

BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI

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 mejadi produk dekoratif, yaitu Jam nakas. Selain itu praktikan juga menggunakan material tambahan berupa kain pakaian *UNIQLO* yang tidak terpakai.

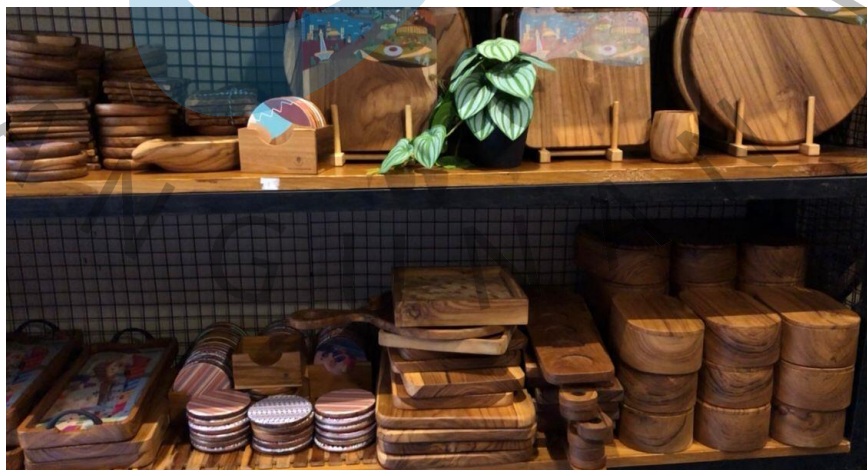
Setelah mendapatkan ide atau konsep serta produk yang terpilih, praktikan merealisasikan ide tersebut ke dalam desain 3D terlebih dahulu dengan menggunakan software *Rhinoceros 7*. Konsep pada jam nakas ini mengambil tema dari bianglala yang besar, dengan danau di bawah bianglala tersebut.



Gambar 3.2.1.1 Sketsa desain Direktur Operator

(Sumber: Dokumentasi Praktikan)

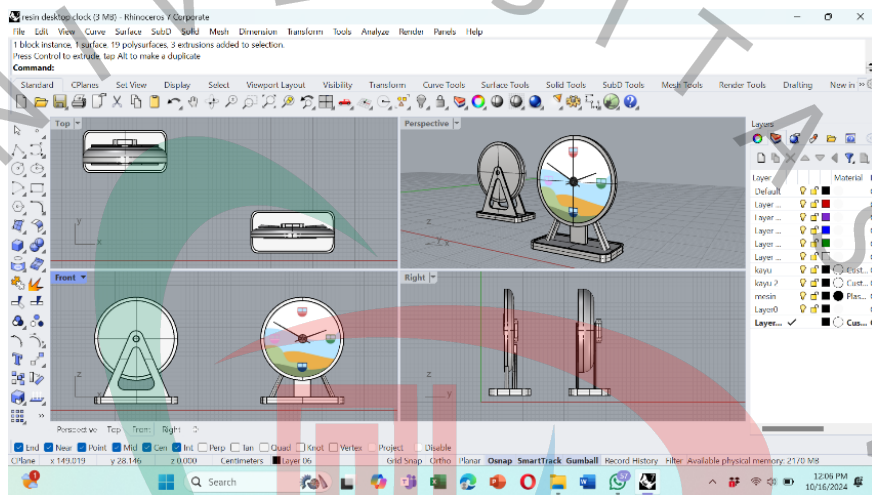
Disini, Direktur Utama atau Pak Eko memberikan hasil sketsa ide untuk perkiraan bentuk jam yang nantinya akan dibuat. Lalu berikutnya ini, merupakan Sebagian dari suasana galeri produk-produk yang telah diproduksi oleh Dcraft Indonesia, di sinilah praktikan memilih beberapa gabungan *tableware reject* seperti piring, tray kecil, sumpit, dan juga spatula untuk didesain kembali mejadi produk dekoratif, yaitu Jam nakas.



Gambar 3.2.1.2 Galeri produk Dcraft Indonesia

(Sumber: Dokumentasi Praktikan)

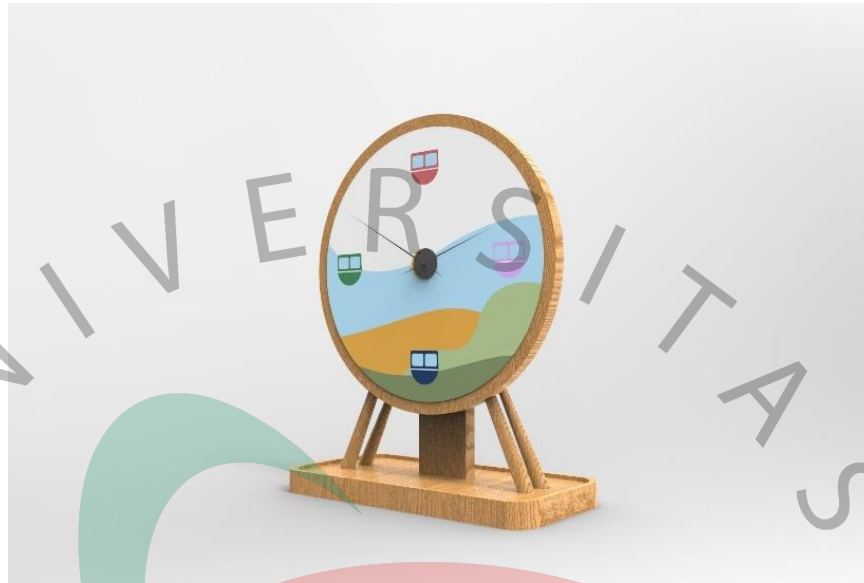
Setelah melihat dan memperkirakan sketsa ide milik Pak Eko, praktikan langsung mencoba merealisasikannya ke dalam desain 3D dengan memperpadukan material sisa *tableware* yang sudah terpilih sebelumnya, dan juga membuat desain alternatif. Untuk desain kiri, desain alternatif. Kanan desain sesuai keinginan Pak Eko.



Gambar 3.2.1.3 Desain 3D jam nakas dengan *tableware reject*
(Sumber: 3D Praktikan)



Gambar 3.2.1.4 Hasil render desain 3D yang terpilih
(Sumber: Render Praktikan)



Gambar 3.2.1.5 Hasil render desain 3D yang terpilih

(Sumber: Render Praktikan)

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.



Gambar 3.2.1.6 Proses pola kain pada jam
(Sumber: Dokumentasi Praktikan)



Gambar 3.2.1.7 Proses meresin jam nakas
(Sumber: Dokumentasi Dcraft Indonesia)



Gambar 3.2.1.8 Hasil akhir jam nakas
(Sumber: Dokumentasi Dcraft Indonesia)

3.2.2 RE.UNIQLO X Dcraft Indonesia Fabric Coaster

Setelah menyelesaikan proyek jam nakas yang dibuat selama kurang lebih dua minggu, proyek yang ditugaskan pembimbing kepada pratikan yaitu membuat dua *batch fabric coaster*, jumlah *per batch coaster* tersebut sebanyak 300. *Fabric coaster* ini merupakan proyek kolaborasi bersama *UNIQLO* dengan memanfaatkan kain pakaian yang tidak terpakai.

Permasalahan yang bermula diakarenakan brand tersebut memiliki banyak pakaian yang tidak memenuhi standar mutu. Selain itu banyak dari pelanggan brand tersebut yang mengalami penumpukan pakaian yang sudah tidak terpakai lagi, maka dari itu *UNIQLO* membuat proyek bernama *RE.UNIQLO* untuk mengajak pelanggannya berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan lingkungan dengan melakukan 3R (*reuse, recycle, reduced*).



Gambar 3.2.2.1 Hasil pola desain dari kain pakain UNIQLO

(Sumber: Dokumentasi Praktikan)

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. seperti pada gambar di atas, dan juga proses pengemasan pada kantung UNIQLO.



Gambar 3.2.2.2 Hasil pola desain dari kain pakain UNIQLO

(Sumber: Dokumentasi Praktikan)



Gambar 3.2.2.3 Proses penuangan resin
(Sumber: Dokumentasi Praktikan)

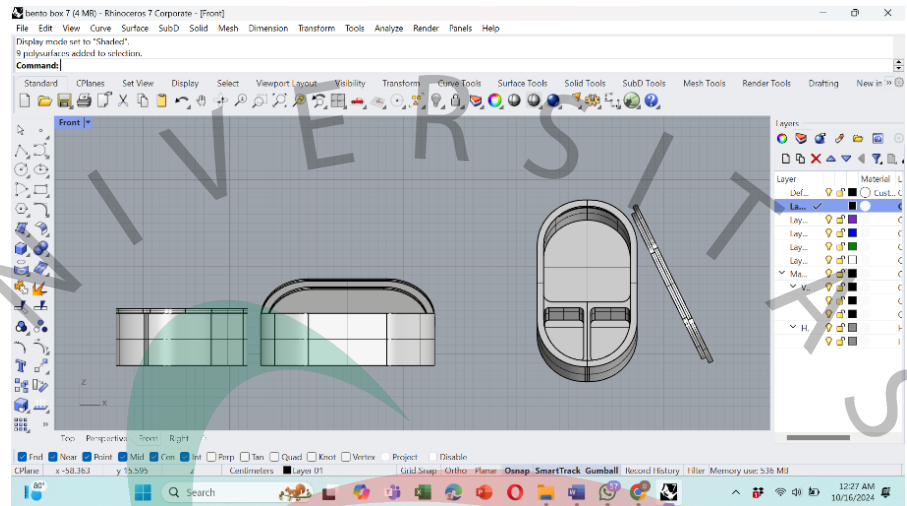


Gambar 3.2.2.4 Proses pengemasan fabric coaster
(Sumber: Dokumentasi Praktikan)

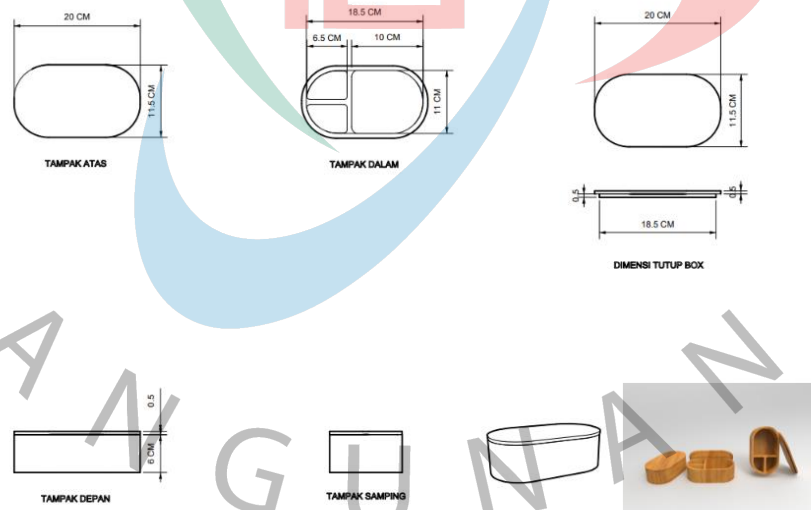
3.2.3 Custom Bento Box

Pada porojek selanjutnya yang dikerjakan, praktikan diminta untuk membuat desain 3D dari bento box, untuk desainnya

mengikuti desain yang diberikan oleh owner dan juga praktikan diminta membuat gambar kerjanya yang untuk dipergunakan saat memulai proses produksi di pengrajin.



Gambar 3.2.3.1 Desain 3D bento box
(Sumber: 3D Praktikan)



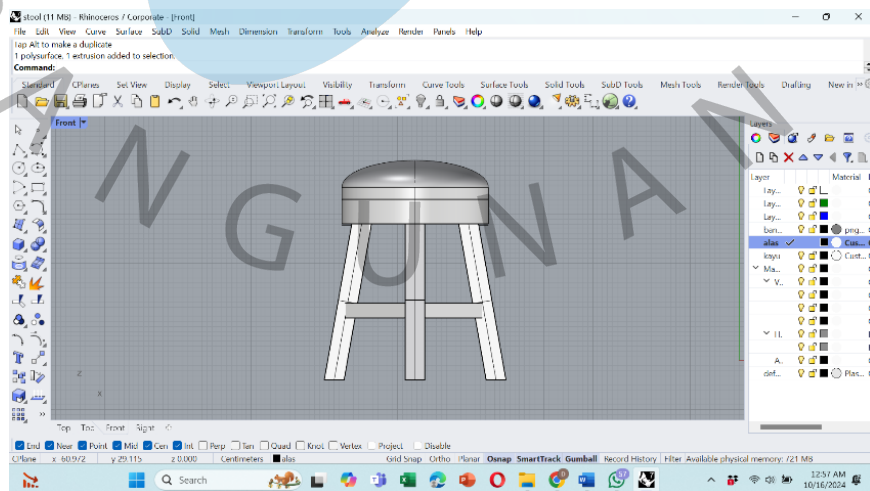
Gambar 3.2.3.2 Gambar kerja desain 3D bento box
(Sumber: Gambar Kerja Praktikan)



Gambar 3.2.3.3 Hasil render desain 3D bento box
(Sumber: Render Praktikan)

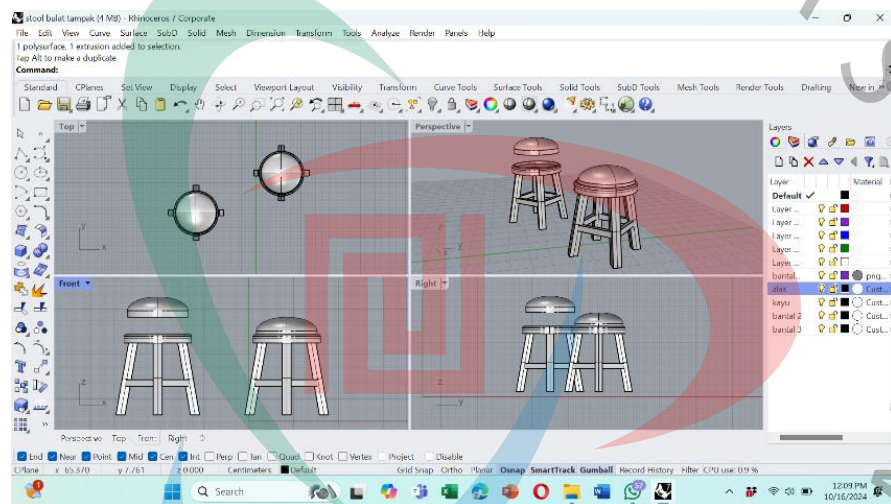
3.2.4 Embroidery Stool

Praktikan diminta 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.



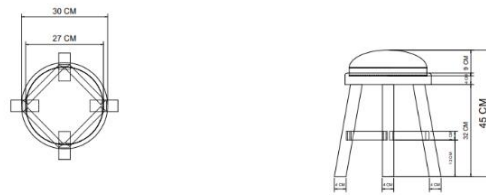
Gambar 3.2.4.1 Desain 3D awal embroidery stool
(Sumber: 3D Praktikan)

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 3.2.4.2 Desain 3D baru embroidery stool

(Sumber: 3D Praktikan)



TAMPAK ATAS

TAMPAK DEPAN/SAMPING



Gambar 3.2.4.3 Gambar kerja desain 3D embroidery stool

(Sumber: Gambar Kerja Praktikan)

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.



Gambar 3.2.4.4 Render 3D & Hasil akhir embroidery stool

(Sumber: Dokumentasi Praktikan)

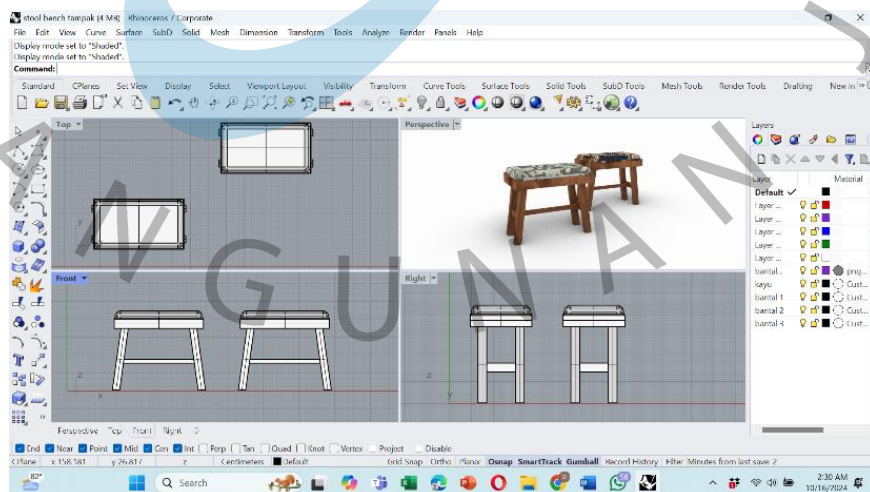


Gambar 3.2.4.5 Render 3D & Hasil akhir embroidery stool

(Sumber: Dokumentasi Praktikan)

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 konep yang sama pada *embroidery stool* sebelumnya. Pada desain bench embroidery ini praktikan hanya membuat satu desain 3D tanpa alternatif.



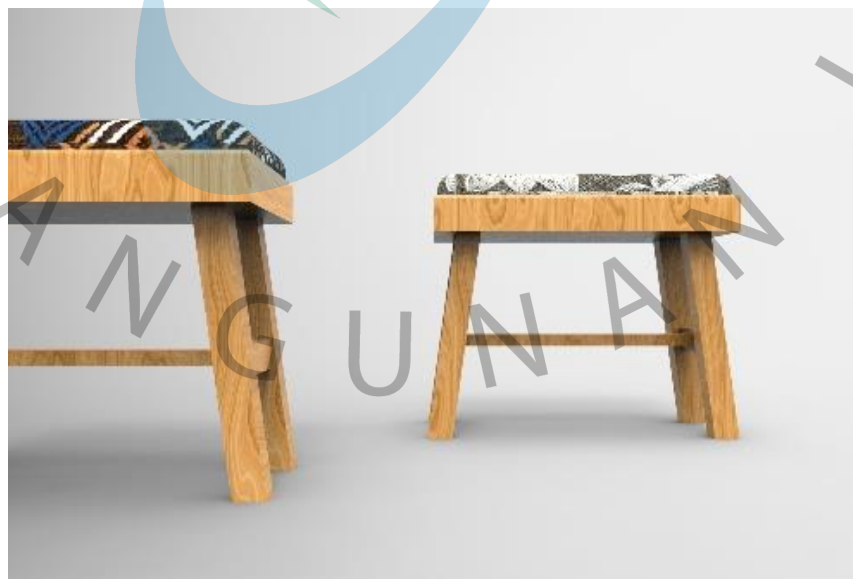
Gambar 3.2.5.1 Desain 3D bench embroidery

(Sumber: 3D Praktikan)

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.



Gambar 3.2.5.2 Gambar kerja desain 3D bench embroidery
(Sumber: Gambar Kerja Praktikan)



Gambar 3.2.5.3 Hasil render desain 3D bench embroidery
(Sumber: Render Praktikan)



Gambar 3.2.5.4 Hasil render desain 3D bench embroidery

(Sumber: Render Praktikan)

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.



Gambar 3.2.5.5 Hasil akhir produk bench embroidery

(Sumber: Dokumentasi Praktikan)

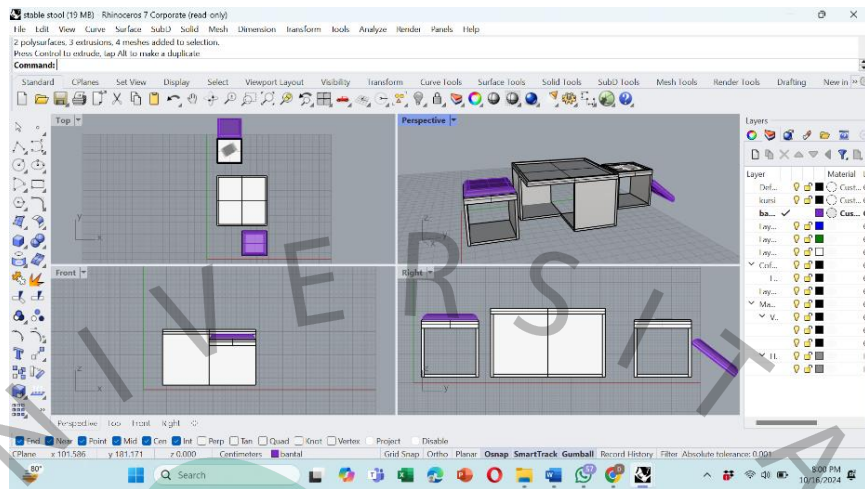


Gambar 3.2.5.6 Hasil akhir produk pada pameran Trade Expo Indonesia 2024

(Sumber: Dokumentasi Praktikan)

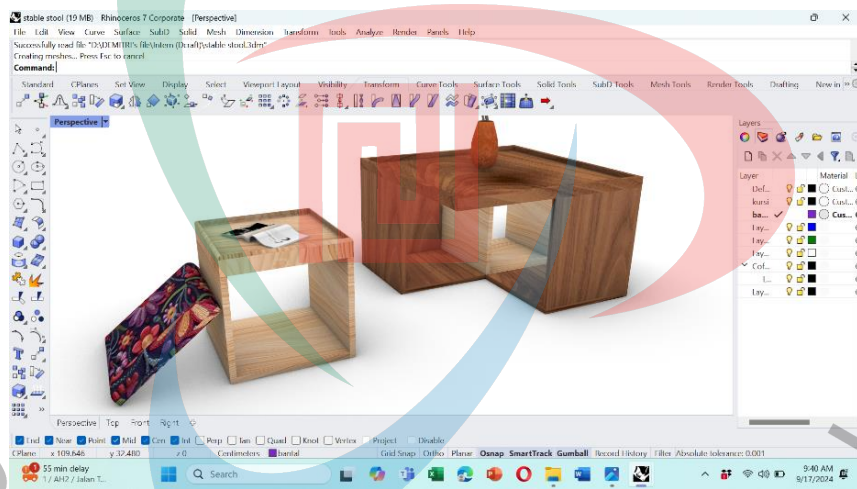
3.2.6 Coffee Table Stool Set

Projek selanjutnya praktika diminta untuk mendesain satu set meja kopi atau meja tamu dan kursinya, pada projek 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.



Gambar 3.2.6.1 Desain awal coffee table stool set

(Sumber: 3D Praktikan)



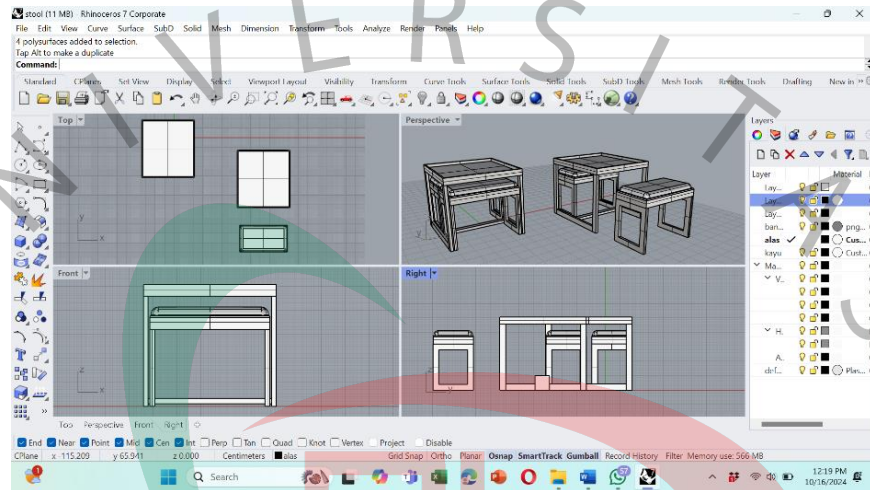
Gambar 3.2.6.2 Desain awal coffee table stool set

(Sumber: 3D Praktikan)

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 temoat 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

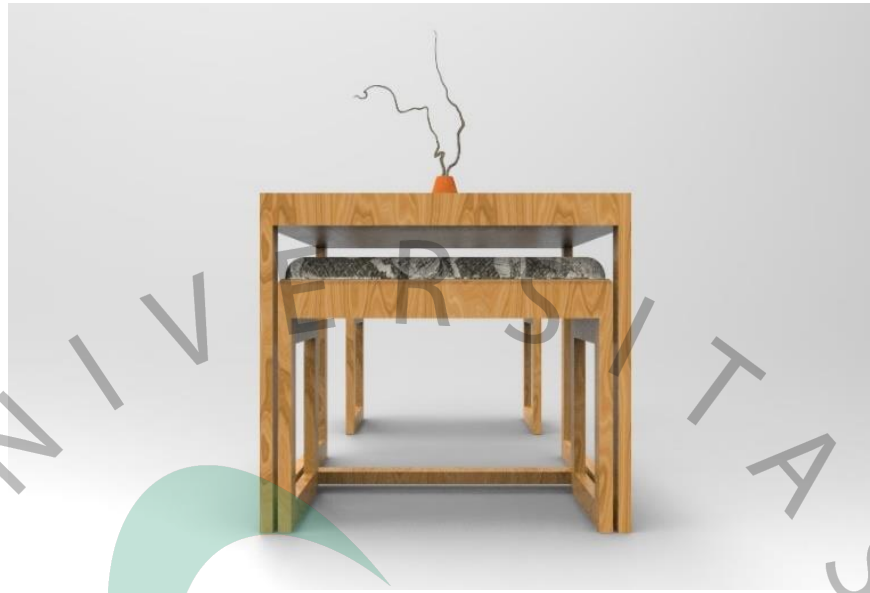
desain, *owner* bersama praktikan mendiskusikan kembali desain tersebut, dikarenakan adanya keterbatasan kemampuan para pengrajin Dcraft Indonesia yang tidak dapat memenuhi bentuk desain awal tersebut, lalu didiskusikan kembali untuk membuat desain yang lebih sederhana.



Gambar 3.2.6.3 Desain alternatif coffee table stool set
(Sumber: 3D Praktikan)

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 praktikan memasuki tahap me-render desain 3D yang sudah terpilih ini, warna pada *coffee table stool set* ini diminta dengan menggunakan warna kayu netral atau terang.



Gambar 3.2.6.4 Hasil render desain 3D coffee table stool set

(Sumber: Render Praktikan)



Gambar 3.2.6.5 Hasil render desain 3D coffee table stool set

(Sumber: Render Praktikan)



Gambar 3.2.6.6 Hasil render desain 3D coffee table stool set

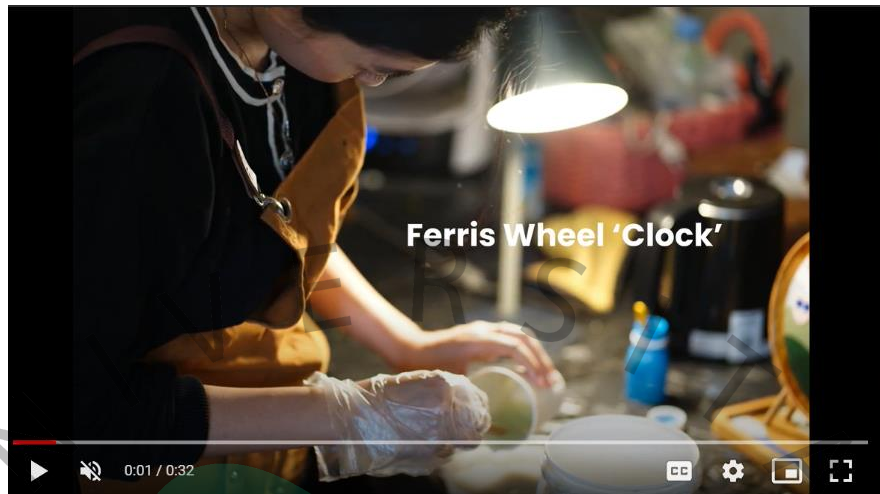
(Sumber: Render Praktikan)

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*.



Gambar 3.3.3.1 Konten video proses produksi jam nakas

(Sumber: Dokumentasi Dcraft Indonesia)



Gambar 3.3.3.2 QR Code Konten video

(Sumber: QR Code Praktikan)

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*.



Gambar 3.3.2.1 Video konten JITEK 2024

(Sumber: Dokumentasi Praktikan)



Gambar 3.3.2.2 QR Code Konten video

(Sumber: QR Code Praktikan)

3.3.3 Desain Eksibisi Pada JITEK 2024

Bersamaan dengan tugas konten video pameran JITEK 2024. Praktikan juga ikut serta dalam membantu penataan *display booth* produk-produk *tblware* 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.



Gambar 3.3.3.1 Penataan display produk pada booth JITEX 2024

(Sumber: Dokumentasi Praktikan)

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.



Gambar 3.3.4.1 Pemotretan untuk buku katalog & website

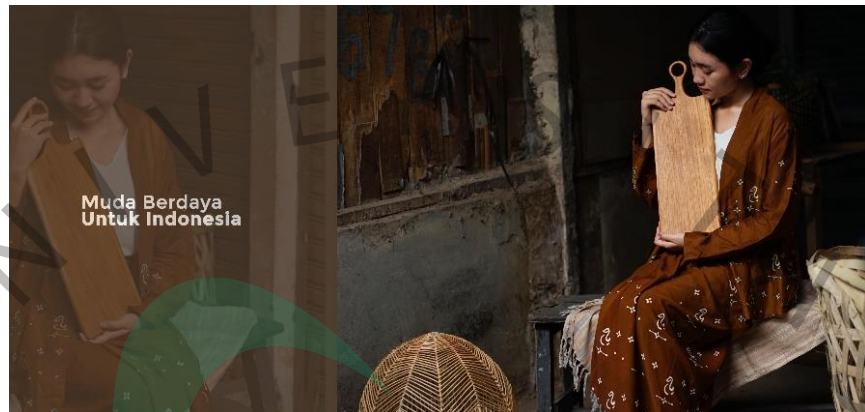
(Sumber: Dokumentasi Praktikan)



Gambar 3.3.4.2 Pemotretan untuk buku katalog & website

(Sumber: Dokumentasi Praktikan)

Praktikan melakukan pemotretan dengan *RE.UNIQLO X Dcraft Indonesia fabric coaster* untuk mempromosikan fabric coaster model terbaru.



Gambar 3.3.4.3 Pemotretan untuk buku katalog & website

(Sumber: Dokumentasi Dcraft Indonesia)



Gambar 3.3.4.4 Pemotretan untuk buku katalog & website

(Sumber: Dokumentasi Dcraft Indonesia)



Gambar 3.3.4.5 Buku katalog Dcraft Indonesia 2024

(Sumber: Katalog Dcraft Indonesia)



Gambar 3.3.4.6 QR Code buku katalog

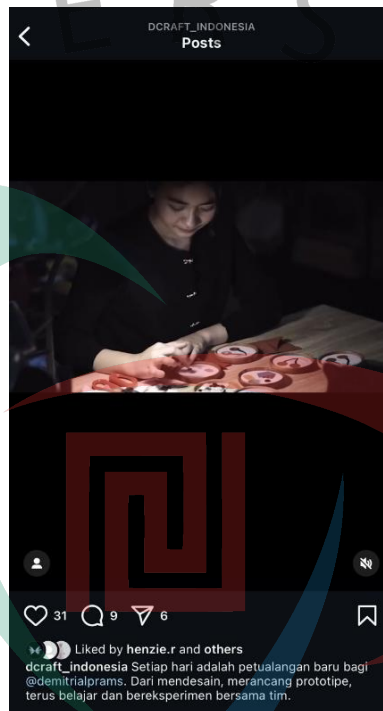
(Sumber: QR Code Praktikan)

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.



Gambar 3.3.5.1 Video reels untuk memperingati hari kemerdekaan

(Sumber: Instagram Dcraft Indonesia)



Gambar 3.3.5.2 QR Code Konten video

(Sumber: QR Code Praktikan)

3.3.6 Konten Video Untuk Platform PaDi UMKM

Selanjutnya pada minggu ke sembilan, 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*. Namun saat ini video tersebut masih dalam proses pembuatan belum diunggah secara resmi oleh pihak PaDi UMKM. Disini praktikan bersama staff lainnya dan juga direktur operasional melakukan pengambilan video yang sudah diatur oleh PaDi UMKM.

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. 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.



Gambar 3.3.6.1 Pengambilan video untuk PaDi UMKM

(Sumber: Dokumentasi PaDi UMKM)



Gambar 3.3.6.2 Pengambilan video untuk PaDi UMKM
(Sumber: Dokumentasi Dcraft Indonesia)



Gambar 3.3.6.3 Pengambilan video untuk PaDi UMKM
(Sumber: Dokumentasi Dcraft Indonesia)



Gambar 3.3.6.4 Pengambilan video Direktur Operasional untuk PaDi UMKM
(Sumber: Dokumentasi Praktikan)

3.3.7 Desain Eksibisi Pada Pasar Keliling 2024

Berikutnya di minggu akhir kegiatan kerja profesi, praktikan melakukan penataan *display booth* produk-produk *tblware*, 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.



Gambar 3.3.7.1 Penataan display pada booth Pasar Keliling 2024

(Sumber: Dokumentasi Praktikan)



Gambar 3.3.7.2 Detail penataan produk pada booth Pasar Keliling 2024

(Sumber: Dokumentasi Praktikan)



Gambar 3.3.7.3 Detail enataan produk pada booth Pasar Keliling 2024
(Sumber: Dokumentasi Praktikan)



Gambar 3.3.7.4 Detail enataan produk pada booth Pasar Keliling 2024
(Sumber: Dokumentasi Praktikan)

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.



Gambar 3.3.8.1 *Flyer Instagram Story* Pasar Keliling 2024 Day 1

(Sumber: Dokumentasi Praktikan)



Gambar 3.3.8.2 Flyer Instagram Story Pasar Keliling 2024 Day 2
(Sumber: Dokumentasi Praktikan)



Gambar 3.3.8.3 Flyer Instagram Story Pasar Keliling 2024 Day 3
(Sumber: Dokumentasi Praktikan)



Gambar 3.3.8.4 Flyer Instagram Story Pasar Keliling 2024 Day 4
(Sumber: Dokumentasi Praktikan)

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 karna dapat meningkatkan kualitas hasil kerja dan efisiensi proses kreatif, dengan terjalannya 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.