



2.3%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 23 OCT 2024, 1:30 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL
0.44%

● CHANGED TEXT
1.85%

Report #23359805

1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Dalam beberapa tahun terakhir, isu lingkungan menjadi perhatian utama di berbagai sektor industri, termasuk industri kerajinan dan dekorasi rumah. Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi dunia saat ini adalah masalah limbah dan pemanfaatan sumber daya alam secara berkelanjutan. Sejalan dengan meningkatnya kesadaran akan pentingnya praktik ramah lingkungan, konsep upcycling atau pemanfaatan kembali barang-barang bekas semakin banyak diterapkan di berbagai industri, termasuk dalam industri kerajinan (Suryana, 2016). Upcycling berbeda dengan daur ulang, karena berfokus pada mengubah barang yang tidak terpakai atau tidak bernilai menjadi produk dengan nilai lebih tinggi, estetis, dan fungsional (Pratama, 2019) Dcraft Indonesia, sebagai salah satu pelaku industri kerajinan lokal, melihat peluang untuk mengurangi limbah dan meningkatkan nilai tambah produk melalui pemanfaatan kembali tableware kayu yang tidak terpakai. Tableware kayu yang sudah tidak digunakan sering kali hanya menjadi limbah, padahal bahan baku kayu memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan kembali menjadi produk yang lebih fungsional dan dekoratif. Kayu, sebagai bahan alami, memiliki karakteristik yang kuat, tahan lama, serta memberikan kesan estetis yang hangat dan ramah lingkungan (Hartanto, 2020). Dengan pendekatan upcycling, tableware kayu yang sebelumnya tidak lagi berfungsi dapat diubah menjadi produk dekoratif yang menarik dan bernilai ekonomi tinggi. Selain menjadi solusi atas

limbah, upcycling tableware kayu juga dapat meningkatkan citra produk ramah lingkungan dan mendukung gerakan eco-friendly yang semakin populer di kalangan konsumen modern (Putra, 2018). Produk dekoratif hasil dari pemanfaatan kembali tableware kayu ini dapat mencakup berbagai item seperti bingkai foto, vas bunga, hiasan dinding, atau bahkan furnitur kecil, yang tidak hanya estetis tetapi juga membawa pesan keberlanjutan (Nugraha, 2017). Pemanfaatan kembali tableware kayu menjadi produk dekoratif ini juga mendukung prinsip ekonomi sirkular, yang bertujuan untuk meminimalkan limbah dan memaksimalkan penggunaan material yang ada. Dengan pendekatan ini, industri kerajinan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pelestarian lingkungan sekaligus meningkatkan daya saing produk lokal di pasar internasional (Wahyuni, 2019). Hal ini sejalan dengan upaya global untuk mengintegrasikan keberlanjutan dalam berbagai sektor industri, termasuk seni dan desain. Melalui inisiatif seperti ini, para UMKM dan pengrajin lokal dapat mengambil peran penting dalam menciptakan produk-produk dekoratif yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga ramah lingkungan. Inovasi semacam ini menunjukkan bahwa praktik keberlanjutan dan kreativitas dapat berjalan seiring untuk menghasilkan produk berkualitas tinggi yang mendukung kelestarian lingkungan dan budaya.

4 6 1.2

Maksud dan Tujuan Kerja Profesi 1.2 1 Maksud Kerja Profesi Maksud dari Kerja Profesi yang telah dilakukan dengan waktu 400 jam ini adalah untuk memenuhi kebutuhan perkuliahan yaitu mata kuliah Kerja Profesi pada Prodi Desain Produk Universitas Pembangunan Jaya dan menerapkan, mengintegrasikan pengetahuan serta keterampilan yang telah diperoleh selama masa pendidikan ke dalam situasi kerja nyata. Selain itu kegiatan ini dapat memberi pengalaman dan wawasan yang luas kepada mahasiswa/I. Mereka mahasiswa/I dapat memilih tempat yang sesuai dengan fokus atau ketertarikan mereka, sehingga mereka dapat melakukannya dengan nyaman dan sesuai dengan apa yang diminatinya. Mahasiswa/I juga mendapatkan relasi untuk mereka berkembang untuk di masa depan.

4 1.2 2 Tujuan Kerja Profesi 1. Untuk menuntaskan maka kuliah wajib Prodi Desain Produk, yaitu Kerja Profesi. 2. Menambah

wawasan lebih dalam mengenai pekerjaan dibidang desain produk. 3. Menambah pengalaman tentang bagaimana dunia kerja dengan nyata. 4. Memperoleh relasi yang lebih luas untuk ke masa depan yang baik. 5. Meningkatkan kemampuan mahasiswa/i desain produk dalam bidangnya masing-masing. 1.3 Tempat Kerja Profesi Tempat Kerja Profesi berlangsung di Dcraft Indonesia (PT. Dekorasi Cipta Indonesia) yang terletak di Jl. Taman Kota No.B2 no 20, Kembangan Utara, Kec. **3 Kembangan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11610.** Jarak tempuh yang dilalui praktikan selama kegiatan Kerja Profesi ini berlangsung yaitu, sejauh 43,2 km. Perjalanan ditempuh dengan menggunakan transportasi umum Commuter Line (Kereta Rel Listrik) dengan waktu 1 jam 44 menit setiap harinya. Dipilihnya Dcraft Indonesia (PT. Dekorasi Cipta Indonesia) sebagai tempat praktikan, karena tempat ini merupakan salah satu tempat yang mendekati bidang yang diminati atau ditekuni oleh praktikan. Di tempat ini, praktikan telah mendapatkan wawasan lebih dalam tentang bidang yang saat ini sedang ditekuni, sekaligus mempelajari beberapa praktik pengerjaannya secara langsung. 1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi Sesuai dengan syarat dan ketentuan yang telah ditetapkan, pelaksanaan kegiatan kerja profesi ini dilakukan dengan waktu minimal 400 jam yang dimulai dari tanggal 22 Juli sampai dengan 30 September 2024. Dcraft Indonesia dibuka mulai dari jam 09.00 - 18.00 WIB, dan hari kerja dimulai dari hari Senin – Sabtu untuk para pekerja tetap Dcraft Indonesia. Untuk jam dan hari kerja para Internship memiliki jadwal khusus, yaitu dimulai dari hari Senin – Jumat dengan jam kerja yang dimulai dari jam 09.00 - 17.00 WIB. Selama kegiatan kerja profesi ini berlangsung, semua pekerjaan dilakukan dengan sistem Work From Office. 2.1 Sejarah Perusahaan Dcraft Indonesia (PT. Dekorasi Cipta Indonesia) merupakan sebuah bisnis UMKM dengan spesialis material kayu. Pemilik Dcraft Indonesia, Dewi Caprianita Puspita, mendapatkan ide bisnis baru ini dari keisengannya saat membuat foto-foto produk makanan dengan latar belakang tatakan kayu- kayu pajangan di rumah. Dcraft Indonesia lahir sebagai produk pandemi di tahun 2020. Pada

tahun itu juga Dcraft mendirikan PT Dekorasi Cipta Indonesia sebagai perusahaan induk. Keunggulan produk Dcraft Indonesia adalah terbuat dari bahan dasar kayu yang merupakan material yang dapat terbarukan, namun tetap dalam penggunaan kayunya mengacu pada prinsip keberlanjutan. Dcraft Indonesia menghargai variasi alami tekstur dan warna dalam kerajinan mereka sebagai bagian dari desain yang membuat setiap produk unik. =Dalam proses produksinya mereka mengedepankan prinsip UMKM Hijau dengan 3R (reduce , reuse , recycle) dan pemberdayaan lingkungan pendidikan kejuruan untuk berkolaborasi dalam proses produksi dan pemasarannya. Selama berjalannya perjalanan bisnis UMKM ini, Dcraft Indonesia terus berkembang secara perlahan sampai pada titik mereka termasuk kedalam binaan UMKM dari Bank Indonesia hingga Bank Mandiri, Dcraft Indonesia saat ini telah melakukan banyak kolaborasi dengan pihak-pihak atau UMKM lainnya. Tidak hanya berkolaborasi dengan UMKM luar lainnya, mereka juga melakukan kontrak kolaborasi bersama brand ternama yaitu , UNIQLO . Green Project Dcraft Indonesia X RE.UNIQLO ini memanfaatkan sisa-sisa dari pakaian yang sudah tidak terpakai diolah menjadi produk dekoratif seperti coaster berpola yang dipadukan dengan resin. Saat ini Dcraft Indonesia juga telah banyak memproduksi hampers untuk berkolaborasi dengan pihak luar sana. Hampers tersebut didesain dengan ciri khas milik Dcraft Indonesia yaitu dengan mengkombinasikan dengan gambar ilustrasi yang didesain sendiri oleh pemilik dari Dcraft Indonesia, Dewi Caprianita Puspita.

2.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi dalam Perusahaan sangat dibutuhkan, dengan adanya struktur organisasi ini Perusahaan dapat menggambarkan bagaimana berbagai fungsi, tanggung jawab, dan wewenang didistribusikan di dalam perusahaan. Struktur ini membantu dalam mengoordinasikan aktivitas antar bagian, memperjelas peran dan tanggung jawab setiap individu atau tim, serta memastikan bahwa perusahaan berjalan secara efisien menuju pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Dcraft Indonesia (PT. Dekorasi Cipta Indonesia) didirikan atau dimulai oleh Dewi Caprianita Puspita, dengan bersama bantuan sang suami, Eko Setyari yang juga merupakan Direktur

Operasional. Mereka merintis usaha UMKM ini bersama yang awalnya hanya bermula dari kegemarannya mereka terhadap foto-foto produk tableware kayu yang akhirnya berkembang pesat dengan memproduksi produk-produk yang dari kayu lainnya.

5 2.3 Kegiatan Umum Perusahaan Dcraft Indonesia (PT. Dekorasi Cipta Indonesia)

yang dipimpin oleh Dewi Caprianita Puspita sebagai direktur utama, dengan bantuan sang suami, Eko Setyari sebagai direktur operasional menjalankan bisnis UMKM ini sejak tahun 2020 di era pandemi. Saat ini Dcraft Indonesia telah memiliki pengrajinnya sendiri yang berada di daerah Situbondo, Jawa Timur, dengan 2 staff yang membantu semua pekerjaan yang ada di galeri dan satu staff untuk mengurus event. Dcraft Indonesia yang awalnya hanya berfokus pada pemotretan produk kini terus berkembang dengan focus di bidang produk bermaterial kayu, tidak hanya material kayu, terdapat pula material lainnya seperti resin, dan kain. Dcraft Indonesia juga rutin mengikuti program pelatihan Business Matching setiap bulannya, guna dari Business Matching ini merupakan pertemuan antar dua atau lebih pihak yang memiliki Kerjasama bisnis, baik calon mitra investor, calon mitra supplier ataupun calon mitra distribusi untuk membantu para UMKM membuka peluang transaksi ekspor. Dalam program pelatihan ini, Dcraft Indonesia juga dapat menjalin hubungan atau kolaborasi antar UMKM lainnya. Selain rutin dalam mengikuti program pelatihan, Dcraft Indonesia juga merupakan salah satu Binaan UMKM dari Bank Indonesia, dengan mengikuti kegiatan binaan UMKM dari Bank Indonesia ini Dcraft Indonesia mengharapkan untuk terbantunya usaha mereka dalam meningkatkan pemahaman pelaku UMKM baik terhadap regulasi-regulasi terkait UMKM maupun mengenalkan media-media pemasaran khususnya pemasaran melalui digital (e-commerce). Kemudian adapun Program dari Pemerintah Provinsi DKI Jakarta yang diikuti juga oleh Dcraft Indonesia yaitu,=Jakarta Entrepreneur=(Jakpreneur) yang merupakan binaan Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Disparekraf). Dengan mengikuti beberapa program pelatihan hingga program binaan, Dcraft Indonesia menjadi terus berkembang dan mulai dikenal oleh pihak-pihak bisnis, supplier maupun konsumen. Dcraft Indonesia

juga sering kali hadir di pameran UMKM atau kerajinan tangan seperti, INACRAFT, JITEX, Pasar Keliling, TEI dan sebagainya. 2.4 Visi dan Misi Visi Menjadi kerajinan kayu terbaik dan unik di pasar global sebagai representasi seni dan kerajinan Indonesia. Misi 1. Memberikan layanan dan pengalaman terbaik kepada semua pemangku kepentingan. 2. Mempersiapkan sumber daya manusi yang kreatif. 3. Mengelola komunitas kolaboratif yang mengutamakan kehidupan berkelanjutan. 4. Menciptakan produk berkualitas tinggi untuk menjadi kebanggaan Indonesia. 2.5 Portofolio Perusahaan Adapun beberapa hasil produk yang telah diluncurkan atau diproduksi oleh Dcraft Indonesia (PT. Dekorasi Cipta Indonesia), produk- produk tersebut berupa tableware , hampers , gantungan kunci dan sebagainya yang bermaterialkan kayu. 3.1 Bidang Kerja Sebelum melakukan inti pekerjaan yang ada di Dcraft Indonesia, selama satu minggu awal kegiatan kerja profesi, praktikan diberi penjelasan dan pengenalan barang-barang yang diproduksi oleh Dcraft Indonesia yang ada di galeri. Disana terdapat banyak produk-produk yang akan dikirimkan kepada costumer , sedang dalam masa produksi dan juga sisa-sisa produk yang tidak memenuhi standar mutu atau reject . Praktikan juga diberikan waktu untuk memahami beberapa produk tableware yang sekiranya dapat didaur ulang atau dimanfaatkan kembali. Praktikan juga diajarkan untuk mengenali beberapa material-material atau alat yang digunakan dalam produksi. Tugas utama praktikan yaitu mendesain 3D produk-produk yang akan diproduksi dan development produk-produk yang sudah ada. Selain itu praktikan diminta untuk membantu pekerjaan lainnya, seperti membantu saat proses produksi dan finishing produk. Praktikan melakukan desain-desain 3D tersebut dengan menggunakan software Rhinoceros 7, dan untuk render 3D digunakan software Keyshot. Adapun pekerjaan lain yang praktikan kerjakan yaitu, seperti membuat pola dari bahan pakaian-pakaian UNIQLO yang tidak terpakai untuk coaster yang dipadukan dengan resin, menempelkan stiker ilustrasi pada produk tableware , menyusun produk hampers, membuat resin untuk coaster dan juga melakukan display untuk booth pameran. 3.2 Pelaksanaan Kerja Selama kegiatan kerja



profesi berlangsung yang dimulai dari tanggal 22 Juli – 30 September 2024 , praktikan diberikan tugas sebagai Design Development yang berfokus pada pengembangan ide atau konsep desain awal berdasarkan brief atau kebutuhan proyek. Selain itu, praktikan juga perlu meriset atau memperhatikan fungsi produk yang akan didesain. Pada proses mendesain praktikan menggunakan software Rhinoceros dan juga Keyshot yang membantu proses render desain 3D. Selain menggunakan software yang telah disebutkan, praktikan juga menggunakan desain atau sketsa tangan yang juga dibantu oleh pembimbing kerja praktikan untuk menggambarkan percobaan ide-ide desain yang nantinya akan direalisasikan ke dalam desain 3D. 3.2.1 Jam Nakas Dari Sisa

Tableware Tidak Terpakai Pada tugas pertama praktikan diberikan tantangan langsung oleh pembimbing kerja untuk mengolah produk tableware yang reject milik Dcraft Indonesia yang ada di galeri, sebelum memasuki proses desain 3D praktikan mempelajari dan memperhatikan setiap bentuk produk tableware tersebut untuk memperkirakan produk apa yang dapat dibuat dari tableware reject tersebut. Pembimbing kerja juga ikut serta dalam membantu melakukan brainstorming dan sketsa desain awal. Praktikan memilih beberapa gabungan tableware reject seperti piring, tray kecil, sumpit, dan juga spatula untuk didesain kembali menjadi produk dekoratif, yaitu Jam nakas. Selain itu praktikan juga menggunakan material tambahan berupa kain pakaian UNIQLO yang tidak terpakai. Setelah mendapatkan ide atau konsep serta produk yang terpilih, praktikan merealisasikan ide tersebut ke dalam desain 3D terlebih dahulu dengan menggunakan software Rhinoceros 7. Konsep pada jam nakas ini mengambil tema dari bianglala yang besar, dengan danau di bawah bianglala tersebut. Selain memperhatikan bentuk, praktikan juga memperhatikan ukuran desain jam tersebut, agar tampak ideal saat jam tersebut dipajang untuk dekoratif. Praktikan juga terjun langsung ke dalam proses produksi, saat proses produksi ini praktikan mempelajari langkah-langkah mana yang harus dikerjakan terlebih dahulu. Praktikan juga pertama kali belajar membuat dan menggunting pola dari sisa kain pakaian tidak terpakai pada saat proses produksi ini. Praktikan juga melakukan

proses meresin dengan kombinasi gabungan material yaitu, kayu dan juga kain. Praktikan menerapkan tata cara meresin yang telah diajarkan oleh dosen di kampus.

3.2.2 RE.UNIQLO X Dcraft Indonesia Fabric Coaster

Setelah menyelesaikan projek jam nakas yang dibuat selama kurang lebih dua minggu, projek yang ditugaskan pembimbing kepada pratikan yaitu membuat dua batch fabric coaster, jumlah per batch coaster tersebut sebanyak 300 . Fabric coaster ini merupakan p rojek kolaborasi bersama UNIQLO dengan memanfaatkan kain pakaian yang tidak terpakai. Permasalahan yang bermula diakarenakan brand tersbut memiliki banyak pakaian yang tidak memenuhi standar mutu. Selain itu banyak dari pelanggan brand tersbut yang mengalami penumpukan pakaian yang sudah tidak terpakai lagi, maka dari itu UNIQLO membuat projek bernama RE.UNIQLO untuk mengajak pelanggannya berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan lingkungan dengan melakukan 3R (reuse, recycle, reduced). Dari proses pembuatan fabric coaster ini praktikan mempelajari perpaduan warna serta jenis bahan kain mana yang tidak tembus dan yang tembus saat dikenakan oleh resin. Selain membuat pola-pola kain, praktikan juga ikut melakukan proses penuangan resin ke fabric coaster tersebut.

3.2.3 Custom Bento Box

Projek selanjutnya yang dikerjakan oleh praktikan, yaitu custom bento box dalam desain 3D beserta gambar kerjanya yang untuk dipergunakan saat memulai proses produksi di pengrajin.

3.2.4 Embroidery Stool

Praktikan diminita oleh owner atau pembimbing kerja untuk merancang desain dengan contoh tema embroidery yang dipadukan dengan material kayu, yang munculah desain stool dengan busa sofa yang dilapisi kain embroidery. Praktikan mendesain stool tersebut dengan dimensi ukuran yang sesuai ergonomi dan juga ukuran stool pada umumnya. Pada desain awal stool tersebut, praktikan membuat desain busa sofa stool tersebut menyatu dengan kayu stool, namun setelah pemeriksaan desain bersama owner, didiskusikan kembali desain busa sofa stool tersebut agar dapat dilepas pasang dan lapisan embroidery pada busa sofa tersebut dapat diganti-ganti. Selanjutnya praktikan membuat desain baru mengikuti sesuai arahan dari owner dengan

membuat alas busa sofa menjadi coakan atau cekungan ke dalam sedalam 1,5 cm, agar busa sofa dapat dilepas pasang dengan mudah namun tetap membuat busa sofa tersebut tidak bergeser- geser atau mudah lepas. Gambar diatas merupakan gambar kerja atau ukuran dari desain 3D embroidery stool yang sudah terpilih, gambar kerja ini dipergunakan oleh pengrajin yang memproduksi stool tersebut. Hasil stool ini akan menjadi produk interior baru dari Dcraft Indonesia yang nantinya dipajang pada booth pameran Trade Expo Indonesia 2024 yang diselenggarakan pada tanggal 9 – 12 Oktober 2024.

3.2.5 Bench Embroidery

Selain embroidery stool , praktikan diminta untuk membuat kursi kayu dengan model yang berbeda yaitu kursi panjang atau bench , namun tetap memakai konsep yang sama pada embroidery stool sebelumnya. Pada desain bench embroidery ini praktikan hanya membuat satu desain 3D tanpa alternatif. Setelah melakukan perancangan desain, owner memeriksa desain bench tersebut, setelah owner menyetujui desain tersebut praktikan langsung membuat dimensi ukuran bench tersebut sesuai dengan ergonomi dan standar kursi-kursi kayu lain pada umumnya Sama seperti embroidery stool , hasil akhir dari desain bench embroidery ini akan menjadi produk interior baru dari Dcraft Indonesia yang nantinya dipajang pada booth pameran Trade Expo Indonesia 2024 yang diselenggarakan pada tanggal 9 – 12 Oktober 2024.

3.2.6 Coffee Table Stool

Set Projek selanjutnya praktika diminta untuk mendesain satu set meja kopi atau meja tamu dan kursinya, pada proyek ini praktikan diminta untuk membuat dimensi mejanya yang tidak terlalu tinggi, begitu pun juga dengan kursinya. Praktikan mendesain kursi untuk meja tersebut dengan memakai konsep embroidery stool yang sebelumnya sudah dibuat, busa sofa pada kursi tersebut dapat dilepas dan dapat dijadikan tempat penyimpanan jika busa sofa tersebut tidak sedang digunakan Pada desain awal ini, terdapat dua jumlah kursi yang ada pada meja kopi tersebut. Untuk menghemat ruang penggunaan, praktikan membuat bentuk meja tersebut persegi dengan terdapat bolongan atau ruang yang khusus dijadikan tempat penyimpanan kursi, agar tidak memakan banyak ruang meskipun diletakan di

ruang yang tidak begitu besar. Selain itu ruang kosong pada bagian dalam meja dapat digunakan sebagai temoat penyimpanan. Setelah selesai dengan desain 3D awal, owner langsung memeriksa desain tersebut. Setelah melewati tahap pemeriksaan desain, owner bersama praktikan mendiskusikan kembali desain tersebut, dikarenakan adanya keterbatasan kemampuan para pengrajin Dcraft Indonesia yang tidak dapat memenuhi bentuk desain awal tersebut, lalu didiskusikan kembali untuk membuat desain yang lebih sederhana. Selanjutnya pada desain alternatif ini, praktikan mengubah desain meja agar seminimalis dan sesederhana mungkin dengan bentuk yang sedikit lebih memanjang, untuk bentuk kursi praktikan masih memakai konsep embroidery stool, dan busa sofa dapat dilepas pasang dan dapat diganti-ganti. Selain melakukan tahap pemeriksaan desain alternatif, owner dan juga pengrajin menyetujui hasil desain alternatif tersebut. Kemudian ptaktikan memasuki tahap me-render desain 3D yang sudah terpilih ini, warna pada coffee table stool set ini diminta degan menggunakan warna kayu netral atau terang.

3.3 Kegiatan Lainnya

Selain melakukan pekerjaan utama seperti yang telah dijelaskan pada pembahasan diatas, praktikan juga melakukan beberapa kegiatan lain. Praktikan juga ikut serta dalam membantu proses produksi di galeri produk Dcraft Indonesia, praktikan juga membuat beberapa konten sosial media seperti video reels untuk Instagram. Praktikan juga ikut berpartisipasi dalam mengatur display booth dibeberapa pameran.

3.3.1 Konten Video Jam Nakas

Tugas praktikan lainnya di minggu ke dua yaitu, membuat video konten tentang pembuatan produk jam nakas dari tableware tidak terpakai, untuk diunggah di sosial media Instagram, video ini berisikan mengenai dokumentasi proses produksi dari produk jam tersebut. Praktikan membuat video tersebut dengan aplikasi iMovie dan VN.

3.3.2 Konten Video Pameran JITEX 2024

Selanjutnya praktikan membuat video konten untuk minggu ke tiga mengenai kegiatan booth Dcraft Indonesia di pameran JITEX 2024 yang diselenggarakan di Jakarta Convention Center pada tanggal 7-11 Agustus 2024. Video tersebut digunakan untuk media promosi booth pameran Dcraft Indonesia yang diunggah di Instagram

Story . Praktikan membuat video tersebut dengan sumber dokumentasi yang diambil langsung oleh praktikan, dan untuk proses editing konten video tersebut praktikan menggunakan aplikasi VN for PC. 3.3.3 Desain Eksibisi Pada JITEX 2024 Bersamaan dengan tugas konten video pameran JITEX 2024. Praktikan juga ikut serta dalam membantu penataan display booth produk-produk tableware dan hampers dengan menerapkan komposisi layout yang telah diajarkan oleh dosen desain produk pada mata kuliah desain eksibisi dan display. Pada pameran JITEX 2024 ini Dcraft Indonesia memiliki dua booth yang berbeda, untuk booth yang pertama yaitu partisi booth , dan untuk ke dua yaitu corner booth dengan ukuran 2 x 2. Booth pameran JITEX ini berlangsung selama 5 hari, yang dimulai dari tanggal 7-11 Agustus 2024. 3.3.4 Pemotretan Produk Katalog dan Website Selain membuat video untuk konten sosial media, praktikan juga terlibat dalam pemotretan untuk foto produk yang akan digunakan dikatalog produk dan juga website yang saat ini masih dalam proses pembuatan. Pemotretan ini dilakukan praktikan pada minggu ke empat kegiatan profesi. Praktikan melakukan pemotretan dengan RE.UNIQLO X Dcraft Indonesia fabric coaster untuk mempromosikan fabric coaster model terbaru. 3.3.5 Konten Video Untuk Memperingati Hari Kemerdekaan Pada minggu berikutnya yaitu, minggu ke lima praktikan juga membuat konten video untuk memperingati hari kemerdekaan Indonesia. Pada tugas ini, praktikan bertugas untuk merekam beberapa footage yang dibutuhkan dalam video tersebut, sedangkan untuk bagian editing , video tersebut dibantu oleh sang owner. Video ini dipergunakan untuk konten sosial media Instagram Dcraft Indonesia yang diunggah di Reels . Di dalam konten video ini praktikan membagi kesehariannya dari mulai berangkat sampai aktivitasnya di tempat kerja profesi tersebut. 3.3.6 Konten Video Untuk Platform PaDi UMKM Selanjutnya pada minggu ke semnilan, tepatnya tanggal 20 September 2024 praktikan ikut serta dalam pembuatan konten video untuk sosial media platform PaDi (Pasar Digital) UMKM yang akan diunggah di Youtube dan juga Reels Instagram. Disini praktikan bersama staff lainnya dan juga direktur operasional melakukan

pengambilan video yang sudah diatur oleh PaDi UMKM. **1 2** PaDi (Pasar Digital) UMKM sendiri merupakan sebuah platform digital yang mempertemukan UMKM dengan BUMN guna mengoptimalkan, mempercepat dan mendorong efisiensi transaksi belanja BUMN pada UMKM, serta memperluas dan mempermudah UMKM mendapatkan akses pembiayaan.

1 Ada banyak tujuan PaDi UMKM ini untuk para UMKM Indonesia, seperti contohnya memperluas jangkauan pasar UMKM, mengoptimalkan, mempercepat, dan mendorong efisiensi transaksi belanja BUMN pada UMKM dan juga mempermudah UMKM mendapatkan akses pembiayaan. 3.3.7 Desain Eksibisi Pada Pasar Keliling

2024 Berikutnya di minggu akhir kegiatan kerja profesi, praktikan melakukan penataan display booth produk-produk tablware, produk dekoratif dan juga hampers dengan menerapkan komposisi layout yang telah diajarkan oleh dosen desain produk pada mata kuliah desain eksibisi dan display.

Booth pada Pasar Keliling ini memakai jenis corner booth. Pameran Pasar Keliling ini diselenggarakan pada tanggal 25-28 September 2024, yang bertempat di Chillax, Sudirman. 3.3.8 Membuat Flyer Untuk Pasar Keliling 2024 Bersamaan dengan penataan display booth pada pameran Pasar Keliling 2024, praktikan juga bertugas untuk membuat beberapa flyer promosi pameran tersebut. Flyer tersebut untuk diunggah pada sosial media Instagram Story

Dcraft Indonesia. 3.4 Kendala Yang Dihadapi Selama kegiatan kerja profesi berlangsung di Dcraft Indonesia (PT. Dekorasi Cipta Indonesia), praktikan juga memiliki beberapa kendala yang dihadapinya, sebagai berikut: 1. Keterbatasan dalam menguasai tools Rhinoceros yang sangat beragam dan bervariasi. 2. Melakukan berbagai aktivitas diluar pekerjaan. 3. Melakukan proses produksi produksi. Dikarenakan adanya keterbatasan tenaga kerja yang dapat terbilang kurang dan tidak sesuai dengan jumlah produk yang dikerjakan, seringkali praktikan ditugaskan untuk melakukan berbagai aktivitas atau yang diluar dari pekerjaannya, seperti membuat konten video, menjaga booth jika ada pameran, mengisi list produk pameran, rekap data produk dan melakukan proses finishing produk. Hal tersebut dapat terbilang kendala atau tantangan untuk praktikan, dikarenakan kurangnya pemahaman praktikan dalam melakukan hal-hal tersebut seperti merekap data produk,

menjaga booth pameran, membuat label harga pada produk dan juga melakukan finishing produk yang dimana membuat praktikan harus melakukannya dengan teliti dan berhati-hati agar tidak menimbulkan kesalahan dan juga kerugian produk. Namun hal tersebut menjadi salah satu pembelajaran atau pengalaman yang sangat bermanfaat untuk praktikan kedepannya.

3.5 Cara Mengatasi Kendala Untuk mengatasi beberapa kendala yang dialami praktikan selama kegiatan kerja profesi itu berlangsung, praktikan tentunya berusaha belajar untuk mengatasi kendala tersebut dengan melakukan:

1. Mempelajari dan berlatih menggunakan tools Rhinoceros yang masih asing atau jarang dipakai.
2. Belajar dan mengenal lebih dalam produk-produk apa saja yang seringkali dipamerkan di booth.
3. Meminta bantuan tim pendamping untuk memberi contoh dan cara kerja yang benar dalam merekap data produk.
4. Menghafal dan membuat catatan untuk daftar harga per produk agar tidak terjadi kesalahan dalam menyebut harga kepada konsumen.
5. Meminta bantuan atau arahan dalam melakukan proses pengemasan produk dan juga finishing produk.

3.6 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi Dalam melaksanakan kegiatan profesi ini yang berlangsung selama 3 (tiga) bulan atau 400 jam di Dcraft Indonesia (PT. Dekorasi Cipta Indonesia), praktikan sebagai Design Development mendapatkan berbagai macam hal baru yang sangat berharga dan dapat menjadi pengalaman maupun pembelajaran untuk ke depannya bagi praktikan. Di tempat ini praktikan secara langsung mendapatkan ilmu lebih tentang berbagai material, dan juga bagaimana pengolahan dari sisa-sisa material produk yang tidak terpakai diolah kembali menjadi produk yang berguna. Selain itu praktikan juga mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi dan juga mengenal para seniman atau desainer yang sudah profesional dibidangnya. Dari sinilah praktikan dapat belajar atau mengenal bagaimana luasnya dan berbagai macam ide-ide yang berbeda dari setiap orang. Praktikan juga dapat memahami jika tidak semua sisa-sisa produk, material-material yang tidak terpakai, maupun produk reject akan selalu menjadi limbah atau hal yang tidak memiliki nilai mutu. Praktikan juga dapat meningkatkan kemampuannya dalam berkomunikasi

yang baik dengan pengunjung, konsumen maupun desainer dan seniman lainnya. Dikarenakan Dcraft Indonesia juga menerima custom desain dari berbagai konsumen, dalam dunia kerja secara nyata ini praktikan tidak hanya belajar tentang bentuk, estetika dan fungsi desain, tetapi juga mempelajari bagaimana prosedur pembuatan atau produksinya serta belajar memahami tentang kebutuhan mereka, menentukan tujuan desain bersama, melakukan revisi berdasarkan umpan balik. Selain itu kerjasama tim menjadi salah satu hal penting karena dapat meningkatkan kualitas hasil kerja dan efisiensi proses kreatif, dengan terjalinnya kerjasama tim yang baik, untuk mendapatkan solusi serta ide kreatif pun menjadi lebih kompleks atau beragam, kolaborasi yang kreatif dan juga waktu pengerjaan lebih efisien.

4.1 Kesimpulan Kerja Profesi adalah sebuah program yang bertujuan untuk memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa dalam lingkungan kerja yang relevan dengan bidang studi mereka. Kerja Profesi yang telah dilakukan oleh praktikan dengan waktu 400 jam ini adalah untuk memenuhi kebutuhan mata kuliah Kerja Profesi pada Prodi Desain Produk Universitas Pembangunan Jaya dan menerapkan, mengintegrasikan pengetahuan serta keterampilan yang telah diperoleh selama masa pendidikan ke dalam situasi kerja nyata. Selain itu kegiatan ini dapat memberi pengalaman dan wawasan yang luas kepada mahasiswa/i. Selama 3 (tiga) bulan atau 400 jam melaksanakan kegiatan kerja profesia di Dcraft Indonesia (PT. Dekorasi Cipta Indonesia), praktikan telah memperoleh banyak pengalaman dan pembelajaran berharga dalam pengembangan di bidang desain produk ini, pemahaman tentang material- material, serta proses produksi ramah lingkungan. Selain keterampilan teknis seperti desain 3D dan proses produksi, kerja profesi ini juga mengajarkan pentingnya kolaborasi tim dan komunikasi efektif untuk menyelesaikan proyek sesuai kebutuhan konsumen dan standar mutu yang ditetapkan.

4.2 Saran Berdasarkan dari pengalam praktikan saat menjalani kegiatan kerja profesi yang berlangsung selama 3 (tiga) bulan di Dcraft Indonesia (PT. Dekorasi Cipta Indonesia), terdapat saran yang ingin praktikan sampaikan, diantaranya adalah sebagai berikut:

Kepada Universitas 1. Meningkatkan pengajaran dalam penguasaan software desain 3D, seperti Rhinoceros , SketchUp , Blender dan sebagainya.

Universitas dapat memperkuat pembelajaran fitur atau tools software desain melalui kursus tambahan atau laboratorium praktis yang lebih intensif, sehingga mahasiswa lebih siap menghadapi tantangan di lapangan. 2.

Universitas bisa memperluas kerjasama dengan perusahaan lokal seperti Dcraft Indonesia untuk memfasilitasi program magang yang lebih banyak, sehingga mahasiswa bisa langsung terlibat dalam proyek industri nyata. 3.

Disarankan hasil dari kegiatan kerja profesi ini dapat dikonversi menjadi poin JSDP untuk bentuk apresiasi dari selesainya kegiatan yang mereka jalani. Kepada Perusahaan 1. Menambah sumber daya manusia yang lebih di bidang produksi agar dapat menangani permintaan pesanan yang lebih besar tanpa mengorbankan kualitas. Ini akan mengurangi beban pekerja dan meminimalkan kendala produksi. 2. Menyusun jadwal kerja untuk pengemasan, produksi produk dan jadwal kegiatan umum lainnya agar lebih realistis dan teratur, sehingga tenaga kerja tim tidak mengalami beban kerja yang menumpuk. 3. Merekrut staff tambahan untuk di bidang logistik atau pun event, agar pengelolaan barang saat loading in dan out event atau pameran dapat dikelola dengan baik.



REPORT #23359805

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	1.74% indonesiabaik.id https://indonesiabaik.id/infografis/mengenal-padi-umkm	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.83% money.kompas.com https://money.kompas.com/read/2021/04/15/080500326/mau-jadi-pemasok-bu...	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.2% edu-all.com https://edu-all.com/id-en/privacy-policy	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.2% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3633/11/11.%20BAB%20I.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
5.	0.15% repository.stiedewantara.ac.id https://repository.stiedewantara.ac.id/2170/1/LAPORAN%20KKM%20RAFIE.pdf	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.11% kerma.esaunggul.ac.id https://kerma.esaunggul.ac.id/upload/kerjasama/3557-Laporan%20Magang%20..	●