



INSTITUT TEKNOLOGI DAN SAINS BANDUNG

B u k u S e m i n a r

SEMINAR NASIONAL

Redefinisi Pendidikan Dasar Desain

17 September 2019

Kampus ITSB

Jl. Ganesha Boulevard, LOT A1 CBD Kota Deltamas,
Tol Cikampek km 37, Cikarang Pusat, Bekasi

Seminar Nasional

Redefinisi Pendidikan Dasar Desain

Kota Deltamas, 17 September 2019, Fakultas Teknik dan Desain ITS B

Editor, lay out dan desain cover

Wildan A

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, pada hari Selasa, 17 September 2019, Fakultas Teknik dan Desain, Institut Teknologi dan Sains Bandung dapat menyelenggarakan Seminar Desain Nasional dengan tema Redefinisi Pendidikan Dasar Desain yang dihelat di Aula Kampus ITS, Jl. Ganesha Boulevard, LOT A1 CBD Kota Deltamas, Tol Cikampek km 37, Cikarang Pusat, Bekasi.

Seminar ini diselenggarakan sebagai tindak lanjut dari diskusi 15 Perguruan Tinggi penyelenggara program studi Desain Produk anggota Afiliasi Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia mengenai pendidikan dasar desain yang dilangsungkan pada hari Rabu, 20 Maret 2019 di Universitas Trilogi, Jakarta. Selain membahas tentang riset dan publikasi dalam bidang desain, diskusi tersebut memunculkan kesadaran bahwa pendidikan desain harus bisa beradaptasi dengan isu-isu global yang tengah berkembang, seperti era industri 4.0., perbedaan generasi pelajar, perkembangan teknologi informasi serta perkembangan budaya. Perbedaan visi setiap institusi, serta perkembangan global yang terjadi menuntut adanya standar pendidikan dasar desain yang bisa menjawab tantangan-tantangan tersebut.

Hasil pemikiran dari kalangan Perguruan Tinggi dan Professional mengenai topik bahasan tersebut terkumpul dalam Buku Seminar Desain ini. Buku ini memuat abstrak pemakalah yang dipresentasikan oleh pemakalah Seminar Desain Nasional yang berasal dari berbagai Perguruan Tinggi di Indonesia. Selain topik khusus mengenai pendidikan dasar desain, buku ini juga memuat abstrak tema desain lainnya yang terkumpul dalam bab kelompok umum yang juga dipresentasikan di seminar kali ini.

Kami sampaikan ucapan terimakasih kepada Panitia Seminar Desain Nasional dan seluruh pihak yang telah membantu penyelenggaraannya sehingga acara dapat berjalan tertib dan lancar sesuai dengan yang diharapkan. Akhir kata, kami sangat berterimakasih kepada semua para peserta Seminar Desain Nasional Redefinisi Pendidikan Dasar Desain, 17 September 2019, dan semua pihak yang telah berpartisipasi. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan keilmuan dan keprofesian Desainer Produk Industri di Indonesia.

Hormat kami,
Kota Deltamas, September 2019

Panitia Seminar

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	1
Daftar Isi	2
Keynote Speakers	4
Afiliasi Perguruan Tinggi penyelenggara Prodi Desain Produk ADPII	5
Laporan Ketua Pelaksana.....	6
Sambutan Rektor ITS.....	7
Sambutan Ketua Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia (ADPII)	9
Kepanitiaan	11
Susunan Acara	12
Kelompok Pendidikan Dasar Desain	
PEMBELAJARAN 3D PRINTING SEBAGAI METODE PERANCANGAN PRODUK KOSTUM (STUDI KASUS: METODE PERANCANGAN KOSTUM INDUSTRI COSPLAY INDONESIA)	
Putri Anggraeni Widyastuti.....	14
GAYA PENDIDIKAN 3D MODELLING (CAD/CAID) KE 3D PRINTING SEBAGAI LANGKAH DASAR DESAIN SESUAI REVOLUSI INDUSTRI KEEMPAT	
Geggy Gamal Surya	15
PENERAPAN KONSEP PEMBELAJARAN INDUSTRI 4.0 KE DALAM PENDIDIKAN DASAR DESAIN	
Jhon Viter Marpaung.....	16
PERANCANGAN VIDEO INFORMASI TOPENG BALI SEBAGAI BENTUK PENCAPAIAN 'TAKSU' DALAM MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA INDUSTRI 4.0	
Khairuzzaky	17
LATIHAN MENGGAMBAR ISOMETRI SECARA MANUAL UNTUK PENINGKATAN PEMAHAMAN TRI- DIMENSIONAL DALAM PROSES PERANCANGAN	
Wildan Aulia.....	18
METODE PEMBELAJARAN MELALUI PERANCANGAN BUSANA TEKSTIL BERTEKSTUR TIGA DIMENSI DENGAN MENGGUNAKAN SERAT ECENG GONDOK	
Grace Claudia Hinanto, Andar Bagus Sriwarno, Dian Widiawati	19
MANAJEMEN PENDIDIKAN DESAIN DENGAN MENGGUNAKAN PENERAPAN A <i>WHOLE NEW MIND</i> DAN TPDC (<i>TOTAL PRODUCT DESIGN CONCEPT</i>) UNTUK GENERASI 4.0.	
Yosef Richo, Siswo Martono	20
INSTABILITAS MAKNA DESAIN PRODUK	
Sumartono.....	21
LEARNING MATERIALS AND LEARNING METHODS IN MATERIALS FOR PRODUCT COURSE FOR BASIC PRODUCT DESIGN EDUCATION	
Ariani Rachman, Awang Eka Novia R., Gihon Nugrahadi.....	22
KONSEP ERGONOMI KULTURAL NUSANTARA DALAM PENDIDIKAN DASAR DESAIN PRODUK ITENAS	
Edi Setiadi Putra, Mohamad Arif Waskito.....	23
KATEGORISASI KEAHLIAN DALAM PENDIDIKAN DESAIN PRODUK	
Maharani Dian Permanasari.....	24

Kelompok Umum

EVALUASI MODEL KIRKPATRICK TERHADAP KEGIATAN DESAIN CAMP #1: <i>BAMBOO FOR CREATIVE MILLENNIALS</i> Kristian Oentoro	26
ANALISIS FAKTOR TERHADAP PERILAKU WISATAWAN MUDA DALAM PEMILIHAN TEMPAT MAKAN DI BANDARA Rahmania Almira, Prabu Wardono, dan Yuni Maharani	28
ANALISIS KORELASI PANDANGAN KONSUMEN TERHADAP SOSOK DIAN SASTRO SEBAGAI <i>BRAND AMBASSADOR</i> BUKALAPAK Reza Ramadani Firman, Agung Eko Budiwaspada, Achmad Syarief	29
PENGARUH MODEL PAKAIAN PADA <i>SELF ESTEEM</i> WANITA REMAJA Sharon Cynthia, Hafiz Aziz Ahmad, dan Achmad Syarief	30
ANALISIS PERSEPSI KONSUMEN UNTUK STRATEGI PENGEMBANGAN PRODUK SARUNG DI IKM SARUNG MAJALAYA Irfandhani Fauzi, Kahfiati Kahdar, Slamet Riyadi	31
BUKU PENGEMBANGAN DIRI SEBAGAI <i>MEDIA ART AS THERAPY</i> (STUDI KASUS: BUKU "NANTI KITA CERITA TENTANG HARI INI") Yulianti Mayank Sari, Riama Maslan Sihombing, Irma Damajanti	32
KEPUTUSAN BENTUK VISUAL DALAM MENDESAIN <i>SELF SERVICE</i> KIOSK Rafi Ihsandiyumna, Andry Masri	33
ANALISIS KETERKAITAN RAGAM TEKNIK UKIR TATAH TEMBAGA TERHADAP KEMUNGKINAN BENTUK YANG DIHASILKAN DALAM PERTIMBANGAN DESAIN Said F. Nasrullah, Andry Masri	34
PENGEMBANGAN KENDARAAN LISTRIK AUTONOMOUS BERDASARKAN PANDANGAN FUTURISTIK MICHIO KAKU Fred Soritua Rudiyanto, Agus Sachari	35
ANALISIS AKTIFITAS DALAM PERANCANGAN SEPATU UNTUK KEGIATAN OLAHRAGA TRIAL BIKE Mohamad Arif Waskito, Ega Aldi Putra	36
<i>PETRIFIED WOOD</i> : KARAKTERISTIK DAN APLIKASINYA DALAM BIDANG DESAIN PRODUK Aninda Putri Andreani, Rahmawan Dwi Prasetya	38
PERANCANGAN <i>LUNAR SMART LAMP</i> UNTUK MEMPERBAIKI KUALITAS TIDUR DEWASA TINGKAT AWAL Endro Trisusanto, Pandansari Kusumo, Agatha Vania Ananda Pratama	39
POTENSI PENGEMBANGAN PRODUK KREATIF FURNITUR PLASTIK DAUR ULANG BERWAWASAN <i>ECO-DESIGN</i> DI YOGYAKARTA Safa Nurilma, Sekartaji, Nor Jayadi	40

KEYNOTE SPEAKERS



Dr. Andry Masri, M.Sn.

Kepala Bidang Profesi dan Keahlian Desain Produk, sub bidang Keilmuan dan Pendidikan, Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia



Achmad Syarief, MSD., Ph.D.

Dosen Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa & Desain Institut Teknologi Bandung

**AFILIASI PERGURUAN TINGGI PENYELENGGARA PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
ALIANSI DESAINER PRODUK INDUSTRI INDONESIA (ADPII)**



Institut Teknologi Bandung



Institut Teknologi & Sains Bandung



Universitas Pembangunan Jaya



Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya



Institut Teknologi Sepuluh Nopember



Politeknik Negeri Samarinda



Universitas Trilogi



Universitas Kristen Duta Wacana



Telkom University



Institut Teknologi Nasional Bandung



Universitas Trisakti



Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya



Universitas Esa Unggul



Universitas Surabaya

LAPORAN KETUA PELAKSANA **Wildan Aulia, S.Sn., M.Ds.**



Assalamualaikum wa rahmatullahi wa barakaatuh

Segala puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah S.W.T., karena atas rahmat dan karuniaNya, kita dapat berkumpul di tempat ini untuk menjalankan salah satu dari sekian kewajiban kita untuk berkontribusi kepada keilmuan dan keprofesian kita. Kita berdo'a semoga kegiatan ini mengandung nilai kebaikan yang dicatat sebagai tugas kita sebagai makhluk untuk menjalankan amanahNya di muka bumi ini.

Pada kesempatan ini izinkan saya atas nama panitia seminar, menyampaikan beberapa hal terkait pelaksanaan seminar. Berdasar pada rekap sistem pendaftaran, terdapat 42 proses pendaftaran seminar yang tercatat sistem. Dari 42 pendaftaran tersebut, yang dapat diterima secara administrasi berjumlah 37 pendaftar yang 36 di antaranya mendaftar sebagai pemakalah.

Total artikel yang masuk untuk kemudian akan didistribusikan ke jurnal nasional yang telah berkomitmen kepada ADPII berjumlah 23 judul yang dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu:

1. Kelompok Presentasi Pendidikan Dasar Desain berjumlah 11 judul
2. Kelompok Presentasi Umum berjumlah 12 judul

Sebagai penghargaan setinggi-tingginya, izinkan saya menyampaikan terima kasih atas dukungan dan bantuannya kepada:

1. Ketua Pembina Yayasan ITSB, Prof. Dr. Djoko Santoso, M.Sc.
2. Rektor ITSB, Prof. Dr. Ir. Ari Darmawan Pasek, M.Sc.
3. Dekan Fakultas Teknik dan Desain ITSB, Dr. Putu Oktavia, M.T., M.A., M.E.
4. Ketua Program Studi Desain Produk ITSB, Ir. Oemar Handojo, M.Sn.
5. Ketua ADPII, Dino Fabriant, S.Sn.
6. Para reviewer makalah seminar: Dr. Andry Masri, M.Ds., Dr. Yannes Martinus Pasaribu, M.Sn., dan Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.
7. Mitra dari lembaga pendidikan tinggi penyelenggara program studi desain produk di Indonesia: FSRD ITB; FSR ISI Jogja; Jurusan Desain Produk POLNES SAMARINDA; FSRD Trisakti; Fakultas Arsitektur dan Desain UKDW; Fakultas Arsitektur, Desain & Perencanaan ITS; Fakultas Teknik Sipil & Perencanaan ITATS; Fakultas Industri Kreatif dan Telematika Univ. Trilogi; Fakultas Industri Kreatif Univ. Telkom; Fakultas Teknologi dan Desain UPJ; Fakultas Teknologi Informasi STIKOM Surabaya; FSRD ITENAS; Fakultas Industri Kreatif UBAYA; Fakultas Desain dan Industri Kreatif Univ.Esa Unggul.
8. Mitra dari Jurnal Nasional yang telah bekerjasama dalam seminar ini
9. Para dosen Program Studi Desain Produk ITSB.
10. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Desain Produk ITSB.
11. Para peserta seminar yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Demikian yang dapat saya sampaikan, atas segala bantuan dan kerjasamanya saya ucapkan terima kasih banyak. Semoga kegiatan ini dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan keilmuan dan keprofesian Desain Produk di Indonesia.

Kota Deltamas, September 2019
Panitia Pelaksana
Wildan Aulia

SAMBUTAN REKTOR ITSB
Prof. Dr. Ir. Ari Darmawan Pasek, M.Sc.

Yang saya hormati,

Pimpinan atau perwakilan perguruan tinggi

1. Institut Teknologi Bandung
2. Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya
3. Institut Teknologi dan Sains Bandung
4. Institut Teknologi Nasional (ITENAS) Bandung
5. Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya
6. Universitas Pembangunan Jaya
7. Universitas Trilogi
8. Universitas Kristen Duta Wacana
9. Universitas Telkom
10. Universitas Trisakti
11. Universitas Esa Unggul
12. Universitas Surabaya
13. Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta
14. Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya
15. Politeknik Negeri Samarinda



Perwakilan Yayasan Dharma Bakti Astra.

Pimpinan dan staf dosen ITSB

Hadirin sekalian

Assalamualaikum wr.wb.

Salam sejahtera bagi kita semua. Selamat datang di Kampus kami, selamat menikmati suasana aula kami yang berada dalam gedung dengan desain *green building*. Atas nama sivitas akademika Institut Teknologi Sains Bandung saya mengucapkan terima kasih atas kepercayaan yang diberikan kepada ITSB untuk menyelenggarakan Seminar Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia (ADPII). Suatu kehormatan dan kebanggaan bagi kami dapat menjadi penyelenggara Seminar ini.

Bapak dan Ibu sekalian,

Seminar dengan tema Redefinisi Pendidikan Desain, sangat lah tepat dan mendesak untuk segera dilakukan. Perubahan kurikulum perlu dilakukan karena adanya perubahan-perubahan tuntutan kompetensi di lapangan pekerjaan. Hal ini tercermin melalui pemberlakuan peraturan-peraturan yang dikeluarkan baik oleh Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi, maupun oleh Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi. Permen Ristekdikti No. 50 tahun 2018 tentang Standar Nasional Perguruan tinggi, dan Peraturan BAN PT No. 2 tahun 2019 menuntut semua program studi harus mengevaluasi kurikulum dan silabusnya agar profil lulusan yang dirumuskan dapat terwujud. Dalam menyusun kembali kurikulum tersebut Peraturan Presiden No 8 tahun 2012 mengenai Kerangka Kualifikasi Nasional (KKNI). KKNI menjembatani antara unit kompetensi yang diperlukan di tempat bekerja dengan capaian pembelajaran di pendidikan formal. KKNI sekaligus mengesahkan jalur pendidikan non formal untuk mencapai kompetensi tertentu yaitu melalui pelatihan dan uji sertifikat kompetensi, brevet dan proses uji pengakuan profesi lainnya. Sistem pendidikan di Indonesia juga mengakui kombinasi anatara pendidikan formal dan proses sertifikasi kompetensi kerja, hal ini tercermin dalam Permen Ristek Dikti No. 54 tahun 2018 yang mewajibkan program studi vokasi untuk memberikan sertifikat kompetensi kepada lulusannya, dan memungkinkannya sistem *Multi Entry* dan *Multi Exit* (MEMES), dengan demikian mahasiswa dapat keluar dari perguruan tinggi untuk bekerja terlebih dahulu kemudian menjadi mahasiswa lagi setelah beberapa tahun untuk melanjutkan ke jenjang

pendidikan berikutnya. Disamping itu saat ini sudah banyak perguruan tinggi vokasi menjalankan sistem pendidikan ganda, yaitu sebagian pendidikan diberikan di tempat bekerja. Untuk pendidikan D3 kita sudah sering mendengar sistem 3 -2 -1 untuk program studi Diploma III, yaitu 3 semester pertama di perguruan tinggi, 2 semester berikutnya di industri, dan 1 semester terakhir dilakukan kembali di perguruan tinggi. Semua kegiatan ini bertujuan agar lulusan mempunyai kompetensi yang sesuai dengan tuntutan pekerjaan.

Hadirin sekalian

Seperti telah diketahui bersama, tema peringatan hari ulang tahun kemerdekaan Republik Indonesia ke 74 adalah "SDM Unggul Indonesia Maju", dan program SDM unggul merupakan salah satu program prioritas pemerintah lima tahun kedepan. Marilah kita manfaatkan momentum ini untuk menyusun sistem pendidikan untuk kebutuhan masa depan yang tepat guna. Dalam menyusun kurikulum dan materi kuliah ada tiga kelompok unjuk kerja yang digunakan dalam memberikan materi dan evaluasinya, yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Ketiga faktor ini juga digunakan dalam mencirikan tiap jenjang kualifikasi. Saat ini kita nampaknya terlalu banyak menghabiskan perhatian terhadap pemberian materi dan evaluasi terhadap kemampuan pengetahuan dan keterampilan, tetapi lupa pada pembentukan sikap yang dibutuhkan dalam dunia pekerjaan. Kita sudah cukup puas memberikan bekal sikap dasar melalui pendidikan agama dan Pancasila, tetapi lupa mengevaluasinya apakah peserta didik kita sudah memiliki sikap yang diperlukan, minimal untuk kesiapannya dalam dunia pekerjaan. Pengetahuan dan keterampilan alumni kita tidak kalah dengan apa yang dimiliki oleh negara lain, namun kita tertinggal dalam hal sikap kerja. Prestasi olah raga kita tertinggal karena sikap pengurus, penonton dan atlet yang kurang baik. Para investor enggan menaruh modalnya di Indonesia karena sikap para birokrat dan pekerja Indonesia yang tidak memberi kenyamanan bagi para investor. Pengetahuan dan keterampilan dapat dengan mudah diberikan dalam proses pembelajaran baik melalui pendidikan formal, informal atau melalui pelatihan di dunia kerja, tetapi perilaku atau sikap dasar harus dibentuk sejak belia dan sulit diubah pada saat sudah bekerja. Di masa depan dalam masa industry 4.0, robot akan menggantikan keterampilan manusia, pengetahuan manusia akan kalah bersaing dengan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligent*), namun sikap yang menjadi dasar kebudayaan tidak akan pernah tergantikan oleh mesin. Kemampuan mendesain muncul dari ide yang dilatar belakangi oleh budaya manusia. Mesin tidak bisa menghasilkan ide yang mewujudkan garis atau lekukan seni pada produk. Manusia tidak akan tergantikan oleh mesin, para pekerja manusia akan berkurang tetapi para manager akan bertambah. Para manager ini yang akan mengendalikan mesin-mesin rabot dan kecerdasan buatan. Para manager ini yang akan memberikan sentuhan kemanusiaan pada produk yang dihasilkan mesin. Oleh sebab itu, kita perlu menyiapkan peserta didik kita untuk menjadi manager yang unggul, yang memiliki kemampuan berpikir, kemampuan bekerja, dan kemampuan memimpin yang tinggi dan memiliki emosi sosial yang baik.

Para peserta seminar yang saya hormati

Program studi Desain Produk ITS B, saat ini sudah memiliki sistem kegiatan belajar mengajar yang baik, seperti diindikasikan dengan peringkat akreditasi B. Namun harus diakui, jumlah mahasiswa yang mendaftar sebagai mahasiswa baru setiap tahun terus menurun. Oleh sebab itu dalam seminar ini perlu dibahas juga tentang peran pendidikan desain dalam menciptakan lapangan pekerjaan. Saya yakin peran para desainer sangat diperlukan untuk menciptakan lapangan pekerjaan baru, menghasilkan produk komersial yang memberi kontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi negara. Perlu adanya usaha bersama untuk mengkampanyekan peran para desainer bagi pertumbuhan ekonomi dan bersama-sama menarik pemuda berbakat menjadi mahasiswa kita.

Akhir kata saya mengucapkan selamat berseminar, semoga seminar ini dapat memberi manfaat bagi peserta, peserta didik kita dan perguruan tinggi. Saya mohon maaf apabila ada kata-kata dalam tulisan sambutan saya yang kurang berkenan.

Wabillahi taufik wal hidayah; Wassalamualaikum wr.wb.

SAMBUTAN KETUA ALIANSI DESAINER PRODUK INDUSTRI INDONESIA

Dino Fabriant, S.Sn.



Salam Desain Produk.

Perkembangan zaman yang sangat cepat melahirkan era disrupsi yang dinamis. Seluruh aspek dan tata kelola mengalami fase disrupsi yang luar biasa, termasuk Desain Produk. Bagaimana telah terjadi dan terbentuk pemahaman pemahaman baru dalam melakukan proses desain. Cara-cara lama menjadi obsolete dan diperlukan pendekatan baru yang lebih sesuai dengan karakter industri yang sudah memasuki era industri 4.0.

Sejalan dengan itu, Kementerian Perindustrian Republik Indonesia juga sudah mencanangkan Gerakan Making Indonesia 4.0. Maka Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia (ADPII), sebagai wadah desainer produk akademisi dan professional, merasa perlu untuk berbuat lebih dalam. ADPII akan selalu *mensupport* berkaitan dengan kegiatan yang mengarah pada pengembangan profesi dari sisi akademis. Dan itulah yang terjadi dari hasil kerja afiliasi akademis ADPII, berusaha melakukan reorientasi pendidikan desain sebagai upaya menjawab berbagai tantangan yang muncul akibat perkembangan yang terjadi dewasa ini.

Sebagai upaya akan hal tersebut, setelah melalui beberapa rapat koordinasi dan diskusi, maka Afiliasi Perguruan Tinggi penyelenggara Prodi Desain Produk Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia memutuskan untuk mengadakan seminar nasional dengan tema Redefinisi Pendidikan Dasar Desain sebagai kesadaran bahwa pendidikan desain harus segera beradaptasi dengan isu-isu global yang tengah berkembang, seperti era industri 4.0., perbedaan generasi pelajar, perkembangan teknologi informasi serta perkembangan budaya. Perbedaan visi setiap institusi, serta perkembangan global yang terjadi menuntut adanya standar pendidikan dasar desain yang bisa menjawab tantangan-tantangan tersebut.

Seminar pada Selasa 17 September 2019 ini diselenggarakan sebagai pelaksanaan komitmen bersama 15 Perguruan Tinggi penyelenggara Program Studi Desain Produk di Indonesia yang terhimpun dalam keanggotan afiliasi Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia (ADPII), yaitu:

1. Institut Teknologi Bandung
2. Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya
3. Institut Teknologi dan Sains Bandung
4. Institut Teknologi Nasional (ITENAS) Bandung
5. Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya
6. Universitas Pembangunan Jaya
7. Universitas Trilogi
8. Universitas Kristen Duta Wacana
9. Universitas Telkom
10. Universitas Trisakti
11. Universitas Esa Unggul
12. Universitas Surabaya
13. Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta
14. Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya
15. Politeknik Negeri Samarinda

Tercatat ada sembilan jurnal nasional yang telah berkomitmen kepada Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia (ADPII) untuk mempublikasikan artikel-artikel yang diseminarkan di acara ini, yaitu Jurnal Desain Indonesia ADPII, Productum ISI Jogja, Jurnal Idea ITS Surabaya, Jurnal Rekarupa ITENAS,

Jurnal Kreatif Politeknik Samarinda, Jurnal Idealog Universitas Telkom, Jurnal Inosains Universitas Esa Unggul, Jurnal Dimensi Universitas Trisakti, dan Jurnal Singular Universitas Trilogi.

Maka dari itu, Saya selaku Ketua ADPII juga menghimbau, kepada seluruh *stakeholders* desain, termasuk afiliasi dan professional, untuk tetap bersinergi, bersama- sama memahami dan memberikan landasan yang baik bagi perkembangan Desain Produk Indonesia. Terlepas dari berbagai faktor eksternal yang terjadi, seperti banyaknya perubahan peraturan dan peraturan-peraturan baru yang muncul, baik di Kementerian Riset dan Teknologi, Kementerian Perindustrian, Kementerian Perdagangan, Badan Ekonomi Kreatif , dan lainnya.

ADPII juga terus mendorong agar Kementerian Riset dan Teknologi melalui DIKTI, juga tetap memberikan *support* dan perhatiannya dalam seluruh kegiatan penelitian, baik kegiatan kemahasiswaan ataupun dalam kegiatan penelitian ilmiah. ADPII juga, melalui jaringan internasional-nya juga berusaha menekankan eksistensi Desain Produk di Indonesia.

Pada akhirnya, ADPII mengharapkan melalui Seminar Desain Nasional dengan tema "Redefinisi Pendidikan Dasar Desain", Desain Produk Indonesia dapat terus tumbuh dan berkembang mengikuti perubahan zaman. ADPII juga mengharapkan eksistensi ini terus dijaga baik bersama-sama. Sehingga dapat dihasilkan kualitas desain produk nasional yang dapat sejajar dengan negara lain.

Ketua ADPII,



Dino Fabriant

KEPANTIAAN

Reviewers:

Dr. Yannes Martinus Pasaribu, M.Sn. (Institut Teknologi Bandung)
Dr. Andry Masri, M.Sn. (Institut Teknologi Nasional Bandung)
Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D. (Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya)

Editor Jurnal:

1. Jurnal Desain Indonesia, Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia, E-ISSN: 2684-7760
2. Jurnal Rekarupa, ITENAS, ISSN: 2088-5121
3. Jurnal Kreatif, Politeknik Samarinda, ISSN: 2303-1662
4. Jurnal Idealog, Universitas Telkom, E-ISSN: 2615-6776/P-ISSN: 2477-0566, terakreditasi peringkat 4 Ristekdikti
5. Jurnal Idea, Desain Produk ITS, E-ISSN: 2580-0264/P-ISSN: 1411-3023
6. Jurnal PRODUCTUM, Desain Produk ISI Yogyakarta, E-ISSN: 2579-7328/P-ISSN: 2477-7900
7. Jurnal Inosains, Esa Unggul, E-ISSN: 1978-3485
8. Jurnal Dimensi Seni Rupa & Desain, Universitas Trisakti, E-ISSN: 2527-5666/P-ISSN: 2549-7782
9. Jurnal Singular, Universitas Trilogi, ISSN: 2614-3577

Steering Committee

Prof. Dr. Ir. Ari Darmawan Pasek, M.Sc. (Rektor ITSb)
Dr. Putu Oktavia, M.T., M.A., M.E. (Dekan Fakultas Teknik dan Desain ITSb)
Ir. Oemar Handojo, M.Sn. (Kaprosdi Desain Produk, ITSb)

Organizing Committee

Ketua Pelaksana	: Wildan Aulia, S.Sn., M.Ds.
Kesekretariatan	: Ali Maskur
Keuangan	: Wildan Aulia, S.Sn., M.Ds.
Koordinator Acara & Dokumentasi	: Anisya Salsabilla Hani
Koordinator Perlengkapan & Dekorasi	: Muhammad Hamid Sajid
Koordinator Konsumsi	: Desi Sri Agustini
Koordinator Moderasi	: Ir. Oemar Handojo, M.Sn.
Moderator	: Damang Chassianda Sarumpaet, S.Sn., MSM. Drs. Iyus Susila Sanusi, M.Ds. Dody Hadiwijaya, S.Ds., M.Ds.

SUSUNAN ACARA

Waktu	Kegiatan
07.30 – 08.00	Registrasi peserta seminar
08.00 – 08.15	Pembukaan, menyanyikan Lagu Kebangsaan Indonesia Raya, pembacaan do'a
08.15 – 08.20	Laporan ketua panitia
08.20 – 08.25	Sambutan
08.25 – 08.30	Sambutan
08.40 – 09.10	Keynote speaker 1
09.10 – 09.40	Keynote speaker 2
09.40 – 10.00	Coffee Break
10.00 – 12.00	Parallel Session
12.00 – 13.00	Penutupan & Makan Siang

KELOMPOK PENDIDIKAN DASAR DESAIN

Pembelajaran 3D Printing Sebagai Metode Perancangan Produk Kostum (Studi Kasus: Metode Perancangan Kostum Industri Cosplay Indonesia)

Putri Anggraeni Widyastuti

Desain Produk, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Jl. Arjuna Utara 9 Kebon Jeruk, Jakarta 11510, Indonesia

E-mail : putri.anggraeni@esaunggul.ac.id

Abstrak

Kostum merupakan produk yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan produksi film, drama, atau pertunjukan teater melalui serangkaian proses perancangan, dan dikenakan oleh artis atau aktor. Namun dengan keberadaan *cosplay* di Indonesia, kostum dapat dikenakan oleh orang lain sebagai bentuk apresiasi dirinya terhadap karakter fiksi maupun non fiksi bernarasi dua dimensi. *Cosplay* (singkatan dari kata *costume*, dan kata *play*) pun tak sekedar berupa seni pertunjukan wisata yang dapat ditemui pada acara *cosplay* di beberapa tempat di Indonesia tapi juga telah berkembang menjadi industri dalam jangka 15 tahun karena adanya kebutuhan konsumen. Bahkan *cosplayer* (sebutan pelaku *cosplay*) yang telah lama berkiprah dalam *cosplay* mengembangkan teknik dan penggunaan material dalam proses perancangan produk kostum *cosplay* hingga akhirnya melahirkan profesi *cosmaker* (singkatan dari *costume maker*). Diperlukan pengalaman mengolah material dan teknik yang didukung keterampilan *craft cosplayer* dan *cosmaker* dalam merancang kostum untuk *custom* atau masal, seperti 3D *printing*. Teknik ini mempermudah proses perancangan kostum karena efisien dan memiliki keakuratan dimensi hingga menghasilkan visual yang lebih baik. Untuk itulah diperlukan penelitian ini dengan tujuan agar 3D *printing* ini dapat menjadi bagian dan memperkaya perancangan produk kostum sehingga dapat menjadi bagian dalam pembelajaran pendidikan dasar desain. Tujuan ini akan tercapai dengan melalui penelitian kualitatif dalam serangkaian tahapan metode penelitian *grounded theory* untuk menyatakan bahwa 3D *printing* dapat menjadi bagian dalam pembelajaran pendidikan dasar desain untuk menjawab tantangan revolusi industri 4.0 melalui pendekatan fenomenologi terhadap fenomena *cosplay* di Indonesia sendiri selama 15 tahun ini yang dialami oleh penulis yang terlibat secara langsung merancang kostum *cosplay*.

Kata kunci : 3D *printing*, industri *cosplay* Indonesia, metode perancangan, pembelajaran, produk kostum

Daftar Pustaka

- 1) Widyastuti, Putri Anggraeni, Ratih Pertiwi, Huddiansyah. 2018. *Peran Digitalisasi Dalam Fenomena Perubahan Produk Cosplay Buatan Cosmaker Pada Industri Cosplay Indonesia*. Procising SENADA (Seminar Nasional Desain dan Arsitektur). Bali : Sekolah Tinggi Desain Bali; p. 272-278.
- 2) Fathurrohman, Muhammad. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Yogyakarta : Penerbit Garudhawaca; p. 36-37.
- 3) Nugraha, Adhi, Y. Martinus P., Damang S., Dwinita Larasati, Zaini Alif, Andry Masri. 2018. *Craft dan Desain di Indonesia : Sudut Pandang Akademik dan Pelaku*. Bandung: Penerbit Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia (ADPII); p.111.
- 4) Akmal. 2019. *Lebih Dekat dengan Industri. 4.0*. Yogyakarta: Deepublish; p. 113.
- 5) Abercrombie, Aileen. 2015. *Performance Costume Design at the New York Public Library for Performing Arts*. New York: New York Public Library.
- 6) Spencer, Simon Travers, Zarida Xaman. 2008. *The Fashion Designer's Directory Shape and Style*. Singapore: PageOne; p. 12-13.
- 7) Orsini, Lauren. 2015. *Cosplay - The Fantasy World of Role Play*. London: Carlton Book Limited; p.70-71.
- 8) Masri, Andry. 2018. *Buku Craft dan Desain di Indonesia, Sudut Pandang Akademik dan Pelaku*. Bandung: Aliansi Desain Produk Industri Indonesia; p. 78-80.
- 9) Masri, Andry. 2010. *Strategi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra; p. 188.

Gaya Pendidikan *3D Modelling* (CAD/CAID) ke *3D Printing* sebagai Langkah Dasar Desain sesuai Revolusi Industri Keempat

Geggy Gamal Surya

Desain Produk, Fakultas Desain & Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Jakarta 11510, Indonesia

geggy.gs@esaunggul.ac.id

Abstrak

Pendidikan desain industri memerlukan tahapan-tahapan sesuai pada zamannya. Pembelajaran yang dibutuhkan harus sesuai tuntutan zaman yakni kemajuan teknologi yang berfungsi memudahkan dalam aspek penggunaan dan pembuatan dalam bidang desain industri. Desain industri memiliki tahapan dasar, yaitu ide, konsep, gambar sketsa, proyeksi tiga dimensi, pemodelan skala dan *mockup* atau prototipe. Dalam tiap tahapan tersebut, perkembangan yang mempunyai pengaruh besar adalah tahapan proyeksi tiga dimensi. Proyeksi tiga dimensi tidak hanya sekedar membuat model dan menciptakan hasil render, tapi sudah pada kepada hasil nyata yaitu masuk ke ranah *3D mockup/3D* prototipe melalui *3D Printer* yang disebut sebagai *3D Printing*. Pentingnya pendidikan seperti Universitas, Sekolah Tinggi, Akademi maupun tempat-tempat kursus yang memiliki mata pembelajaran ini, wajib menyertakan pendidikan *3D Printing* ke dalam mata pembelajaran/mata kuliah *3D Modelling* (CAD/CAID). Memasuki era Revolusi Industri Keempat tentu memerlukan beberapa *update* pada masing-masing mata pembelajaran pada pendidikan desain industri, hal ini karena berkaitan dengan unsur teknologi dalam dunia desain industri yaitu mesin *Printer 3D*. Saat ini, sangat dibutuhkan lapangan pekerjaan yang membutuhkan operator mesin *3D Printer* yang muncul dari lulusan-lulusan desain produk/desain industri. Operator yang dimaksud adalah lulusan yang menguasai *software 3D Modelling*. Lulusan tersebut harus dibubuhi ilmu dalam pengoperasian mesin *3D Printer* yang berkaitan erat dengan CAD/CAID dalam diploma maupun Strata Satu. Sehingga dapat menciptakan lulusan yang berkompeten dan menjadi pekerja yang sangat dibutuhkan di perusahaan yang mengaplikasikan teknologi-teknologi Revolusi Industri Keempat.

Kata kunci : *3D Modelling, 3D Printing, Desain Industri, Desain 3D*

Daftar Pustaka

- 1) Bryden, Douglas. 2014, *CAD nad Rapid Prototyping for Product Design*, Laurence King Publishing Ltd, London.
- 2) Heskett, John, 1986, *Desain Industri*, CV. Rajawali, ITB
- 3) Lidwell, William & Kritina Holden, Jill Butler. 2010, *Universal Principles of Design*, Rockport Publishers, USA.
- 4) O'Donnell, Kevin, 2003, *Postmodernisme*, Lion Publisng, Oxford.
- 5) Savitri, Astrid. 2019, *Revolusi Industri 4.0 Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era Disrupsi 4.0.*, Penerbit Genesi, Depok.

Penerapan Konsep Pembelajaran Industri 4.0 Ke Dalam Pendidikan Dasar Desain

Jhon Viter Marpaung

Desain Produk, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul , Indonesia
Jalan Arjuna Utara Tol Tomang Kebon Jeruk, Jakarta 11510

jhon.viter@esaunggul.ac.id

Abstrak

Pada umumnya semua sarana pendukung media pembelajaran diciptakan untuk memberikan kemajuan dan kemudahan, hal itu dibuktikan dengan adanya inovasi dibidang pendidikan dasar desain khususnya. Menerapkan unsur tehnik *traditional sketch* media pensil dan kertas adalah sesuatu yang mendasar dan harus dikuasai oleh setiap siswa, hal ini sangat penting dikarenakan bersifat fundamental/mendasar yang diterima oleh setiap siswa. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran keilmuan dasar desain sangat berkembang dan menyesuaikan dengan kemajuan teknologi digital. Desain menjadi sangat aplikatif ketika berdampingan dengan teknologi, menciptakan suatu bentuk atau rancangan yang sangat luas dan tidak terbatas. Hal ini sangat penting karna untuk menjawab kebutuhan akan kemajuan jaman yang semakin canggih dan praktis, di era industri 4.0 ini dituntut untuk terus ber inovasi didalam media pendidikan dasar pembelajaran kedalam media digital yang lebih praktis dan efisien didukung oleh aplikasi dan *hardware* untuk menjawab kebutuhan industri dan menghasilkan lulusan yang mampu bersaing di dalam industri dan global. Pentingnya penerapan IPTEK kedalam pendidikan dasar desain untuk terus dikembangkan melalui penerapan metode dan teknik yang disesuaikan berdasarkan kebutuhan Pendidikan Dasar Desain.

Kata kunci: *Pendidikan dasar desain, Media digital, digital sketch, industri 4.0.*

Daftar Pustaka

- 1) Aziz A. (2018). *Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching*. International Journal of Education & Literacy Studies. Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA (UiTM) Diakses 13 Agustus 2019
https://www.researchgate.net/publication/327392112_Education_40_Made_Simple_Ideas_For_Teaching
- 2) Diwan, P. (2017). *Is Education 4.0 an imperative for success of 4th Industrial Revolution?* Diakses 20 agustus 2019 <https://medium.com/@pdiwan/is-education-4-0-an-imperative-for-success-of-4th-industrial-revolution-50c31451e8a4>
- 3) Echnical Education and Skills Development Authority. 2016. *Technological Change is Coming: The Fourth Industrial Revolution*.
<https://www.tesda.gov.ph/Uploads/File/planning2017/LMIR/4th%20IR%20LMIR%20January%203%20FULL.pdf>.
- 4) Eka I Putu, Elis K, Ika L, Sukrata I K. Rani G. (2017). *Peran Teknologi Dan Media Dalam Belajar*. Media desiminasi tugas mahasiswa Pascasarjana Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar.
<http://kajianteknologipendidikan.blogspot.com/2017/05/peran-teknologi-dan-media-dalam-belajar.html>.
- 5) Risdianto E. (2019). *Analisis Pendidikan Indonesia Diera Revolusi Industri 4.0*.
https://www.academia.edu/38353914/Analisis_Pendidikan_Indonesia_di_Era_Revolusi_Industri_4.0.pdf
- 6) Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS (Bandung: Citra Umbara. 2006), 72
- 7) <http://www.kumpulandefinisi.com/2015/10/pengertian-definisi-tujuan-pendidikan-menurut-para-ahli.html>
- 8) <https://belmawa.ristekdikti.go.id/2019/08/10/pendidikan-tinggi-perlu-kembangkan-kurikulum-di-era-revolusi-industri-4-0/>

Perancangan Video Informasi Topeng Bali sebagai Bentuk Pencapaian 'Taksu' Dalam Media Pembelajaran di Era Industri 4.0

Khairuzzaky

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik dan Desain, Universitas Bunda Mulia, Jakarta, Jalan
Lodan Raya No.2 Ancol, Jakarta Utara, 14430, Indonesia

khairuzzaky@bundamulia.ac.id

Abstrak

Topeng adalah salah satu pelengkap dalam ritual keagamaan atau sebuah pentas seni tradisional. Keragaman Topeng Bali adalah sebagai wujud nyata salah satu kesenian Bali. Topeng Bali merupakan salah satu bentuk pencapaian kualitas masyarakat Bali yang bermutu yang sering disebut dengan *taksu*. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan salah satu budaya yang sudah mulai ditinggalkan. Keragaman topeng Bali digunakan sebagai pelengkap pertunjukan kesenian Bali, yaitu tari topeng Bali. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, teknik pengumpulan data dengan cara melakukan observasi, dokumentasi, wawancara dan studi literatur. Teori yang digunakan adalah teori budaya dengan pendekatan etnografi. Data yang diamati berupa beberapa bentuk topeng yang digunakan dalam seni pertunjukan tari topeng Bali. Keragaman topeng Bali sebagai pelengkap pentas seni tari Topeng Bali yang disuguhkan dalam bentuk video informasi sangat diperlukan. Video Informasi ini dilengkapi dengan sejarah topeng, filosofi topeng dan makna beberapa jenis topeng yang digunakan dalam pertunjukan seni tari topeng Bali.

Kata kunci : *topeng, Bali, kesenian, pertunjukan video informasi.*

Daftar Pustaka

- 1) Bandem, I Made, Frederik Eugene deBoer. 1995. *Balinese Dance in Transition Kaja and Kelod*. 2nd ed. USA: Oxford University Press
- 2) Creswell, John W. 2015. *Penelitian Kualitatif Dan Desain Penelitian, Memilih Di Antara Lima Pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- 3) Geertz, Clifford. 1992. *Interpretation of Culture*. USA: Basic Books; p. 3-5
- 4) Gulo, W. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo Anggota IKAPI.
- 5) Mardiarsito, L. 1978. *Kamus Jawa Kuna-Indonesia*. Banten: Nusa Indah; p. 46
- 6) Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- 7) Suardana, I Wayan. 2008. Jurnal IMAJI: Struktur Rupa Topeng Bali Klasik. FBS, Universitas Negeri Yogyakarta.
- 8) Suprianto, Rakhmat. 2010. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- 9) Syaputra, Hendry. 2010. *Kewarganegaraan, Suku Bangsa, Agama, dan Bahasa Sehari-hari Penduduk Indonesia*. Jakarta: Badan Pusat Statistik

Internet:

Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia
<http://www.budpar.go.id/page.php?ic=541&id=149/>
Indonesiakaya.com

Latihan Menggambar Isometri secara Manual untuk Peningkatan Pemahaman Tri-dimensional dalam Proses Perancangan

Wildan Aulia

Desain Produk, Fakultas Teknik dan Desain, Insitut Teknologi dan Sains Bandung, Kota Deltamas Cikarang
Pusat Bekasi, 17531, Indonesia

wildan@itsb.ac.id

Abstrak

Prinsip desain berperan lebih jauh dari prinsip rupa dalam proses perancangan. Mahasiswa desain akan berhadapan dengan proses eksperimentasi dalam mempelajari aplikasi prinsip desain dan olah rupa dalam menghasilkan desain produk utuh. Hal ini menuntut kondisi mahasiswa yang dibekali dengan bakat dan kesadaran yang baik terhadap rupa dan kemampuan memvisualisasikan bentuk. Kendala yang dihadapi penyelenggara Program Studi Desain Produk ITSB adalah kualitas *intake* mahasiswa yang belum terbekali dengan kemampuan dasar tersebut. Proses seleksi masuk jurusan Desain Produk ITSB tanpa melalui tes gambar. Penyelenggara program studi harus memiliki metode latihan untuk mengakselerasi kemampuan dan kesiapan mahasiswa sebelum masuk ke dalam tahap latihan merancang. Pemahaman tri-dimensional dilakukan melalui latihan gambar isometri olahan kubus dan produk sederhana secara manual tanpa alat bantu ukur. Latihan ini diselaraskan dengan matakuliah matematika geometri. Latihan ini tidak serta merta membuat mahasiswa menjadi ahli menggambar, namun yang paling penting adalah mahasiswa mampu memahami prinsip ruang dan memvisualisasikan bentuk dengan benar. Kesiapan inilah yang menjadi modal dasar mahasiswa untuk dapat masuk ke dalam tahap latihan merancang. Latihan ini telah dicoba selama dua tahun. Hasil evaluasi perkuliahan dan tingkat kepuasan mahasiswa menjadi bahan penguat hipotesis keberhasilan latihan. Pengukuran tingkat keberhasilan peserta latihan dilakukan secara *purposive sampling* kepada peserta MK Gambar 1 angkatan 2017 dan 2018 dengan metode pembobotan (skala) terhadap kemampuan menilai proporsi objek, kemampuan mengkontruksi gambar, kemampuan memprediksi ruang dan jarak, serta kemampuan membentuk dasar objek (*simplifying*). Hasil pengukuran menunjukkan bahwa semua mahasiswa mengalami peningkatan penguatan tri-dimensional meskipun dengan nilai kenaikan yang bervariasi. Ulasan ini diharapkan dapat menjadi umpan balik, khususnya bagi program studi Desain Produk ITSB untuk menetapkan metode latihan menggambar yang tepat, guna menyiapkan mahasiswa untuk memasuki tahap perancangan.

Kata kunci : gambar, bentuk, tridimensional

Daftar Pustaka

- 1) Börekçi. 2016. *Visual Thinking Styles and Idea Generation Strategies Employed in Visual Brainstorming Sessions*. 2016 Design Research Society, 50th Anniversary Conference, 27-30 June 2016, Brighton, UK: 1 – 18.
- 2) Eissen & Steur. 2008. *Sketching: Drawing Technique for Product Designers*. Singapore: Page One Publishing.
- 3) Have & Toorn. 2012. *The Role of Hand Drawing in Basic Design Education in The Digital Age*. International Conference on Engineering and Mathematics, ENMA: 72 – 80.
- 4) Islamoglu & Deger. 2015. *The Location of Computer Aided Drawing and Hand Drawing on Design and Presentation In The Interior Design Education*. Procedia – Social and Behavioral Sciences 182 (2015): 607 – 612.
- 5) Mumcu & Özkan. 2018. *Design as Conversation With Lines: 'Sketching and Free-Hand' Course Experiences*. Gazi University Journal of Science, part B, 6(1): 31 – 43.
- 6) Paricio, Jorge. 2014. *Perspective Sketching, Freehand and Digital Drawing Techniques for Artist & Designers*. Singapore: Page One Publishing.
- 7) Unwin, S. 1997/2009. *Analysing Architecture 3rd ed*. London: Routledge.
- 8) Treib, M. 2008. *Drawing/Thinking: Confronting An Electronic Age*. London: Routledge.

Metode Pembelajaran Melalui Perancangan Busana Tekstil Bertekstur Tiga Dimensi dengan Menggunakan Serat Eceng Gondok

Grace Claudia Hinanto¹, Andar Bagus Sriwarno², dan Dian Widiawati³

^{1,2,3}Program Studi Magister Desain, Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, Jl. Ganesha No.10, Bandung 40132, Indonesia

grc_cld95@gmail.com
andarbugs@fsrd.itb.ac.id
wdnilalang@yahoo.com

Abstrak

Eceng gondok merupakan tumbuhan air yang sangat sulit diberantas. Hal ini disebabkan pertumbuhan eceng gondok yang sangat cepat dan daya tahan hidupnya tinggi. Selain itu eceng gondok dapat menyebabkan berkurangnya debit air permukaan air terbuka (seperti danau, rawa, sungai atau daerah berair lainnya) hingga 4 kali lipat dan dapat menyebabkan pendangkalan pada daerah-daerah berair tersebut. Pemanfaatan eceng gondok dalam penelitian ini ditujukan untuk menghasilkan tekstil dari eceng gondok bertekstur tiga dimensi.

Perancangan busana wanita menggunakan eceng gondok yang menghasilkan tekstil bertekstur tiga dimensi ini menggunakan pendekatan eksplorasi material dengan cara teknik anyam keper dan sistem pewarnaan alam berbahan kayu secang (*Caesalpinia sappan*). Gagasan dari penelitian ini adalah menggali potensi eceng gondok yang sangat berlimpah tersebut agar dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran/kursus bagi mahasiswa desain tingkat dasar dan oleh masyarakat awam yang bekerja di bidang industri tekstil di Indonesia.

Tujuan dari penelitian ini adalah masyarakat awam pemilik industri tekstil dapat menciptakan rancangan busana couture wanita menggunakan tekstil dari serat alam eceng gondok yang bertekstur tiga dimensi, sehingga dapat tampil dengan daya tarik visual yang tinggi dan bernilai tambah. Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi model pembelajaran bagi industri tekstil kecil dan menengah untuk dapat menghasilkan produk busana/fashion yang unik dengan kualitas tinggi. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran dasar desain untuk masyarakat luas maupun mahasiswa desain tingkat dasar.

Kata kunci : *Busana, Eceng Gondok, Tekstil, Tekstur Tiga Dimensi*

Daftar Pustaka

- 1) Aniek, S .2003. Kerajinan Tangan Eceng Gondok. Jawa Tengah: Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda (BPPLSP)
- 2) Atmago, 2017. Perkembangan Tren Fashion Dunia, diperoleh melalui situs internet: https://www.atmago.com/posts/perkembangan-tren-fashion-dunia_post_id_1e8a6340-c1be-4d10-bfc6-d8dc92a8f801. Diunduh pada tanggal 22 Maret 2019
- 3) Chapman, N., 2004, Digital Multimedia, Andi Offset, Yogyakarta.
- 4) Jumaeri.S. 1977. Pengetahuan Barang Tekstil. Bandung: Institut Teknologi Tekstil
- 5) Linda, 2018. 10 Manfaat Eceng Gondok, Tanaman Liar yang Tumbuh di Sungai, diperoleh melalui situs internet: <https://bacaterus.com/manfaat-eceng-gondok/>. Diunduh pada tanggal 26 Maret 2019.
- 6) Mirawati A. 2007. Perancangan buku bertema pemanfaatan eceng gondok beserta media promosinya. (Tesis). Surabaya (ID): Petra Christian University.
- 7) Patil AG, Koli SP, dan Patil DA. 2013. Pharmacognostical standardization and HPTLC fingerprint of *Averrhoa bilimbi* (L.) fruits. *Journal of Pharmacy Research*. 6:145-150.
- 8) Sumarjono, D. 2009. Buku Ajar Usahatani Berbasis Riset: Pengkayaan Analisa Usahatani. Semarang: BP Undip.
- 9) Syahbana, A. K., & Dimiyati, A. 2011. Modul Teknik Pemeriksaan Barang Tekstil. Kementerian Dan Keuangan Republik Indonesia Badan Pendidikan Dan Pelatihan Keuangan, 399–404.

Manajemen Pendidikan Desain dengan Menggunakan Penerapan *A Whole New Mind* dan TPDC (*Total Product Design Concept*) untuk Generasi 4.0.

Yosef Richo¹, Siswo Martono²

^{1,2}Desain Produk, Fakultas Teknik Informatika, Universitas Dinamika Surabaya

yosef@stikom.edu

Abstrak

Abstrak. Pola pendidikan pada dunia kreatif terutama desain pada era industri 4.0 membutuhkan tingkat aplikasi yang lebih karena tantangan dan tuntutan lebih kompleks, dimana pendidikan harus dapat berinteraksi antara kognitif, afektif, teknologi dan sosial. Untuk itu diperlukan manajemen pendidikan pada dunia desain yang dapat melibatkan kolaborasi peran dari kemampuan otak kanan dan otak kiri, konsep *A Whole New Mind* dimana unsur tersebut adalah: Desain, Cerita, Simfoni, Arti, Empati dan Bermain adalah dirasa cocok untuk menjawab tantangan tersebut.

Sedangkan konsep *Total Product Design Concept* (TPDC) dianggap sesuai diterapkan untuk dasar arah desain dimana unsur Fungsional, Estetis dan maksud dari desain dapat memaksimalkan hasil dari konsep pendidikan berbasis *A Whole New Mind*, hasil desain yang diperoleh dari mahasiswa atau siswa didik terbukti berkorelasi dengan kualitas karya dan lebih semangatnya mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Kombinasi proses *A Whole New Mind* dan TPDC diharapkan sesuai dengan pola pendidikan di era industry 4.0 dimana siswa dapat diberikan rangsangan agar lebih semangat dalam menerapkan pembelajaran.

Kata kunci: Manajemen Pendidikan, Desain, TPDC, *A Whole New Mind*.

Daftar Pustaka

- 1) Bayu Prasetyo dan Umi Trisyanti (2018). "*Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Perubahan Sosial*". *Prosiding SEMATEKSOS 3 2018 P 22-28*.
- 2) Daniel H. Pink (2014), "*A Whole New Mind*". Penerbit PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- 3) Iswahyudi (2003), "*Paradigma Pendidikan Desain di Indonesia*". Penerbit Cakrawala Indonesia. November 2003.
- 4) Lee and Kim (2018), "*Effects of Servicescape on Perceived Service Quality, Satisfaction and Behavioral Outcomes in Public Service Facilities*". *Journal of Asian Architecture and Building* Engineering ISSN: 1346-7581 (Print) 1347-2852.
- 5) Muhammad Yahya (2018), "*Era Industri 4.0: Tantangan dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan di Indonesia*". Orasi Ilmiah Professor bidang Ilmu Pendidikan Kejuruan. Universitas Negeri Makassar Tanggal 14 Maret 2018.
- 6) Sigit Purnama (2018), "*Pengasuhan Digital Anak Generasi Milenial*". Al Hikmah Proceeding on Childhood Education, ISSN (p) 2620-7966; ISSN (e) 2620-7974. Volume 1, April 2018, Hal. 493-502.
- 7) Suryana (2010), "*Metode Penelitian, Model Praktis Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*". Buku Ajar Penelitian Universitas Pendidikan Indonesia.

Instabilitas Makna Desain Produk

Sumartono

Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta, Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188

tono2maret@yahoo.co.id

Abstrak

‘Desain produk’ adalah sebuah istilah yang bergengsi. Desain produk dibicarakan secara luas di dunia dan desainer produk adalah sebuah profesi yang sangat penting di semua negara. Meskipun begitu secara ontologis desain produk adalah sebuah istilah yang tidak stabil maknanya. Instabilitas (ketidakstabilan) makna ini justru sangat menarik dan menantang karena menjadikan desain produk sebagai sebuah bidang yang ekspansif, mengintervensi pembuatan produk, baik yang menggunakan tangan (kerajinan tangan) maupun yang menggunakan teknologi modern. Selain itu, desain produk juga mengintervensi kegiatan penelitian, terutama *Participatory Action Research* (PAR) atau penelitian pemberdayaan di mana masyarakat umum berperan serta dalam proses penelitian.

Kata kunci: *desain produk, instabilitas, makna*

Daftar Pustaka

- 1) Brunette, Peter and David Wills, 1994. “The Spatial Arts: An Interview with Jacques Derrida.” in Peter Brunette and David Wills (eds.), *Deconstruction and the Visual Arts: Art, Media, Architecture*. Cambridge: Cambridge University Press.
- 2) Lidwell, William and Gerry Manasca, 2011. *Deconstructing Product Design*. Beverly, Massachusetts: Rockport Publishers.
- 3) Lawson, Hal A., James Caring, Loretta Pyles, Janine Jurkowski, Christine Bozlak. *Participatory Action Research*, 2015. Oxford: Oxford University Press.
- 4) Locking, Norman. 1991. *Design*. London: Macmillan.
- 5) Stappers, Pieter Jan and Sleeswijk Visser, 2007. *Bringing Participatory Techniques to Industrial Design Engineers*. Makalah disampaikan dalam *International Conference on Engineering and Product Design Education*, Northumbria University, Newcastle Upon Tyne, United Kingdom, 13-14 September 2007.

Learning Materials and Learning Methods In Materials for Product Course for Basic Product Design Education

Ariani Rachman¹, Awang Eka Novia R², Gihon Nugrahadi³

^{1,2,3}Product Design Study Program, Faculty of Art and Design, Trisakti University

arianirachman@trisakti.ac.id

Abstract

Materials for Product courses are given in the first and second semesters which are part of basic education in the curriculum of product design courses, Faculty of Art and Design, Trisakti University. After taking the course, students are expected to have a competency to apply the knowledge in choosing and using the right materials in the products to be designed. Although the course leads to engineering materials knowledge, the learning materials and methods remain in the perspective of product design as the designation is for the students of the Product Design Program. This paper aims to discuss the right learning materials and learning methods delivered in Materials for Product to the students of Product Design Programs in order to achieve the goals. The conclusion of the discussion in this paper recommends that problem based-learning method is an appropriate learning method to be applied.

Keywords: *Materials for Product course, material, learning methods, product design*

References

- 1) Grant, R .1997. *A Claim for the Case Method in the Teaching of Geography Journal of Geography in Higher Education* Vol. 21 No 2 pp171-185
- 2) Hasling, K.M. 2015. *Learning Through Materials - Developing Materials Teaching in Design Education* (PhD dissertation), Kolding School of Design.
- 3) Shuman, H. & Presser, S. (1996). *Questions and Answers in Attitude Surveys: Experiments on Question Form, Wording, and Context*. California: SAGE
- 4) Vannini, P., 2009. *Material Culture and Technology in Everyday Life - Ethnographic Approaches*. Peter Lang Publishing, New York.

Konsep Ergonomi Kultural Nusantara Dalam Pendidikan Dasar Desain Produk Itenas

Edi Setiadi Putra¹, Mohamad Arif Waskito²

^{1,2}Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung
Jl. PKH. Hasan Mustapa No.23, Bandung, Jawa Barat, Indonesia

edsetia@itenas.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap adanya konsep Ergonomi Kultural atau Ergokultur, sebagai istilah yang relevan untuk menggambarkan adanya pengaruh budaya suatu bangsa dalam prinsip ergonomi modern. Ilmu Ergonomi atau Faktor Manusia, merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang penting untuk dipelajari mahasiswa Program Studi Desain Produk, karena merupakan faktor penentu dalam meraih predikat kelayakan pakai suatu produk. Faktor kenyamanan kerja, efisiensi kerja dan produktivitas kerja menjadi tolok ukur keberhasilan perancangan produk. Kajian dalam makalah ini merupakan tinjauan mengenai proses pendidikan dasar desain yang perlu memperkenalkan aspek ergonomi manusia Indonesia terhadap suatu bidang kerja tertentu yang berlandaskan nilai budaya. Tidak semua prinsip ergonomi universal itu relevan dengan pola budaya masyarakat Indonesia. Kajian ergonomi dalam pendidikan dasar desain penting disampaikan sejak dini untuk menguatkan pemahaman nilai-nilai budaya dari sudut pandang ergonomis masyarakat Indonesia pada umumnya. Kajian ini merupakan awal dari pemikiran perlunya penguatan aspek budaya dalam ilmu Ergonomi yang diterapkan pada studi Desain Produk Industri di Indonesia.

Kata kunci : *Ergonomi, ergokultural, Budaya, Desain Produk*

Daftar Pustaka

- 1) Mudji Sutrisno, dkk. 2017. *Teks-teks Kunci Estetika: Filsafat Seni*. 1st Ed. Yogyakarta: Penerbit Galangpress.
- 2) Nanang Diana, 2018. *Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Berpikir Logis Mahasiswa dengan Adversity Quotient dalam Pemecahan Masalah*. Prosiding SNMPM II Prodi Pendidikan Matematika. Cirebon. 10 Maret 2018
- 3) Lufi Wahidati, dkk. 2018. *Pengaruh Konsumsi Anime dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang*. Izumi, Vol 7 No 1.E-Journal Universitas Diponegoro. p.1-10.
- 4) Hasan Mustafa. 2011. *Perilaku Manusia Dalam Perspektif Psikologi Sosial*. Jurnal Administrasi Bisnis, Vol 7 No 2; hal 143-156.

Kategorisasi Keahlian dalam Pendidikan Desain Produk

Maharani Dian Permanasari

Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Nasional, Jl. PKH. Mustopha No. 23,
Bandung 40124, Indonesia

maharanidp@itenas.ac.id

Abstrak

Artikel ini meringkas tentang kondisi pendidikan Desain Produk tingkat Perguruan Tinggi di Indonesia, tentang pentingnya kategorisasi keahlian dalam lingkup Desain Produk, dan proyeksi perkembangan Desain Produk dalam dunia akademisi dan profesi. Dengan perkembangan pesat desain produk di dunia disertai kemudahan akses global dengan segala kemungkinan yang mengikutinya, diperlukan suatu standar, regulasi, dan hukum yang menjelaskan secara rinci tentang keahlian dalam bidang kerajinan dan desain sehingga bisa mendukung dan melindungi seluruh pelaku profesi kerajinan dan desainer. Indonesia belum memiliki regulasi yang mengatur dan melindungi keahlian dalam bidang kerajinan dan desain, sehingga artikel ini diharapkan bisa mengawali penelitian dengan skema lebih berlanjut. Luaran hasil dari analisis dalam artikel ini merupakan model klasifikasi Desain Produk dan Kerajinan dengan cara menganalisa model kategorisasi kekayaan sumber daya dari sistem dan hukum perlindungan sumber budaya dari Kementerian Budaya Jepang. Sumber informasi tersebut menyediakan model klasifikasi menyeluruh dalam perlindungan dan klasifikasi kekayaan budaya yang juga telah menjadi rujukan bagi banyak negara di dunia. Selain itu, terdapat kesamaan antara Indonesia dan Jepang terkait dengan akar budaya bila ditelusuri kembali dalam hal wilayah dan sejarah.

Kata kunci : *desain produk, keahlian, regulasi, klasifikasi*

Daftar pustaka

- 1) Fukasawa, Naoto. 2016. *The Boundary between Kogei and Design*. Tokyop: Rikuyosha Co., Ltd.
- 2) Lawson, Bryan. 2012. *Bagaimana Cara Berpikir Desainer*. Yogyakarta: Jalasutra.
- 3) Sachari, Agus. 2005. *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa: Desain, Arsitektur, Seni Rupa, dan Kriya*. Jakarta: Erlangga.

KELOMPOK UMUM

Evaluasi Model Kirkpatrick terhadap Kegiatan Desain Camp #1: *Bamboo for Creative Millennials*

Kristian Oentoro

Program Studi Desain Produk, Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta

kristian@staff.ukdw.ac.id

Abstrak

Design Camp #1 merupakan kegiatan pelatihan bagi mahasiswa desain produk tingkat nasional yang melibatkan 28 mahasiswa dari 14 institusi pendidikan (PTS/PTN) di Indonesia. Tema *Bamboo for Creative Millennials* yang diangkat mendorong para peserta untuk berkarya bersama perajin bambu di Sentra Kerajinan Bambu Sendari, Sleman, D.I.Yogyakarta. Sebagai kegiatan yang pertama kali dilaksanakan, Design Camp #1 membutuhkan penelitian evaluatif agar proses pelaksanaan kegiatan berikutnya dapat terus dikembangkan. Model Kirkpatrick diterapkan untuk mengetahui empat tingkatan evaluasi, antara lain reaksi, pembelajaran, perilaku, dan hasil. Pengumpulan data evaluasi dilakukan melalui wawancara dan survei daring, sedangkan metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menggambarkan beberapa data evaluasi secara obyektif. Hasil evaluasi reaksi menunjukkan bahwa 52,5% peserta merasa sangat puas terhadap aspek-aspek pelaksanaan, antara lain materi desain, mentor perajin, penyelenggara, dan dukungan masing-masing kampus. Evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa peserta dapat belajar keterampilan olah bambu (75%) dan pengetahuan tentang desain bambu (67,8%). Peserta juga menunjukkan kolaborasi yang baik dalam proses berkarya, bahkan dalam evaluasi perilaku 38% aspek keberhasilan ditentukan oleh teman sekelompok. Kegiatan Design Camp #1 menghasilkan 10 purwarupa dan sebanyak 67,8% peserta tertarik untuk mengembangkan ide desainnya. Hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa 60,7% peserta sangat setuju bahwa kegiatan ini dapat mendukung karir sebagai desainer produk. Selain meningkatkan keterampilan dan pengetahuan bagi peserta, Design Camp #1 juga mampu meningkatkan untuk kemampuan berkolaborasi, baik antar mahasiswa desain produk maupun dengan perajin bambu.

Kata kunci: *Desain, Evaluasi, Kirkpatrick, Bambu*

Daftar Pustaka

- 1) Badu, S. Q. 2012. Implementasi Evaluasi Model Kirkpatrick Pada Perkuliahan Masalah Nilai Awal Dan Syarat Batas. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Edisi Dies Natalis ke-48 UNY*; Vol 16. 102-129, diunduh dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpep/article/view/1108> pada 2 Agustus 2019.
- 2) Kirkpatrick, D. & Kirkpatrick, J. (2016). *Evaluating Training Programs: The Four Levels*, Berrett-Koehler Publishers.
- 3) Komnenić, B., Borovnjak, A., Filek, S., & Velinovski, A. 2016. *Practicing Design: Rethinking Design Education*. Zagreb: Public Room Skopje.
- 4) Paull, M., Whitsed, C. & Girardi, A. .2016. Applying the Kirkpatrick model: Evaluating an Interaction for Learning Framework curriculum intervention. *Issues in Educational Research*, 26 (3); 490-507, diunduh dari <http://www.iier.org.au/iier26/paull.pdf> pada 29 Juli 2019.
- 5) Rowe, A. & Sandra, W.K.-K. 2011. Design Pedagogy Competencies: Cross-Cultural Collaboration for a Changing Future, *DesignEd Asia 2011 Proceedings*; 1-9, diunduh dari <http://www.designedasia.com/2011/final/DESIGN%20PEDAGOGY%20COMPETENCIES.pdf> pada 28 Juli 2019.
- 6) Rönkkö, M.-L. & Aerila, J.-A.. 2015. Children designing a soft toy: An LCE model as an application of the experiential learning during the holistic craft process. *Techné Series: Research in Sloyd Education and Craft Science A*, 22 (1); 44-58, diunduh dari <https://journals.hioa.no/index.php/technéA/article/view/988> pada 1 Agustus 2019.
- 7) Rönkkö, M.-L., & Lepistö, J. 2016. The craft process developing student decision making. *Techné Series: Research in Sloyd Education and Craft Science A*, 23 (1); 48-61, diunduh dari <https://journals.hioa.no/index.php/technéA/article/view/1457> 28 Juli 2019.
- 8) Sapienza, A., Goyal, P., & Ferrara, E. 2018. Deep Neural Networks for Optimal Team Composition. *Proceedings of ACM*, diunduh dari <https://arxiv.org/pdf/1805.03285.pdf> pada 28 Juli 2019.

- 9) Sudarto .2016. Keterampilan dan Nilai sebagai Materi Pendidikan dalam Perspektif Islam. Jurnal Al-Lubab, 1 (1). 105-120, diunduh dari <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/allubab/article/view/1305/926> pada 28 Juli 2019.
- 10) Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- 11) Suryabrata, S. 2006. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- 12) Syahrums & Salim. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Ciptapustaka Media
- 13) Westbomke, J., Nyström, Sutter, R., & Bogaert, L. 2011. Intercultural Design Camp – Facing New Challenges In An International Cooperation Of European Universities. *ICERI2011 Proceedings*. 1189-1198, diunduh dari <https://library.iated.org/view/WESTBOMKE2011INT> pada 28 Juli 2019.

Analisis Faktor Terhadap Perilaku Wisatawan Muda Dalam Pemilihan Tempat Makan Di Bandara

Rahmania Almira¹, Prabu Wardono², dan Yuni Maharani³

^{1,2,3}Magister Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung Jl. Ganesha No.10, Lb. Siliwangi, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia

almirahmani@gmail.com

Abstrak

Bandara merupakan fasilitas yang digunakan oleh wisatawan untuk melakukan perjalanan menggunakan transportasi pesawat. Aktivitas yang dilakukan dalam bandara antara lain keberangkatan, kedatangan, transit dan *transfer*. Dalam menunggu keberangkatan atau setelah datang di bandara salah satu tempat yang dicari oleh wisatawan yaitu tempat makan. Wisatawan memiliki preferensi terhadap tempat makan ketika di bandara. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana desain tempat makan di bandara mempengaruhi preferensi wisatawan. Metode penelitian ini menggunakan metode *exploratory factor analysis* (EFA) dilakukan survei kepada 200 responden secara online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat delapan faktor yang mempengaruhi perilaku wisatawan dalam pemilihan tempat makan antara lain; lingkungan fisik, promosi dan pembayaran, sosial, informasi pelayanan dan pembayaran, jenis makanan, budaya kuliner, kondisi tempat makan, serta pengetahuan makanan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya keterkaitan antara perilaku wisatawan dengan pemilihan tempat makan di bandara.

Kata kunci : *Bandara, Tempat Makan, Perilaku Wisatawan, Analisis Faktor*

Daftar Pustaka

- 1) Alam, A.B.N., and Nagarathanam, R. A/L., (2013): *Faktor-Faktor Yang Dilihat Oleh Pengguna Dalam Memilih Restoran Untuk Makan Di Bandar Baru Bangi*, Fakultas Pendidikan Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.
- 2) Azim, A., Shah, N.A., Mehmood, Z., Mehmood, S., and Bagram, M.M.M, (2014): *Factors Effecting the Customers Selection of Restaurants in Pakistan*, International Review of Management and Business Research Vol. 3 Issue.2, June 2014
- 3) Bitner, Marry. Jo., 1992. *Servicescape: The Impact Of Physical Surrounding On Customer and Employees*. Journal Of Marketing, 56 (2), 57-71.
- 4) Ciani, A (2010): *A Study How Lighting Can Effect A Guest Dining Eperience*. Iowa State University
- 5) Laurens, Joyce Marcella. 2004. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*, Grasindo, Jakarta.
- 6) Liao, C.W.,and Lin, M.C, Study on Food Selection and Satisfaction of Passengers and Airport Staffs in Taoyuan International Airport, Vanung University, Taiwan
- 7) Pitana, I Gede dan Putu G. Gayatri. 2005. *Sosiologi Pariwisata*. Andi: Yogyakarta.
- 8) Rangkuti, Freddy (2009): *Strategi Promosi Yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*, Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.

Analisis Korelasi Pandangan Konsumen Terhadap Sosok Dian Sastro sebagai Brand Ambassador Bukalapak

Reza Ramadani Firman¹, Agung Eko Budiwaspada² dan Achmad Syarif³

^{1,2,3}Magister Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, Jl. Ganesha No.10, Lb. Siliwangi, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40132, Indonesia

rezaramadanfirman@gmail.com

Abstrak

Perkembangan dunia periklanan yang semakin maju membuat setiap *brand* diharuskan mampu menyajikan suatu daya tarik iklannya dengan memunculkan keunggulan serta ciri khas demi menarik simpati konsumen. Salah satu daya tarik iklan adalah dengan menghadirkan *brand ambassador*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pandangan konsumen terhadap sosok Dian Sastro sebagai *brand ambassador* Bukalapak melalui karakteristik *brand ambassador*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan teknis analisis data menggunakan software SPSS 16.0 *for windoww*. Penelitian menggunakan sampel responden sebanyak 116 responden dan pengumpulan data menggunakan kuesioner *online*. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan dari ke empat karakteristik brand ambassador yaitu *visibility*, *credibility*, *attraction*, dan *power*, sosok Dian Sastro sebagai *brand ambassador* memiliki daya tarik popularitas dan karakter yang kuat dan dapat merndukung indikator lainnya. Dengan demikian sosok Dian Sastro sebagai *brand ambassador* di Bukalapak ini lebih kuat dipandang responden secara faktor *Visibility* dan *Credibility* yaitu secara *likeability* (tingkat disukai) maupun dengan tingkat kesamaan dengan *personality* yang diinginkan pengguna produk atau jasa (*similarity*) menjadi ketertarikan yang dominan.

Kata kunci : *Brand Ambassador, Dian Sastro, Daya Tarik, Bukalapak.*

Daftar Pustaka

- 1) Amstrong, Gary & Philip, Kotler. (2002): *Dasar-dasar Pemasaran*. Jilid 1, Alih Bahasa Alexander Sindoro dan Benyamin Molan, Penerbit Prenhalindo, Jakarta.
- 2) Kasilo, Djito. (2008): *Komunikasi Cinta; Menembus G-Spot Konsumen Indonesia*, Kepustakaan Populer Gramedia. Jakarta.
- 3) Lee, Monle & Johnson, Carla. (2007). *Prinsip - Prinsip Pokok Periklanan Dalam Perspektif*. Global, Prenada Media. Jakarta.
- 4) Moriarty, S., Mitchell, N. & Wells, W. (2011): *Advertising*, Kencana. Jakarta.
- 5) Purnama (2003): *Pengaruh Iklan Televisi Menggunakan Background Musik Terhadap Rezall Audience (Studi kasus : Iklan Mcdonald's Terhadap Mahasiswa-mahasiswi Fakultas Ekonomi, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta)*, UII, Yogyakarta.
- 6) Ramadhan, G. (2014): *Kajian Peran Daya Tarik Visual Iklan Dan Atribut Produk Terhadap Minat Beli Konsumen*, ITB, Bandung.
- 7) Reaton, Karla. (2006): *The Relationship of Celebrity Advertisement to Consumer Attitudes and Purchase Intentions*, Research Papers June 30. Florida State University.
- 8) Rohidi, Tjejep Rohendi. 2011. *Metodologi Penelitian Seni*, CV. Cipta Prima Nusantara. Semarang.
- 9) Rossiter, John R., & Larry Percy. (1987). *Advertising and Promotion Management*. New York : McGraw-Hill International Book Co.
- 10) Schiffman, Leon G & Leslie L. Kanuk. (2008): *Consumer Behavior, International Edition*. Pearson Prentice Hall International. USA.
- 11) Shimp, T. A. (2003): *Advertising Promotion; Supplemental Aspects of Intergrated Marketing Communications, 5th ed.*, Dryden Press, Fort Worth, TX.
- 12) Suyanto, M. (2004): *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- 13) Tellis, Gerard. (1998): *Advertising and Sales Promotion Strategy*, Prentice Hall International.

Pengaruh Model Pakaian Pada *Self Esteem* Wanita Remaja

Sharon Cynthia¹, Hafiz Aziz Ahmad⁴, dan Achmad Syarief³

^{1,2,3}Magister Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, Jl. Ganesha No.10, Lb. Siliwangi, Kecamatan Coblong, Bandung 40132, Indonesia

sharoncynthia98@yahoo.com
hafiz.1023@gmail.com
asyarief.sundevils@gmail.com

Abstrak.

Self esteem merupakan pandangan keseluruhan dari individu tentang dirinya sendiri. *Self esteem* yang tinggi dapat berpengaruh pada kehidupan yang menyenangkan, dan hidup yang baik. Sebaliknya, *self esteem* yang rendah akan cenderung merasa rendah diri, tidak percaya diri, dan bahkan kehilangan inisiatif dan kebutuhan berpikir. Kementerian Kesehatan RI mencatat, prevalensi gangguan mental yang ditunjukkan dengan gejala depresi pada usia 15 tahun ke atas mencapai sekitar 14 juta orang atau 6 persen dari jumlah penduduk Indonesia. Dibanding remaja pria, remaja wanita lebih banyak mengalami kecemasan yang berhubungan dengan tubuh mereka. Penampilan merupakan salah satu faktor utama yang dapat meningkatkan *self esteem* remaja wanita. Satu hal penting yang terkait dengan penampilan dalam konteks aktualisasi diri adalah pakaian. *Self esteem* yang baik dapat meningkatkan kepribadian wanita remaja saat mereka menghadapi masalah dan mampu menghadapinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi model pakaian seperti apa yang dapat mempengaruhi *self esteem* wanita remaja dalam memilih pakaian, dan untuk mengidentifikasi model pakaian yang paling berpengaruh pada *self esteem* wanita remaja. Metode yang diterapkan pada penelitian ini adalah *mixed methods*, yang merupakan metode campuran kuantitatif dan kualitatif. Data diperoleh dari kuesioner, wawancara dan observasi. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, terdapat pengaruh signifikan antara model pakaian pada *self esteem* wanita remaja (studi pada remaja wanita Jakarta berumur 17-20 tahun yang memiliki kelas sosial menengah hingga menengah ke atas).

Kata kunci: Model Pakaian; *Self Esteem*; Wanita; Remaja

Daftar Pustaka

- 1) Santrock, J. W. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- 2) Walgito, Bimo. (2010). *Pengantar Psikolog Umum*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- 3) Carolyn Mair (2018). *Psychology of Fashion : Wellbeing in the fashion industry* (p.20-21)
- 4) Rosenberg, M., & Owens, T.J. (2001). *Low self-esteem people: A collective portrait*. In T.J. Owens. S. Stryker, & N. Goodman (Eds.), *Extending self-esteem theory and research* (pp. 40-436). New York: Cambridge University Press.
- 5) Kemenkes RI. (2013). *Riset Kesehatan Dasar; RISKESDAS*. Jakarta: Balitbang. Kemenkes RI.
- 6) Wagner, J.A., & Hollenbeck, J.R. (2010). *Organizational Behavior; Securing Competitive Advantage*. New York: Roudledge.
- 7) CALD. (2008). *Cambridge Advanced Learner's Dictionary*. Cambridge: Cambridge University Press
- 8) Barnard, M. (2007). *Fashion sebagai komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra
- 9) Troxell, Mary D. and Elaine Stone. (1981). *Fashion Merchandising*. University of Wisconsin, Madison: Gregg Division, McGraw-Hill
- 10) Rosenberg, Morris (1965). *Society and the adolescent self-image*. Princeton, NJ : Princeton University Press.
- 11) Sugandhi, Achmad. (2011). *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES.

Analisis Persepsi Konsumen Untuk Strategi Pengembangan Produk Sarung di IKM Sarung Majalaya

Irfandhani Fauzi¹, Kahfiati Kahdar², dan Slamet Riyadi³

^{1,2,3} Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, Jalan Ganesha No. 10, Bandung 40132, Indonesia

fauzi.fandhani@gmail.com

kahfiati@gmail.com

slametriyadi@fsrd.itb.ac.id

Abstrak

Industri tekstil Majalaya, Kabupaten Bandung, merupakan sentra tekstil yang disiapkan pemerintah sebagai pusat tekstil nasional guna memenuhi kebutuhan sandang. Industri ini mampu berkembang dan mengalami puncak kejayaannya pada tahun 1960-an. Saat itu, wilayah ini mampu memproduksi 40% dari total produksi kain di Indonesia. Sarung, sebagai produk utamanya, sangat populer di seluruh Indonesia serta beberapa Negara di Asia. Namun krisis yang terjadi pada tahun 1998 berdampak besar bagi industri tekstil di Majalaya. Banyak pengusaha tekstil yang terpaksa menutup tempat produksinya karena daya beli masyarakat yang menurun dan juga kenaikan bahan baku produksi. Hanya segelintir pengusaha sarung Majalaya yang masih bertahan menjalankan usahanya hingga sekarang. Di tengah usahanya untuk bertahan, permasalahan yang juga dialami pengusaha tekstil Majalaya saat ini adalah gempuran tekstil impor yang membanjiri pasar yang mengakibatkan penjualan sarung Majalaya turun drastis.

Permasalahan yang dialami industri tekstil Majalaya tersebut harus diatasi dengan tujuan untuk mengembalikan industri tekstil Majalaya sebagai penggerak ekonomi rakyat. Peran desain dalam kaitannya dengan hal ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang diminati masyarakat. Desain merupakan aspek yang penting bagi pengembangan produk, juga sebagai salah satu kriteria utama dalam proses pemilihan produk oleh pembeli. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menghasilkan produk yang diminati adalah dengan menganalisis persepsi konsumen. Hal ini dilakukan karena tujuan dari analisis persepsi konsumen adalah untuk mengetahui aspek-aspek apa saja yang mempengaruhi minat konsumen untuk membeli produk. Aspek-aspek tersebut dapat diterapkan sebagai strategi untuk pengembangan produk sarung Majalaya. Metode survey dengan menggunakan kuisioner kepada konsumen sarung Majalaya dapat dilakukan untuk mengetahui persepsi konsumen terhadap produk sarung Majalaya. Dengan menganalisis persepsi konsumen, maka produsen dapat membuat strategi desain produk sarung Majalaya yang sesuai dengan minat konsumen.

Kata kunci: desain, Majalaya, persepsi konsumen, sarung

Daftar Pustaka

- 1) 20 Juta Kodi Kain Sarung Majalaya Sulit Terjual, data diperoleh melalui internet: <https://www.pikiranrakyatonline.com>. Diunduh pada 17 November 2018.
- 2) Creswell, J. (2010): *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- 3) Dharmesta, B.S., dan Handoko, H. (1982): *Manajemen Pemasaran Analisa Perilaku Konsumen*. BPFE, Yogyakarta.
- 4) Dilibas Tekstil Impor, Penjualan Sarung Majalaya Turun Drastis, data diperoleh melalui internet: <https://www.finance.detik.com>. Diunduh pada 2 Juni 2019.
- 5) Festival Sarung Indonesia Bisa Dongkrak Promosikan UKM, data diperoleh melalui internet: <https://www.republika.co.id>. Diunduh pada 17 Maret 2019.
- 6) Geografi dan Demografi Kabupaten Bandung, data diperoleh melalui internet: <https://www.bandungkab.go.id>. Diunduh pada 20 Februari 2019.
- 7) Majalaya, Seabad Geliat Tekstil Rakyat, data diperoleh melalui internet: <https://www.kompas.com>. Diunduh pada 17 November 2018.
- 8) Oktaviani, E. (2016): *Pergeseran Motif Sarung Majalaya Periode 1930 - 2000*, Tesis Program Magister, Institut Teknologi Bandung.
- 9) Prasetyowibowo, Bagas (2001): *Manajemen Desain*. Yayasan Delapan Sepuluh, Bandung.
- 10) Williams, G.T., (1982): *Consumer Behaviour*. West Publishing Co.

Buku Pengembangan Diri sebagai Media *Art as Therapy* (Studi Kasus: Buku “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini”)

Yulianti Mayank Sari¹, Riama Maslan Sihombing², dan Irma Damajanti³

^{1,2,3}. Magister Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, Jl Ganesha No.10, Bandung, Indonesia

yuliantimygs@gmail.com

Abstrak

Bidang seni rupa dan desain tidak hanya sebatas pada aspek estetika, bila digali lebih dalam sebuah karya seni rupa dan desain memiliki manfaat pada aspek psikologis. Filsuf Alain de Botton mengatakan bahwa seni memiliki efek terapeutik dengan memanfaatkan kelemahan psikologis manusia dan menjadikannya sebagai kekuatan, yaitu *remembering, hope, sorrow, rebalancing, self-understanding, growth, dan appreciation* yang memiliki manfaat pada kesehatan mental. Buku ‘Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini’ atau disingkat ‘NKCTHI’ dijadikan studi kasus dalam menganalisis buku pengembangan diri bergambar sebagai *media art as therapy*. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan sebagai metode dalam membedah buku tersebut. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur terkait dan observasi baik *offline* maupun *online*. Studi literatur yang digunakan beracuan pada teori *Art as Therapy* oleh Alain de Botton (2013). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah teori tersebut dapat diterapkan pada buku NKCTHI. Dapat disimpulkan bahwa hasil observasi pembaca buku NKCTHI memenuhi aspek-aspek terapeutik sebagai *media art as therapy*.

Kata kunci : *art as therapy, buku pengembangan diri, desain visual*

Daftar Pustaka

- 1) Botton, Alain., dan Armstrong. 2013. *Art as Therapy*. London: Phaidon
- 2) Marchella, P. 2018. *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- 3) Sarwono, J., dan Lubis 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- 4) 6 Fakta yang Mengiringi Larisnya Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini, Penulis Fransisca Desfourina, data diperoleh melalui situs internet: <https://www.gramedia.com/blog/fakta-di-balik-larisnya-buku-nanti-kita-cerita-tentang-hari-ini-marchella-fp/#gref>. Diunduh pada tanggal 31 Oktober 2018.
- 5) *Book Review: Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini Karya Marchella FP*, Penulis Sintia Astarina, data diperoleh melalui situs internet: <https://www.sintiaastarina.com/nanti-kita-cerita-tentang-hari-ini-marchella-fp/>. Diunduh pada tanggal 1 November 2018.
- 6) Instagram Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini, data diperoleh melalui situs internet: <https://www.instagram.com/nkcthi/?hl=id> Diunduh pada tanggal 20 Januari 2019.
- 7) *Review Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini by Marchella FP*, data diperoleh melalui situs internet: <https://www.goodreads.com/book/show/42435393-nanti-kita-cerita-tentang-hari-ini> Diunduh pada tanggal 20 Juli 2019.
- 8) YouTube Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini, data diperoleh melalui situs internet: <https://www.youtube.com/channel/UC0i3VDgRlxBZIMSSNSbw-Q> Diunduh pada tanggal 20 Januari 2019.

Keputusan Bentuk Visual dalam Mendesain *Self Service* Kiosk

Rafi Ihsandiyumna¹, Andry Masri²

^{1,2} Jurusan Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Itenas, Bandung

rafi.ihsandi@gmail.com

Abstrak

Beberapa dekade terakhir terjadi perubahan yang sangat signifikan dari teknologi analog/manual menjadi teknologi digital yang menyebabkan banyak industri beradaptasi atau bahkan bertransisi pada hal tersebut. Salah satu jenis komoditas produk yang merupakan inovasi akibat perubahan ini adalah *Self-Service Technology* (SST). Saat ini industri SST di Indonesia belum terlalu banyak, namun konsepnya tetap layak untuk diteliti karena memiliki peluang untuk membawa nilai baru pada kegiatan dalam industri komersial secara umum. Tulisan ini membahas aspek-aspek penting yang berpengaruh dan perlu diperhatikan pada pengambilan keputusan visual dari desain SST. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan desain SST melalui pendekatan formalistik termasuk sebagai perangkat untuk proses analisis terhadap aspek ruang, manusia, dan bisnis. Penelitian ini menghasilkan desain produk dengan kualitas visual yang memiliki keselarasan dengan objek di sekitarnya.

Kata kunci: *inovasi, self-service technology, formalistik, keputusan bentuk visual*

Daftar Pustaka

- 1) M. L. M. C. M. James, "Emerald Article: Self-service technology adoption: comparing three technologies," *Journal of Service Marketing*, vol. 19/2, no. 0887-6045, pp. 103-113, 2005.
- 2) A. Masri, *Strategi Visual*, Yogyakarta: Jalasutra, 2010.
- 3) Design Council, "Factfinder: The Value of Design," Design Council, London, 2007.
- 4) J. D. Noblet, "Industrial Design: Reflection of a Century," Flammarion/APCI, Paris, 1993.

Analisis Keterkaitan Ragam Teknik Ukir Tatah Tembaga terhadap Kemungkinan Bentuk yang Dihasilkan dalam Pertimbangan Desain

Said F. Nasrullah¹, Andry Masri²

^{1,2}Jurusan Desain Produk Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Nasional JL. PKH Mustopha 23 Bandung

saidfaruq12@gmail.com

andrymasri@gmail.com

Abstrak

Kerajinan tembaga yang dibuat oleh para pengrajin di desa Tumang kabupaten Boyolali sudah cukup dikenal di berbagai kota pulau Jawa. Hal tersebut tidak lepas dari proses dan teknik pembuatannya yang terus dipertahankan, yaitu teknik tempa dan teknik ukir. Hasil bentuk desain dari produk kerajinan yang dibuat lebih cenderung menggunakan gaya desain tradisional, dan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembuatannya. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan bentuk design baru dengan bentuk pola ukir yang lebih sederhana dan memungkinkan waktu proses produksi yang lebih cepat dengan adanya penyederhanaan proses produksi memungkinkan menghasilkan produk dengan kuantitas lebih banyak. Metode utama penelitian yang digunakan adalah observasi langsung terhadap proses pembuatan ukiran oleh ahli ukir logam di sentra kerajinan. Hasil bentuk desain baru ini mempercepat proses produksi karena dapat dibuat tanpa melalui proses tempa.

Kata kunci: Teknik ukir logam, desain berbasis teknik ukir, karakteristik material.

Daftar Pustaka

- 1) Agus, S. (2011). Transformasi Fitur Budaya Ke Produk Desain Modern.
- 2) Desmet, A. M. (2002). *Designing Emotions. Unpublished Doctoral Dissertation*. Netherlands: TU. Delft.
- 3) Eskak, E. (2012). Eksplorasi Bambu Betung Untuk Pembuatan Lampu Hias.
- 4) Jordan, W. P. (2000). *Designing pleasurable products: An induction to new human factors*. London: Taylor & Francis.
- 5) Kurniawan, A. (2013). Kerajinan Lampu Logam. *jurnal pendidikan*.
- 6) M, A., & MartinusPasaribu, Y. (2018). *Craft dan Desain di Indonesia: Sudut Pandang Akademik Dan Pelaku*. Bandung: Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia.
- 7) Soepratno. (2000). *Mengenal Budaya Bangsa Indonesia Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa*. Semarang: Effhar & Dahara Prize.
- 8) Stefanus, & Ganang, G. (2013). Analisis Deskriptif Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kenyamanan Membaca Pemustaka. 31.
- 9) Sukijo, & Sudarmono. (1979). *Pengetahuan Teknologi Kerajinan Ukir Kayu*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan.
- 10) Wardani, Mulyanto, Kusuma, & Dewi, d. (2016, desember). Pemberdayaan Usaha Kerajinan Tembaga Melalui Pengembangan Desain Dan Pelatihan Pembukuan. *jurnal pendidikan*.

Pengembangan Kendaraan Listrik Autonomous Berdasarkan Pandangan Futuristik Michio Kaku

Fred Soritua Rudiyanto¹, Agus Sachari²

¹Program Studi Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung Jalan Ganesha Nomor 10 Bandung 40132 Indonesia

²Kelompok Penelitian Ilmu Desain dan Budaya Visual Institut Teknologi Bandung Jalan Ganesha Nomor 10 Bandung 40132 Indonesia

fredsaritua1975@gmail.com

Abstrak

Pengembangan kendaraan listrik menjadi tren yang berkembang saat ini, untuk menghadapi kemungkinan-kemungkinan berkurangnya suplai terhadap bahan bakar mineral dan tujuan untuk mengurangi emisi atau polusi dari gas buang kendaraan motor bakar. Kendaraan listrik berkembang seturut dengan perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi, teknologi semikonduktor, teknologi kimia, yang memungkinkan membangun sistem komunikasi jarak jauh dengan pengiriman dan penerimaan data secara massif, cepat, dan durasi baterai yang dapat dipakai dalam waktu yang lebih lama dan peningkatan efisiensi motor listrik.

Kendaraan listrik autonomous telah menjadi fokus pengembangan kendaraan di 2020 dan berbagai negara mulai untuk menguji jalankan sistem tersebut. Prediksi terhadap hal ini sebenarnya telah diungkapkan oleh Michio Kaku sebagai seorang fisikawan dan futuris terkenal. Sebagai Fisikawan yang mengembangkan ilmu pengetahuan dan menemukan teknologi-teknologi yang digunakan di masa mendatang, tidak diragukan bahwa Michio Kaku dapat bercerita tentang hal tersebut, seperti teknologi internet dan informasi serta teknologi yang berhubungan dengan kesehatan termasuk teknologi nano yang menurut Michio Kaku akan semakin kecil dan mudah dimiliki juga dijangkau.

Teknologi dapat dimanfaatkan menjadi sebuah produk, prediksi tersebut akan jauh lebih bermanfaat bila dikaitkan dengan pengembangan kendaraan di Indonesia, terutama bila dikaitkan dengan suasana perdesaan sebagai faktor unik, yang membedakan dengan negara lain yang fokus pada pengembangan kendaraan di perkotaan.

Kata Kunci : *Autonomous, kendaraan listrik, Michio kaku, Pandangan futuristik*

Daftar Pustaka

- 1) Aaron Knorr, E. D. (2018). *Designing for future mobility*. Vancouver: Perkins+will.
- 2) Herlihy, D. V. (2006). A short history of Bicycling. In D. V. Herlihy, *Bicycle : The History* (pp. 1-32). London: Yale University Press.
- 3) Kaku . (2009). *Presidential lecture series "the world in 2030 : how science will affect computer, medicine, jobs, our lifestyles adn welath of your nation*. New York: Queensborough Community.
- 4) Kaku, M. (2011). *Future of Phisiscs*. New York: Doubleday.
- 5) Kuen Chang, S. K. (2014). Understanding industrial design. *Oreillv*, 10.
- 6) Lantz, M. (2016). *All Tesla cars being produces now have full self-driving hardware*. Sweded: Tesla Press Information.
- 7) Organization, W. D. (2019). *Defenition of Industrial Design*. Montreal: WDO.
- 8) SAE, I. (2014). *Automated driving levels of drivings are defined in new SAE international standart J3016*. AS: Warrendale.
- 9) Wink. 2017. *Ini Penemu Mobil Listrik dan Sejarahnya*. <https://www.penemu.co/ini-penemu-mobil-listrik-dan-sejarahnya>. Diakses Pada tanggal 06 Desember 2018. Pukul 17.31

Analisis Aktifitas dalam Perancangan Sepatu untuk Kegiatan Olahraga Trial Bike

Mohamad Arif W¹, Ega Aldi Putra²

^{1,2} Jurusan Desain Produk Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Nasional JL. PKH Mustopha 23 Bandung

mawaskito@itenas.ac.id
egaaldiputra01@gmail.com

Abstrak

Komunitas trial bike adalah salah satu kelompok sosial bersepeda yang eksistensinya banyak dikenali di perkotaan. Karakteristik olahraga ekstrim ini menuntut aktivitas berkendara yang berbeda dengan kegiatan bersepeda konvensional lainnya. Pengendara harus memiliki kemampuan untuk menaklukkan beragam rintangan terjal tanpa turun dari sepeda atau menjejakkan kaki di tanah. Oleh karena itu keterampilan menjaga keseimbangan dan pengaturan kekuatan kaki adalah hal penting dalam melakukan gerakan ekstrim dan manuver yang bervariasi. Tingkat resiko cedera yang cukup tinggi akibat gerakan-gerakan ekstrim di olahraga ini menuntut kelengkapan keselamatan yang memadai, khususnya pada bagian kaki. Oleh karena itu penelitian kecil ini akan difokuskan untuk merancang produk sepatu yang memiliki karakteristik teknis dan desain yang khas, yang dapat mendukung kegiatan trial Bike tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan melakukan analisis terhadap aktivitas olahraga trial bike, kemudian dikaji melalui pendekatan kualitatif dan kajian visual terhadap kualitas hubungan antara unsur-unsur yang mempengaruhi desainnya. Di samping itu pada penelitian ini juga dikaji unsur kenyamanan yang didasari dari hasil survey pengukuran dimensi anatomi kaki para penggunanya. Melalui penelitian ini diharapkan akan didapat sebuah desain sepatu trial bike yang memiliki spesifikasi memadai dalam hal desain, kekuatan dan kenyamanannya.

Kata kunci: Trial bike, aktivitas, desain, sepatu

Daftar Pustaka

- 1) Afrizal, J. (2013, October 13). *Biomekanika Dan Olahraga*. Retrieved August 3, 2018, from Biomekanika Dan Olahraga: <http://joeniafrizal.blogspot.com/2013/10/biomekanika-dan-olahraga.html>
- 2) Ardian, A. (2014, June 13). *Bandung Bike Trial Community on Net Jabar*. Retrieved July 30, 2018, from Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=oABaa9coTwY>
- 3) Ardian, A. (2015, February 5). *Feeds Custom Shoe*. Retrieved July 30, 2018, from Instagram Andriarab: <https://www.instagram.com/p/yswjfFs16-/?taken-by=andriarab>
- 4) Batz, D. (2017, August 15). *Cycling Shoe Design Model*. Retrieved August 4, 2018, from Behance: <https://www.behance.net/gallery/55767073/Cycling-Shoe-Design-Model>
- 5) D' Warpani, E. P. (2013, February 17). *MTB Safety Riding (Part 1)*. Retrieved July 30, 2018, from Mountain Bike Tips & Trick: <https://ekoprobo.wordpress.com/2013/02/17/mtb-safety-riding-part-1/>
- 6) Djatmiko, D., & Waskito, M. A. (2013). Jurnal Online. *Pengkajian Kualitas Material Dan Kontruksi Upper Pada Proses Perancangan sepatu Olahraga Ekstrim Skateboard*, 7-15. Retrieved from Pengkajian Kualitas Material Dan Kontruksi Upper Pada Proses Perancangan sepatu Olahraga Ekstrim Skateboard.
- 7) Hasim Jaya, J. (2017). Jurnal Intra. *Kajian Antropometri dan Ergonomi Desain Meubel Pendidikan Anak Usia Dini 3-4 tahun di Silawankerto*, 451.
- 8) Hidayatullah, R. (2017). Trial Bike [Recorded by B. Community]. Bandung, Jawa Barat, Bandung.
- 9) Jovian. (2016, August 9). *Berbagai Kontruksi Sepatu Kulit : Cementing, Blake Welt, Goodyear Welt*. Retrieved August 4, 2018, from Marketplays: <https://marketplays.id/talk/thread/berbagai-konstruksi-sepatukulit-cementing-bl/326>
- 10) Kumar, D. (2015, April 3). *Product Design Portofolio 2015*. Retrieved August 4, 2018, from Behance: <https://www.behance.net/gallery/25040323/Product-Design-Portfolio-2015>
- 11) Mulaksono, S. (2014, May 12). *Ergonomi Dalam Lingkungan Kerja*. Retrieved August 3, 2018, from Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bidang Otomotif dan Elektronik Malang: <http://www.vedcmalang.com/pppcktboemlg/index.php/menuutama/mesincnc/1129-sonnym>
- 12) Reni dkk, T. (2005). Hollow wear Bermaterial Translucent Studi Kasus Alat Saji Makanan Jajanan Khas Kota Gede. *Prosiding Seminas Nasional Product Design & Development*, 7-8.

- 13) Setyowati, P. (1992). Ejournal Kemenperin. *Ujicoba Pembuatan Sol Karet Cetak Sesuai SII 0944-84 Sistem Cetak" Hand Press* , 76-82. Retrieved from Ejournal Kemenperin.
- 14) Sinaga, T. P. (2017). Pengujian Material EVA Rubber Foam Untuk Insole Sepatu Orthotic. *Tugas Akhir*, 22-23.
- 15) Situmorang, H. D. (2017, August 20). *Danny MacAskill Populerkan Sepeda Trial di Indonesia*. Retrieved July 30, 2018, from Berita satu: <http://www.beritasatu.com/lainnya/448141-danny-macaskillpopulerkansepeda-trial-di-indonesia.html>
- 16) UNPAS. (2016, February 14). *Bab I*. Retrieved July 30, 2018, from repository unpas: <http://repository.unpas.ac.id/12903/3/BAB%20I.pdf>
- 17) Waskito, M. A. (2019). Pendekatan Antropometri Kaki Orang Indonesia Pada Desain Master Shoe Last Bagi Industri Kecil dan Menengah. *Jurnal Seni Budaya Mudra*.

Petrified Wood: Karakteristik dan Aplikasinya dalam Bidang Desain Produk

Aninda Putri Andreani¹, Rahmawan Dwi Prasetya²

^{1,2} Program Studi Desain Produk, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

nindandr@gmail.com

Abstrak

Petrified wood atau lebih dikenal dengan istilah fosil kayu memiliki banyak varietas warna dengan keindahan luar biasa dan menakjubkan dari warna yang dimunculkan. Warna-warna tersebut dihasilkan dari kayu-kayu dalam proses penimbunan jutaan tahun, bahan utama kayu dimana adalah berbahan organik yang telah berubah menjadi silikat, seperti batu agate atau biasa dikenal batu akik, jasper dan opal. Keberadaan batu fosil kayu ini tersebar di wilayah-wilayah dengan hutan ratusan mil luasnya yang keberadaannya termasuk di Arizona, Nevada, Oregon, Madagaskar, Indonesia dan Brasil. Ketersediaan akan fosil kayu yang melimpah menyebabkan terciptanya sebuah industri kreatif yang mengolah khusus fosil kayu diubah menjadi produk kreatif yang memiliki nilai ekonomi. Pada industri kreatif tersebut pengolahan fosil kayu dijadikan sebuah furnitur atau dekorasi rumah, dibuat dari bongkahan utuh fosil kayu yang berukuran besar dan digabungkan dengan material lain seperti logam, dan resin.

Kata kunci : *petrified wood, fosil kayu*

Daftar Pustaka

- 1) Andianto, NE Lelana, A Ismanto. (2012). *Identifikasi Fosil Kayu dari Kali Cemoro Kabupaten Sragen, Jawa Tengah*. Prosiding Seminar Nasional Biologi, Prospektif Biologi dalam Pengelolaan Sumber Hayati. Fakultas Biologi, UGM. Yogyakarta.
- 2) Bekraf. *Opus Creative Economy Outlook 2019*. Homepage available online from <http://www.bekraf.go.id/>.
- 3) Fauziah, Susmitha. (2017). *Eksplorasi Bentuk Pada Sisa Potongan Fosil Kayu Sungkai*. e-Proceeding of Art & Design. Vol.4, No.3 Desember 2017
- 4) Indonesia National Single Window Portal. *Indonesia National Trade Repository*. Homepage online available from <http://eservice.insw.go.id/>.
- 5) Kementrian Perdagangan RI. (2009). *Studi Industri Kreatif Industri Kreatif 2009*. Departemen Perdagangan Republik Indonesia. Depdag RI, 2009.
- 6) Koesoemadinata, R.P. (2000). *Geologi Eksplorasi*. Bandung: ITB.
- 7) Mulyana, Dandan dan Asmarahman Ceng. (2010). *7 Jenis Kayu Penghasil Rupiah*. Jakarta: PT. Agromedia Pustaka.
- 8) Palgunadi, Bram. (2007). *Desain Produk 1: Desain, Desainer, dan Proyek Desain*. Bandung: Penerbit ITB.
- 9) Palmer, Douglas. (1996). *Fossils (Collins Gem)*. US: DK Publishing.

Perancangan *Lunar Smart Lamp* Untuk Memperbaiki Kualitas Tidur Dewasa Tingkat Awal

Endro Trisusanto¹, Pandansari Kusumo², Agatha Vania Ananda Pratama³

^{1,2,3}Program Studi Desain Produk, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, Indonesia

Abstrak

Tidur merupakan kegiatan rutin yang dilakukan oleh manusia. Tidur memiliki manfaat yang sangat besar untuk kesehatan dan metabolisme tubuh. Namun seringkali kualitas tidur seseorang tergolong kurang baik karena pengaruh padatnya kegiatan sehari-hari. Hal ini berpengaruh pada durasi tidur seseorang dan keberlangsungan saat tidur. Pada tahap usia dewasa awal, seseorang akan mengalami tingkat kesibukan yang sangat tinggi mulai dari urusan pekerjaan hingga rumah tangga seperti yang dialami oleh kalangan eksekutif muda. Keseharian yang tergolong mewah mulai dari kepemilikan apartemen, mobil mewah hingga kebiasaan untuk makan siang atau sekedar minum kopi di café ternama. Berdasarkan gaya hidup dan keseharian yang padat, kalangan eksekutif muda cenderung menggunakan peralatan serba praktis. Di era revolusi 4.0 ini, produk dengan *Internet of Things* mulai banyak diproduksi dengan menamakan produk tersebut sebagai smart product. Dimana smart product ini dapat memenuhi kebutuhan pengguna yang dianggap sebagai product assistant. Atas dasar permasalahan tidur yang sering dihadapi kalangan eksekutif muda dan perkembangan produk *internet of Things* di era inilah perancangan lampu tidur cerdas ini dapat mengatasi permasalahan dan ikut serta dalam perkembangan penciptaan produk cerdas untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Pemilihan gaya minimalis dan tema *smart design* pada lampu dan pemilihan warna hitam putih dengan kesan elegan diharapkan mampu menjadi solusi desain yang tepat dan dapat sebagai salah satu referensi penciptaan produk cerdas.

Kata kunci: *Tidur, Eksekutif Muda, Lampu Tidur, Internet of Things, Produk Cerdas*

Daftar Pustaka

- 1) Hall, J. E. 2015. Guyton and Hall "Textbook of Medical Physiology" e-Book. Elsevier Health Sciences. p.739
- 2) Prayitno, A. (2002). *Gangguan pola tidur pada kelompok usia lanjut dan penatalaksanaannya*. Jurnal Kedokteran Trisakti, 21(1), p.24
- 3) Harmat László, Takács Johanna, Bódizs Róbert, 2008. "Music Improves Sleep Quality in Students", Budapest.nichakorn, A. (2014). Visiting patient activity at patient room in the perspective of Thai people. Journal of ASEAN Research in Arts and Design, 1(2), 26–34.

Potensi Pengembangan Produk Kreatif Furnitur Plastik Daur Ulang Berwawasan *Eco-design* di Yogyakarta

Safa Nurilma¹, Sekartaji², Nor Jayadi³

^{1,2,3}Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Jl. Parangtritis Km. 6,5,
Yogyakarta 55001-Indonesia

Desain Produk, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Jl. Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55001-Indonesia

sekar_happy08@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab enam masalah berikut menyangkut plastik daur ulang dan kemungkinan pengembangannya lebih jauh di Yogyakarta menyangkut: pengelolaan dan pengolahan, bentuk-bentuk furnitur yang dibuat dari bahan ini, kombinasi bahan, teknik pengerjaan, warna, dan jenis-jenis plastik yang digunakan. Untuk menjawab semua masalah penelitian di atas, peneliti telah menggunakan metode analisis deskriptif (penelitian kualitatif). Temuan untuk menjawab masalah pertama menunjukkan bahwa pengumpulan sampah plastik di Yogyakarta sangat lambat. Temuan untuk menjawab masalah kedua menunjukkan bahwa bentuk furnitur paling sederhana yang akan dikembangkan masih dapat menggunakan *ecobrick* sebagai dasarnya tetapi *ecobrick* dapat dilapisi untuk membuatnya lebih menarik menggunakan *vinyl* atau kain tekstil. Kain tekstil juga dapat digunakan untuk mempromosikan tekstil tradisional seperti batik Yogyakarta dengan berbagai motif dekoratifnya. Temuan untuk menjawab masalah ketiga menunjukkan bahwa bahan lain juga dapat dikombinasikan dengan plastik daur ulang. Temuan untuk menjawab masalah keempat menunjukkan bahwa ada beberapa teknik pengerjaan yang dapat digunakan. Temuan untuk menjawab masalah kelima menunjukkan bahwa warna menarik pada furnitur plastik daur ulang dapat diwujudkan. Temuan untuk menjawab masalah keenam menunjukkan bahwa PET (*PolyEthylene Terephthalate*), PP (*PolyProphylene*), dan campuran beberapa jenis plastik dapat digunakan.

Kata kunci: limbah plastik, furnitur, daur ulang, *eco-design* (desain ramah lingkungan).



INSTITUT TEKNOLOGI DAN SAINS BANDUNG



sinarماس

Fakultas Teknik dan Desain

Diselenggarakan atas kerjasama:



Afiliasi Perguruan Tinggi

