BAB 3
PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

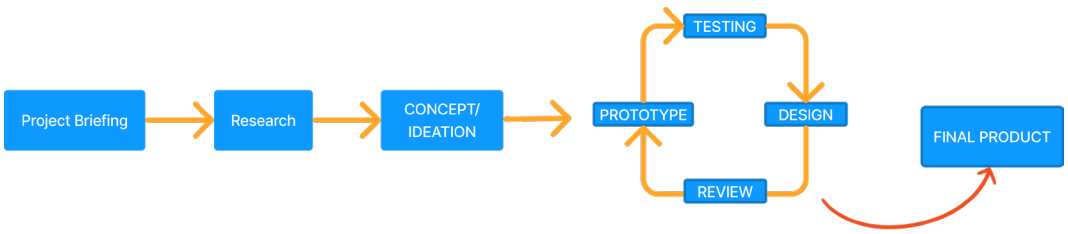
Kerja Profesi dilaksanakan dalam rangka meningkatkan pemahaman Praktikan terhadap dunia industri. Praktikan melaksanakan Kerja Profesi (KP) di Dopang 株式会社 (Dopang co., ltd.) yang berlangsung selama enam bulan. Kegiatan ini merupakan bagian dari Proyek Kedaireka, yang merupakan hasil kolaborasi antara Universitas Pembangunan Jaya melalui Program Studi Desain Produk dan Desain Komunikasi Visual dengan mitra industri dari Jepang yaitu Dopang 株式会社 (Dopang co., ltd.). Proyek ini dirancang dengan tujuan untuk memperluas ekspor UMKM ke Jepang melalui inovasi *branding* dan kemasan produk. Selama melakukan kerja profesi di Dopang 株式会社 (Dopang co., ltd.), Praktikan berperan sebagai desain grafis. Sesuai dengan latar belakang yang dimiliki oleh Praktikan sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual pada Universitas Pembangunan Jaya.

Bersamaan dengan beberapa rekan yang juga mengikuti KP, Praktikan dibentuk sebagai satu tim. Terdiri dari 3 mahasiswa yang berasal dari Program Studi Desain Komunikasi Visual yang bertanggung jawab dengan elemen visual grafis untuk kemasan dan 2 mahasiswa Program Studi Desain Produk, yang bertugas dalam merancang bentuk dan struktur kemasan. Dalam menjalankan proses KP ini, Praktikan terlibat langsung dalam sebuah proyek besar untuk pameran *SCAJ World Specialty Coffee Conference and Exhibition* di Tokyo. Pameran ini merupakan salah satu pameran kopi terbesar di Asia, yang diselengarakan secara rutin setiap tahun oleh Specialty Coffee Association Japan (SCAJ) dan didukung oleh Kementrian Luar Negeri Jepang. Universitas Pembangunan Jaya bekerja sama dengan Dopang 株式会社 (Dopang co., ltd.) menciptakan desain kemasan yang menonjolkan keunikan khas Indonesia dan cita rasa kopi khas dari enam provinsi di Indonesia. Provinsi yang dipilih untuk proyek ini meliputi Aceh, Sumatera Barat, Jambi, Papua, Bali, dan Jawa Barat. Dengan hasil akhir dari kegiatan ini adalah pembuatan prototipe kemasan kopi yang diproduksi dalam skala terbatas untuk pameran.

Selama melaksanakan kerja profesi, Praktikan bertanggung jawab dalam merancang berbagai macam keperluan desain untuk kebutuhan pameran. Seperti membuat desain visual untuk kemasan kopi, mendesain *pattern* untuk 6 daerah dari masing-masing UMKM, membuat brosur untuk keperluan pameran, dan editing video. Selain itu, Praktikan diberi kesempatan untuk membuat kain furoshiki. Furoshiki adalah kain pembungkus tradisional khas Jepang berbentuk persegi dengan beragam warna dan corak. Umumnya digunakan untuk membungkus kado, mengemas, menjinjing dan menyimpan barang-barang. Proses pengerjaan yang dilakukan mulai dari mendesain pola, pemilihan bahan kain, hingga mencari dan menghubungi pihak vendor percetakan. Dalam membuat design dan menyusun tampilan visual, Praktikan menggunakan aplikasi *Adobe.* Kemudian dalam melakukan kolaborasi dan presentasi hasil konsep desain, Praktikan menggunakan figma sebagai aplikasi berbasis web yang dapat mempermudah Praktikan untuk berkolaborasi dengan desainer lainnya. Dalam menjalankan tugas sebagai Desainer Grafis, Praktikan dibimbing langsung oleh Pembimbing Kerja Kak Tania, serta tim dosen Bapak Desi Dwi Kristanto dan Bapak Hari Nugraha yang membantu dan memberikan masukan ketika Praktikan mengalami kesulitan dalam merancang suatu desain.

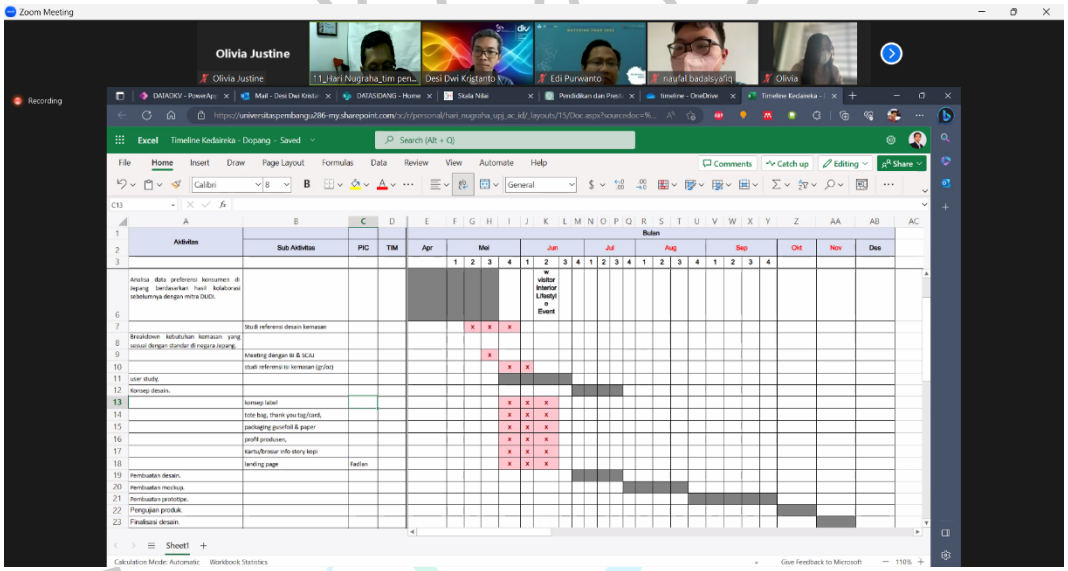
3.2 Pelaksanaan Kerja

Praktikan melaksanakan Kerja Prosfesi selama 6 (enam) bulan terhitung dari tanggal 1 Juni 2023 hingga 30 November 2023. Dalam membuat perancangan desain hingga menghasilkan produk final, terdapat beberapa tahap pelaksanaan. Workflow kerja untuk proyek besar Dopang 株式会社 (Dopang co., ltd.) dimulai dengan *project briefing*. Untuk pengerjaan pembuatan kemasan kopi dengan hasil akhir atau output berupa box kemasan, stiker label kemasan, kain *furoshiki*, dan brosur yang akan diikut sertakan dalam pameran SCAJ di Tokyo dibutuhkan beberapa tahapan proses sebelum akhirnya dicetak.



Gambar 3.1 Alur Proses Kerja

Tim proyek melakukan briefing bersama dengan Kak Tania yang merupakan CEO sekaligus pembimbing kerja. *Briefing* dilakukan dengan tujuan untuk membahas alur pelaksanaan kegiatan, deskripsi pekerjaan beserta pembagian tugas kepada masing-masing anggota tim. Selama melakukan Kerja Profesi, praktifkan mendapatkan *brief* tidak hanya dari pembimbing kerja, tetapi dari ketua pelaksana proyek dan wakilnya. Project briefing dilakukan melalui *Zoom* antara tim Universitas Pembangunan Jaya dengan Dopang 株式会社 (Dopang co., ltd.).



Gambar 3.2 Project Briefing Bersama Tim

Setelah tahap briefing selesai, selanjutnya tim mulai memasuki tahap Research. Pengembangan desain dimulai dengan mempelajari kebutuhan kemasan yang memenuhi standar pasar Jepang. Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang tren pasar di Jepang. Selain itu juga tahap ini bertujuan untuk melakukan pemahaman mendalam terhadap preferensi konsumen Jepang dalam kemasan produk. Dikarenakan proyek yang diambil merupakan kemasan kopi. Sehingga Praktikan melakukan beberapa riset mengenai beberapa ketentuan yang wajib ada dalam membuat sebuah kemasan dan bagaimana cara menentukan kemasan yang tepat untuk sebuah kemasan kopi. Selanjutnya masuk ke dalam tahap *Concept/Ideation* yang melibatkan tahap *brainstorming* dan *moodboarding*. Proses ini akan membantu dalam menciptakan kemasan yang sesuai dengan selera pasar Jepang. Setelah konsep diterima, kemudian dilanjutkan dengan merancang struktur dan desain grafis kemasan serta elemen-

elemen pendukungnya atau disebut juga dengan tahap eksekusi. Tahap eksekusi terbagi menjadi 4 proses tahapan. Pertama, pembuatan prototipe.

Gambar 3.3 Prototipe Kemasan Box Furoshiki

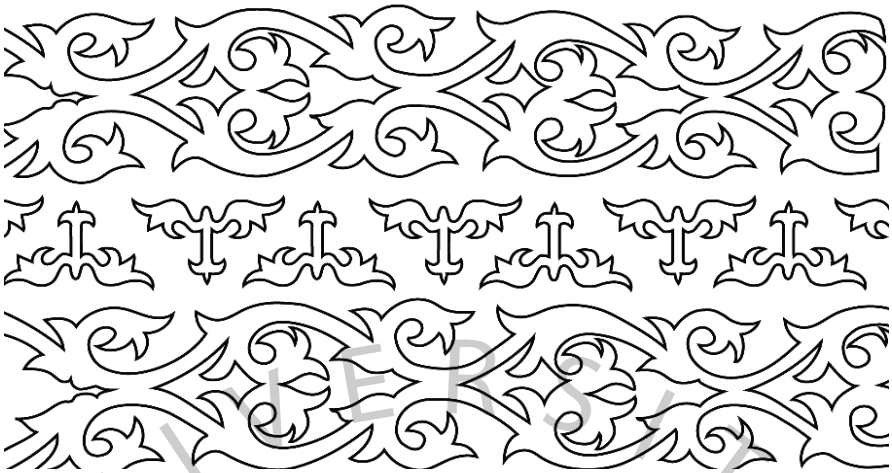
Dalam tahapan ini, ide-ide konsep diterjemahkan menjadi bentuk fisik yang dapat dievaluasi. Proses ini melibatkan proses pemilihan material dan tahap desain awal. Selanjutnya, tahap testing dilakukan untuk mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan dari prototipe. Tes ini mencakup aspek fungsionalitas, estetika, dan kelayakan produksi. Setelah melalui tahap testing, produk kemasan yang masih belum memenuhi persyaratan dan masih terdapat revisi minor, maka akan diperbaiki kembali. Jika dalam hasil uji coba, produk kemasan yang di print dalam tahap testing memiliki kesalahan ukuran pada struktur. Maka proses alur kegiatan akan diulang lagi dari tahap “Prototype”. Kemudian masuk ke dalam tahap “Testing” untuk diuji coba kembali. Hasil dari tes ini menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan perubahan jika diperlukan. Setelah melewati tahap “Testing”, tim melanjutkan ke tahap “Design Final”. Proses ini melibatkan penyesuaian desain berdasarkan hasil dari tahap sebelumnya. Misalnya memperbaiki tipografi yang salah ketik atau menggeser posisi tipografi. Setelah itu, masuk ke dalam tahap “Review”. Pada tahap ini desain kemasan yang sudah final di evaluasi untuk melakukan pengecekan sebelum akhirnya akan dicetak. Keseluruhan proses ini memakan waktu kurang lebih 3 bulan, hingga akhirnya menghasilkan produk final

berupa produk kemasan kopi yang telah diuji dan dirancang secara teliti. Seluruh tahap workflow ini dilakukan dengan cermat dan terkoordinasi, menghasilkan produk akhir yang memenuhi standar kualitas dan sesuai dengan pasar di Jepang.

3.2.1 Pembuatan Ilustrasi *Pattern* Batik

Proses pembuatan ilustrasi pada pola batik dimulai dengan memilih 6 UMKM dengan produk kopi dari berbagai daerah di Indonesia. Setelah mendapatkan informasi mengenai UMKM yang akan ikut berpartisipasi dalam proyek ini, maka selanjutnya Praktikan langsung mencari dan mengumpulkan data terkait dari setiap UMKM tersebut. Hal ini bertujuan untuk menciptakan dasar yang kuat untuk pengembangan motif batik. Langkah selanjutnya melakukan pencarian motif batik yang mewakili identitas masing-masing provinsi dari keenam UMKM tersebut. Selain itu, dilakukan juga penyederhanaan motif batik untuk masing-masing pola, menciptakan representasi visual yang estetis namun tetap mempertahankan esensi dari setiap motif. Hasilnya mencakup Motif Pintu Aceh untuk Batik Aceh, Motif Bungo Melati untuk Batik Jambi, Barong Bali untuk Batik Bali, Motif Rangkiang untuk Batik Padang, Motif Asmat untuk Batik Papua, dan Batik Kujang Kijang untuk Batik Jawa Barat. Proses ini menghasilkan ilustrasi *pattern* batik yang indah, dengan tujuan untuk mencerminkan kekayaan budaya dari setiap provinsi yang menjadi warisan budaya dari berbagai sudut nusantara.

Gambar 3.4 Pattern Batik Kujang Kijang



Gambar 3.5 Pattern Batik Motif Pintu Aceh

Gambar 3.6 Motif Barong Bali

3.2.2 Mendesain Box Kemasan dan Label Stiker

Dalam tahap perancangan label stiker dan kemasan box, diminta 2 konsep berbeda. Praktikan mengusulkan konsep pertama yaitu penggunaan unsur motif batik. Sementara konsep kedua berasal dari rekan kerja Praktikan yang berada dalam satu tim. Membawa konsep yaitu menampilkan keindahan pemandangan alam Indonesia. Setelah hasil dari masing-masing konsep telah selesai dan dicetak dalam bentuk prototipe, kemudian dilakukan meeting untuk memilih konsep yang akan dipakai dan diaplikasikan dalam produksi terbatas. Dari rapat tersebut menghasilkan keputusan menarik untuk menggabungkan kedua konsep berbeda menjadi satu tampilan visual dalam kemasan. Proses ini melibatkan

kolaborasi yang kreatif dengan menyatukan pesona pemandangan alam yang menakjubkan dan kekayaan budaya Indonesia. Proses ini menghasilkan sebuah desain kemasan yang memukau, mencerminkan perpaduan antara dua elemen berbeda. Menciptakan identitas visual yang menarik untuk produk kemasan kopi.

Gambar 3.7 Hasil Prototipe Menggunakan Konsep Motif Batik

Gambar 3.8 Hasil Final Penggabungan 2 Konsep

3.2.3 Pembuatan Kain *Furoshiki*

Praktikan diberi kepercayaan untuk membuat kain *furoshiki*. Mulai dari mendesign pola, melakukan pemilihan bahan kain, bahkan mencari dan menghubungi pihak vendor percetakan. Salah satu alasan digunakannya Kain furoshiki ini karena *target market* dalam pembuatan *branding* dan kemasan ini adalah pasar Jepang. Sehingga setelah melakukan riset dan melakukan analisa, diketahui bahwa masyarakat Jepang memiliki budaya untuk membungkus bekal makanan atau biasa disebut dengan "*bento*" menggunakan kain bermotif. Tahapan dalam membuat kain furoshiki ini dimulai dengan membuat pola abstrak menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Kemudian pola abstrak yang sudah terbentuk diberi warna sesuai dengan *color pallete* yang sudah ditentukan. Penggunaan warna mengikuti pada konsep yang terpilih dalam tahap pembuatan kemasan yaitu 6 warna pastel. Salah satu alasan menggunakan warna pastel ini karena, dalam tahap *research* sebelumnya tim telah mempelajari preferensi konsumen Jepang dalam kemasan produk dan juga *trend style* desain dalam budaya Jepang. Hasil yang didapatkan setelah melakukan riset terhadap pasar Jepang diketahui, warna desain yang dipakai lebih cenderung menggunakan warna cerah atau pucat, dan penggunaan warna dalam mendesain dominan menggunakan warna putih. Sehingga pada tahapan *brainstorming* dan membuat konsep, tim menyimpulkan untuk konsep desain yang akan digunakan menggunakan warna-warna yang lebih cerah. Dalam tahap pembuatan pola kain *furoshiki,* Praktikan menggunakan 6 warna pastel berikut ini:

Gambar 3.9 Color Pallete

Setelah pola abstrak diberi warna, tahap selanjutnya adalah memasukkan 6 motif batik dari masing-masing daerah ke dalam bentuk pola abstrak tersebut. Tidak ada aturan pasti terhadap penggunaan warna yang disesuaikan dengan motif batik.

Sehingga setiap bentuk pola abstrak menggunakan warna-warna yang telah disediakan. Setelah pola sudah terisi dengan motif batik, maka tahap mendesain furoshiki sudah selesai. Kemudian dilanjutkan dengan tahap pemilihan jenis kain yang akan digunakan. Sebelumnya Praktikan sudah disediakan dengan 1 kotak contoh bahan kain yang berisikan jenis-jenis kain dengan bahan dan tekstur yang berbeda. Tahap pemilihan kain ini sangat penting, karena jenis kain yang akan dipakai nantinya bisa menentukan hasil akhir kain yang akan dicetak. Dalam tahap pemilihan jenis kain, indra peraba dan penglihatan membantu Praktikan dalam mengambil keputusan akhir dalam memilih jenis kain yang akan digunakan. Dalam proses ini, kesensitifan dan kepekaan indra peraba diuji. Karena menyentuh berbagai jenis kain dengan tekstur yang berbeda dapat mempengaruhi keputusan akhir yang dibuat. Proses pencetakan kain furoshiki melibatkan tiga tahapan signifikan, dimulai dengan dua tahap percobaan dan satu tahap terakhir sebagai tahap finalisasi. Masing-masing menggunakan bahan atau jenis kain yang berbeda. Berikut tabel penjelasan hasil cetak:

Tabel 3.1 Perbandingan Hasil Cetakan Kain Furoshiki

Cetakan	Keterangan	Jenis kain	Hasil
Tahap-1	Percobaan pertama	Satin	Lipatan mudah berbekas
			Permukaan kain mengkilap
			Hasil print kurang tebal (hasil desain print pudar)
Tahap-2	Percobaan kedua	Wolfis	Kain tidak mudah kusut.
			Permukaan kain tidak licin
			Ketebalan kain ringan dan tipis
Tahap-3	Finalisasi	Armani Silk	Tekstur kain lebih licin
			Tidak mudah kusut / berbekas
			Hasil desain print tebal dan jelas

Berdasarkan data tabel di atas, diketahui hasil cetakan tahap percobaan pertama menggunakan jenis kain *Satin,* memberikan hasil cetakan yang kurang terang dan lipatan kain yang mudah berbekas, dengan tekstur mengkilap yang khas.

Gambar 3.10 Hasil Printing Menggunakan Bahan Kain Satin

Pada tahap percobaan kedua, kain berjenis wolfis dipilih, menghasilkan cetakan dengan karakteristik yang berbeda. Kain ini menunjukkan keunggulan dengan tekstur yang tidak mudah kusut, memberikan ketebalan ringan dan tipis, dengan tekstur permukaan kain yang tidak licin.

Gambar 3.11 Perbandingan Kain Satin Dan Wolfis Yang Digunakan Pada Kain Furoshiki

Kemudian pada tahap finalisasi, kain dengan jenis Armani silk dipilih. Hasil print yang dihasilkan jelas dan tebal, dengan tekstur kain yang lebih licin dan tahan terhadap kerutan.Ketika digunakan untuk membungkus kemasan, kain Armani silk tidak hanya memberikan tampilan yang elegan tetapi juga mempertahankan teksturnya dengan tidak mudah kusut dan berbekas. Berdasarkan hasil dari keseluruhan proses yang telah dilakukan, memberikan pandangan tentang perbedaan dalam karakteristik dan kualitas hasil cetakan pada berbagai jenis kain yang digunakan dalam proses pembuatan kain furoshiki. Sehingga melalui hasil yang telah didapatkan pada percobaan tersebut, Praktikan mengusulkan kepada tim untuk menggunakan kain berjenis “Armani Silk” karena memberikan kesan yang lebih premium pada furoshiki saat digunakan untuk membungkus kemasan kopi yang akan ditampilkan pada saat pameran.

Gambar 3.12 Hasil Bungkusan Box Menggunakan Kain Furoshiki

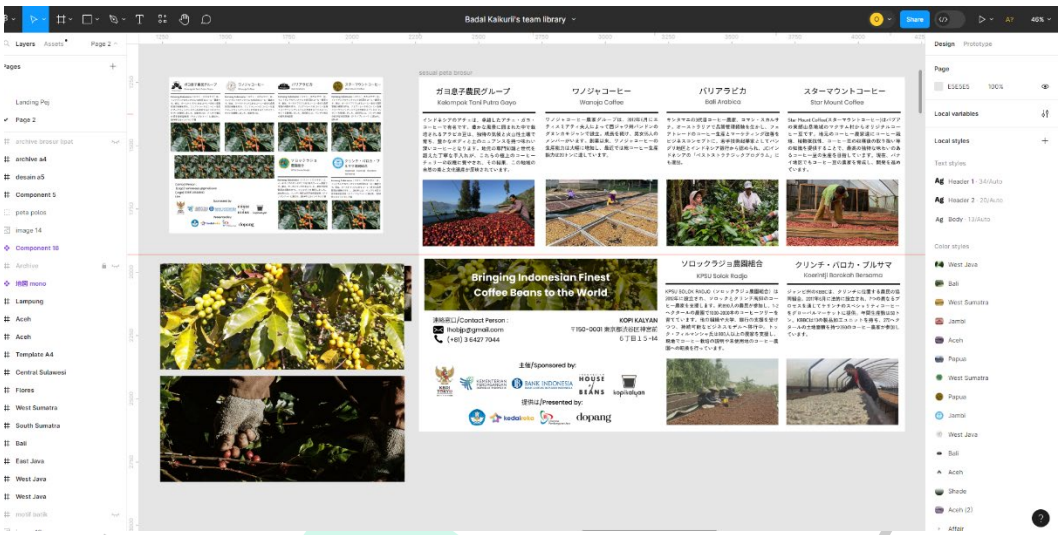
Gambar 3.13 Close Up Tekstur Kain Furoshiki Menggunakan Kain Armani Silk

3.2.4 *Layouting* Brosur dan Pembuatan *Thank you Card*

Pada tahap ini sebelum mulai melaksanakan tugas, tim mengadakan sesi rapat. Dalam rapat ini, tim akan melakukan evaluasi serta membahas perkembangan proyek yang telah dilaksanakan sebelumnya. Kemudian dilakukan pembagian tugas untuk masing-masing anggota tim. Praktikan mendapatkan tanggung jawab untuk mendesain sebuah kartu ucapan terima kasih atau *thank you card*. Tahap awal dalam membuat “thank you card” dimulai dengan menentukan konsep yang akan dipakai. Kemudian setelah mendapatkan konsep, Praktikan mulai melakukan *brainstorming* ide dengan mencari referensi desain yang sesuai dengan konsep. Setelah melakukan *brainstorming*, Praktikan mulai mendesain tampilan visualnya. Unsur motif batik digunakan dalam proses pembuatan desain, hal ini bertujuan untuk menampilkan motif batik secara elegan dalam tata letak yang estetis. Hasil rancangan yang telah selesai dibuat, diteruskan kepada pembimbing kerja melalui grup Whatsapp. Praktikan akan mengirimkan dua sampai tiga alternatif pilihan yang berbeda sebagai pilihan. Pada tahap ini, desain yang terpilih akan dilakukan revisi jika ada masukan dan penambahan yang perlu ditambahkan.

Gambar 3.14 Hasil Mockup Thank you Card

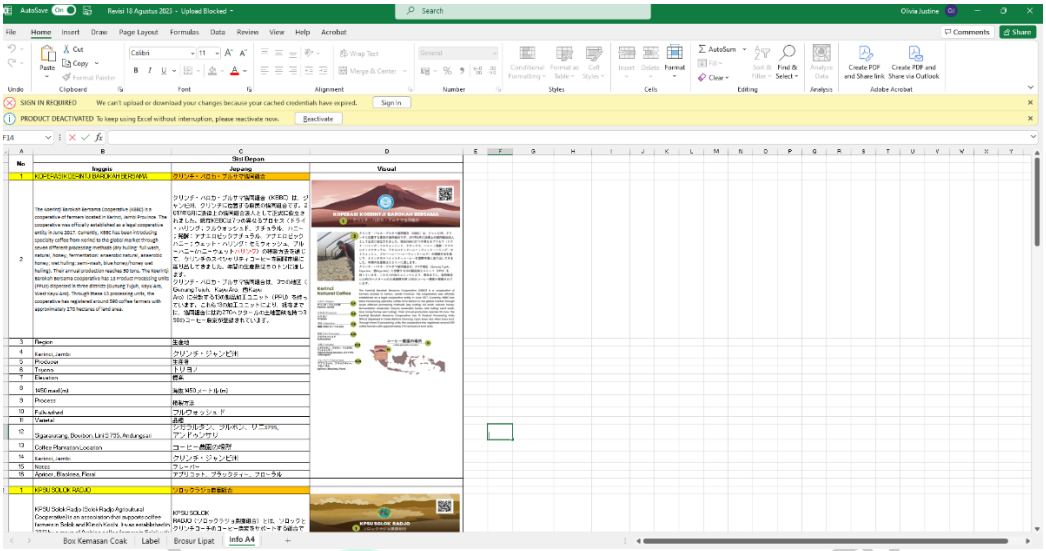
Selain itu, praktikkan juga membantu rekan kerja dalam melakukan *layouting* brosur. Proses desain brosur dikerjakan oleh salah satu rekan kerja Praktikan yang berada dalam satu divisi. Proses ini mencakup pembuatan konsep, *brainstorming* hinga mendesain brosur. Karena adanya revisi pada bagian *layout* brosur dan kesalahan ukuran kertas saat melipat, sehingga proses *layouting* pada brosur dilakukan bersama-sama dengan rekan lainnya menggunakan aplikasi desain yaitu Figma. Salah satu alasan menggunakan aplikasi desain ini karena mempermudah proses kolaborasi dengan rekan kerja. Penerapan teori *layout* yang Praktikan peroleh selama masa perkuliahan membantu dan mempermudah Praktikan dalam menyusun desain secara efektif.



Gambar 3.15 Proses Layouting Brosur Menggunakan Figma

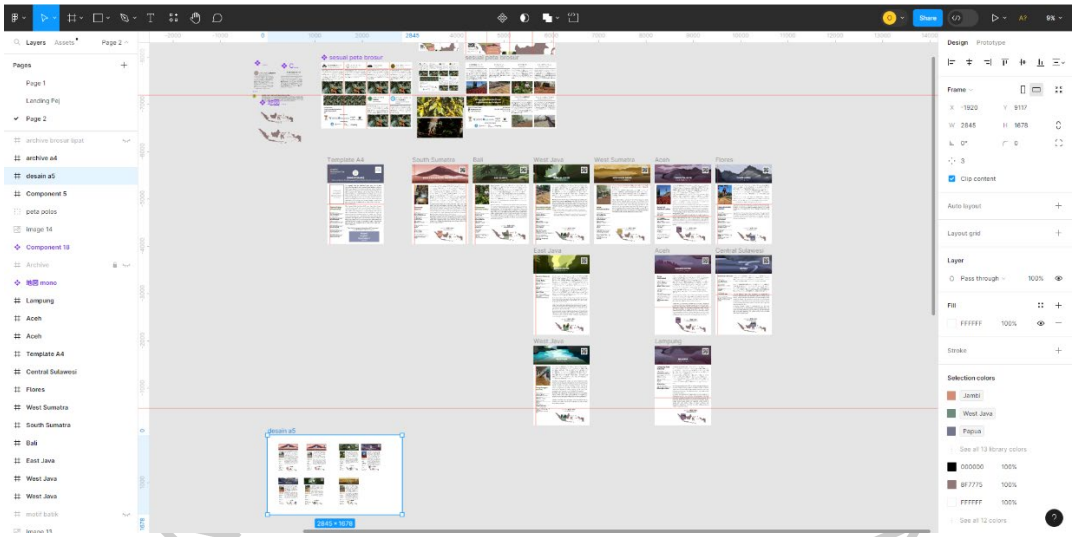
3.2.5 Finalisasi Desain Siap Cetak

Desain yang sudah selesai direvisi akan diteruskan ke tahap proses pencetakan. Namun sebelum desain dicetak, dilakukan dahulu proses finalisasi. Proses ini dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kesalahan minor dalam desain. Misalnya teks kalimat yang salah ketik atau letak grafis yang masih kurang rapi. Selain itu juga dilakukan proses koreksi bahasa. Dalam tahap finalisasi desain siap cetak, yang menjadi fokus utama adalah memastikan bahwa pesan yang terdapat pada kemasan produk dapat dipahami dengan jelas oleh audiens internasional, terutama pada saat pameran SCAJ di Tokyo. Sehingga dalam tahap ini, Praktikan mendapatkan tugas untuk melakukan proses koreksi dan terjemahan Bahasa Jepang pada desain kemasan akhir.



Gambar 3.16 Proses Terjemahan Melalui Aplikasi Microsoft Excel

Kemasan final yang masih menggunakan Bahasa Indonesia diterjemahkan dan diubah menjadi huruf “Kanji” dan “Hiragana”. Proses terjemahan ini dibantu oleh tim Dopang 株式会社 (Dopang co., ltd.), yang menyediakan layanan terjemahan yang diperlukan. Dalam upaya mempermudah proses terjemahan, maka dibuat template tabel informasi menggunakan aplikasi Microsoft Excel online untuk merinci teks yang terdapat pada kemasan. Setelah template selesai dibuat, file tersebut akan diteruskan kepada pihak Dopang untuk dilakukan proses terjemahan. Setelah proses terjemahan selesai, maka Kak Tania akan memberikan informasi melalui grup Whatsapp. Kemudian setelah mendapatkan data hasil terjemahan, selanjutnya Praktikan melakukan perubahan teks hasil desain final menjadi Bahasa Jepang. Proses ini dilakukan bersama-sama dengan anggota tim lainnya menggunakan aplikasi Figma.



Gambar 3.17 Proses Pengerjaan Yang Dilakukan Bersama Melalui Figma

3.2.6 Pelaksanaan Magang di Jepang dan Pameran SCAJ di Tokyo

Setelah tahap pembuatan prototipe selesai dicetak, tahap berikutnya adalah pengujian produk. Hasil desain kemasan yang telah didesain dengan teliti ditampilkan dalam Wold Speciality Coffee Conference and Exhibition 2023 yang diadakan oleh Specialty Coffee Association of Japan atau SCAJ di Tokyo. Acara ini bertujuan untuk mempromosikan produk kopi dan kemasan dari Indonesia di tingkat internasional. Pameran SCAJ di Tokyo menjadi wadah yang ideal untuk mengevaluasi respons konsumen, menerima masukan yang berharga, dan menyesuaikan desain kemasan sesuai dengan preferensi yang dinamis. Ini menjadi hal penting dalam memastikan bahwa produk-produk Indonesia dapat memenangkan hati dan pasar di Jepang, serta berfungsi sebagai langkah strategis untuk membangun keberhasilan dalam ekspor.

Pameran SCAJ berlangsung selama 3 hari mulai dari tanggal 27 – 29 September 2023 yang berlokasi di Tokyo Big Sight. Sebelum pameran berlangsung, tim melakukan persiapan selama 2 hari. Pada tanggal 25 September Tim melakukan pertemuan di KopiKalyan Tokyo untuk briefing persiapan pameran bersama dengan Kak Tania. Kemudian berpindah lokasi di kantor Dopang cabang Tokyo untuk memperbaiki brosur dan mempersiapkan *paper bag* yang akan dipakai pada saat pameran. Kemudian pada tanggal 27 hingga tanggal 29 September, tim berangkat menuju lokasi pameran. Hari pertama pameran, Praktikan

mempersiapkan *display* kemasan mulai dari merakit kotak, membungkus kain *Furoshiki* hingga menyusun *display* kotak kemasan. Setelah melakukan persiapan pada *booth* pameran, Praktikan dan rekan kerja yang berada dalam satu tim mendapatkan tugas untuk bergiliran dalam menjaga *booth* pameran. Pengunjung pameran dapat menyaksikan beragam produk kemasan yang menawan, mulai dari kemasan kopi yang elegan dengan sentuhan etnik hingga desain modern yang menggabungkan unsur tradisional dan kontemporer. Di waktu luang, Praktikan melakukan dokumentasi pada saat pameran berlangsung untuk kebutuhan laporan kegiatan.

Gambar 3.18 Pameran SCAJ Di Tokyo

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA

Gambar 3.19 Lokasi Booth Indonesia Pada Saat Pameran

Gambar 3.20 Suasana Booth Indonesia Pada Saat Pameran SCAJ Di Tokyo

3.2.7 Pelaksanaan Kegiatan Workshop di Pondok Paroki, Sunter

Pada tanggal 28 Oktober 2023, Gereja Paroki Santo Lukas, Sunter, Jakarta menyelenggarakan kegiatan Pelatihan Desain Kemasan Produk UMKM bagi Wirausaha. Tim dari Universitas Pembangunan Jaya diundang sebagai pembicara dalam *workshop* ini. Sehingga tim melakukan persiapan 1 minggu sebelumnya, melalui rapat untuk membahas materi, susunan *rundown workshop*, dan penentuan PIC untuk masing-masing topik yang akan dibawakan. Dari hasil rapat yang telah dilaksanakan, Praktikan mendapatkan tanggung jawab untuk membawakan materi mengenai "cara mencari stok foto gratis melalui *website* Unsplash dan cara menggunakan Figma". Setelah mendapatkan pembagian tugas untuk masing-masing anggota tim, Praktikan langsung menyusun materi dan mempersiapkan bahan ajaran yang akan dibawakan pada saat workshop. Materi disusun secara *online* melalui Google Slides dengan fitur berbagi secara *real time*. Sehingga memudahkan anggota tim untuk membuat slide presentasi serta mengeditnya secara bersama-sama. Anggota tim berangkat bersama pada saat acara workshop tanggal 28 Oktober 2023, dan tiba 1 jam lebih awal sebelum acara dimulai. Sehingga tim dapat melakukan persiapan sebelum acara dimulai pada pukul 10:00 WIB. Pelatihan ini diikuti oleh 20 orang pelaku UMKM dari daerah Jakarta Utara. Dalam pelatihan ini, peserta mendapatkan wawasan tentang proses kreasi dan bagaimana memanfaatkan teknologi untuk membuat desain kemasan.

Gambar 3.21 Suasana Kegiatan Workshop

Workshop dimulai dengan penjelasan materi mengenai prinsip desain dan elemen desain, kemudian dilanjutkan dengan materi mengenai desain kemasan. Setelah itu dilanjutkan sesi pembahasan mengenai pemanfaatan teknologi AI dalam mendesain. Sesi ini berfokus pada belajar dan berbagi pengetahuan. Sehingga Praktikan membawakan materi mengenai Unsplash dan mempraktikkan secara langsung cara mendesain menggunakan Figma. Melalui pelatihan ini, peserta diberikan pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi dalam mengoptimalkan desain kemasan mereka.

Gambar 3.22 Praktikan Membawakan Materi Tentang Figma

3.2.8 Fotografi Produk Final Kemasan dan Editing Video Laporan Akhir Kedaireka

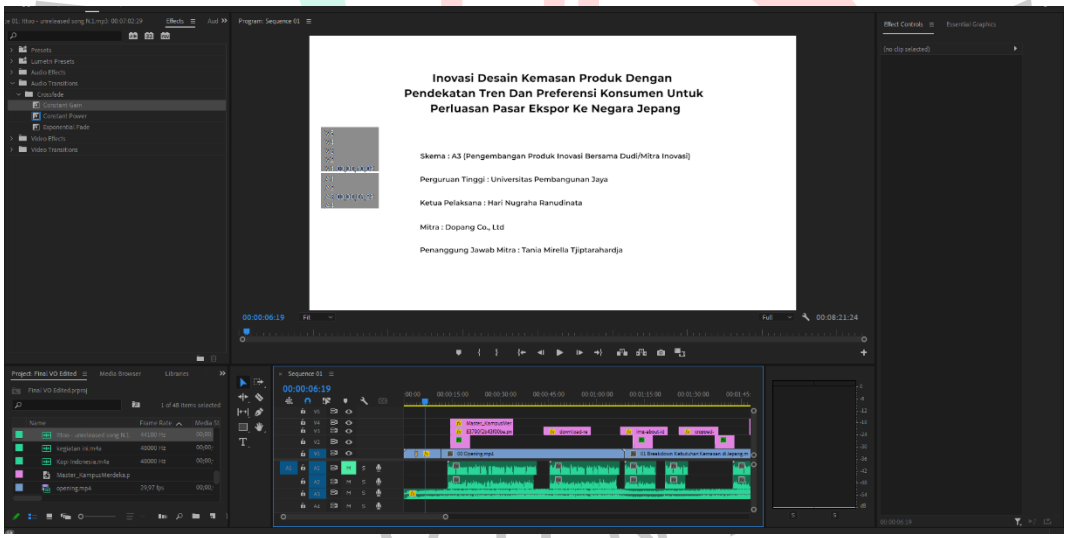
Sebagai tahapan akhir dalam rangkaian kegiatan magang proyek Kedaireka, proses fotografi produk final kemasan dan editing video laporan akhir menjadi puncak tugas kegiatan kreativitas yang melibatkan semua elemen yang telah dipelajari saat perkuliahan. Sebelum melakukan tugas, Praktikan mendapatkan *briefing* melalui rapat yang dilaksanakan bersama dengan ketua pelaksana kegiatan proyek. Setelah mendapat *brief*, Praktikan melakukan *brainstorming* bersama dengan beberapa anggota tim. Sebelum melakukan sesi fotografi, rekan kerja Praktikan telah melakukan peminjaman ruangan studio beserta dengan

kamera untuk dipakai pada saat sesi pemotretan produk. Pada sesi ini, Praktikan mengabadikan hasil kemasan produk dengan presisi dan kejernihan visual, berusaha untuk menggambarkan setiap detail desain dengan pengaturan pencahayaan yang tepat. Pengambilan gambar menggunakan kamera dengan sudut pandang yang strategis dan komposisi yang telah dipelajari pada mata kuliah Fotografi Dasar dan Fotografi Lanjutan, menghasilkan gambar yang mencerminkan keunikan dan daya tarik produk masing-masing.

Gambar 3.23 Hasil Foto Final Kemasan, Label Stiker, Dan Brosur

Setelah sesi fotografi produk selesai, tim beralih ke tahap editing video untuk menyusun laporan akhir Kedaireka. Proses ini melibatkan penggunaan keterampilan editing video untuk merangkai potongan-potongan visual dan narasi menjadi sebuah cerita yang menggambarkan proses kegiatan proyek ini. Selama proses ini, Praktikan menerapkan teknik editing yang dipelajari pada mata kuliah Media Audio Visual dengan menggunakan aplikasi Adobe Premiere dan After Effects. Beberapa proses yang dilalui mulai dari penggabungan *footage* yang telah diambil, memilih musik, dan menyusun klip video agar dapat menggambarkan

perjalanan tim dalam proyek Kedaireka secara efektif. Setelah pekerjaan selesai, Praktikan memberikan preview video secara online melalui folder Onedrive tim yang digunakan bersama untuk meletakan progres dan hasil yang dikerjakan dalam proses kegiatan ini. Hasil editing mendapatkan beberapa *feedback*, seperti mengubah susunan footage, mengganti *voice over* dan *background music,* mengubah layout tulisan, dan beberpa *scene* yang perlu dipotong. Setelah melakukan revisi, Praktikan meng-*upload* hasil video tersebut menggunakan folder *onedrive*. Setelah itu, Praktikan akan menginfokan hasil video yang telah direvisi kepada tim melalui grup Whatsapp untuk mendapatkan *feedback*. Jika video sudah tidak ada feedback, maka video akan ditampilkan untuk keperluan laporan akhir proyek Kedaireka. Hasil akhir dari Fotografi Produk Final Kemasan dan Editing Video Laporan Akhir ini bukan hanya mencerminkan keberhasilan Praktikan dalam mengaplikasikan keterampilan yang dikuasai selama perkuliahan, tetapi juga menjadi dokumentasi perjalanan tentang kreativitas dan dedikasi dalam menjalani program ini dari awal hingga akhir.



Gambar 3.24 Finalisasi Editing Video

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Selama menjalankan Kerja Profesi, Praktikan mengalami beberapa kendala yang menjadi bagian integral dari pengalaman ini. Pada awal berjalannya proyek, masih belum adanya studio atau ruangan kantor. Sehingga Praktikan bersama dengan rekan kerja lain yang berada dalam satu divisi masih belum memiliki kantor yang

tetap, hal ini membuat Praktikan sering berpindah lokasi kerja. Sehingga membuat Praktikan terkadang bingung untuk bekerja di mana.

Selain itu, alur komunikasi yang masih kurang jelas antara pihak UMKM dengan pihak perantara yang menjadi wadah penghubung dalam pelaksanaan pameran SCAJ di Tokyo. Sehingga membuat informasi yang diperlukan oleh pihak desainer pada saat mendesain brosur dan juga label kemasan sering mengalami perubahan atau revisi. Hal ini terjadi karena informasi dan respons yang diberikan cukup lambat, sehingga membuat tim desain mengalami kendala pada saat merancang desain yang diperlukan.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Praktikan dapat mengatasi kendala-kendala yang ada saat menjalankan Kerja Profesi dengan cara melakukan *follow up* dengan pembimbing kerja dan ketua pelaksana proyek hal ini bertujuan untuk mempercepat pemberian informasi yang diperlukan pada saat merancang desain yang diperlukan. Sehingga pihak yang bersangkutan akan dihubungi dan diminta respons terbaru mengenai *update* informasi yang diperlukan. Kemudian dilakukan rapat atau *meeting online* melalui aplikasi Zoom dengan pihak yang bersangkutan untuk membahas *update* informasi dan sekaligus membahas pemilihan konsep.

Kemudian, kendala lain seperti permasalahan lokasi kerja yang selalu berpindah-pindah. Praktikan berdiskusi langsung dengan ketua pelaksana proyek, dan membuahkan hasil berupa ruangan kosong yang dapat dipakai sebagai studio baru yang berlokasi di Gedung A, Ruang 501, Universitas Pembangunan Jaya.

3.5 Pembelajaran yang Diperoleh

Selama pelaksanaan Kerja Profesi selama kurang lebih 6 bulan, Praktikan mendapatkan banyak pembelajaran baik peningkatan *hard skill, soft skill* maupun wawasan umum. Selain mendapatkan ilmu mengenai desain, Praktikan juga mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembuatan kain *furoshiki* secara langsung, mulai dari mendesain pola abstrak, melakukan penyederhanaan pola batik, menghubungi pihak vendor, bahkan sampai memilih jenis-jenis kain.

Selain itu Praktikan juga mendapatkan pengalaman berharga melalui kegiatan pameran *SCAJ World Specialty Coffee Conference and Exhibition* yang diadakan di Tokyo. Melalui kesempatan ini, Praktikan dapat mengaplikasikan

pengetahuan teoritis yang diperoleh di perguruan tinggi dalam lingkungan kerja nyata, sekaligus berkontribusi pada upaya pengembangan strategi *branding* dan kemasan produk untuk mendukung perkembangan UMKM ke pasar internasional, khususnya di Jepang.

Selain mendapatkan seluruh wawasan dan ilmu tentunya Praktikan juga mengalami peningkatan dari segi *soft skill*. Praktikan menjadi lebih baik dalam segi komunikasi dan kerja sama tim. Selain itu, Praktikan mendapatkan kemampuan baru yaitu dapat mengolah data menggunakan Microsoft Excel. Melalui kegiatan ini, Praktikan dapat memperoleh 2 pengalaman berharga yang sangat berkesan bagi Praktikan. Pertama adalah keterlibatan Praktikan dalam melakukan seluruh persiapan untuk kegiatan pameran, hingga pada saat Praktikan dapat terlibat secara langsung dalam pameran SCAJ yang berlokasi di Tokyo. Praktikan juga dapat berbaur dan berkenalan dengan beberapa pihak eksternal yang juga turut bekerja sama saat pameran berlangsung.

Pengalaman kedua, pada saat Praktikan menjadi pembicara dalam kegiatan Workshop Pelatihan Desain Kemasan Produk UMKM bagi Wirausaha yang berlokasi di Gereja Paroki Santo Lukas, Sunter, Jakarta Utara. Kegiatan workshop ini, memberikan kesempatan unik untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman pribadi dalam merancang sebuah desain. Melalui kegiatan ini Praktikan dapat meningkatkan kemampuan *public speaking* dan kepercayaan diri pada saat berkomunikasi di depan umum. Selain itu, berinteraksi dengan peserta workshop membuka pandangan Praktikan terhadap berbagai perspektif dan pertanyaan yang menantang, hal ini dapat memperkaya pemahaman Praktikan terhadap topik yang dibahas. Seluruh kegiatan ini menjadi suatu pembelajaran penting dalam memberikan fondasi yang kokoh bagi pengembangan diri Praktikan untuk terus belajar dan tumbuh sebagai seorang desainer grafis.