

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA PROFESI**

#### **3.1 Bidang Kerja**

Selama melakukan kerja profesi di Studiohiji, saya ditempatkan di bagian *Junior Designer* yang bertugas untuk untuk membuat design furniture yang baru yang dibutuhkan oleh perusahaan untuk memenuhi kebutuhan konsumennya. Selain itu saya juga mendapatkan perlakuan yang sama dan mendapatkan tugas yang sama.

Divisi penulis sendiri di pimpin dan di awasi oleh bapak Muhammad Mahessa Ibrahim selaku pembimbing saya di Studiohiji. Penulis sendiri berstatus *Junior Designer* yang diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan beberapa tugas yang berkaitan dengan desain yang akan di buat oleh perusahaan.

#### **3.2 Pelaksanaan Kerja**

Selama menjalani kegiatan kerja profesi ini berdasarkan ketentuan yang telah di buat oleh pihak Universitas yakni mulai dari 1 Juni 2019 dan berakhir pada 30 Agustus 2019. Pada prosesnya saya mendapatkan tugas sebagai mana divisi yang saya tempati. Adapun tugas yang saya jalankan adalah membuat suatu produk yang akan di buat oleh studiohiji dan produk yang dibuat harus memiliki karakteristik dan *style* yang studiohiji miliki.

Dalam bekerja dalam divisi desain seorang desainer perlu penyegaran terhadap ide-ide baru yang berkaitan dengan mendesain suatu produk, tidak hanya ide baru tetapi juga terhadap beberapa cara mengerjakan desain yang baru, hal ini dilakukan karena setiap desain yang sudah ada tidak bisa diterapkan secara terus menerus. Perusahaan juga memberikan fasilitas berupa akses internet, bebas memilih tempat kerja didalam studio dan tentunya dengan Batasan yang wajar,

selain fasilitas yang diberikan perusahaan juga memberikan masukan kepada penulis hal ini perlu dilakukan untuk memudahkan dalam bekerja sama dalam tim yang ada.

Adapun beberapa tugas yang penulis lakukan sebagai berikut:

1. Membuat studi referensi mengenai desainer di beberapa benua.
2. Membuat studi mengenai salah satu furnitur milik desainer.
3. Membuat rangkuman beberapa materi kegiatan adpii yang diselenggarakan melalui webinar.
4. Membuat gambar teknik furnitur
5. Membuat referensi jenis rotan dan limbahnya yang digunakan oleh pabrik rotan yang ada di Sukoharjo dan Cilegon.
6. Studi Pengolahan Limbah Menjadi Barang Pakai

### **3.2.1 Membuat studi referensi desainer**

Tugas pertama yang penulis dapat dari studiohiji adalah membuat referensi desainer furnitur beserta dengan beberapa contoh karya yang mereka buat atau interior yang ada di asia, asia tenggara, Australia, eropa, dan amerika,

Adapun contoh tugas yang penulis kerjakan adalah sebagai berikut:

1. Asia : Sori Yanagi, Masamori Umeda, Naoto Fukusawa, Kenzo Tange, Junpei Tamaki, dan Koichi Futatasumawa

# Sori Yanagi



Lahir di Tokyo 1915 menggabungkan desain industrial barat dengan tradisi asli jepang artisanal serta bertabiat pada gaya modern. Salah satu karyanya adalah Butterfly Stool jika diperhatikan denam seksama sepiintas mirip dengan kupu-kupu dan huruf kanji.

Bangku Kupu-Kupu yang ikonik oleh perancang Jepang Sori Yanagi adalah perabot klasik yang secara unik memadukan bentuk Timur dengan teknik catakan kayu luyu yang dikembangkan oleh Chisato dan Ray Kames. Siluet yang lembut melencang dari kulit kursi kembar mengagatkan pada sayap kupu-kupu - siap untuk terbang selamanya. Bangku terbuat dari kayu maple atau kayu palisander.



Gambar. 3.1. Sori Yanagi desainer produk (furnitur)  
Sumber: penulis

2. Asia Tenggara : Alvin Tan, Alvin Tjitrowirjo, Kenneth Cobonpue, Ni Wayan Melati Blanca Danes, Cameron Woo, dan dan Tanh Tran Ngaoc.

# Hans Tan



Warga asli Singapura, Hans adalah orang lokal yang setara dengan Ai Wei Wei tanpa komentar anti pemerintah. Banyak kata silat muncul di benak Anda ketika Anda melihat banyak karya karyanya: provokatif, keanggunan bersahaja, memisahkan catukan, memburu ulang, dan daftarnya tenis betlanjut. Dia yang penerima Singapore Design Design Award pada tahun 2005 melemparkannya ke pusat perhatian tetapi menciptakan kembali dirinya dan karya-karyanya selama bertahun-tahun untuk berlaburnya menjadi desain artefak, desain material dll

Gambar 3.2 Hans Tan desainer produk (furniture) dari Singapura  
Sumber: Penulis

3. Eropa : Thomas Heatherwick, Marcel Breuer, Charlotte Perriand, Axel Vervoordt, Le Corbusier, dan Jean Louis

### Thomas Heatherwick



Thomas Heatherwick, mungkin desainer paling terkenal di Inggris, mendesain berbagai industri dengan mudah. Tampaknya tidak ada yang di luar jangkauannya - lima tahun terakhir telah melihatnya mendesain tumbler bus, kuil Olimpiade untuk upacara pembukaan London 2012, dan jembatan pejalan kaki baru untuk London dengan aktris Joanna Lumley. Dia menyalurkan diri pada benda-benda yang memelintir harapan pemirsa: bangku yang dibungkus seperti puntak yang berputar tanpa alas yang kokoh; bangku yang dibungkus dengan membran aluminium melalui lubang berbentuk atau papan yang dapat dilipat menjadi kursi dalam hitungan detik.



Gambar 3.3 Thomas Heatherwick Desainer Produk dari Inggris  
Sumber: Penulis

4. Amerika: Frank Lloyd Wright, Charles and Ray Eames, Paul Mc Cob, Frances Adler Elkins, Geoffrey Bradfield, dan Geoffrey Bradfield.

Paul McCobb adalah seorang modernis Amerika yang terlatih sendiri. Setelah mendirikan studionya sendiri pada tahun 1944, ia aktif sampai kematiannya pada tahun 1964. Linj Planner Group nya, adalah salah satu lini furnitur kontemporer, terlaris pada periode pertengahan abad. Diluncurkan pada tahun 1949 oleh Winchendon Furniture Company, jalur ini telah diproduksi selama 14 tahun.



## Paul McCobb



Gambar 3.4 Paul Mc Cobb, desainer furnitur dari Amerika.  
Sumber : Penulis

5. Australia: Simon Ancher, Johnny Chamaki, Marc Newson, George Freedman, Blainey Nort, dan Anouska Hempel .

## Simon Ancher



Ancher bekerja dari bekal kerja Koperasi Pembuat Meja di Hobart Utara, tempat ia mengembangkan sebuah praktik sukasa yang menekankan diri dalam pekerjaan kreatif dan interior yang cocok sebelum pindah ke Dunceston untuk belajar Desain Lingkungan pada tahun 2004. Di sinilah ia bertemu istrinya Lisa dan bersama-sama mereka mendirikan studio.



Gambar 3.5 Simon Ancher desainer furnitur dari Australia

Sumber : Penulis

### 3.2.2 Membuat ragkuman furnitur Gerrit T.Rietveld

tugas lainnya yang diberikan kepada saya adalah tugas mencari referensi mengenai Zigzag chair adalah kursi karya Gerrit T. Rietveld pada 1932 / 1933



**Untitled / Zig-Zag Chair, 1932/33**

**Gerrit T. Rietveld**

**Gambar 3.6** Zig Zag Chair 1932 /33

Sumber : Vitra



### Gerrit T. Rietveld (1888 – 1964)

Gerrit Thomas Rietveld lahir 24 Juni 1888 meninggal 25 Juni 1964 pada umur 76 tahun adalah seorang arsitek dan perancang perabotan asal Belanda. Salah satu anggota utama gerakan arsitek Belanda yang disebut De Stijl. Rietveld dikenal karena membuat Red and Blue Chair dan Rietveld Schröder House, yang menjadi Situs Warisan Dunia UNESCO.

Dia membuka bengkel furnituranya sendiri pada tahun 1917. Rietveld telah belajar sendiri menggambar, melukis, dan membuat model. Dia kemudian memulai bisnis sebagai pembuat kabinet, Kursi Merah dan Biru di Museum für Angewandte Kunst di Cologne. Rietveld merancang Kursi Merah dan Biru pada tahun 1917 yang telah menjadi ikon furnitur modern. Berharap bahwa sebagian besar furniturnya pada akhirnya akan diproduksi secara massal daripada buatan tangan, Rietveld bertujuan untuk kesederhanaan dalam konstruksi.

Pada 1918, ia memulai pabrik furnituranya sendiri, dan mengubah warna kursi setelah dipengaruhi oleh gerakan De Stijl, di mana ia menjadi anggota pada 1919, tahun yang sama di mana ia menjadi seorang arsitek. Kontak yang ia buat di De Stijl memberinya kesempatan untuk pameran di luar negeri juga. Pada tahun 1923, Walter Gropius mengundang Rietveld untuk pameran di Bauhaus.

Dia membangun Rietveld Schröder House, pada 1924, bekerja sama erat dengan pemilik Truus Schröder-Schräder. Dibangun di Utrecht di Prins Hendriklaan 50, rumah ini memiliki lantai dasar konvensional, tetapi radikal di lantai paling atas, tidak memiliki dinding tetap tetapi sebaliknya mengandalkan dinding geser untuk membuat dan mengubah ruang tamu. Rumah tersebut telah menjadi Situs Warisan Dunia UNESCO sejak tahun 2000. Keterlibatannya di Rumah

Gambar 3.7 penjelasan mengenai zig zag chair

Sumber: Vitra

### 3.2.3 Mengikuti Webinar dari *World Industrial Design day*

ADPIL berperan aktif dalam memperjuangkan kemapanan profesi Desain Produk Indonesia, menghimpun dan memberikan wadah bagi semua anggota untuk berkarya dan berperan aktif dalam mengembangkan dan memajukan profesi serta menjadi mitra dan wakil pemerintah dalam memberikan rekomendasi kebijakan dan menjamin nilai keprofesionalitas desain produk. Berikut ini adalah hasil dari rangkuman dan pembahasan materi yang diselenggarakan adpii

#### 1. Profil Bandung Creative City Forum

BCCF adalah organisasi yang didirikan pada tahun 2008 oleh individu dan komunitas kreatif di Bandung, dengan tujuan untuk membina, kreativitas sebagai upaya pemberdayaan potensi ekonomi, peningkatan kesejahteraan

masyarakat sipil lokal, pelestarian ekosistem, dan nilai keanekaragaman budaya kita. Berikut ini adalah salah satu hasil dari tugas refrensi yang diberikan.



Gambar 3.8 Tugas refrensi BCCF

Sumber : Penulis

## 2. Profil Indonesian Creative City Network

Selanjutnya penulis mendapat tugas untuk membuat refrensi mengenai Indonesia Creative Cities Network (ICCN) atau Jejaring Kota/Kabupaten Kreatif Indonesia adalah simpul organisasi yang berkomitmen untuk mewujudkan 10 Prinsip Kota Kreatif. Kini dalam ICCN telah tergabung 211 inisiatif kota/kabupaten di bawah koordinasi 11 Koordinator Daerah yang tergabung dalam Pengurus Pusat ICCN. Berikut ini adalah hasil tugas refrensi yang penulis kerjakan.





**Gambar 3.9** Referensi ICCF  
Sumber : Penulis

### 3. Referensi karya furnitur Kenneth Cobonpue

Kenneth Cobonpue adalah desainer dan produsen furnitur multi-penghargaan dari Cebu, Filipina. Perjalanannya ke desain dimulai pada tahun 1987, belajar Desain Industri di Pratt Institute di New York. Saat menyelesaikan studinya, ia magang di sebuah bengkel kulit dan kayu di dekat Florence, Italia. Ia melanjutkan studi Pemasaran dan Produksi Furnitur di Export-Akademie Baden-Württemberg di Reutlingen, Jerman, di bawah swasta dan program beasiswa negara, dan kemudian bekerja di Bielefeld dan Munich.



**Gambar 3.10** Tugas referensi profil Kenneth cobonpue  
Sumber: Penulis

#### **4. Refrensi toko saruga**

Saruga adalah toko retail yang menyediakan berbagai bahan makanan, produk perawatan tubuh dan rambut. saruga menjualnya dengan cara mencurahnya, dan yang unik dari toko ini adalah mereka tidak menggunakan kemasan pada produk-produk mereka, jadi jika pembeli ingin membeli bahan-bahan makanan atau produk perawatn di toko ini merek harus membawa wadah mereka sendiri.



**Gambar 3.11** Tugas refrensi toko Saruga  
 Sumber : Penulis

## 5. Membahas mengenai plagiarisme desain

Kekayaan intelektual atau hak kekayaan intelektual (HKI) atau hak milik intelektual adalah padanan kata yang biasa digunakan untuk intellectual property rights (IPR), yakni hak yang timbul dari hasil olah pikir yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia. Pada intinya kekayaan intelektual adalah hak untuk menikmati secara ekonomis hasil dari suatu kreativitas intelektual. Objek yang diatur dalam kekayaan intelektual berupa karya-karya yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia.



Gambar 3.12 Tugas Pembahasan Plagiarisme

Sumber : Penulis

#### 4. Refrensi trend teknologi kendaraan

Kendaraan adalah sebuah alat transportasi yang sudah menjadi kebutuhan manusia pada masa kini baik untuk keperluan pribadi maupun untuk keperluan umum dan perusahaan, tentunya dengan adanya penggunaan kendaraan membuat lingkungan semakin tercemar hal ini dikarenakan mayoritas kendaraan mengeluarkan CO2. Maka dari itu dibuthkan teknologi baru yang bisa menanggulangi masalah itu salah satu caranya adalah dengan menggunakan kendaraan dengan mesin *hybrid* dan mesin listrik. Berikut ini adalah hasil dari tugas refrensi yang penulis kerjakan.



**Gambar 3.13** Tugas refrensi tren teknologi kendaraan  
Sumber : Penulis

## 5. Refrensi mengenai konsep *wellbeing* (Human scale)

“Well-Being” yaitu Kesejahteraan. Ketika membicarakan gagasan tentang apa yang membuat hidup baik untuk individu, istilah well-being lebih digunakan dibandingkan dengan happiness. Secara bidang keilmuan, konsep well-being ini berasal dari cabang ilmu psikologi. Sehingga erat kaitannya dengan psychological well-being. Meskipun demikian, hal ini juga berkaitan erat dengan cabang ilmu theologi dan bahkan medis. Hal ini dapat tergambarkan dari pernyataan berikut: Pada orang dewasa, well-being bisa didenisikan sebagai berikut: Lebih dari sekadar tidak adanya penyakit atau patologi [...dengan] dimensi subjektif (penilaian diri) dan objektif (anggapan). Ini bisa diukur pada level individual atau masyarakat [dan] itu akan untuk elemen dari kepuasan hidup yang tidak bisa di denisikan, dijelaskan atau lebih utama dipengaruhi oleh pertumbuhan ekonomi. (McAllister, 2005). Berikut ini adalah hasil dari tugas refrensi yang penulis kerjakan.



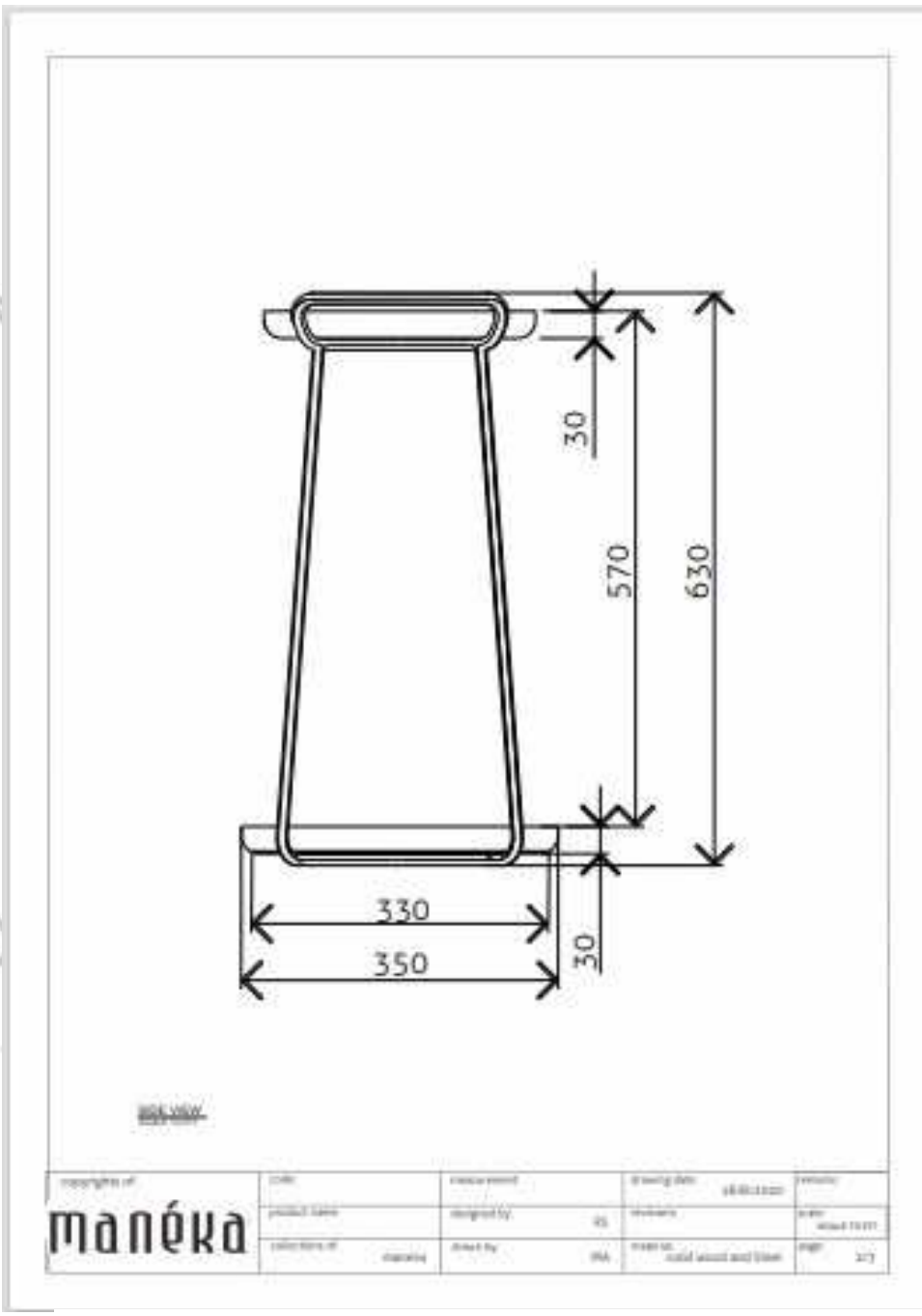


**Gambar 3.14** Tugas referensi *Wellbeing*  
Sumber : Penulis

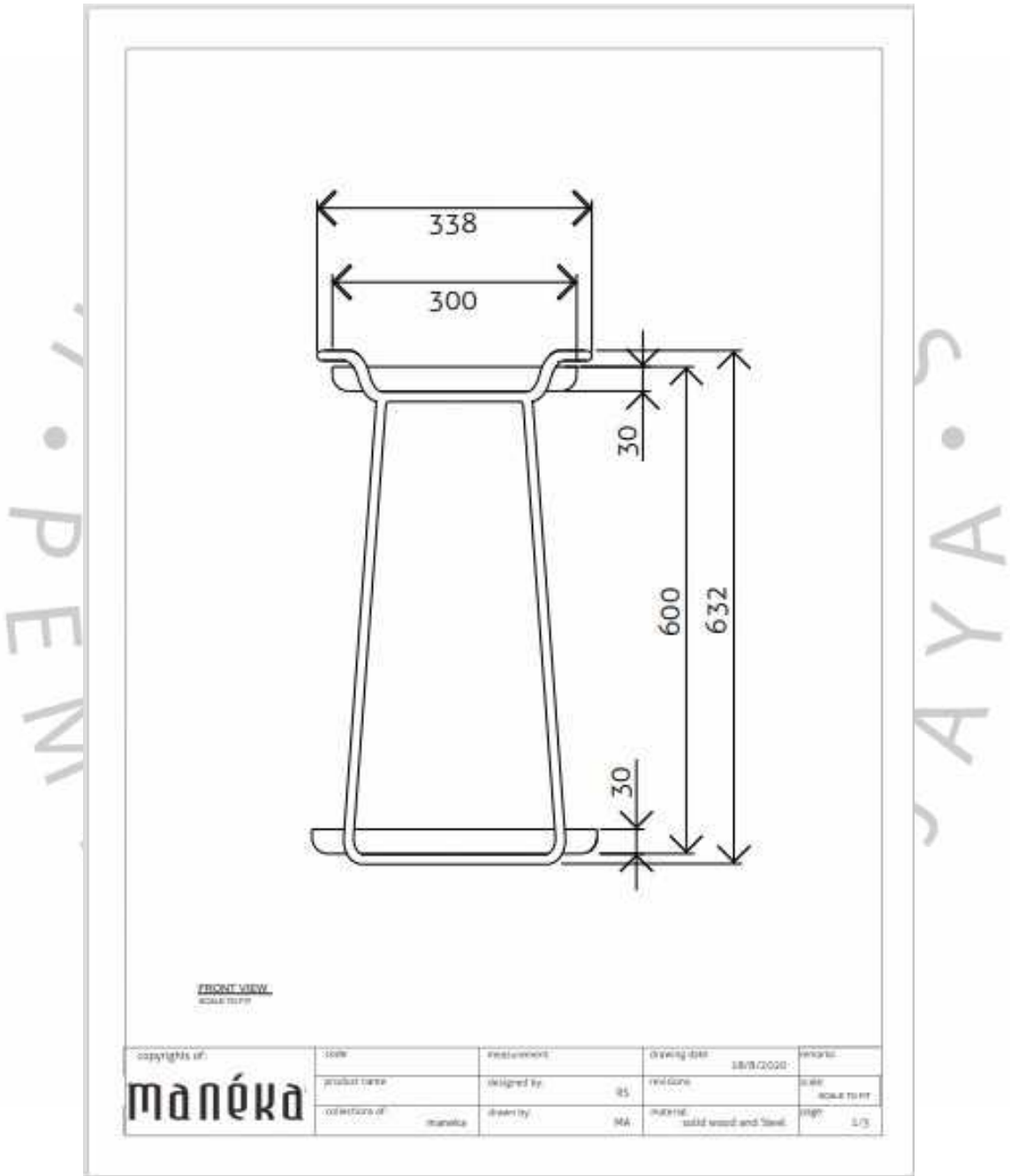
### 3.2.4 Membuat Gambar Teknik

Gambar teknik adalah salah satu gambar yang penting. Ketika akan melakukan pembuatan objek secara massal dalam hal ini adalah dalam pembuatan furnitur, karena saat akan melakukan pembuatan dalam jumlah banyak atau masa pabrik membutuhkan ukuran dari furnitur yang akan dibuat dari mulai ukuran Panjang, tinggi, lebar, diameter hingga lengkungan dari furnitur. Hal ini dilakukan agar produk furnitur yang dibuat memiliki kesamaan dalam bentuk dan ukuran dan tentunya hal seperti ini sangat mempengaruhi kualitas produk furnitur yang dibuat. Untuk membuat gambar Teknik sendiri penulis menggunakan program rhino 6 dan kemudian memasukkan gambar Teknik tadi kedalam format yang sudah dibuat oleh perusahaan tempat penulis melakukan kerja praktik dan untuk memasukkan gambar teknik yang penulis buat, penulis menggunakan program adobe illustrator. Berikut ini adalah gambar teknik yang penulis buat.

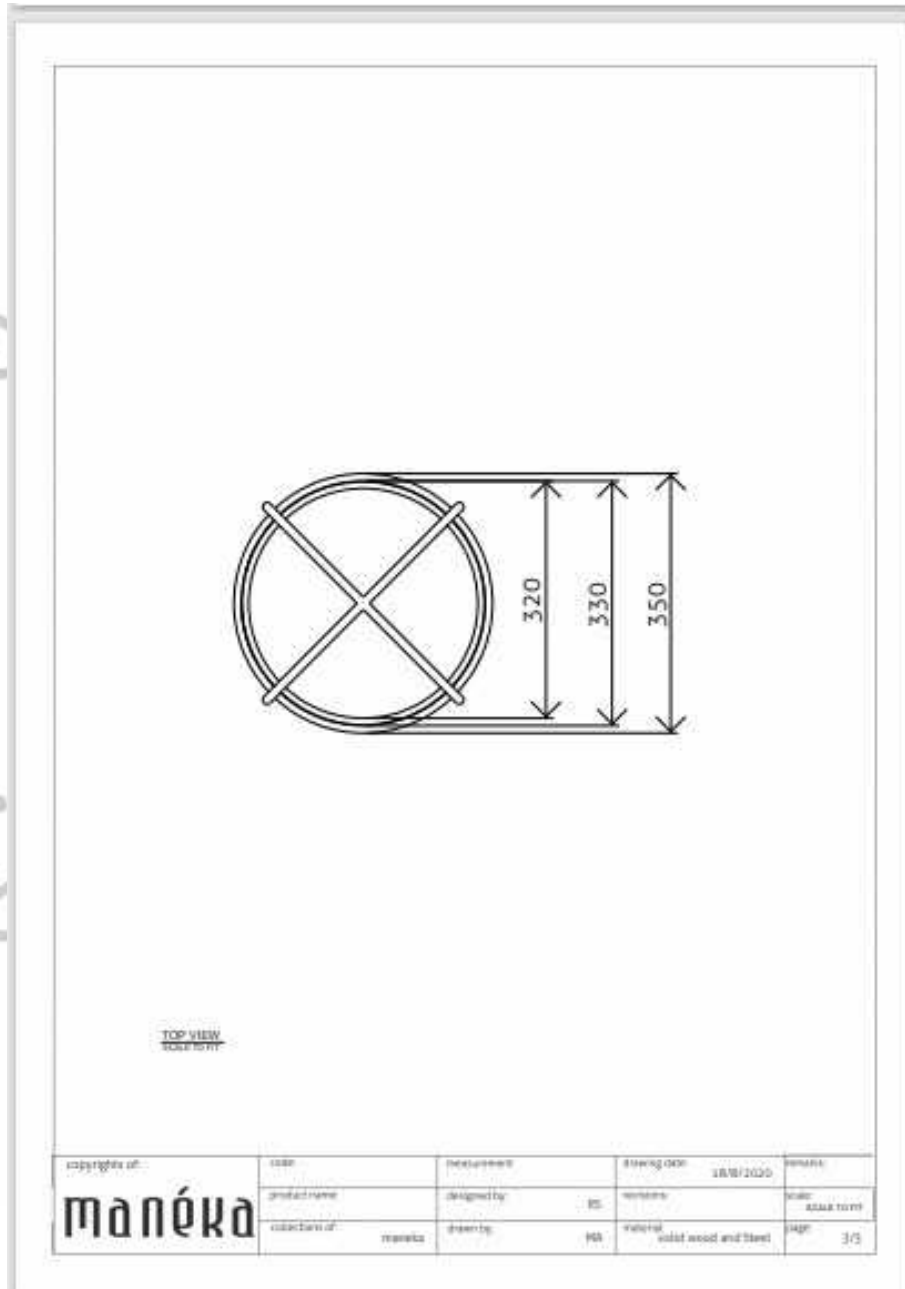
U • P E M B



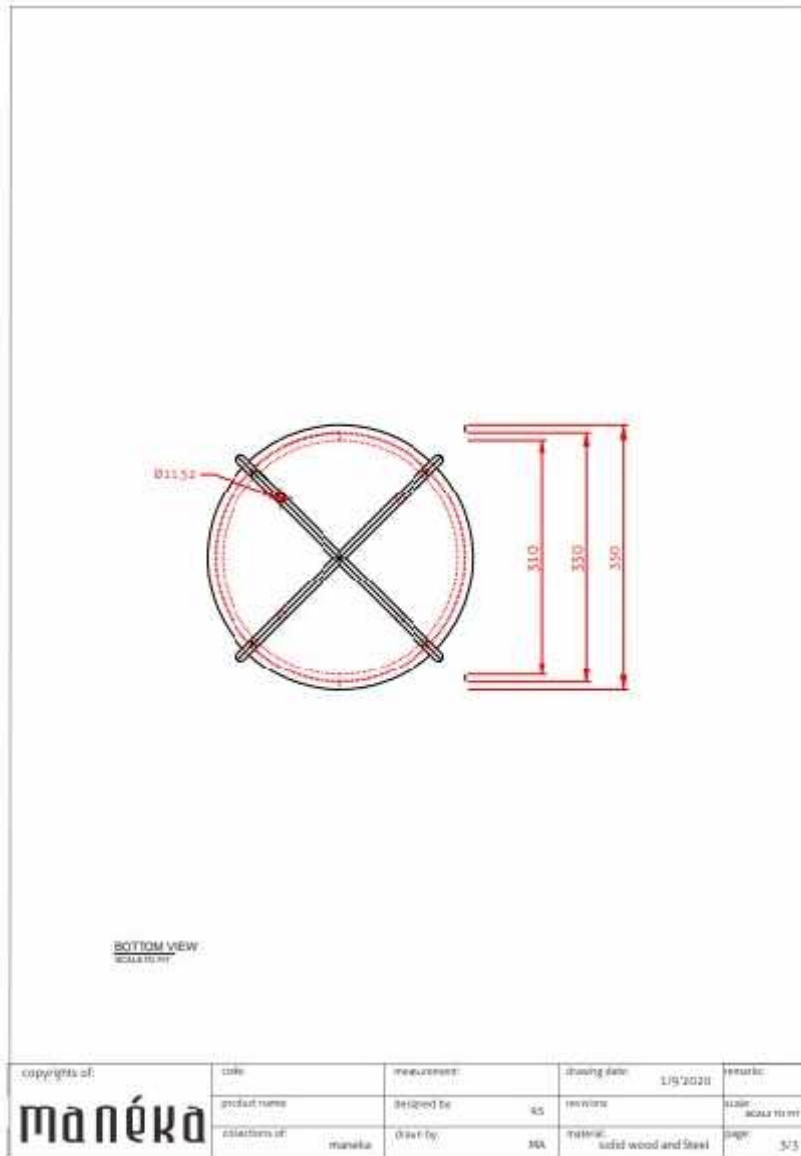
Gambar 3.14 Gambar Tampak samping  
Sumber : Studiohiji



Gambar 3.15 Gambar tampak depan  
Sumber : Penulis



**Gambar 3.16** Gambar tampak atas  
 Sumber : Penulis



**Gambar 3.17** Gambar tampak bawah

Sumber : Penulis



### 3.2.5 Studi Jenis dan Limbah Rotan.

Limbah rotan adalah salah satu sisa dari pembuatan furnitur yang terjadi di pabrik-pabrik pembuatan furnitur rotan, limbah menjadi 2 jenis, jenis yang pertama adalah kulit rotan dan yang kedua adalah batang rotan. Kulit rotan adalah limbah yang paling banyak rata-rata ukurannya mencapai 4 meter (paling Panjang) atau setidaknya memiliki Panjang yang seseuai dengan batang yang dimau, hal ini dikarenakan kulit rotan selalu dibuang hal ini lantaran terjadi karena konsumen menginginkan produk-produk yang mulus tanpa tekstur. Biasanya kulit rotan dibakar sebagai bahan untuk melakukan steam pada rotan yang akan di lengkungkan sementara lainnya akan dijadikan tali rotan dan dijual kembali, tetapi hal ini belum cukup untuk menanggulangi limbah jenis rotan, sementara limbah lainnya adalah sisa yang dihasilkan dari sisa potongan anyaman rotan yang tak terpakai lagi, biasanya ukurannya mencapai 10-20 cm dengan diameter rata-rata 3mm-7mm sementara untuk jenis rotan tohiti mencapai 8-10mm. Untuk jenis limbah rotan biasanya akan dijual kembali sebagai rotan *stick* kecil dan dijual dengan harga yang murah sebagai bahan kerajinan tangan kecil.

Ada beberapa jenis rotan yang biasa digunakan oleh industri rotan yang ada di Sukoharjo dan Cirebon diantaranya adalah rotan manau, tohiti, lambing, tarumpung, seel, sarang buaya, kubu, dan slimit. Rotan-rotan tersebut dipilih sebagai bahan dasar produksi karena mudah didapatkan dan harganya juga terbilang relatif terjangkau. Untuk rotan manau, tohiti, sering dijadikan sebagai kerangka dalam pembuatan furnitur sementara yang lainnya digunakan sebagai anyaman dan asesoris pada furnitur yang dibuat.



**Gambar 3.17 Rotan manau**  
Sumber : Penulis



**Gambar 3.18 Rotan kulu**

Sumber : Penulis





Gambar 3.19 Limbah batang rotan  
Sumber : Penulis



Gambar 3.19 Limbah kuliit rotan  
Sumber : Penulis

### 3.2.6 Studi Pengolahan Limbah Rotan

Penulis menapatkan tugas untuk membuat studi pengolahan limbah rotan menjadi barang pakai, namun untuk membuat studi ini penulis terlebih dahulu membuat beberapa referensi untuk menunjang pengolahan limbah ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Referensi limbah rotan
2. Referensi fungsi.
3. Referensi brand/ kompetitor.
4. Referensi teknik/ detail pengerjaan.
5. Referensi kombinasi material.
6. Referensi positioning/ market yang ingin dituju.
7. Referensi warna/ nuansa desain yang ingin



Gambar 3.20 Tugas Referensi  
Sumber : Penulis



### 3.3 Kendala yang Dihadapi

Secara Teknis :

1. Kondisi kurang kondusif terutama di ruang AC dikarenakan *space* meja yang terbatas sehingga terlalu sempit jika bekerja Bersama dengan yang lainnya, ditambah lagi dengan adanya mewabahnya virus corona sehingga kemungkinan mudah untuk tertular di dalam ruangan AC.

Non-Teknis:

2. Proses asistensi dan penandatanganan surat yang lama dan berlarut-larut, karena pak Abie Abdilah tidak berada di kantor.
3. Sedikitnya tugas yang diberikan oleh atasan dikarenakan dampak dari covid 19
4. Lambatnya respon dari *Senior Design* terhadap *Junior Design*.

### 3.4 Cara Mengatasi Kendala

5. Penulis menyiapkan masker dan hand sanitizer untuk melindungi diri, selain itu selalu mengikuti prosedur *social distancing*.
6. Ketika pak Abie Abdilah sedang tidak berada di kantor proses asistensi, membagikan tugas dan pengarahan dilakukan mewakili aplikasi Whatsapp dan zoom meeting.

### 3.5 Pembelajaran yang diperoleh dari Kerja Profesi

1. Penulis mulai mengetahui nama dan karya desainer terkenal di asia, asia tenggara, eropa, amerika, Australia beserta dengan karya yang mereka miliki.
2. Penulis mendapatkan pengetahuan mengenai pentingnya refrensi untuk menciptakan sebuah produk, baik dari fungsinya, kompetitor hingga pentingnya pendistribusian dan limbah dari material yang akan digunakan.

3. Penulis mendapatkan pengetahuan cara pengolahan material yang digunakan
4. Penulis bisa berkenalan teman-teman baru dari universitas lain dan jurusan lain.
5. Penulis banyak sekali mendapatkan wejangan mengenai bagaimaa seharusnya desainer itu bekerja, berfikir dan memulai usaha.
6. Penulis belajar bahwa kita harus berfikir meluas dan mulai memanfaatkan teknologi sebaik-baiknya agar memudahkan mendvelop desain dan memasarkannya.
7. Penulis mendapatkan ilmu baru terkait dengan interior, arisutektor dan furnitur.