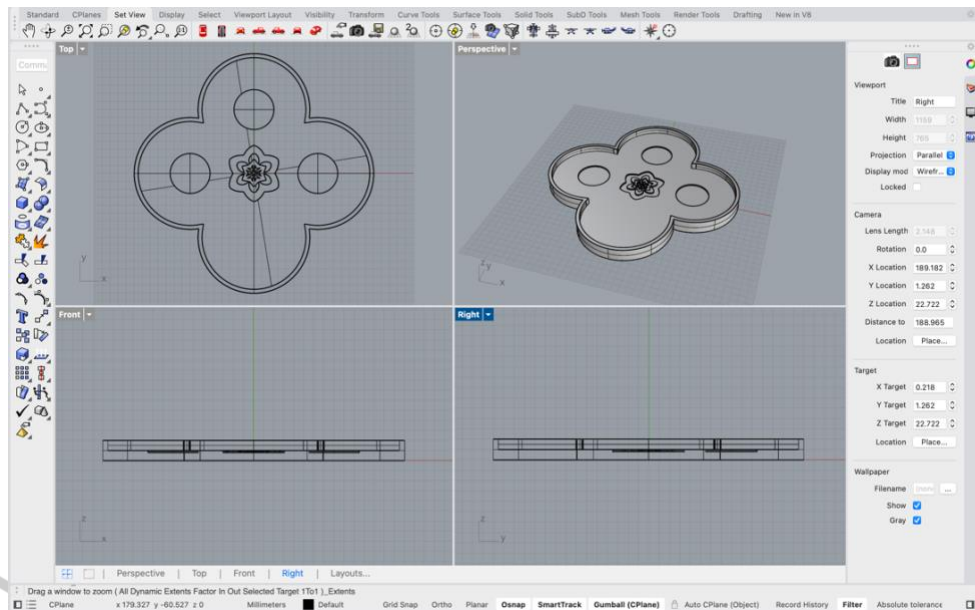
Selain itu, klien menginginkan agar bentuk tray ini diadaptasi dari logo Sandjong Spa. Permintaan ini bertujuan untuk menciptakan keselarasan visual antara produk dan identitas merek, sehingga tray tidak hanya berfungsi sebagai alat praktis, tetapi juga sebagai elemen branding yang memperkuat citra Sandjong Spa.



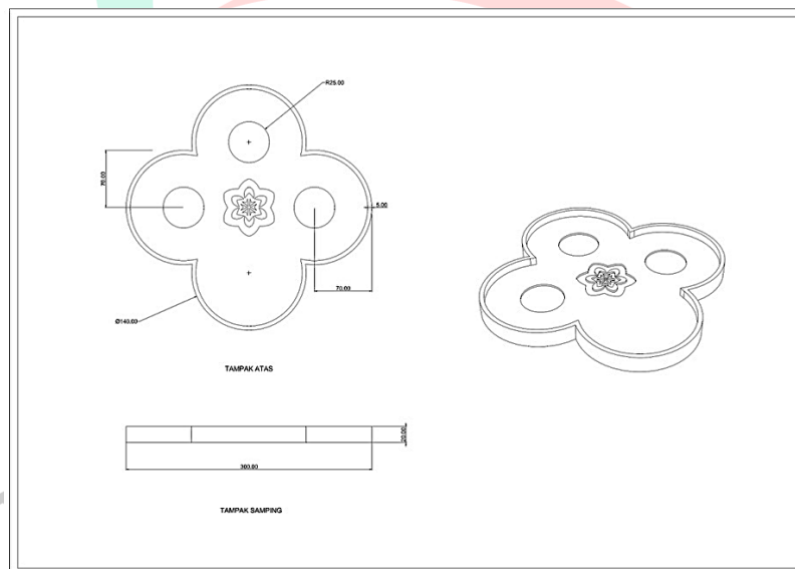
**Gambar 3.12** Logo Sandjong Spa  
(Sumber: Internet JHL Group)

Praktikan memilih bentuk daun semanggi berdaun empat sesuai dengan permintaan klien sebagai bentuk utama tray. Tray ini akan memiliki tiga coakan yang dirancang khusus untuk menaruh mangkuk di atasnya. Desain ini tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga mencerminkan identitas visual Sandjong Spa, menciptakan produk yang estetik dan selaras dengan branding perusahaan.

Setelah mendapatkan ukuran yang diinginkan oleh klien, Praktikan segera membuat 3D model dari tray dan mangkuk menggunakan *software* Rhinoceros. Pada 3D model ini, perhatian khusus diberikan pada detail ukuran untuk menciptakan visualisasi yang sesuai dengan keinginan klien. Setelah model 3D selesai dibuat, Praktikan melanjutkan dengan pembuatan gambar kerja yang lebih detail. Gambar kerja ini bertujuan untuk memastikan bahwa ukuran dan spesifikasi desain dapat dipahami dengan jelas oleh klien dan pengrajin, sehingga proses produksi dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan desain yang direncanakan.



**Gambar 3.13** Pembuatan 3D Model Tray Sandjong Spa  
(Sumber: Dokumen Pribadi)



**Gambar 3.14** Gambar Kerja Tray Sandjong Spa  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Untuk mendapatkan visualisasi yang lebih detail dari 3D model tray dan mangkuk, langkah selanjutnya adalah melakukan rendering menggunakan perangkat lunak Keyshot. Proses rendering ini melibatkan penentuan pencahayaan, material, dan tekstur untuk 3D model. Dengan menentukan elemen-elemen ini, Praktikan dapat menghasilkan visualisasi

yang realistis dan mendetail, yang membantu dalam memahami tampilan akhir produk serta memastikan bahwa desain memenuhi ekspektasi klien.



**Gambar 3.15** Hasil Render Tray Sandjong Spa

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Selanjutnya, setelah proses rendering selesai, hasilnya akan dikonsultasikan dengan klien untuk memastikan bahwa desain produk tray dan mangkuk tersebut sesuai dengan keinginan dan kebutuhan klien. Konsultasi ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dari klien mengenai aspek-aspek desain yang mungkin perlu disesuaikan atau diperbaiki. Apabila desain tersebut telah disetujui oleh klien, gambar kerja dan hasil render akan diserahkan kepada bagian Produksi. Bagian Produksi kemudian akan mengkoordinasikan kepada pengrajin untuk merealisasikan desain tersebut dan memastikan bahwa setiap detail sesuai dengan spesifikasi yang telah disepakati.





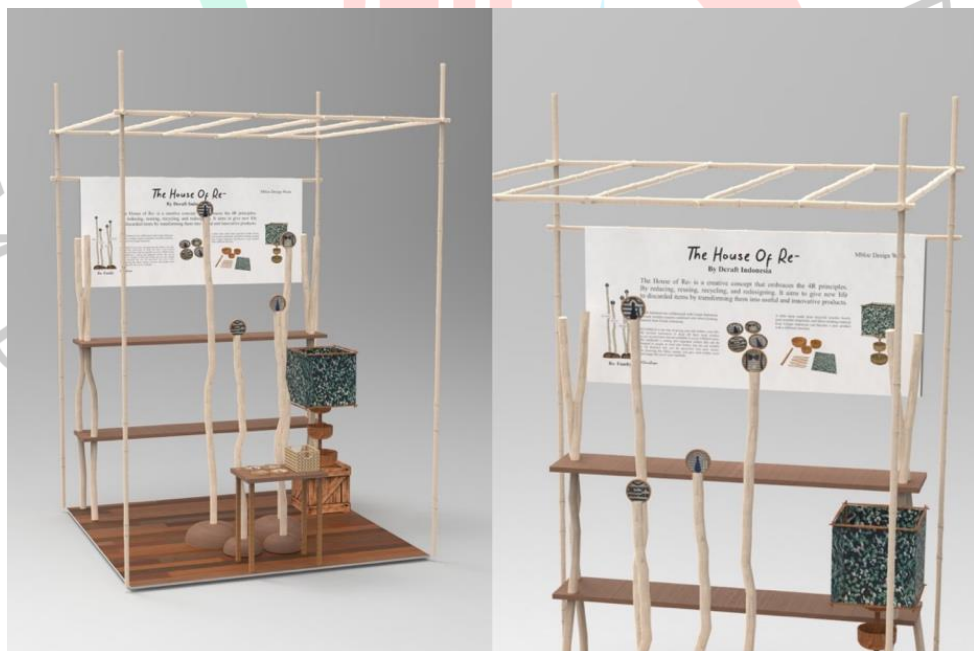
**Gambar 3.16** Hasil Produk Tray & Mangkuk Sandjong Spa  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

### 3.2.5 Booth Mbloc Design Week

Proyek ini merupakan partisipasi Dcraft Indonesia dalam kegiatan tahunan Mbloc Design Week 2024 di Posbloc Jakarta. Kegiatan ini mengusung tema 'Daur Rupa,' untuk mendukung karya-karya desainer dan arsitek muda. Tidak hanya menampilkan karya yang fungsional dan estetis, kegiatan ini juga mendukung keberlanjutan lingkungan serta membawa kemajuan bagi budaya Indonesia yang beragam (Sindy, 2024). Dalam kegiatan ini, Dcraft Indonesia berkesempatan untuk membuka booth dan memamerkan produk-produk unggulan mereka. Partisipasi ini tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan produk kepada khalayak luas, tetapi juga untuk menunjukkan komitmen Dcraft Indonesia terhadap praktik desain yang berkelanjutan dan ramah lingkungan.

Pada proyek ini, Praktikan bekerja secara langsung dengan Direktur Operasional untuk merumuskan konsep yang tepat bagi kegiatan ini. Melalui sesi brainstorming yang intensif, Praktikan dan Direktur Operasional berhasil mengidentifikasi dan mengembangkan konsep yang sesuai, yaitu 'The House of Re-'. 'The House of Re-' adalah konsep kreatif yang mengusung prinsip 4R, yaitu *reduce*, *reuse*, *recycle*, dan *redesign*. Konsep ini bertujuan untuk memberi kehidupan baru pada barang-barang yang dibuang dengan mengubahnya menjadi produk yang berguna dan inovatif.

Dari konsep tersebut, Praktikan menuangkan ide-idenya ke dalam 3D model dasar untuk mendapatkan gambaran keseluruhan mengenai booth yang akan dibuat. Proses ini bertujuan untuk memvisualisasikan desain secara menyeluruh dan memastikan semua elemen sesuai dengan konsep yang telah disepakati. Desain keseluruhan booth ini menggunakan bambu sebagai rangka utama, yang dipilih untuk menekankan nilai-nilai keberlanjutan dan ramah lingkungan.



**Gambar 3.17** Render Layout Dasar Booth Mbloc Design Week

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Setelah layout booth selesai dibuat, langkah berikutnya adalah memilih produk-produk yang akan dipamerkan. Pemilihan produk ini dilakukan dengan cermat untuk memastikan bahwa setiap item yang



dipamerkan sesuai dengan konsep keberlanjutan yang diusung. Produk-produk yang dipilih harus mencerminkan komitmen terhadap praktik desain yang ramah lingkungan dan inovatif. Proses seleksi ini melibatkan evaluasi mendalam terhadap bahan, proses produksi, dan dampak lingkungan dari setiap produk, sehingga booth dapat menjadi representasi yang kuat dari nilai-nilai keberlanjutan yang ingin disampaikan kepada pengunjung.



**Gambar 3.18** Hasil Penataan Booth Mbloc Design Week  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

### 3.2.6 Kegiatan Lainnya

Selain bertanggung jawab di bidang desain, Praktikan juga berpartisipasi dalam berbagai kegiatan lain seperti *business matching* dan *exhibition*. Dalam kegiatan *business matching* di Gedung PPEJP Kementerian Perdagangan, Praktikan memiliki kesempatan untuk mengamati dan mempelajari secara langsung proses penjualan singkat yang ditargetkan kepada konsumen asing. Kegiatan ini memberikan wawasan berharga mengenai strategi pemasaran internasional dan interaksi dengan berbagai profil konsumen. Melalui pengalaman ini, Praktikan dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika pasar global dan teknik penjualan yang efektif, yang sangat berguna untuk pengembangan profesional di masa depan.



**Gambar 3.19** Kegiatan Business Matching di PPEJP Kemendag  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Sementara itu, dalam kegiatan *exhibition* di acara JITEX 2024, Praktikan berkesempatan untuk terjun langsung menjaga booth dan berinteraksi dengan calon pembeli. Pengalaman ini memungkinkan Praktikan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan penjualan secara praktis. Dengan berinteraksi langsung dengan calon pembeli, Praktikan dapat memahami kebutuhan dan preferensi konsumen, serta menyampaikan informasi mengenai produk secara efektif. Keterlibatan ini

juga memberikan wawasan sehingga memperkaya pengalaman dan pengetahuan Praktikan dalam bidang pemasaran dan penjualan.



**Gambar 3.20** Booth JITEX 2024

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Praktikan juga turut serta dalam proses pembuatan konten video yang dilakukan oleh PaDi UMKM. Dalam kegiatan ini, Praktikan berperan sebagai talent dalam video yang akan digunakan sebagai materi promosi untuk Dcraft Indonesia pada *platform* penjualan PaDi UMKM. Partisipasi Praktikan dalam pembuatan video ini tidak hanya memberikan pengalaman praktis dalam produksi konten digital, tetapi juga berkontribusi pada upaya pemasaran dan branding Dcraft Indonesia di pasar yang lebih luas.





**Gambar 3.21** Kegiatan Shooting Konten Untuk PaDi UMKM

(Sumber: Dokumen Pribadi)

### 3.3 Kendala Yang Dihadapi

Kendala yang dihadapi oleh Praktikan selama menjalani program kerja profesi di Dcraft Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan bagi Praktikan untuk mengeksplor suatu ide produk yang baru.
2. Keterbatasan sumber daya manusia di Dcraft Indonesia yang terkadang membuat pekerjaan Praktikan menumpuk terutama Ketika volume pesanan sedang meningkat.
3. Lokasi produksi yang sangat jauh sehingga Praktikan tidak dapat memantau langsung proses pembuatan produk.

### 3.4 Cara Mengatasi Kendala

Adapun beberapa usaha yang dilakukan Praktikan untuk menghadapi kendala-kendala yang dialami ketika menjalani program kerja profesi di Dcraft Indonesia yaitu dengan cara:

1. Brainstorming bersama tim untuk mendapatkan untuk mendapatkan ide-ide yang tidak terpikirkan sebelumnya.
2. Membagi-bagi tugas dengan anggota tim yang lain, serta dengan mengidentifikasi tugas yang mendesak dan penting terlebih dahulu.

3. Meminta bantuan dari tim di lokasi produksi untuk mendokumentasikan proses produksi melalui rekaman video atau foto untuk memastikan setiap langkah dalam proses produksi terdokumentasi dengan baik untuk tujuan evaluasi dan pelaporan.

### 3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Selama menjalani kerja profesi selama kurang lebih tiga bulan, Praktikan memperoleh banyak pembelajaran berharga dan pengetahuan mendalam dalam bidang perancangan produk. Pengalaman kerja profesi ini memberikan wawasan yang komprehensif tentang praktik-praktik yang terlibat dalam merealisasikan suatu produk sebelum akhirnya dijual ke pasaran. Praktikan terlibat langsung dalam setiap tahap proses perancangan, mulai dari diskusi awal mengenai ide yang diinginkan, hingga tahap desain dan produksi produk. Melalui keterlibatan ini, Praktikan dapat memahami secara mendalam berbagai aspek teknis dan kreatif yang diperlukan untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan standar kualitas dan kebutuhan pasar. Pengalaman ini tidak hanya memperkaya pengetahuan teoritis Praktikan, tetapi juga meningkatkan keterampilan praktis untuk pengembangan karier di masa depan.

Selain itu, Praktikan juga memperoleh kesempatan untuk mempelajari bagaimana sebuah bisnis berjalan, terutama dalam konteks Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Melalui pengamatan dan keterlibatan langsung, Praktikan dapat memahami berbagai aspek operasional yang penting dalam menjalankan UMKM. Ini mencakup tantangan pemasaran dan strategi untuk memperkenalkan produk kepada masyarakat luas. Praktikan belajar tentang teknik-teknik pemasaran yang efektif, seperti penggunaan media sosial, partisipasi dalam pameran, dan pengembangan jaringan bisnis. Pengalaman ini memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana membangun *brand awareness* dan menarik minat konsumen, yang sangat penting untuk keberhasilan UMKM di pasar yang kompetitif.

Praktikan juga merasakan pentingnya kerja sama tim selama menjalankan kerja profesi ini. Meskipun Praktikan berada di bidang *Product Designer*, namun Praktikan dapat menunjukkan kemampuan dan

keinginan untuk mempelajari dan membantu tim dalam berbagai bidang lain. Pengalaman ini memperkuat pemahaman Praktikan tentang dinamika kerja tim dan kolaborasi lintas fungsi, yang sangat penting dalam lingkungan kerja profesional. Praktikan belajar bagaimana berkontribusi secara efektif dalam tim, berbagi pengetahuan, dan mendukung rekan kerja untuk mencapai tujuan bersama. Keterlibatan dalam berbagai aspek pekerjaan juga memperkaya keterampilan Praktikan dan meningkatkan fleksibilitas serta adaptabilitas dalam menghadapi berbagai tantangan di tempat kerja.

