

## **BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI**

### **3.1 Bidang Kerja**

#### **3.1.1 Pengemasan**

Dalam menjalankan kerja profesi di Nobie Toys, pertama kali di tempatkan pada bagian pengemasan produk yang sudah jadi dan siap untuk di kirim ke konsumen di minggu pertama untuk pengenalan tempat sebelum di tempatkan menjadi Design Production dan di berikan tugas, lalu berikutnya di tempatkan pada bagian perakitan mainan kayu. Perakitan yang pertama kali di lakukan berupa mainan kereta, merakit dari mainan dari bahan yang di berikan untuk di rakit menjadi satu bagian utuh dan proses untuk perakitan mainan kayu tersebut membutuhkan ketelitian dan presisi yang tinggi agar dapat terpasang dengan sempurna.



**Gambar 3.1 Mainan Kayu Kereta Geo**

(sumber : website, Nobie Toys)

#### **3.1.2 Desain Production**



### **Gambar 3.2 Proses perakitan Mainan Kayu Kereta Geo**

(sumber : Dok Praktikan)

Kemudian selama proses perakitan, praktikan di minta untuk membuat susunan kereta menjadi 50 pasang kereta, karena permintaan yang banyak dari masing masing pemesan lalu membuat 50 pasang kereta memakan waktu kurang lebih 2 minggu lama nya karena proses pemasangan harus teliti dan rapih pada mainan kereta kayu



### **Gambar 3.3 Proses perakitan Mainan Kayu Kereta Geo**

(sumber : Dok Praktikan)

Setelah selesai melakukan perakitan selanjutnya masuk ke tahap uji coba apakah roda yang di pasangkan dapat berputar dengan lancar dan tidak terhambat saat di mainkan oleh konsumen, proses perakitan untuk mainan kereta ini melalui tahap amplas, di berikan lem, lalu masukan dowel kayu dengan palu karet agar tidak merusak dowel itu sendiri..

#### **3.2 Pelaksanaan Kerja**

Pada program kerja profesi kali ini saya menjalani kegiatan kerja profesi mengikuti ketentuan dari Pihak Universitas Pembangunan Jaya yaitu memulai dari tanggal 23 Juni hingga 23 September 2022. Pada kerja profesi kali ini pada proses nya saya mendapat tugas sebagai design production.

Di program kerja profesi, saya harus bisa dan di tuntutan untuk mengeluarkan ide konsep secara cepat. Dan salah satu alat yang penting adalah sketsa menggunakan tangan dan visualisasikan melalui digital. Cara ini sangat efektif untuk mengeluarkan ide konsep desain.

Lalu, saya juga harus menguasai software digital 2 dimensi seperti adobe Illustrator, dan CorelDraw. Software adobe Illustrator di perlukan untuk mengtracing, membuat desain dan memberikan informasi ukuran.

pada gambar sesuai kebutuhan pengguna dan juga membantu dari segi teknis, dapat membuat desain mainan baru yang sebelumnya dilakukan secara manual dengan tangan dan dengan melalui digital dapat membuat desain sebelumnya menjadi presisi dan sesuai permintaan yang di berikan. Yang sangat berguna jika saya ingin membuat sebuah desain mainan karena menginformasikan bentuk dan ukuran yang akurat dari desain tersebut, oleh karena itu desain mainan digital di jadikan alat komunikasi antara desainer dengan pemilik dan vendor untuk melakukan pembuatan mainan tertentu

Desainer produk harus memiliki referensi yang banyak. Karena semakin banyaknya referensi, semakin banyak juga inspirasi dan ide – ide yang bisa di masuk kan ke dalam sebuah desain. Kemudian desainer juga harus mengetahui use case sebuah produk yang ingin di buat produk itu sendiri

### **3.2.1 Jam kayu**

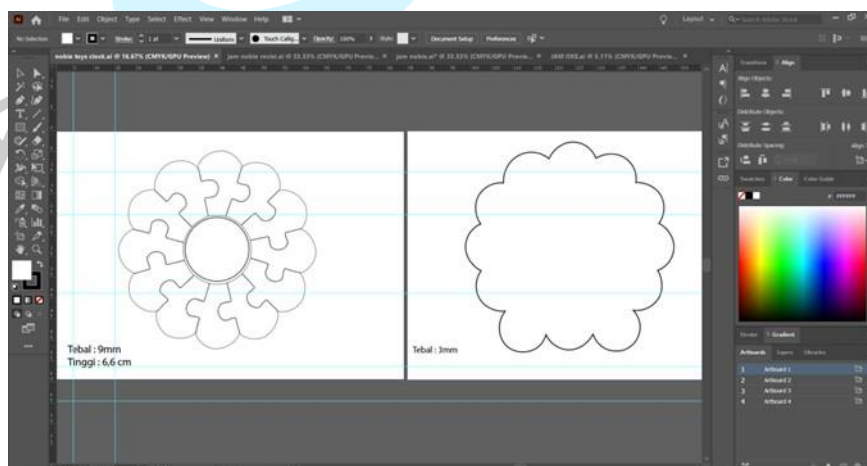
Jam Kayu mainan ini yang bertujuan untuk membantu pengembang konstruktif, melatih motorik halus, dan membantu anak mengenal angka dan waktu. Mulai dari umur TK hingga anak sudah SD memainkan mainan ini



**Gambar 3.4 Jam Kayu Mainan Nobie Toys**

(sumber : Dok Praktikan)

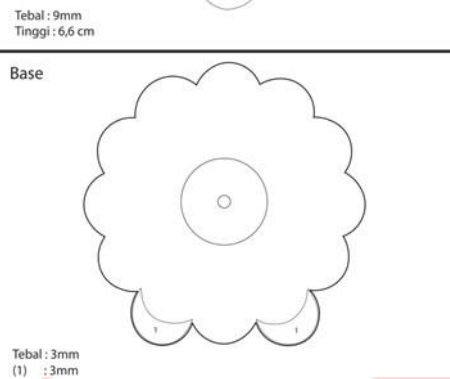
Projek pembuatan ulang desain pada mainan ini merupakan projek pertama yang bertujuan untuk menyempurnakan desain pada jam tersebut, jam yang di desain ulang oleh saya adalah jam yang di desain secara manual tanpa ada sentuhan digital. Maka dari itu tujuan saya membuat ulang desain dari jam tersebut untuk menyempurnakan desain jam kayu ini dengan membuat pola potongan menggunakan mesin CNC cutting, jam kayu ini bertujuan untuk melatih motorik halus anak dan tentu untuk mengajarkan mengenal angka dan waktu. Dengan membuat ulang desain dari mainan jam kayu ini sebagaimana untuk mengganti beberapa bagian pada jam yaitu membuat baru desain kunci pada susunan angka, warna yang lebih terang dan menarik, lalu tebal dari mainan jam kayu tersebut, bagian base mainan jam.



**Gambar 3.5 Membuat Desain Jam Kayu Mainan**

(sumber : Dok Praktikan)

Melakukan desain ulang menggunakan adobe illustrator pada bagian yang di minta terlebih dahulu pada jam mainan ini, yaitu membuat bagian – bagian untuk angka, kuncian untuk menyambungkan angka – angka jam tersebut, dan base atau bagian dasar untuk jam tersendiri. Setelah itu di berikan ukuran pada masing masing bagian yang sudah di tentukan agar sesuai saat proses pemotongan.

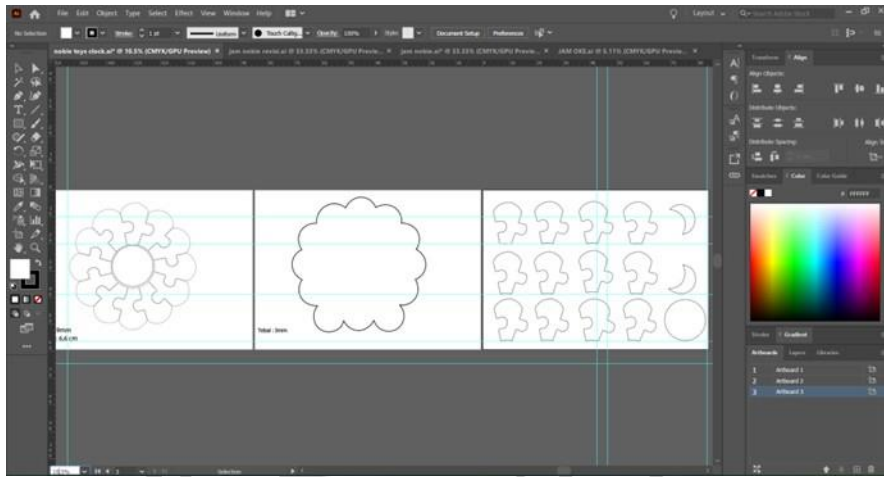


**Gambar 3.6 Membuat Desain Kaki Jam Kayu Mainan**

(sumber : Dok Praktikan)

Setelah membuat desain bagian utama pada jam mainan lalu selanjut nya di minta untuk membuat bagian kaki pada bagian jam untuk menyanggah bagian angka agar tidak jatuh saat di tegakan. Kemudian saya di minta untuk mencari ketebalan yang sesuai untuk membuat kaki jam yang berada di atas bagian dasar jam mainan tersebut, dan selanjut nya saya di minta untuk memisahkan susunan setiap bagian perlembar untuk mempermudah proses pembuatan prototype dari desain jam yang baru.





**Gambar 3.7 Membuat Desain Jam Perbagian**

(sumber : Dok Praktikan)

Setelah melawati proses penyusunan perbagian pada jam, saya di tugaskan untuk membuat prototype model jam yang sudah di desain ulang. Pembuatan prototype ini tidak di lakukan di workshop Nobie Toys tapi di lakukan di workshop Graphica Laser CNC di daerah Cipondoh, agar saat proses pembuatan prototype lebih presisi dengan desain dan ukuran yang di berikan. Namun saya di minta untuk membawa bahan sendiri dari workshop Nobie Toys untuk membuat prototype yakni merupakan 3 buah MDF yang tebal nya 4cm dan MDF 3mm untuk di jadikan contoh prototype saat di sana.



**Gambar 3.8 Proses Pembuatan Prototype**

(sumber : Dok Praktikan)



**Gambar 3.9 Hasil Prototype Pertama**

(sumber : Dok Praktikan)

Setelah melakukan proses pembuatan prototype perbagian pada jam, saya mendapatkan satu kesalahan saat membuat prototype model jam. Yaitu ukuran prototype ketika di pindahkan file asli ke komputer workshop Graphica Laser CNC dan baru ketahuan ketika sudah jadi hasil pertama, setelah itu langsung mengubah ulang semua ukuran menjadi normal dengan memakan waktu 25 menit untuk mengembalikan ke semula. Lalu baru melakukan pemotongan ulang pada bagian yang yang salah dan untuk bagian base tidak terdapat kesalahan dalam ukuran.



**Gambar 3.10 Hasil Prototype Kedua**

(sumber : Dok Praktikan)



**Gambar 3.11 Hasil Prototype Base Pertama**

(sumber : Dok Praktikan)

Setelah melakukan proses pembuatan prototype, saya kembali ke workshop Nobie Toys untuk melakukan pengecekan pola pada pak Thamrin apakah sesuai atau tidak. Dan masih ada sedikit perbaikan untuk bagian angka nya karena terlalu mepet ketika di gabungkan kedua bagian tersebut dan akan mempersulit anak – anak ketika memainkannya lalu saya di minta untuk mencoba membuat 1 set prototype jam, lalu hari berikutnya saya kembali ke workshop Graphica Laser CNC untuk melakukan perbaikan terlebih dahulu



**Gambar 3.12 Hasil Prototype Base Pertama**

(sumber : Dok Praktikan)



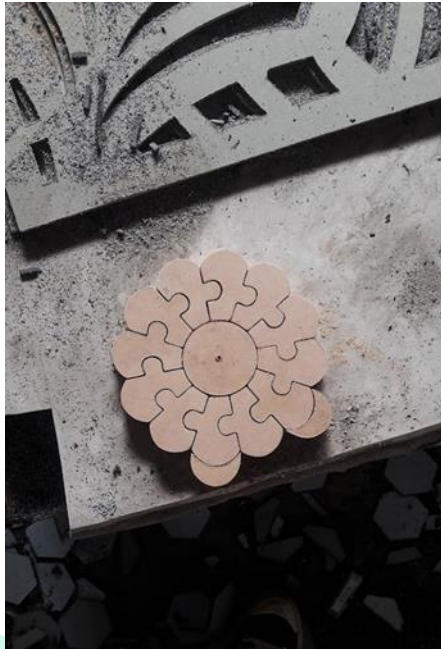
Setelah melakukan proses perbaikan pada bagian utama pada jam dengan mengubah mata pisau dan memberi jarak pada tiap sisi pada bagian jam tersebut melalui komputer, setelah itu baru naik ke proses pembuatan kembali menggunakan bahan yang masih tersedia dari workshop Nobie Toys.

Selanjut nya merupakan pembuatan satu set prototype jam untuk di cari tahu apakah sudah sempurna atau belum dari hasil membuat ulang keseluruhan desain mainan jam tersebut, setelah itu langsung di lakukan proses pembuatan prototype dengan bahan yang masih tersedia.



**Gambar 3.13 Proses Pembuatan 1 set Prototype Jam**

(sumber : Dok Praktikan)



**Gambar 3.14 Hasil Pembuatan 1 set Prototype bagian angka dan kaki**

(sumber : Dok Praktikan)

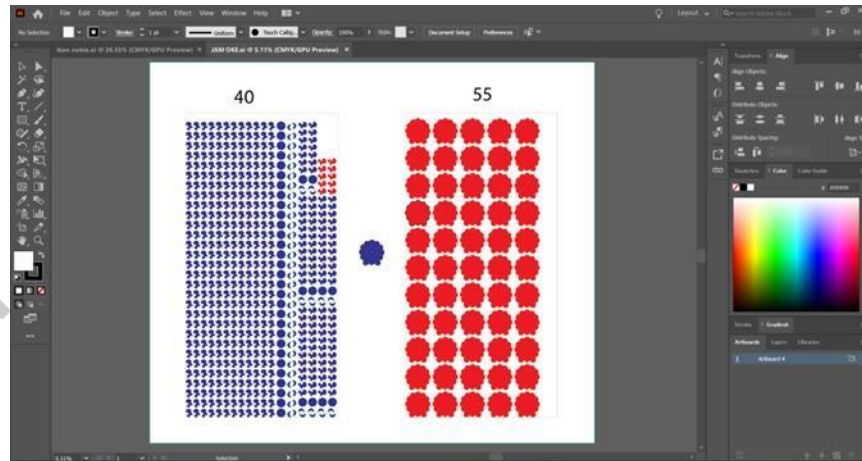


**Gambar 3.15 Hasil Pembuatan 1 set Prototype bagian angka**

(sumber : Dok Praktikan)

Setelah melakukan proses pembuatan satu set jam mainan ini di *workshop* Graphica Laser CNC, saya langsung menuju ke *workshop* Nobie Toys untuk melakukan pengamplasan dari hasil pemotongan prototype. Dan memeriksa apakah bagian tengah dan angka renggang atau tidak saat di tegakan, setelah itu melakukan uji coba melepas dan memasang pada bagian angka tersebut, alhasil masih ada beberapa yang sedikit sulit untuk masuk dan langsung saya amplas kembali sisa

mata pisau yang masih tersisa dan bagian yang masih ada serabut – serabut yang masih tersisa pada bagian angka.



**Gambar 3.16 Pembuatan 40 Set Jam**

(sumber : Dok Praktikan)

Untuk selanjut nya merupakan pembuatan satu set jam untuk di jadikan produksi selanjut nya untuk di jual kembali dengan desain yang sudah di perbaharui kembali dan memproduksi dengan mesin CNC cutting agar lebih baik hasil nya. Dan setelah itu, masuk ke proses pengecatan yang di mana warna yang tidak beracun dan aman untuk anak anak, setelah itu masuk ke tahap pengamplasan halus lalu perakitan dan terakhir pengemasan produk jam mainan tersebut.

### **3.2.2 Ikan Pancingan kayu**

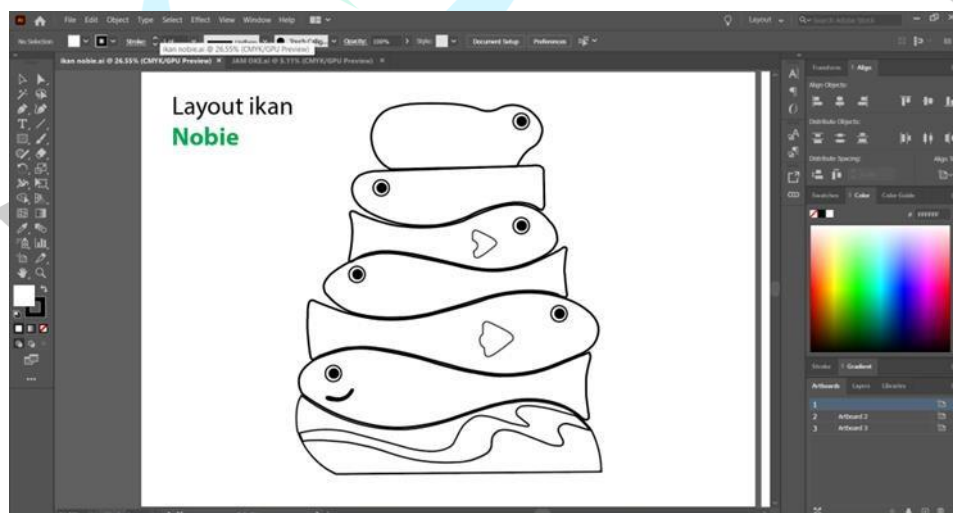
Untuk selanjut nya merupakan pembuatan satu set jam untuk di jadikan produksi selanjut nya untuk di jual kembali dengan desain yang sudah di perbaharui kembali dan memproduksi dengan mesin CNC cutting agar lebih baik hasil nya. Dan setelah itu, masuk ke proses pengecatan yang di mana warna yang tidak beracun dan aman untuk anak anak, setelah itu masuk ke tahap pengamplasan halus lalu perakitan dan terakhir pengemasan produk jam mainan tersebut.



**Gambar 3.17 Mainan Ikan Pancingan Nobie Toys**

(sumber : Dok Praktikan)

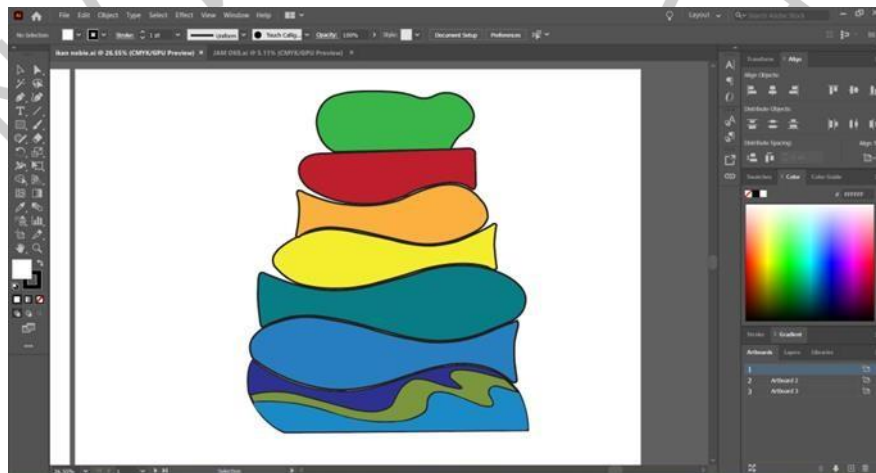
Proyek pembuatan ulang tampilan desain pada mainan ini merupakan proyek kedua yang bertujuan untuk menyegarkan desain pada jam tersebut, mainan ikan yang di desain ulang oleh saya merupakan mainan ikan yang di desain tampilan nya secara manual. Maka dari itu tujuan saya membuat ulang desain tampilan dari ikan tersebut untuk menyegarkan desain mainan ikan kayu ini dengan membuat pola potongan menggunakan aplikasi adobe ilustrasi, ikan kayu ini bertujuan untuk melatih motorik halus anak dan membantu anak mengenal jenis ikan dan bentuk pada mainan ikan. Dengan membuat ulang tampilan desain dari mainan ikan kayu ini sebagaimana untuk mengganti desain grafis pada ikan yang lama, yaitu membuat baru tampilan desain pada susunan ikan, warna yang lebih terang dan pola yang menarik.



**Gambar 3.18 Desain Layout Mainan Ikan**

(sumber : Dok Praktikan)

Selanjut nya melakukan desain layout ulang menggunakan adobe illustrator pada bagian yang di minta terlebih dahulu pada mainan ikan ini, yaitu membuat bagian – bagian untuk dasar untuk membuat desain atau pola yang akan di buat pada mainan ikan tersebut menggunakan teknik Pen Tool atau Trashing, dan bagian dasar pada ikan tersendiri di buat secara sama agar tetap menggambarkan lautan pada mainan ikan.

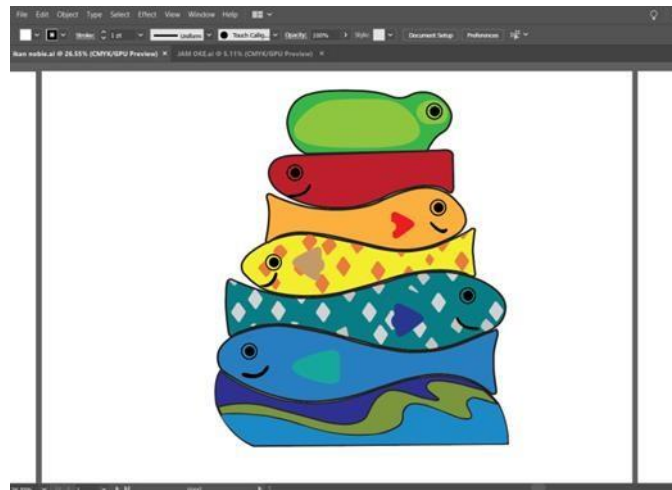


**Gambar 3.19 Desain Layout Warna**

(sumber : Dok Praktikan)

Setelah membuat desain layout utama pada ikan mainan lalu selanjut nya di minta untuk membuat layout pemilihan warna pada mainan ikan, karena untuk pemilihan warna untuk mainan ikan ini sangat terbatas dan juga berdasarkan warna ikan yang ada di laut. Kemudian saya di minta untuk membuat desain pertama untuk melakukan uji coba dahulu untuk membuat tampilan baru pada mainan ikan tersebut.

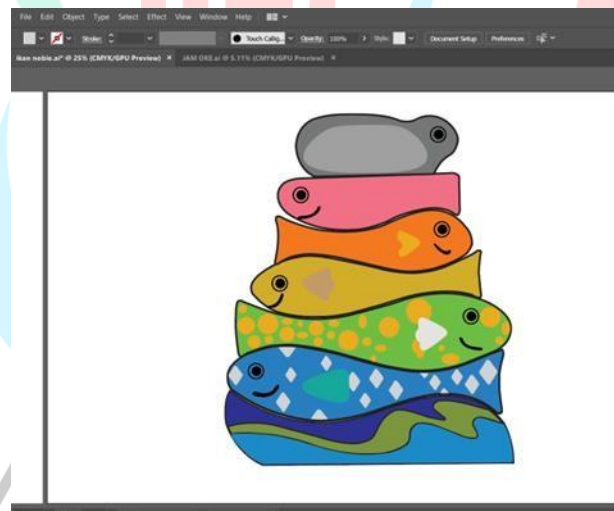




**Gambar 3.20 Membuat Desain Grafik pertama**

(sumber : Dok Praktikan)

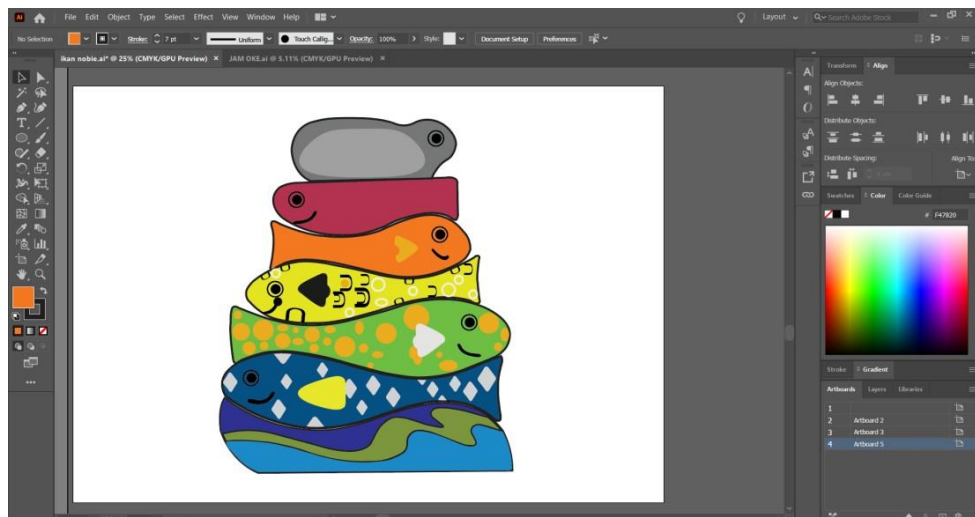
Setelah melawati proses pembuatan pola perbagian pada mainan ikan, saya di tugaskan untuk mempelajari banyak tentang pola atau grafis dan warna yang menarik untuk mainan ikan yang bisa di bilang prototype pertama mainan ikan yang sudah di desain ulang. Pembuatan grafis pada mainan ikan ini di lakukan di workshop Nobie Toys sendiri karena proses pembuatannya tidak terlalu membutuhkan vendor dari luar seperti pembuatan prototype jam.



**Gambar 3.21 Desain Grafis Kedua**

(sumber : Dok Praktikan)





**Gambar 3.22 Revisi Desain Grafis Ketiga**

(sumber : Dok Praktikan)

Setelah melakukan proses penugasan untuk mempelajari banyak tentang pola atau grafis dan warna yang menarik untuk pembuatan grafis mainan ikan, saya mendapatkan satu revisi saat membuat grafis pada ikan. Yaitu pola yang belum sesuai dengan ketentuan seperti yang sudah desain yang pertama, setelah itu langsung mengubah ulang pola yang di revisi. Lalu baru setelah itu melakukan pemilihan ulang oleh pak Thamrin untuk grafis yang akan di buat pada mainan ikan tersebut..

### **3.3 Kendala Yang Dihadapi**

Kendala yang saya hadapi selama berlangsung nya program kerja profesi ini adalah cara pengoperasian berbagai macam mesin untuk membuat mainan jam kayu. Seperti, mesin CNC cutting dan lasser cutting.

### **3.4 Cara Mengatasi Kendala**

Untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi selama melaksanakan Kerja Profesi tersebut saya memperhatikan pegawai yang sedang bekerja untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah pengoperasian mesin tersebut ..

### **3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi**

Pembelajaran yang saya dapatkan selama menjalankan program kerja profesi yaitu, kualitas pada suatu barang harus yang terbaik untuk di berikan lalu ketelitian yang harus di berikan saat mengerjakan produk agar tidak ada kesalahan saat melakukan proses pembuatan suatu

barang, lalu dalam proses pembuatan saya mendapatkan ilmu yang penting untuk melakukan mencari tahu dulu barang yang ingin di buat kemudian di teliti kembali, setelah itu sabar dan focus juga bagian penting yang saya dapatkan ketika membuat projek membuat produk.

Kemudian pembelajaran yang di dapat selanjutnya adalah ke disiplin dalam waktu dan berkerja, kejujuran juga penting dalam sebuah pekerjaan agar tidak terjadi hal yang tidak di inginkan. Saat saya mengerjakan projek jam mainan tersebut, ketelitian dalam membuat desain dan saat proses pemotongan menjadi factor utama untuk mencari presisi dan kualitas yang sesuai, dan saat proses quality control mengajarkan saya bagaimana membuat sebuah prototype yang benar yang tentu nya butuh kesabaran.

Setelah itu saya juga belajar banyak untuk pemilihan bahan dasar, cat yang ramah untuk anak, dan menggunakan alat yang belum pernah di pelajari oleh saya pribadi. Kemudian saat proses pembuatan prototype mainan jam saya di minta untuk mencoba mesin CNC Laser Cutting tersebut mulai dari memasukan data dari flashdisk kemudian di masukan ke dalam remot mesin untuk mencari data yang sudah di masukan, lalu menentukan jarak dan kecepatan mata pisau ke objek yang akan di potong sesuai dengan desain yang sudah di tentukan. Lalu saya dapat pelajaran untuk menentukan harga bahan untuk produksi barang harus menyesuaikan banyak faktor agar harga untuk produk nya tidak melonjak tinggi saat penjualan ke konsumen yang memesan.