

BAB I PENDAHULUAN

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.

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/l.

Mereka mahasiswa/l dapat memilih tempat yang sesuai dengan fokus atau ketertarikan mereka, sehingga mereka dapat melakukannya dengan nyaman dan sesuai dengan apa yang diminatinya. Mahasiswa/l juga mendapatkan relasi untuk mereka berkembang untuk di masa depan.

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/l 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. Kembangan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11610.



Gambar 1.3.1 Lokasi Dcraft Indonesia (PT. Dekorasi Cipta Indonesia)

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 *Intership* 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*.

| No. | Jadwal Pelaksanaan | Waktu Pelaksanaan |
|-----|--------------------|-------------------|
| 1. | Senin | 09.00 - 17.00 |
| 2. | Selasa | 09.00 - 17.00 |
| 3. | Rabu | 09.00 - 17.00 |
| 4. | Kamis | 09.00 - 17.00 |
| 5. | Jumat | 09.00 - 17.00 |

Tabel 1.4.1 Jadwal pelaksanaan kegiatan kerja profesi

1.5 Aktivitas Pelaksanaan Kerja Profesi

| No. | Aktivitas KP | Keterangan | Dokumentasi |
|-----|--|---|---|
| 1. | Jam Nakas dari Sisa Tableware Tidak Terpakai | Proses pengerjaan produk ini berlangsung selama 2 minggu, untuk proses pengerjaan ini dimulai dari pengenalan, brainstorming, sketsa, pemilihan material, |  |

| | | | |
|----|-----------------------------|--|---|
| | | pembuatan 3D, rendering dan proses produk. |  |
| 2. | RE.UNIQLO Fabric Coaster | Proses pengerjaan coaster ini berlangsung selama 5 minggu, coaster tersebut dibuat untuk 2 batch dengan total 600 pcs, pengerjaan dimulai dari pemilihan kain, pola bentuk, proses resin dan pengemasan. |   |
| 3. | Custom Bento Box | Projek ini praktikan hanya mengerjakan untuk desain 3D nya dan gambar kerja, untuk desain memakai desain awal yang diberikan oleh owner. |  |
| 4. | Embroidery Stool | Proses pengerjaan ini berlangsung selama 3 hari untuk desain 3D, proses projek ini diawali dari kebutuhan owner, percobaan 3D desain, rendering, pemeriksaan melalui |  |

| | | | |
|----|------------------------|---|--|
| | | vendor, dan produksi final produk. | |
| 5. | Bench Embroidery | Proses pengerjaan ini berlangsung selama 2 hari untuk desain 3D, proses proyek ini diawali dari kebutuhan owner, percobaan 3D desain, rendering, pemeriksaan melalui vendor, dan produksi final produk. |   |
| 6. | Coffee Table Stool Set | Proses pengerjaan ini berlangsung selama 5 hari untuk desain 3D, proses proyek ini diawali dari kebutuhan owner, percobaan 3D desain, rendering, pemeriksaan melalui vendor, dan produksi final produk. |   |

Tabel 1.5.1 Tabel aktivitas kerja profesi