

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1. Bidang Kerja

Dalam pelaksanaan kerja profesi di Uwitan Praktikan ditempatkan pada divisi kreatif, Divisi tersebut berisikan beberapa profesi seperti; desainer produk, arsitek, *content writer*, *photographer*, dan *videographer*. Masing-masing profesi pada divisi tersebut bertanggung jawab pada tugasnya masing-masing seperti desainer yang menangani *product custom*, riset produk, dan mengembangkan produk. kemudian *content writer*, *photographer*, dan *videographer* yang bertanggung jawab pada konten plan, stok foto, dan video untuk *social media* dan *website* Uwitan. Namun tugas utama dari divisi kreatif itu sendiri adalah bertanggung jawab terhadap pembuatan konten-konten yang menarik pada *social media* dan *website* Uwitan guna menarik *traffic* pengunjung hingga ke sistematis pembuatan konten dan penyajiannya.

Dalam pelaksanaan kerja profesi, praktikan dibimbing oleh mas Aji selaku pemilik dari Uwitan dan mas Noval selaku koordinator divisi kreatif sekaligus pembimbing kerja praktikan selama melaksanakan kerja profesi di Uwitan. Selama melaksanakan tugas praktikan diberikan tanggung jawab dalam meriset sebuah produk baru untuk Uwitan, praktikan menganalisa permasalahan, mendata, hingga memvalidasi hasil riset. Tidak hanya itu, praktikan juga merancang, mengeksplor serta membuat sketsa 3D untuk produk. Dalam proses mendesain praktikan menggunakan aplikasi *rhinoceros* dan *Keyshot*.

Di dalam tim kreatif, Praktikan juga diberikan tanggung jawab untuk membuat konten artikel *offpage* untuk *website* uwitan agar dapat menaikkan *traffic* pada *website*.

3.2. Pelaksanaan Kerja

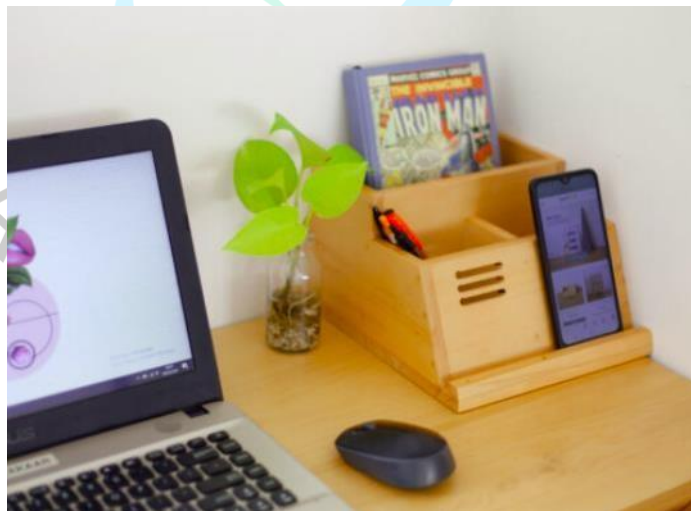
Pelaksanaan kerja profesi yang dilakukan praktikan, sesuai dengan ketentuan dan kebijakan yang telah disampaikan oleh pihak Universitas Pembangunan Jaya yakni minimal selama 400 jam kerja atau kurang lebih selama tiga bulan. Kegiatan Kerja Profesi ini di mulai pada tanggal 14 Juni 2021 dan berakhir pada tanggal 31 Agustus 2021. dalam proses pelaksanaannya praktikan bekerja tatap muka di kantor.

Berikut merupakan beberapa pekerjaan yang telah dikerjakan praktikan selama masa kerja profesi di Uwitan:

3.2.1. Mencoba Mendevlop Produk Ingan Storage

Praktikan diminta mencoba mendevlope product ingan storage untuk membuat produk pendamping ingan sehingga dapat menjadi satu set produk. Proses pertama yang dilakukan ialah praktikan mendapatkan brief dari mas noval selaku pembimbing mengenai *Ingan Storage*, dan juga mendapatkan laporan riset mengenai ingan storage yang dimiliki Uwitan untuk dipelajari oleh praktikan.

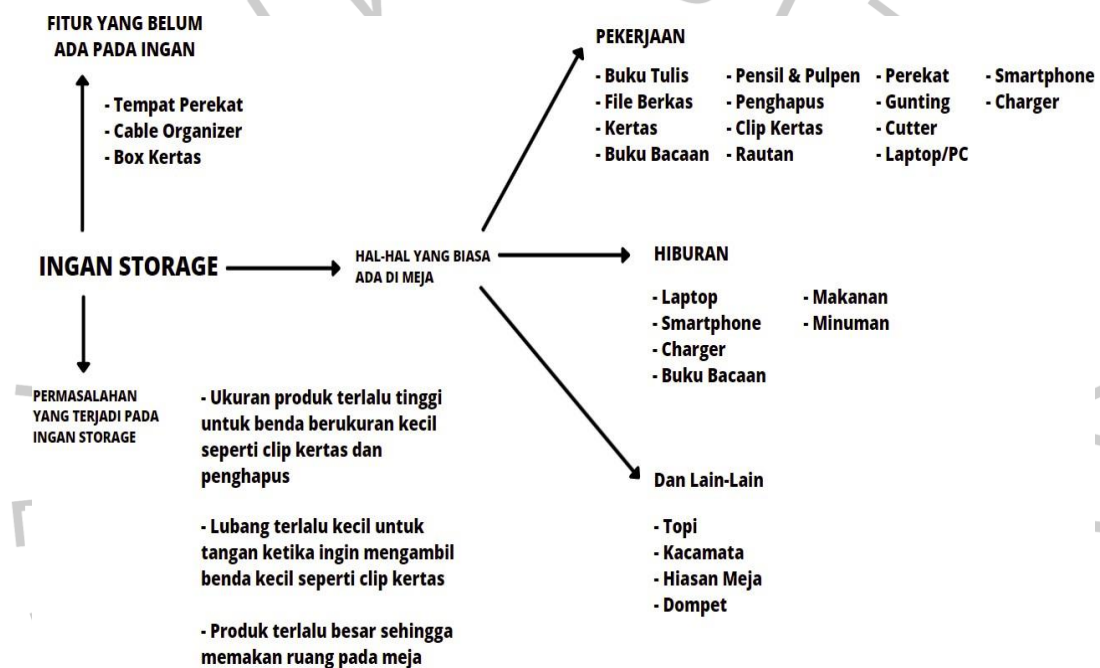
Setelah praktikan mendapatkan arahan dan dirasa cukup. Praktikan mulaimembuat mindmapping tentang permasalahan apa saja yang belum dapat dipecahkan oleh *Ingan Storage*.



Gambar 3.1. *Ingan Storage*
(Sumber : Dok. Uwitan)

3.2.1.1. Mindmapping Ingan Storage

Dalam membuat mindmap praktikan membuat daftar hal-hal yang biasa diletakkan di meja kerja dengan membaginya dalam tiga kategori kegiatan, setelah itu praktikan memutuskan fitur yang belum ada dan yang akan dibuat oleh praktikan kemudian praktikan juga mencari permasalahan yang ada pada produk *Ingan Storage*.



Gambar 3.2. Mindmap Ingan
(Sumber : Dok. Praktikkan)

3.2.1.2. *Design Brief*

Setelah membuat mindmap barulah praktikan menentukan *design brief* dari produk guna menentukan desain dari produk yang akan praktikan buat. *Design brief* yang praktikan tentukan berdasarkan dari hasil mindmapping dan berikut merupakan poin-poinnya:

1. Memiliki penyimpanan khusus untuk benda berukuran kecil seperti penghapus, clip kertas, dan lain-lain.
2. Memiliki tempat untuk menyimpan kertas.
3. Memiliki *cable organizer* untuk *charger smartphone* agar kabel tidak kusut saat disimpan.
4. Produk merupakan penyimpanan yang diletakkan secara *vertical* sehingga tidak menghabiskan ruang pada meja.

3.2.1.3. *Proses Desain*

Dalam proses desain praktikan diminta mencari gambar-gambar referensi produk semisal terlebih dahulu guna menjadi acuan untuk membuat produk pendamping ingan, setelah mendapatkan referensi barulah praktikan membuat desain 3D produk menggunakan aplikasi rhinoceros dan merendernya dengan aplikasi keyshot. Setelah desain dibuat, desain dipresentasikan pada meeting mingguan. Dikarenakan praktikan harus segera melakukan pekerjaan utama praktikan yaitu meriset produk pribadi, praktikan tidak melanjutkan pengembangan ingan storage.



Gambar 3.3. Desain 3D Ingan Set Tampak Depan
(Sumber : Dok. Praktikkan)



Gambar 3.4. Desain 3D Ingan Set Tampak Samping
(Sumber : Dok. Praktikkan)



Gambar 3.5. Desain Suasana 3D Ingan Set
(Sumber : Dok. Praktikkan)

3.2.2. Membuat Project Interior Rumah Contoh

Dalam tugas berikutnya praktikan berkesempatan untuk melakukan project tim, maka dari itu dibentuklah timdesain sementara yang terdiri dari arsitek, desainer interior, dan desainer produk termasuk praktikan. Tim desain diminta untuk membuat pengembangan produk-produk furniture untuk interior rumah contoh.

3.2.2.1. Pembagian Tugas

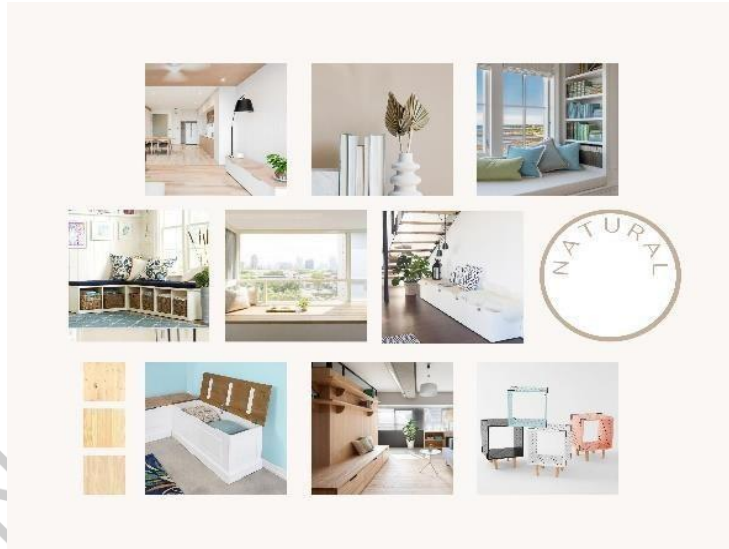
Dalam proyek rumah contoh, praktikan berkesempatan untuk merancang satu set furnitur untuk interior rumah contoh. Proyek dimulai dengan melakukan briefing dan pembagian tugas ruangan yang harus di desain, pada kesempatan ini praktikan mendapatkan tugas mendesain furniture untuk interior ruang baca dan toilet.

Tabel Pembagian Denah Desain	
Raihan	Genkan: - Rak Sepatu (<i>Display dan Storage</i>) - Gantungan Sepeda Lipat
Muhammad Zidan	Area Baca: - Rak Buku (<i>Develope</i>) - Lemari Penyimpanan (<i>Chest</i>) - Kursi Baca Toilet: - <i>Wastafel Storage (Develope)</i>
Noval	Ruang Utama Lt. 1: - <i>Living Room (Ruang Keluarga dan Ruang Tamu)</i> - <i>Sofa</i> - <i>TV Table</i> - <i>Coffee Table</i> - <i>Bench</i> Kamar Lt. 1: - <i>Wardrobe (Develope)</i> - <i>TV Table</i> - <i>Meja Kerja</i> - <i>Side Table</i> - <i>Ranjang</i> - <i>Stool</i>
Feby dan Zen	Kamar Lt. 2: - <i>Drawer</i> - <i>Wardrobe</i> - <i>TV Table</i>

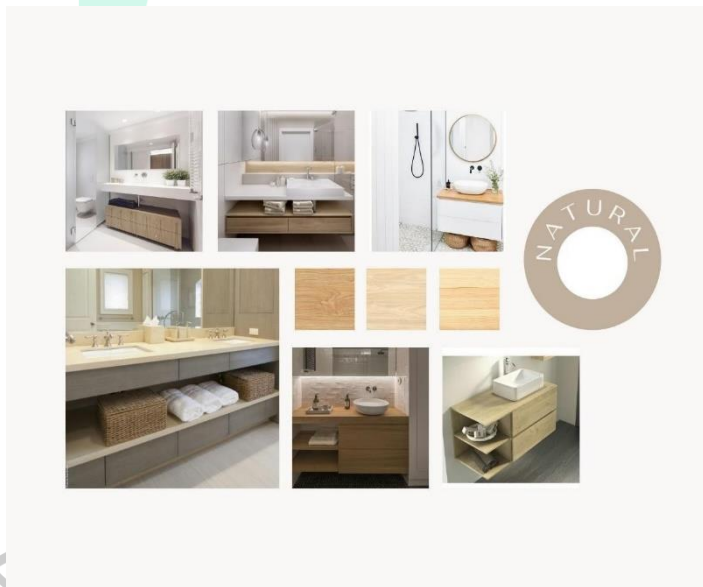
Tabel 3.1. Tabel Pembagian Denah Tugas

3.2.2.2. Proses Desain

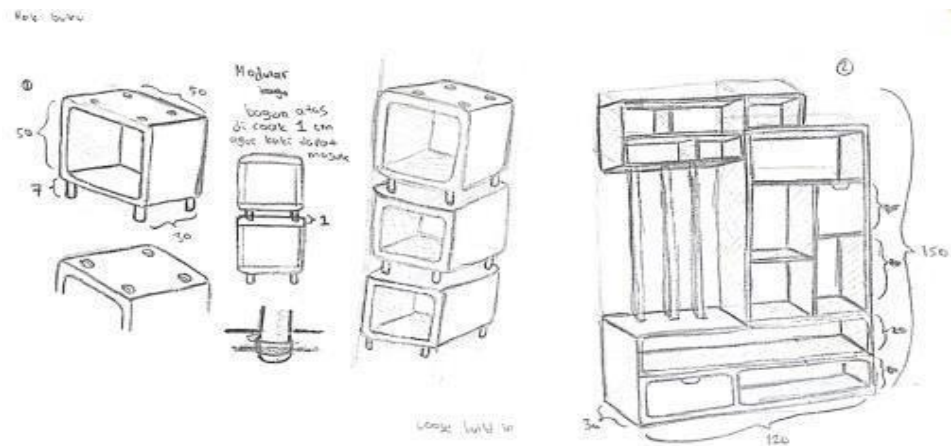
Dalam proses desain praktikan diminta mencari referensi-referensi furnitur dan suasana interior dari muji house dan produk-produk uwitan. Setelah dirasa cukup, praktikan membuat moodboard yang sesuai dengan Uwitan yaitu penggunaan konsep loose furniture yang dibentuk mirip dengan built-in furniture penggunaan kayu pinus serta pemilihan warna yang lebih banyak menggunakan warna putih dan natural. Kemudian praktikan juga membuat sketsa kasar dan desain 3D untuk direview dan di diskusikan bersama dengan tim desain.



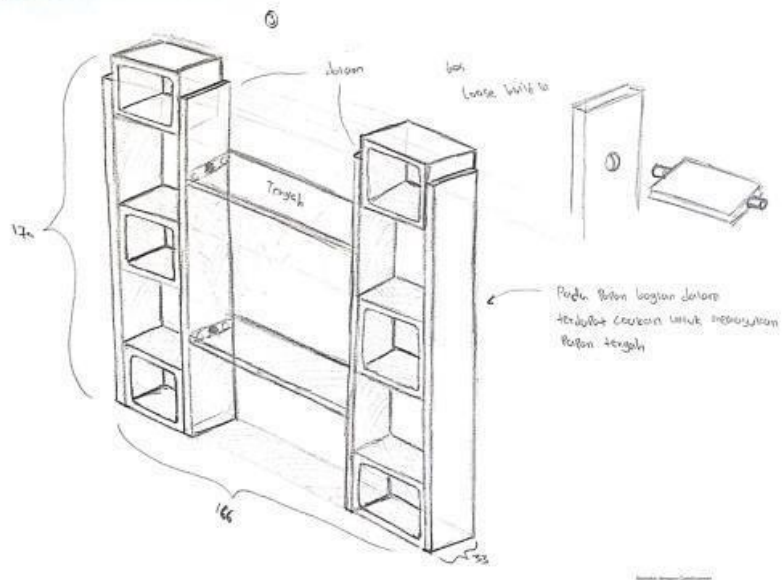
Gambar 3.6. Moodboard Ruang Baca
(Sumber : Dok. Praktikkan)



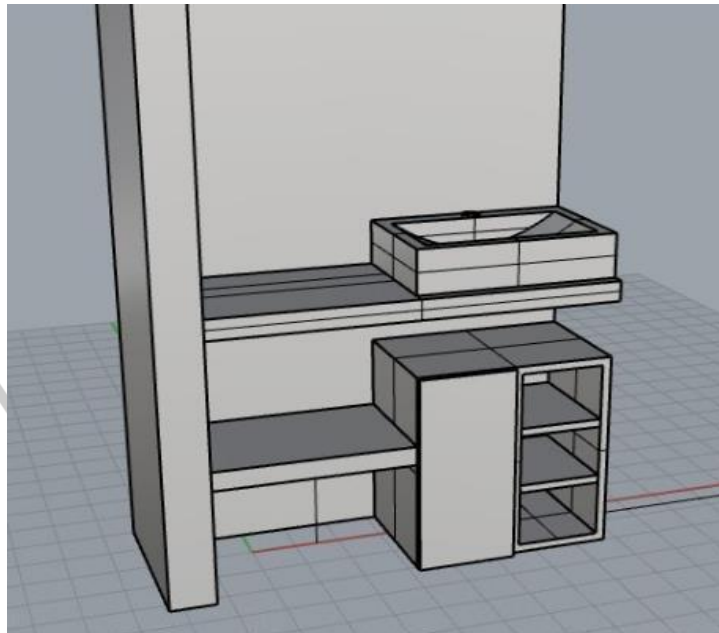
Gambar 3. 7. Moodboard Kamar Kecil
(Sumber: Dok. Praktikkan)



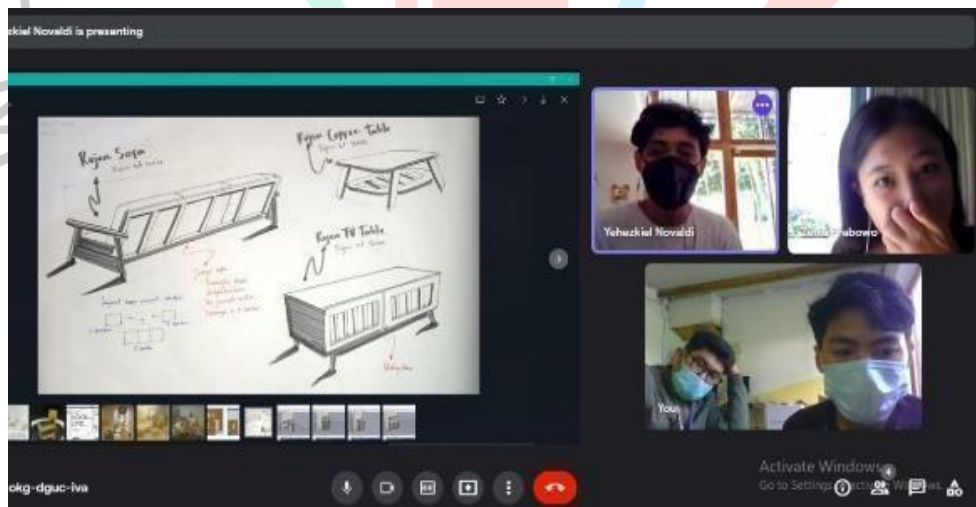
Gambar 3.8. Sketsa Kasar *Modular Furniture*
(Sumber : Dok. Praktikkan)



Gambar 3.9. Sketsa Kasar *Knockdown Furniture*
(Sumber : Dok. Praktikkan)



Gambar 3.10. Desain 3D *Built-in Furniture*
(Sumber : Dok. Praktikkan)



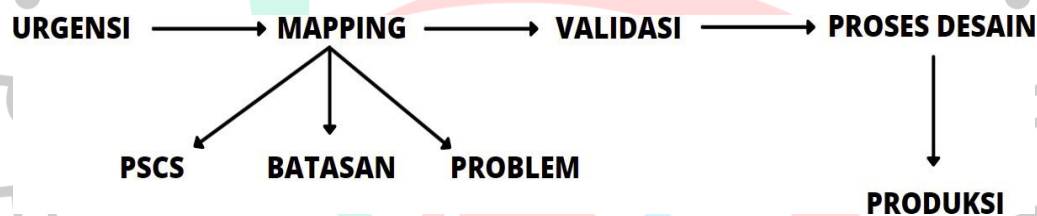
Gambar 3.11. Dokumentasi Diskusi *Project*
(Sumber : Dok. Praktikkan)

3.2.3. Riset Produk Sofa Storage

Pada kesempatan kali ini, praktikan diberikan tanggung jawab untuk memulai riset produk untuk Uwitan terkait permasalahan yang terjadi pada hunian. Riset dimulai dengan briefing dari mas Noval selaku pembimbing kerja serta pembelajaran mengenai metode yang biasa dipakai Uwitan dalam meriset serta kerangka berpikir yang digunakan. Setelah praktikan memahami pembelajaran yang diberikan, praktikan memulai riset tahap 1 dengan mencari permasalahan-permasalahan yang ada pada lingkup hunian.

3.2.3.1. Kerangka Berpikir dan Metode Penelitian

Dalam kerangka berpikir yang diajarkan oleh pembimbing, praktikan memulai riset dengan mencari urgensi yang ada pada lingkup hunian untuk kemudian urgensi tersebut praktikan jabarkan dengan mindmapping.



Gambar 3.12. Kerangka Berpikir Uwitan
(Sumber : Dok. Praktikkan)

PSCS merupakan metode yang digunakan oleh uwitan dalam meriset sebuah produk, PSCS sendiri adalah singkatan dari empat poin yaitu:

- Pain: merupakan hal-hal negatif yang dirasakan dari urgensi.
- Situation: merupakan kondisi pada saat urgensi tersebut terjadi, situasidapat berupa tempat, waktu, suasana, dan keadaan.
- Complication: merupakan dampak yang diakibatkan dari urgensi tersebut.
- Solution: merupakan solusi yang diberikan untuk menyelesaikanpermasalahan.

Setelah menjabarkan keempat poin tersebut praktikan menemukan bahwasannya “Bertambahnya jumlah penduduk disetiap saat membuat lahan hunian yang tersedia semakin sedikit. Hal itu tentu berdampak pula pada luas rumah hunian yang semakin sempit”. Setelah menemukan permasalahan, praktikan melakukan analisa lebih dalam mengenai permasalahan yang ada dan menemukan dampak-dampak yang terjadi ketika memiliki hunian yang kecil. Kemudian praktikan juga membuat batasan masalah agar riset lebih mengerucut dan agar solusi yang diberikan dapat tepat sasaran atau dapat memecahkan masalah tersebut.

3.2.3.2. Validasi Responden

Dalam proses validasi praktikan melakukan validasi melalui kuisioner yang diberikan ke konsumen Uwitan guna mencari tahu apakah riset yang praktikan kerjakan memang valid dan dirasakan juga oleh konsumen. setelah data terkumpul dan dirasa cukup, praktikan melakukan scoring terhadap permasalahan guna mencari permasalahan mana yang lebih sering dialami.



Gambar 3.13. Hasil Validasi Responden Uwitan
(Sumber : Dok. Praktikan)



Gambar 3.14. Data Validasi Responden Uwitani (Sumber : Dok. Praktikan)



Gambar 3.15. Rangkuman Validasi Responden Uwitani (Sumber : Dok. Praktikan)

3.2.3.3. Validasi Literatur

Praktikan melakukan validasi kembali melalui data-data literasi yang praktikan dapatkan dari jurnal, blog, dan *website* yang ada di internet. Selain itu praktikan juga menerapkan metode *rapid ethnographic* guna menunjang data riset. Dan berikut beberapa data yang praktikan dapatkan dari validasi literatur.

a) Kualitas Hidup

Kualitas hidup terbagi menjadi dua, subjektif (Kamus Webster) dan objektif (Frank Stormberg), menurut Frank Stomberg kualitas hidup yang objektif tidak dapat diukur dikarenakan bersifat personal tergantung pribadi masing-masing. Contoh faktor-faktornya seperti; pendapatan, pekerjaan, dan edukasi. yangmana ketiga hal tersebut tidak dapat dijadikan tolak ukur.

Sedangkan menurut Kamus Webster, kualitas hidup adalah suatu cara hidup. Sesuatu yang esensial untuk menyemangati hidup, eksistensi berbagai pengalaman fisik dan mental seorang individu yang dapat mengubah eksistensi selanjutnya dari individu menjadi lebih baik di kemudian hari.

Menurut jurnal "*APPLIED RESEARCH IN QUALITY OF LIFE*". Ada beberapa faktor penentu kualitas hidup, diantaranya:

- ● Keyakinan dan Ide
- Kreativitas dan Rekreasi
- Pertanyaan dan Pembelajaran
- Gender dan Generasi
- Identitas dan Keterlibatan
- Memori dan Proyeksi
- Kesejahteraan dan Kesehatan

b) Kondusif

Kamus besar bahasa Indonesia menerangkan kata kondusif sebagai *adjectiva* atau kata sifat yang berarti "memberi peluang pada hasil yang diinginkan yang bersifat mendukung". Atau dengan kata lain, sebuah kondisi yang sesuai dan dapat mendukung aktivitas yang dilakukan.

c) Ruang Keluarga

Menurut data yang didapatkan dari jurnal "Ruang Favorit Dalam Rumah" di temu ilmiah IPLBI 2015, ruang keluarga merupakan ruang favorit ke-2 setelah kamar tidur dengan presentase sebesar (33,64%) diambil dari 324 responden.



Tabel 3.2. Diagram Data Ruang Favorit menurut “Jurnal Ruang Favorit Dalam Rumah” di Temu Ilmiah IPLBI 2015

Kemudian dengan menggunakan metode *rapid ethnographic*, praktikan menemukan bahwa keluarga dengan hunian kecil menggabungkan ruang keluarga dengan ruang tamu, ruang makan, bahkan dapur di dalam satu ruangan, atau yang biasa disebut sebagai ruang tengah.

Tentunya penggunaan ruang terbuka memiliki sisi positif dan negatifnya tersendiri, berikut merupakan manfaat dan kekurangan dari ruang tengah:

- + Merupakan solusi bagi keluarga yang memiliki hunian kecil atau ruang yang terbatas.
- + Ide penataan furniture menjadi lebih banyak dan fleksibel.
- + Aliran udara menjadi lebih lancar.
- + Ruang terlihat lebih besar dan luas.
- + Mudah mengawasi anak.
- + Pencahayaan lebih maksimal.
- + Akses ruang lebih mudah.

- Privasi keluarga menurun.
- Furniture dalam satu ruangan menjadi lebih banyak.
- Bertambahnya barang-barang dari segala jenis keperluan yang ada padaruangan.

3.2.3.4. Proses Desain

Setelah data yang diperlukan dirasa telah mencukupi, barulah praktikan memasuki tahap kedua dalam riset yaitu perancangan produk. Namun sebelum merancang sebuah produk, praktikan membuat kriteria desain terlebih dahulu guna membuat produk tetap sesuai pada tujuan dibuatnya dan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Berikut merupakan kriteria desain dari produk:

- Produk mampu memecahkan masalah keterbatasan ruang.
- Mampu mengatasi keterbatasan tempat penyimpanan.
- Merupakan produk multifungsi.
- Produk dapat menambah fungsi baru pada ruang tanpa menambah atau mengurangi furniture yang ada.
- Produk berupa furniture ruang keluarga.
- Ukuran ruang minimal 3 x 2,5 M.

Kemudian setelah mendapatkan kriteria desain yang cocok untuk permasalahan, praktikan melakukan *mindmapping* untuk menentukan konsep produk yang akan dibuat. Setelah itu barulah praktikan mencari referensi-referensi produk yang sudah ada. Serta mencari tahu kekurangannya atau apa yang bisa dikembangkan dari produk tersebut. Setelah itu barulah praktikan memasuki tahapan desain. Praktikan melakukan eksplorasi bentuk dengan menggunakan sketsa kasar, untuk kemudian dijadikan bentuk 3D nya dengan ukuran 1:1. Berikut merupakan desain-desain yang telah dibuat praktikan.



Gambar 3.16. Gambar Desain Tahap Awal 1
(Sumber : Dok. Pribadi)



Gambar 3.17. Gambar Desain Tahap Awal 2
(Sumber : Dok. Pribadi)



Gambar 3.18. Gambar Desain Tahap Awal 3
(Sumber : Dok. Pribadi)

Setelah Desain dibuat, praktikan mempresentasikan desain di meeting mingguan. Setelah presentasi selesai, praktikan mendapatkan banyak masukan mengenai desain sofa dan ukuran yang sedang dibuat sehingga terbentuklah Desain sofa storage tahap kedua.



Gambar 3.19. Gambar Desain Tahap Dua Perspektif Depan
(Sumber : Dok. Pribadi)



Gambar 3.20. Gambar Desain Tahap Dua Perspektif Belakang
(Sumber : Dok. Pribadi)

Setelah desain dibuat, praktikan kembali mempresentasikan desain *Sofa Storage* tahap dua. Setelah presentasi, ukuran dari desain telah diterima namun bentuk masih mendapatkan revisi untuk menyesuaikan dengan bentuk *Uwitan*, namun karena terkendala dengan keterbatasan waktu magang, produk masih berada pada tahap desain dan belum bisa memasuki tahap produksi.

3.2.4. Perancangan Dan Storage

Uwitan mewajibkan mahasiswa magang yang berlatar belakang desain untuk membuat sebuah produk, namun dikarenakan waktu magang yang sedikit membuat praktikan tidak dapat melanjutkan desain *Sofa Storage* yang sedang praktikan rancang. Hal tersebut karena sofa merupakan produk besar dan butuh waktu yang lama untuk proses desainnya. Maka dari itu praktikan memutuskan untuk membuat sebuah produk alternatif yang dibuat berlandaskan riset yang telah praktikan buat, dan terbentuk lah *Dan Storage*.

3.2.4.1. Dan Storage

Dan storage merupakan sebuah tempat penyimpanan yang dapat menghemat penggunaan ruang karena *Dan Storage* merupakan tempat penyimpanan yang menggunakan konsep penyimpanan vertikal. *Dan Storage* dapat digunakan sebagai *Drawer extension* pada seluruh varian *Alana Sofa*

uwitan atau dapat digunakan terpisah sebagai *storage box*, *Dan Storage* juga dapat disusun bertingkat sehingga tidak akan memakan ruang apabila ingin menambah tempat penyimpanan. *Dan Storage* juga memiliki penyekat yang dapat diatur sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 3.21. *Dan Storage* Sebagai Penyimpanan Terpisah
(Sumber : dok. Uwitan)



Gambar 3.22. *Dan Storage* Sebagai Penyimpanan Vertikal
(Sumber : dok. Uwitan)



Gambar 3.23. *Dan Storage* Sebagai *DrawerExtension*
(Sumber : Dok. Uwitan)

3.2.4.2. Proses Perancangan

Dalam proses perancangan, *Dan storage* menggunakan data-data dari riset yang telah dicari oleh praktikan. Praktikan juga menambahkan beberapa data baru seperti data barang-barang yang dapat diletakkan di *Dan Storage*. Berikut merupakan beberapa data yang praktikan dapatkan.

a) Kardus Sepatu dan Ponsel

Kebanyakan masyarakat masih menyimpan kardus-kardus sepatu dan ponselnya, hal ini bukan dikarenakan masyarakat malas membuangnya namun hal tersebut dilakukan agar dapat menjaga harga barang tersebut agar tidak terlalu turun ketika ingin dijual kembali.

b) Buku dan Mainan Anak

Dalam hasil validasi responden yang didapatkan praktikan, kebanyakan rumah dengan hunian kecil tidak memiliki perpustakaan mini dikarenakan keterbatasan ruang, selain itu barang-barang kecil seperti mainan anak kerap kali membuat ruang berantakan dikarenakan tidak cukupnya tempat penyimpanan yang ada.

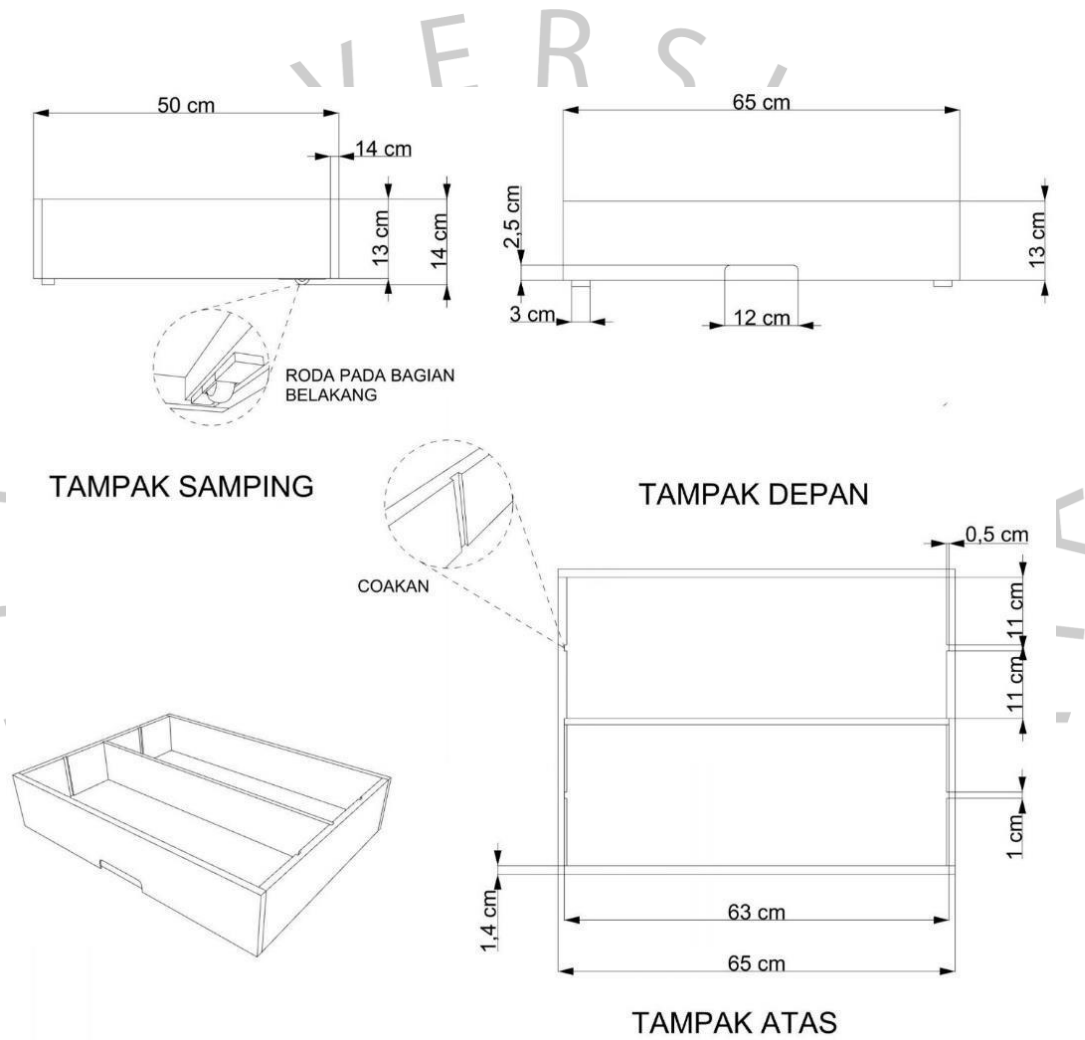
c) Barang-Barang Lain

Dan Storage juga digunakan untuk barang-barang lain seperti perlengkapan ibadah, dekorasi hari raya, kabel-kabel dan barang-baranglainnya sesuai dengan kebutuhan pengguna.

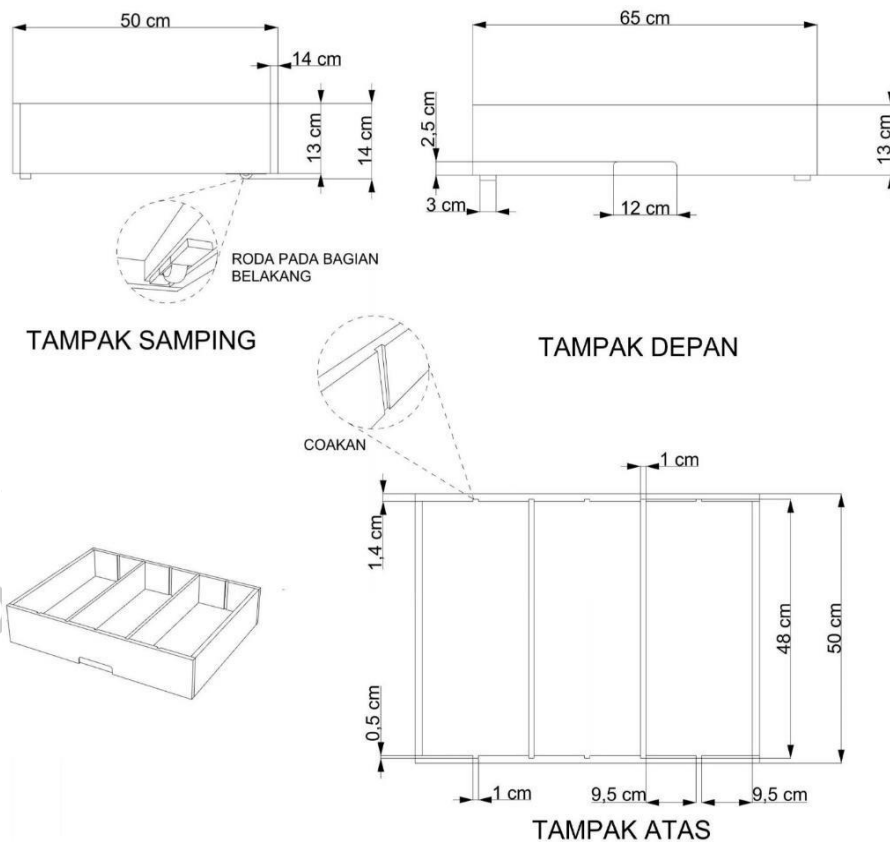


Gambar 3.24. Layouting Dan Storage
(Sumber : Dok. Pribadi)

Setelah menentukan barang-barang yang dapat diletakkan di *Dan Storage* praktikan mulai menentukan ukuran produk, ukuran *Dan Storage* sendiri Harus mengikuti ukuran Alana Sofa Uwitan sesuai dengan permintaan pemilik perusahaan. Hal ini karena produk akan digunakan sebagai media pemasaran dalam meningkatkan nilai jual Alana sofa Uwitan agar lebih banyak peminat.

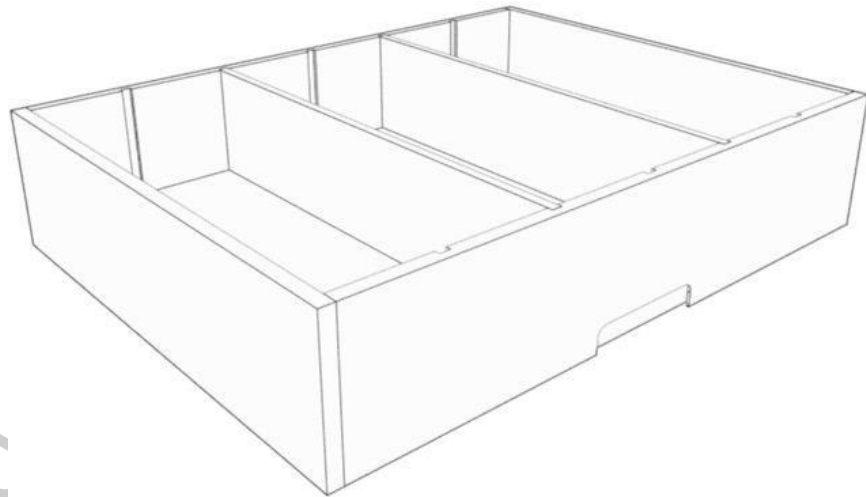


Gambar 3.25. Ukuran *Dan Storage* Horizontal
(Sumber : Dok. Pribadi)

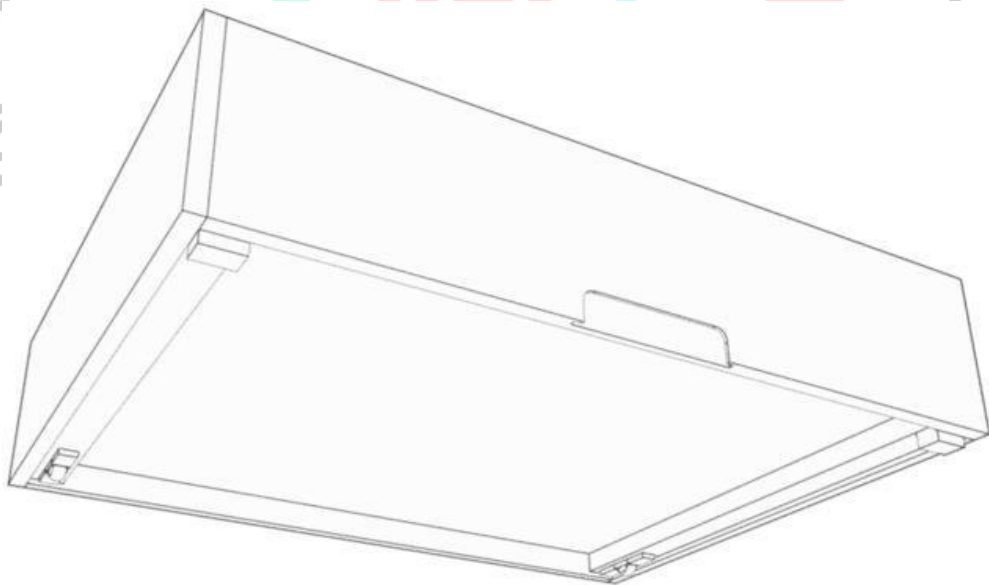


Gambar 3.26. Ukuran Dan Storage Vertikal
(Sumber : Dok. Pribadi)

Setelah mengukur Alana Sofa Uwitan dan membuat ukuran Dan Storage barulah praktikan memasuki tahapan terakhir yaitu pembuatan sketsa 3D dan pembuatan produk yang mana pemilik perusahaan berpesan untuk membuat dua varian produk yaitu Dan Storage dengan penyekat vertikal dan horizontal. Berikut merupakan desain dari Dan Storage yang praktikan buat.



Gambar 3.27. Desain 3D *Dan Storage* Tampak Perspektif
(Sumber : Dok. Pribadi)



Gambar 3.28. Desain 3D *Dan Storage* Tampak Bawah
(Sumber : Dok. Pribadi)

3.3. Kendala Yang Dihadapi

Dalam pelaksanaan kerja profesi, praktikan menemukan beberapa kendala saat berkerja. Berikut merupakan kendala-kendala yang praktikan hadapi:

1. kurangnya pemahaman dan sulitnya praktikan dalam mengikuti alur cara meriset sebuah produk di uwitan.
2. kurangnya pemahaman praktikan dengan ciri khas desain dari produk-produk uwitan sehingga membuat praktikan mengalami kesulitan dalam mendesain.
3. kurangnya waktu magang yang diberikan oleh pihak universitas kepada praktikan membuat pekerjaan praktikan tidak dapat diselesaikan di Uwitan

3.4. Cara Mengatasi Kendala

Untuk mengatasi kendala yang praktikan hadapi ketika bekerja yang sudah disebutkan sebelumnya, praktikan melakukan beberapa hal untuk mengatasi kendala tersebut. Diantaranya:

1. Meminta bimbingan dan masukan kepada pembimbing kerja untuk mengajarkan kembali hal-hal yang sekiranya kurang dimengerti oleh praktikan
2. Melakukan privew progress riset serta berdiskusi kepada pembimbing agar mendapatkan masukan serta mengetahui letak kesalahan pada riset apa bila ada.
3. Melakukan product knowledge, melihat referensi-referensi produk uwitan, serta meminta masukan kepada pembimbing mengenai desain yang dibuat.
4. Untuk menangani masalah keterbatasannya waktu magang, Pihak uwitan mencarikan jalan dengan membuat praktikan membuat develop produk storage extension untuk sofa uwitan, yang mana sejalan dengan riset praktikan.
5. Peraktikan juga berupaya agar develop storage extension dapat berjalan meskipun masa magang praktikan telah selesai.

3.5. Pembelajaran yang diperoleh dari kerja profesi

Dalam kerja profesi yang praktikan laksanakan dari tanggal 14 Juni 2021 sampai 31 Agustus 2021, Praktikan mendapatkan banyak ilmu bermanfaat dan pembelajaran-pembelajaran yang tidak dapat praktikan temukan di pembelajaran formal. Selain itu, ilmu-ilmu yang praktikan dapatkan ketika melaksanakan kerja

profesi juga dapat praktikan terapkan pada perkuliahan praktikan seperti halnya metode dan alur penelitian yang digunakan oleh Uwitan. Praktikan juga dapat bertemu dengan orang-orang baru serta mendapatkan pengalaman dalam bekerja sebagai seorang desainer yang sesungguhnya. Di Uwitan, praktikan juga belajar untuk berpikir lebih kritis, dan tidak hanya melihat dari satu aspek saja.

