

Grade X

3XPOSE

2023



Penulis

Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds.
Wyna Herdiana, S.T., M.Ds.
Hairunnas, S.Ds., M.MT.
Brian Kurniawan Jaya, S.Ds., M.A.

PENERBIT



Experience

the

Exposure

of

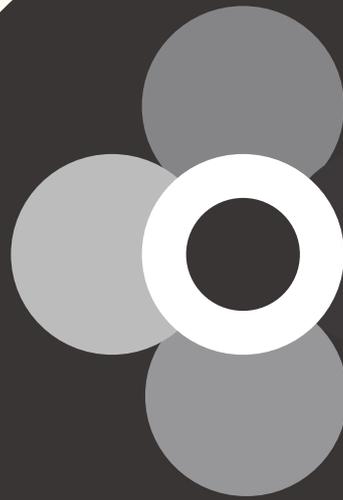
Expressions



Grade X

3XPOSE

2023



Penulis

Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds.
Wyna Herdiana, S.T., M.Ds.
Hairunnas, S.Ds., M.MT.
Brian Kurniawan Jaya, S.Ds., M.A.

PENERBIT



Experience
the
Exposure
of
Expressions



3XPOSE

Experience the Exposure of Expressions

Ukuran

21 cm x 29,7 cm

Tebal

132 halaman

Penulis

Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds.

Wyna Herdiana, S.T., M.Ds.

Hairunnas, S.Ds., M.MT.

Brian Kurniawan Jaya, S.Ds., M.A.

Pengantar

Prof. Ir. Markus Hartono, S.T., M.Sc., Ph.D., CHFP., IPM., ASEAN Eng.

Achmad Syarief, S.Sn., M.S.D., Ph.D.

ISBN

978-602-61467-7-9 (PDF)

Cetakan Pertama September 2023

Copyright ©2023

Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya

Hak cipta @2023 oleh kontributor dan editor

Hak publikasi pada Penerbit Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia

Dilarang memperbanyak, memperbanyak sebagian atau seluruh isi dari buku ini dalam bentuk apapun, tanpa izin tertulis dari penerbit.

Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia (ADPII)

Divisi Penerbit ADPII

Jl. Flores No.3, Citarum, Bandung Wetan, Kota Bandung,

Jawa Barat 40115

Dosen Desain dan Manajemen Produk

Prof. Ir. Markus Hartono, S.T., M.Sc., Ph.D., CHFP., IPM., ASEAN Eng.
Wyna Herdiana, S.T., M.Ds.
Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds.
Ir. Kresno Soelasmono, M.S.R.
Hairunnas, S.Ds., M.MT.
Brian Kurniawan Jaya, S.Ds., M.A.
Heidi Amelia Bella Cintya, S.Ds., M.Ds.
Kenny Hartanto, S.Ds.
Florentina Tiffany, S.Ds.

Desainer

Tania Kurniawan
Cynthia Melinda Wiryo
Catharina Evelyn Joy
Safina Tika Maheswari
Venessia Elsie Linaldi
Maria Nathania Nilowarso
Dave Nathaniel Nilowarso
Ameilya Seddy Wulandari
Chalid Fahryansyah Kaspandi
Sandra
Sherrine Olivia Tiara
Christopher Enrique Pradipta
Tabriza Afrania Farozdaq
Mohamad Zaki Afandi
Shafa Mutiara Dewi
Jonathan Christopher Limnord
Michael Angelo Santoso
Bartholomeus Wicakresna Halim
Salsabila Dwi Nuraini
Alma Hasna
Graciella Valentina
Priskila Nira Psthika
Kenneth Nathaniel Marciano



UBAYA
UNIVERSITAS SURABAYA



AKREDITASI
UNGGUL



**PTS TERINOVATIF
DI INDONESIA 2022**



PTS TERBAIK
DENGAN SKOR INDIKATOR KINERJA UTAMA
TERTINGGI DI INDONESIA 2022

**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA

fakultas
industri
kreatif
UNIVERSITAS SURABAYA

Program Studi Desain Produk



Terafiliasi dengan:



Table Of

- 011 | Judul Kata Pengantar
Prof. Ir. Markus Hartono, S.T., M.Sc., Ph.D., CHFP., IPM., ASEAN Eng.
- 013 | Judul Kata Pengantar
Achmad Syarief, S.Sn., M.S.D., Ph.D.
- 017 | *Community, Society, Sociology: Mahasiswa Berkreasi dalam Produk Kreatif*
Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds.
- 019 | Lah Tokang: Bersama Rattanika, Mendukung Peningkatan Hidup Suku Anak Dalam
Tania Kurniawan
- 023 | Renjana: Menyelami Cerita Wayang Melalui Tas *Trendy* dan Tradisional
Priskila Nira Psthika
- 027 | Berkiblat dengan Tenang: Kursi Lipat Haraka untuk Lansia Penuh Semangat
Chalid Fahryansyah Kaspandi
- 031 | Rubict : Inovasi Perabot Penyimpanan Modular dengan Material Limbah Plastik
Graciella Valentina
- 035 | Akses Mudah dan Inklusif: Pengembangan Halte Bus Suroboyo
Kenneth Nathaniel Marciano
- 039 | Rehat Sejenak – Membuat Taman Lebih Nyaman dan Aktif
Jonathan Christopher Limnord
- 043 | *Be Beauty & Be Happy with Product*
Wyna Herdiana S.T., M.Ds.
- 045 | Melepaskan Energi Cemas dengan Kaeri Jewelry: Perhiasan Kinetik untuk Wanita.
Cynthia Melinda Wiryo
- 049 | Enthral: Memadukan Elegansi dan Kekuatan Generasi Z
Venessia Elsie Linaldi
- 053 | *Kino Wooden Toys: Bagaimana tas Lebah Membantu Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 2- 5 Tahun.*
Maria Nathania Nilowarso
- 057 | *Furniture Reading Corner Amico: Inspirasi Tayo the Little Bus untuk Belajar yang Menyenangkan*
Salsabila Dwi Nuraini

Contents

- 061 | Tingkatkan Kreativitas Anak saat Bepergian dengan Little Pal
Alma Hasna
- 065 | Adaptasi Budaya Material Dalam Desain Produk
Hairunnas, S.Ds., M.MT.
- 067 | AIRERA : Piring Makanan Mengadaptasi Pincuk
Christoper Enrique
- 071 | Mudah dan Nyaman Berbelanja di Pasar Tradisional dengan Trodis
Shafa Mutiara Dewi
- 075 | Neos: *Hands Free Sneakers* Berbahan Selulosa Kelapa Sawit.
Sherrine Olivia Tiara Wiguna
- 079 | Kopi, Karya, dan Kenyamanan: Keajaiban By Nara di *Café*
Dave Nathaniel Nilowarso
- 083 | Melona Set: Eksplorasi Kreatif di Rumah dengan *Furniture Cork*
Safina Tika Maheswari
- 087 | Inovasi Berkelanjutan: TALA, Furnitur Daur Ulang dari Kelapa Sawit
Tabriza Afrania Farozdaq
- 091 | Bagaimana Cara Menjadi Si “Pengguna”?
Brian Kurniawan Jaya, S.Ds., M.A.
- 093 | Kerja? Bisa Di Mana Saja, Kok!
Izi Bag: Solusi Efisien untuk Para Pekerja *Mobile*
Sandra
- 097 | Skol: Tas Sekolah yang Mampu Menjaga Postur Tubuh
Catharina Evelyn Joy
- 101 | Rumah Kucing yang Menyenangkan dan Fungsional dengan PuffyPaw
Ameilya Seddy Wulandari
- 105 | Tas Olympians Pantheon Zero: Solusi Gaya Hidup Modern Pekerja *Mobile*
Mohamad Zaki Afandi
- 109 | Mengintip Kendaraan Masa Depan: VARANIS, *City Car* Listrik Terinspirasi Komodo
Michael Angelo Santoso



**Prof. Ir. Markus Hartono,
S.T., M.Sc., Ph.D.,
CHFP., IPM.,
ASEAN Eng.**

Hi, Creative People!

Explaining the Unexplainable

Suatu pendekatan untuk menegaskan interaksi yang lebih ergonomis antara *users* dan *objects*. Kali ini, program Desain dan Manajemen Produk, Fakultas Industri Kreatif Universitas Surabaya (DMP FIK Ubaya) mempersembahkan *Graduation Exhibition (GradeX)*.

Dengan tema **3XPOSE** yang meng-*expose* tiga kata kunci - *experience, exposure, and expression*, sebuah inisiatif untuk mengungkapkan ekspresi dan kreativitas dalam bentuk karya/tugas akhir mahasiswa yang lebih dekat dengan *stakeholders*. Untuk meningkatkan *friendliness* dengan para penikmat produk, GradeX saat ini juga didukung oleh rangkaian *workshop, performance, dan talkshow* terkait *product design*. Semoga ke depan, pemahaman *fitting the products to the users* semakin terasah! **Vivat academia!**



Memasyarakatkan Desain Produk untuk

Atas nama Forum Program Studi Desain Produk Indonesia, saya mengucapkan selamat dan apresiasi yang tinggi atas terselenggaranya GradeX edisi semester Genap 2022-2023, sebuah gelaran pameran produk karya Tugas Akhir mahasiswa program Desain dan Manajemen Produk Universitas Surabaya. Gelaran eksibisi ini menunjukkan bahwa sebagai bagian dari keluarga besar Forum Program Studi Desain Produk Indonesia, program Desain dan Manajemen Produk Universitas Surabaya senantiasa berupaya untuk beradaptasi dan terbuka dengan berbagai perubahan, situasi dan kondisi yang berkembang dalam masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat Surabaya dan Jawa Timur.

Dalam gelaran eksibisi GradeX, program Desain dan Manajemen Produk Universitas Surabaya merangkul masyarakat untuk lebih mengenal profesi dan keilmuan desain produk sebagai salah satu pilar utama tumbuhnya industri kreatif di Indonesia. Setelah kevakuman ruang-waktu-aktivitas eksibisi yang cukup panjang akibat pandemi covid-19, kehadiran gelaran GradeX Universitas Surabaya menjadi oase visual untuk diseminasi karya desain secara terbuka bagi masyarakat.

Masa Depan yang Lebih Kreatif

Karya yang dihadirkan merupakan hasil proses Tugas Akhir yang sarat dengan unjuk wawasan kreatif, pengetahuan estetik, dan keterampilan teknis merancang produk. Oleh karenanya, gelaran Gradex Universitas Surabaya memperlihatkan bahwa hasil pembelajaran desain produk sangatlah relevan untuk menjawab tantangan daya saing ekonomi bangsa melalui beragam tawaran solusi kreatif yang tidak hanya estetik dan fungsional namun juga bermanfaat, bernilai, dan sesuai dengan permasalahan masyarakat Indonesia. Melalui gelaran Gradex Universitas Surabaya, tersemat keluhuran ilmu desain produk sebagai salah satu pilar industri kreatif Indonesia.

Inilah pilar yang diharapkan menjadi elemen pengubah kekuatan daya saing industri nasional Indonesia masa kini dan nanti.

“**Design creates Culture**
Culture shapes Values
Values determine the Future.”

- Robert L Peters

Achmad Syarief, S.Sn., M.S.D., Ph.D.

Ketua Forum Prodi Desain Produk Indonesia (terafiliasi ADPII)
Ketua KK Manusia dan Desain Produk Industri, FSRD ITB

EXPERIENCE

THE

EXPOSURE

OF

EXPRESSIONS

3XPOSE

3XPOSE, akronim dari *Experience, Exposure, Expression* merupakan pameran desain produk yang bertujuan untuk menonjolkan kreativitas dan semangat yang hadir dalam setiap karya yang dipamerkan. Setiap produk yang ditampilkan dalam **3XPOSE** merupakan bagian dari ekspresi desainer yang dicurahkan menjadi sebuah karya desain produk. Semua produk yang ada melambangkan proses pemikiran, pengungkapan, dan aspirasi desainer untuk memecahkan masalah dan berfokus pada desain yang berpusat pada manusia (*Human-Centered Design*).

Community, Society, Sociology:

Mahasiswa Berkreasi dalam Produk Kreatif

Para mahasiswa memiliki peran penting dalam masyarakat, baik dalam menciptakan produk inovatif maupun mempengaruhi dinamika sosial dan sosiologi. Melalui kreativitas dan semangat berinovasi, mereka mampu menghadirkan solusi yang bermanfaat bagi masyarakat. Tania Kurniawan, dengan produk jam tangan, mencerminkan keinginannya untuk menghadirkan fungsionalitas dan gaya bagi para pengguna. Produknya tidak hanya menjadi alat untuk melihat waktu, tetapi juga mencerminkan identitas dan gaya hidup. Dengan begitu, ia berperan sebagai agen sosialisasi yang membawa perubahan gaya hidup di tengah masyarakat.

Priskila Nira Psthika dengan set produk tas, dompet, cardholder, grocery bag, dan pouch memberikan solusi dalam menyelaraskan kebutuhan sehari-hari dengan tampilan modis dan ramah lingkungan. Upayanya mengurangi penggunaan plastik sekali pakai dan mengajak masyarakat untuk berkontribusi dalam pelestarian lingkungan. Sedangkan Chalid Fahryansyah Kaspandi, dengan produk kursi lipat untuk keperluan shalat, berusaha memfasilitasi aktivitas ibadah masyarakat dengan lebih nyaman dan praktis. Produknya mencerminkan rasa sosial dan rasa tanggung jawabnya untuk membantu dan memudahkan masyarakat dalam menjalankan ibadah.

Graciella Valentina dengan produk set storage menunjukkan kesadaran akan permasalahan ruang dan penyimpanan yang terjadi dalam masyarakat. Produknya membantu menciptakan lingkungan yang lebih teratur dan efisien, serta mempengaruhi cara masyarakat mengorganisasi barang-barang mereka. Kenneth Nathaniel Marciano dengan produk maket halte bus membantu dalam perencanaan dan pemahaman masyarakat mengenai transportasi umum. Produknya berperan dalam mengedukasi dan membangun kesadaran akan pentingnya sistem transportasi yang baik dan berkelanjutan. Serta Jonathan Christopher Limnord dengan produk maket furnitur taman mencerminkan keinginannya untuk menciptakan ruang publik yang nyaman dan estetis bagi masyarakat. Produknya berperan dalam membangun kebersamaan dan interaksi sosial di ruang terbuka.

Secara keseluruhan, inisiatif dan karya para mahasiswa ini memiliki dampak positif dalam membentuk komunitas yang lebih berdaya, masyarakat yang lebih peduli lingkungan, serta menciptakan interaksi sosial yang lebih harmonis. Kreasi mereka menjadi bukti bahwa mahasiswa berperan penting dalam menciptakan perubahan dan memajukan masyarakat melalui produk kreatif dan inovatif.

Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds.



Lah Tokang:

Bersama **Rattanika**,
Mendukung Peningkatan Hidup Suku Anak Dalam

Rattanika adalah brand produk *lifestyle* yang mengusung pelestarian rotan, salah satu komoditas hutan utama di Indonesia. **Rattanika** berprinsip untuk menggunakan bahan baku rotan dalam setiap produknya. Koleksi produk pertama Rattanika terdiri dari 5 jam tangan, dengan 3 jam analog dan 2 jam digital. Keistimewaan jam tangan ini terletak pada *case* jam yang terbuat dari biokomposit serat selulosa rotan dari olahan limbah kulit rotan. Penambahan kain wastra Indonesia yakni kain tenun sebagai strap jam tangan, semakin mempercantik produk Rattanika.

Desainer:

Tania Kurniawan

Dosen Pembimbing:

Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds.
Hairunnas, S.Ds., M.MT.

Nomor Pendaftaran Desain Industri:

A00202303018



Perancangan produk jam tangan ini juga memiliki misi sosial untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat **Suku Anak Dalam** atau **Orang Rimba** yang tinggal di area Taman Nasional Bukit Duabelas, Provinsi Jambi.

Dengan pembelian produk jam tangan **Rattanika**, konsumen turut berpartisipasi dalam misi **Lah Tokang**: 3 misi peningkatan kualitas hidup Suku Anak Dalam di bidang pendidikan, teknologi, dan reboisasi hutan.



Biografi



Tania Kurniawan, atau Tania, adalah mahasiswa asal Malang yang memiliki minat dalam menerapkan desain dalam seni kriya. Ia tertarik pada isu *sustainability* dalam desain produk. Ketertarikannya terhadap sumber daya alam Indonesia yang melimpah dan banyaknya pengrajin rotan di daerah asalnya, Malang, mendorong Tania untuk mendalami pemanfaatan rotan lebih lanjut dalam Tugas Akhirnya.

 [@bernadettania](https://www.instagram.com/bernadettania)



Spesifikasi

| | |
|----------------------------|--------------------|
| Jam tangan analog Halomnio | : 37 x 15 x 250 mm |
| Jam tangan analog Aning | : 35 x 12 x 250 mm |
| Jam tangan analog Ampu | : 38 x 15 x 250 mm |
| Jam tangan digital Berajau | : 41 x 12 x 200 mm |
| Jam tangan digital Bontai | : 31 x 12 x 200 mm |

Renjana:

Menyelami Cerita **Wayang**
Melalui Tas *Trendy* dan Tradisional

Desainer

Priskila Nira Psthika

Dosen Pembimbing

Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds.
Brian Kurniawan Jaya, S.Ds., M.A.

Nomor Pendaftaran Desain Industri:

A00202303019



Salah satu dampak negatif globalisasi adalah menurunnya rasa nasionalisme terhadap budaya dalam negeri. Namun, cerita wayang sebagai sastra tradisional masih tetap populer di masyarakat. Mengambil inspirasi dari permasalahan tersebut, hadirlah *brand Renjana*. Brand ini menawarkan produk penunjang penampilan dengan tema tradisional, khususnya mengangkat cerita wayang Rama dan Shinta.



Renjana menciptakan set tas dengan desain *trendy shoulder bag* 2020 dan ditargetkan untuk perempuan usia 18-24 tahun. Motif yang diusung diilhami oleh gabungan motif batik truntum dan cerita dari tokoh Rama, Shinta, dan Rahwana. Hasilnya adalah motif unik Renjana, yang menyimpan arti harapan untuk selalu memperjuangkan, setia, dan percaya kepada pasangan, meskipun dihadapkan pada berbagai kesulitan.

Set tas **Renjana** terdiri dari *shoulder bag, pouch, tas belanja, card holder, dan dompet*, yang semuanya mempesona dengan nuansa tradisional dan memperkaya kisah budaya Indonesia.

Spesifikasi

| | |
|---------------------|--------------------|
| <i>Shoulder Bag</i> | : 23,5 x 7 x 21 cm |
| <i>Pouch</i> | : 11 x 4 x 8,5 cm |
| Tas belanja | : 28 x 5 x 37 cm |
| Dompet | : 12,5 x 2 x 10 cm |
| <i>Card Holder</i> | : 8 x 11 cm |





Biografi



Priskila Nira, seorang mahasiswa berusia 22 tahun, telah memiliki ketertarikan pada desain kreatif sejak ia masih duduk di bangku sekolah. Ia tertarik pada dunia aksesoris penampilan, terutama tas, karena dianggap mampu mengembangkan kemampuannya dalam bidang kreatif. Kepiawaiannya dalam berkreasi dan minatnya yang tulus pada aksesoris tas memotivasi Priskila untuk menciptakan karya-karya kreatif yang menarik dan berkesan. Melalui perjalanan kreatifnya, Priskila Nira berharap dapat memberikan kontribusi positif dalam industri aksesoris dan membawa sentuhan unik serta inspirasi dalam dunia tas.

 [@priskila_nira](https://www.instagram.com/priskila_nira)

Berkiblat dengan Tenang:

Kursi Lipat **Haraka** untuk Lansia Penuh Semangat

Tulang manusia memiliki kemampuan untuk beregenerasi dengan cepat ketika masih muda dan aktif. Namun, seiring bertambahnya usia, tulang menjadi lebih rapuh dan kepadatannya berkurang. Sebagian besar orang lanjut usia di atas 60 tahun mengalami pengapuran sendi sebesar 10–30%. Akibatnya, banyak orang lanjut usia yang mengalami nyeri sendi, terutama karena osteoarthritis yang membuat lebih dari satu sendi terasa sakit.

Kondisi ini bisa membatasi berbagai aktivitas orang lanjut usia, termasuk shalat. Bagi lansia yang memiliki masalah tulang dan sendi yang mempengaruhi pergerakan saat shalat, mereka diizinkan untuk melaksanakan shalat dalam posisi duduk. Meskipun memiliki keterbatasan, semangat lansia untuk beribadah tetap tinggi, dan mereka berusaha hadir di masjid dengan kemampuan yang dimilikinya.



Inilah kenapa **Haraka**, sebuah *brand* produk kursi lipat, hadir untuk membantu lansia yang mengalami masalah sendi agar bisa melaksanakan shalat di masjid dengan lebih nyaman. Kursi lipat ini memiliki konsep mekanisme yang memudahkan lansia saat melipat kursi setelah shalat. Hanya dengan tiga langkah sederhana, yaitu pegang, injak, dan tarik, kursi lipat tersebut bisa dilipat dengan mudah.

Dengan mekanisme kursi lipat yang mudah ini, lansia tidak perlu melakukan banyak gerakan yang bisa menambah rasa nyeri pada sendi ketika melipat kursi setelah shalat, baik di masjid maupun di rumah. Fitur penyangga juga membantu lansia saat berjalan, memberikan kenyamanan ekstra untuk aktivitas sehari-hari mereka.

Spesifikasi

Saat dilipat: 10 x 36 x 96 cm

Saat tidak dilipat: 48 x 36 x 68 cm

Nomor Pendaftaran Desain Industri:

A00202302913

Desainer:

Chalid Fahryansyah Kaspandi

Dosen Pembimbing:

Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds.

Hairunnas, S.Ds., M.MT.







Biografi



Chalid lahir dan tumbuh di kota kecil Mojokerto. Sejak masa kecil, dia telah menunjukkan minat besar dalam seni. Ketertarikannya pada bidang ini menginspirasi untuk mengejar pendidikan dalam desain produk. Imajinasinya yang kaya telah menjadi aset berharga dalam proses merancang berbagai produk serta menciptakan karya kreatif dalam bentuk digital.

 [@chalidryan](https://www.instagram.com/chalidryan)



Rubict:

Inovasi Perabot Penyimpanan Modular dengan Material **Limbah Plastik**

Sampah plastik telah menjadi salah satu permasalahan lingkungan yang sering dikeluhkan oleh masyarakat. Namun, furnitur berbahan dasar plastik daur ulang hadir sebagai inovasi untuk mengurangi limbah dan menjaga kelestarian lingkungan. Produksi furnitur ini tidak menghasilkan banyak limbah dan tidak memperburuk kerusakan lingkungan, sehingga menjadi pilihan yang ramah lingkungan.

Dalam konteks ini, *brand* **RUBICT** lahir sebagai solusi bagi konsumen yang peduli dengan lingkungan dan ingin berhemat dalam membeli perabot. **RUBICT** merupakan *brand* perabot daur ulang dengan konsep modular furnitur, menggunakan 100% material plastik daur ulang sebagai ciri khasnya. Dengan pendekatan ini, **RUBICT** berharap dapat membantu mengatasi permasalahan sampah plastik sambil memberikan fleksibilitas bagi pengguna dalam menciptakan kombinasi furnitur yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya ruangnya.





Desainer

Graciella Valentina

Dosen Pembimbing

Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds.
Hairunnas, S.Ds., M.MT.

Spesifikasi

41,5 x 40 x 40 cm

Nomor Pendaftaran Desain Industri

A00202302996





Biografi



Graciella, seorang desainer muda yang selalu tertarik dengan solusi-solusi ramah lingkungan dan ingin berkontribusi dalam mengatasi permasalahan sampah plastik yang tengah menjadi isu besar. Dengan semangat itu, Graciella memutuskan untuk menciptakan sebuah produk furnitur multifungsi menggunakan 100% material daur ulang. Melalui produk tersebut, ia berharap dapat memberikan inspirasi kepada masyarakat untuk lebih peduli terhadap lingkungan.

 [@gracevallentina](https://www.instagram.com/gracevallentina)

Akses Mudah dan Inklusif:

Pengembangan Halte Bus Suroboyo

Desainer:

Kenneth Nathaniel Marciano

Dosen Pembimbing:

Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds.

Hairunnas, S.Ds., M.MT.



Halte Bus Suroboyo merupakan pengembangan halte bus dengan pendekatan desain inklusif, memastikan bahwa semua kalangan pengguna dapat dengan mudah mengaksesnya. Akses masuk yang mudah menjadi salah satu aspek desain inklusif yang diperhatikan, sehingga halte dapat digunakan dengan nyaman.

Fasilitas yang lengkap tersedia, termasuk area khusus untuk pengguna disabilitas dan *guiding block* yang memenuhi standar. Hal ini memastikan bahwa semua pengguna transportasi umum dapat dengan mudah menggunakan halte bus. Papan informasi digital memberikan kemudahan bagi para pengguna untuk mengetahui jadwal dan estimasi kedatangan bus berikutnya.

Spesifikasi

Halte: 600 x 300 x 300 cm

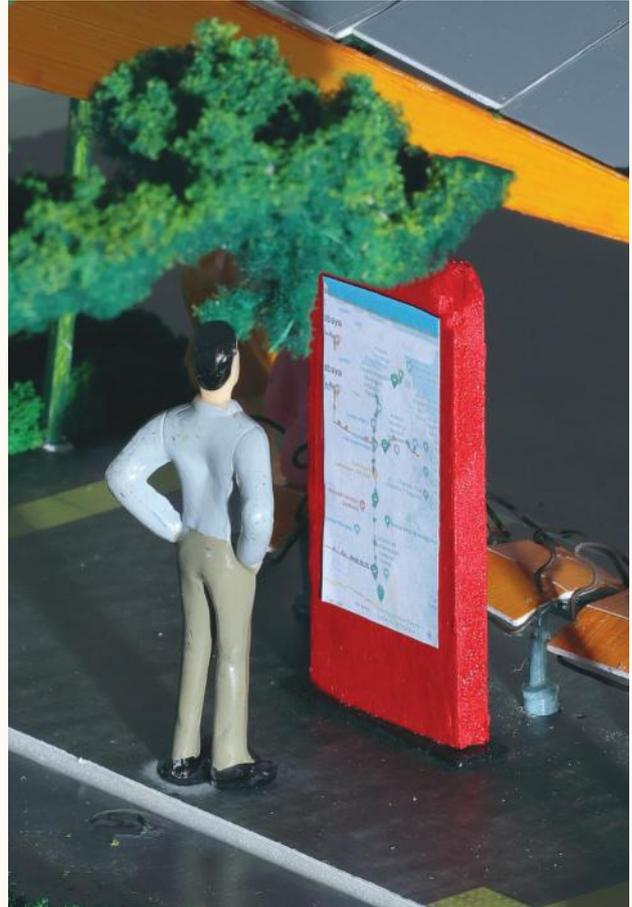
Kursi: 50 x 45 x 150 cm

Papan Informasi: 90 x 15 x 195 cm



Inovasi yang diterapkan pada halte ini meliputi *inter-locking* pada lantai halte dan *retractable roof*. *Inter-locking* memudahkan penempatan kursi halte agar sesuai standar dan nyaman digunakan. Pengunci yang aman juga memastikan kursi tetap tertata dengan baik. *Retractable roof* merupakan atap yang dapat dikeluarkan ketika bus berhenti, melindungi pengguna dari sinar matahari dan hujan. Setelah bus berangkat, atap tersebut akan otomatis masuk kembali.

Dengan desain inklusif dan fasilitas lengkap, **Halte Bus Suroboyo** memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi semua pengguna transportasi umum.

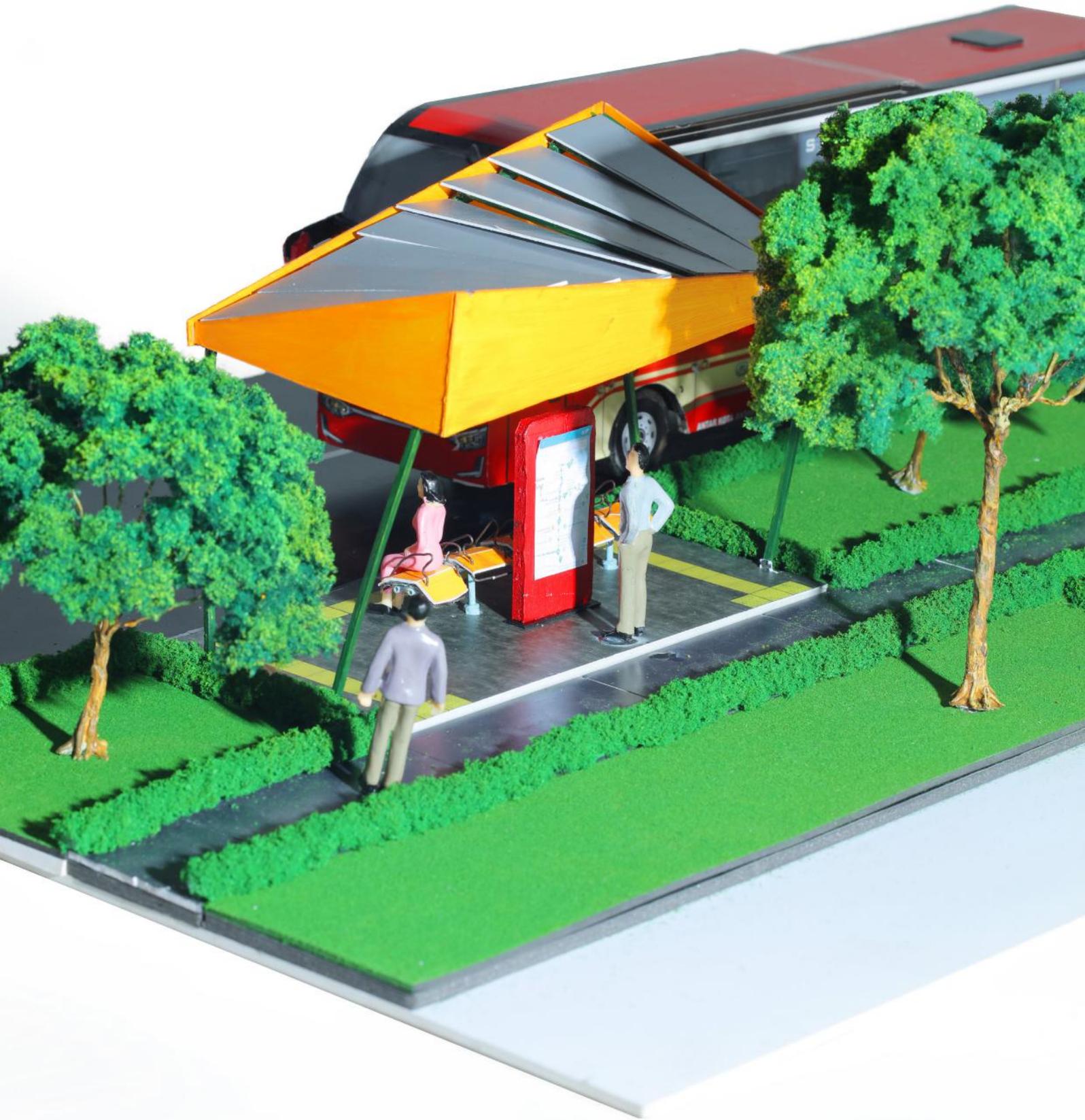


Biografi



Sup! My name is Ken, I'm an art student majoring in Product Design. Since i was a kid i've always been interested in making arts and crafts in class or at home. Curiosity and admiring to learn new things has been one of my strength in learning about this world. If you have any thoughts i'll be happy to talk about it.

 [@kenmarcn](https://www.instagram.com/kenmarcn)



Rehat Sejenak

Membuat Taman Lebih Nyaman dan Aktif

Ruang publik adalah tempat berkumpulnya banyak orang untuk beraktivitas bersama, oleh karena itu, *public furniture* yang dirancang harus memperhatikan aspek kenyamanan, keselamatan, dan keamanan. Di taman Nginden Intan, hadirlah *set public furniture* bernama "**Rehat Sejenak**" yang menghadirkan berbagai pilihan fasilitas untuk memfasilitasi beragam aktivitas pengunjung.

Desainer:

Jonathan Christopher Limnord

Dosen Pembimbing:

Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds.

Hairunnas, S.Ds., M.MT.

Nomor Pendaftaran Hak Cipta:

EC00202362904

Set ini terdiri dari beberapa elemen, termasuk bangku interaksi sosial untuk kelompok yang ingin duduk dan berbicara dengan nyaman. Bangku duduk santai dilengkapi dengan *arm rest* untuk memberikan relaksasi ekstra. Ada juga spot foto yang menarik, menjadi tempat favorit bagi para pengunjung yang ingin mengabadikan momen mereka di taman. Sementara *pull up bar* dan jungkat-jungkit menawarkan kesempatan bagi para pengunjung untuk bermain dan berolahraga.



Dengan menggunakan kombinasi semen dan besi sebagai material utama, produk ini tahan cuaca dan awet di taman kota. Keamanan juga diperhatikan dengan desain yang bebas dari sudut tajam yang berbahaya.

Rehat Sejenak hadir sebagai solusi *public furniture* yang beragam, menjadikan taman Nginden Intan sebagai tempat yang lebih nyaman, aktif, dan menyenangkan bagi semua pengunjungnya.

Spesifikasi

Bangku Interaksi Sosial:
200 x 230 x 130 cm

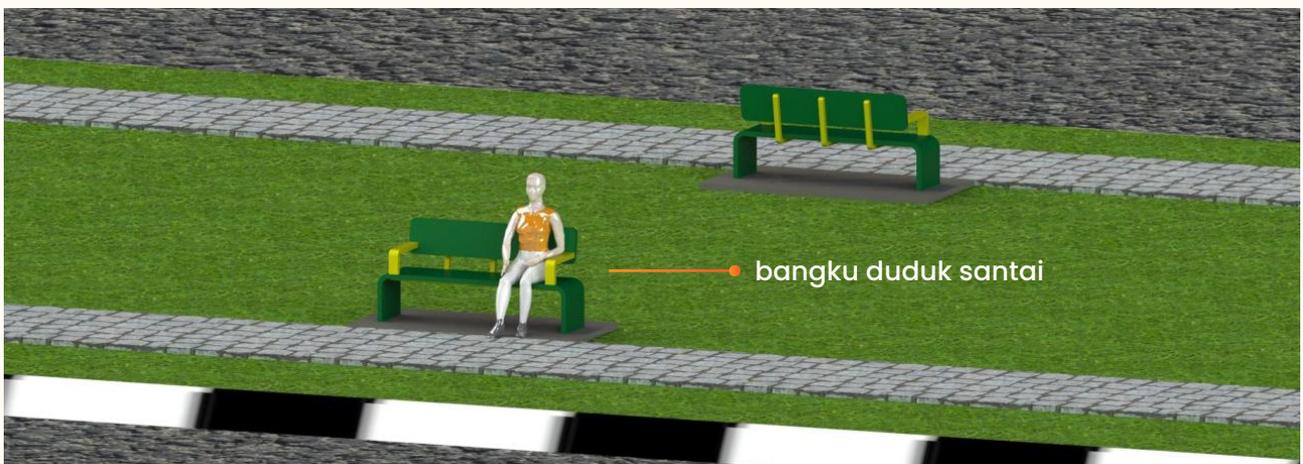
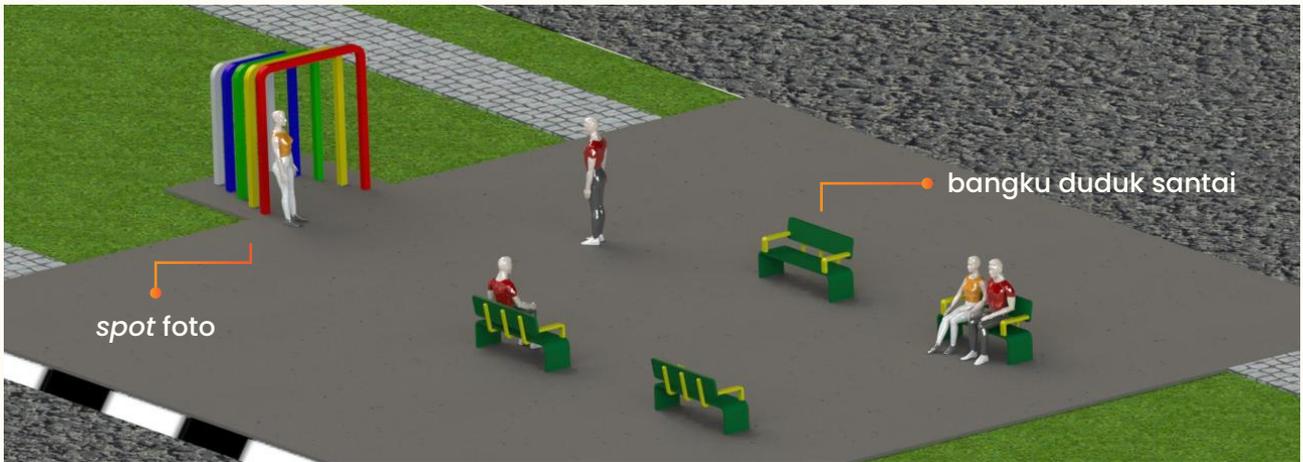
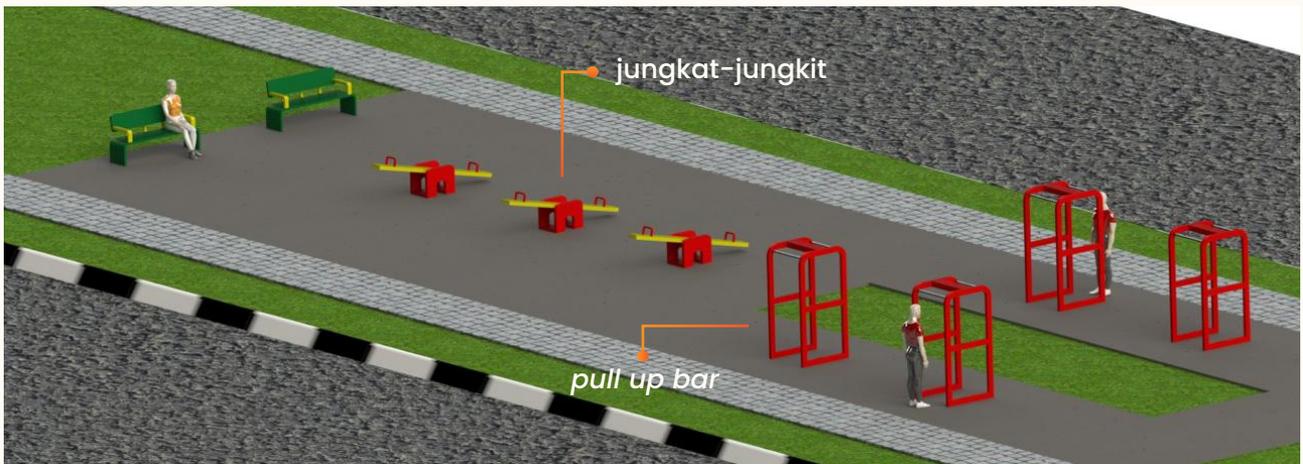
Bangku Duduk Santai:
165 x 80 x 40 cm

Spot Foto: 180 x 210 x 170 cm

Pull Up Bar: 100 x 230 x 92 cm

Jungkat-jungkit: 250 x 50 x 55 cm







Biografi



Jonathan, seorang mahasiswa Desain Produk yang mengagumi keindahan dan potensi industri kreatif. Baginya, dunia desain adalah bidang yang luas dan menarik untuk dieksplorasi. Selama kuliah, ia telah banyak belajar, namun ia menyadari bahwa ada begitu banyak hal yang masih harus dipelajari. Jonathan memiliki tekad yang kuat untuk terus mengasah keterampilannya dalam desain agar karyanya bisa dinikmati dan diapresiasi oleh banyak orang. Ia yakin bahwa dengan dedikasi dan kerja keras, ia akan mencapai kesuksesan dalam dunia desain yang ia cintai.

 [@jonathan.limnord](https://www.instagram.com/jonathan.limnord)

Be Beauty & Be Happy with Product

Karya mahasiswa dalam menciptakan produk yang tidak hanya estetis tetapi juga memiliki manfaat bagi penggunanya serta dapat menciptakan pengalaman baru yang menyenangkan. Sebuah desain tidak hanya sebuah proses untuk menyelesaikan masalah tetapi juga memperhatikan unsur yang mempengaruhi motivasi, emosi serta dapat menyatu dengan penggunanya. Desain juga harus dapat menghadirkan pesan yang ingin disampaikan oleh desainer kepada pengguna, membuat sebuah desain tidak hanya harus terhubung secara emosional, menarik, menyentuh hati tetapi juga harus dapat memberikan rasa istimewa yang berujung pada rasa bahagia saat menggunakannya. Hal ini kemudian oleh mahasiswa diwujudkan dalam beberapa karya desain yang tidak hanya menarik secara tampilan tetapi juga dapat menciptakan interaksi yang kemudian memunculkan rasa yang menyentuh emosi penggunanya.

Women jewelry set with kinetic motion as channel for anxiety symptoms merupakan konsep desain dari perhiasan yang dibuat oleh Cynthia Melinda, perhiasan ini tidak hanya sebagai penghias tubuh tetapi juga berfungsi sebagai media penyalur kecemasan dengan mekanisme *kinetic motion*. Karya perhiasan berbeda juga dirancang oleh Venessia Elsie yang menghadirkan perhiasan dengan mekanisme *changeable part* yaitu perhiasan yang dapat dipasang-pasangkan (*mix and match*) untuk generasi Z yang memiliki sifat *modern*, independen, anggun dan percaya diri.

Penciptaan karya yang tidak hanya difungsikan sebagai sarana pembelajaran anak tetapi juga sebagai sarana permainan bagi anak dirancang oleh Maria Nathania dengan merancang permainan menggunakan konsep *Montessori Playful Game Set*, dimana set permainan ini terdiri dari beberapa komponen permainan anak yang mengajak bermain sekaligus belajar. Karya lain dibuat oleh Salsabila Dwi yaitu perancangan reading corner yang dapat meningkatkan minat baca anak yang saat ini mulai kurang diminati oleh anak akibat banyak bermain *gadget*. Karya Alma Hasna merancang tas yang terdapat mainan didalamnya sebagai hiburan untuk anak saat berpergian agar anak tidak rewel dan merasa jenuh, mainan ini dibuat menarik sekaligus bersifat edukatif.

Semoga beberapa karya mahasiswa berikut dapat menginspirasi dan memberikan solusi bagi pemikiran kreatif serta memenuhi harapan bagi penggunaanya.

***Be beauty
& be happy!***

Wyna Herdiana, S.T., M.Ds.

Melepaskan Energi Cemas dengan Kaeri Jewelry:

Perhiasan Kinetik untuk Wanita.



Desainer:

Cynthia Melinda Wiryo

Dosen Pembimbing:

Wyna Herdiana, S.T., M.Ds.
Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds.

Nomor Pendaftaran Desain Industri:

A00202303039

Wanita cenderung mengalami kecemasan dua kali lebih sering daripada pria, dikarenakan faktor - faktor sensitivitas wanita, faktor reproduksi, dan faktor sosial. Salah satu gejala fisik dari kecemasan adalah *fidgeting*, yaitu gerakan gelisah atau gugup. *Fidgeting* dapat menjadi cara seseorang dengan kecemasan untuk menyalurkan energi berlebih, mengalihkan fokus dari sumber kecemasan, atau bahkan membantu mengembalikan konsentrasi.

Kaeri Jewelry adalah sebuah *brand* produk perhiasan wanita yang memiliki ciri khas mekanisme kinetik pada produknya. Mekanisme kinetik ini memiliki tujuan khusus sebagai sarana untuk mengatasi kecemasan. Pengguna dapat bermain dengan ornamen - ornamen pada perhiasan, sehingga *fidgeting* menjadi cara untuk melepaskan energi berlebih dari perasaan cemas yang dirasakan. Dengan demikian, **Kaeri Jewelry** menjadi media "pelampiasan" bagi pengguna untuk mengatasi kecemasan.

Spesifikasi

Kalung : 42 cm, bandul = 10 cm
Gelang : D = 6 cm, lingkar = 22 cm
Cincin : D = 1,8 cm, ornamen = 0,8 x 3 cm





Meskipun fokus pada fungsi khusus untuk kecemasan, produk perhiasan **Kaeri** tetap menjunjung tinggi aspek estetika. Desain produk **Kaeri** terinspirasi oleh konsep *Twilight Garden* yang diprediksi sebagai tren mode tahun 2023-2024 oleh *Worth Global Style Network (WGSN)*.

Set Perhiasan dari **Kaeri Jewelry** terdiri dari kalung, gelang, dan cincin, yang cocok untuk wanita yang mengalami kecemasan atau memiliki kebiasaan *fidgeting*, serta mereka yang peduli dengan penampilan atau tertarik dengan dunia mode. **Kaeri Jewelry** hadir dengan menggabungkan keindahan, fungsi, dan perhatian terhadap kesehatan mental penggunanya.



Biografi



Cynthia adalah seorang desainer muda yang selalu mencoba hal-hal baru guna memperluas wawasan dan imajinasinya dalam dunia desain. Salah satu bidang yang membuatnya tertarik adalah perhiasan, karena di dalamnya ia dapat mengeksplorasi desain dengan penuh kreativitas dan fungsi yang luas. Selain itu, Cynthia juga telah mengasah *skill* lainnya, seperti *3D modeling*, ilustrasi, dan *digital branding*, yang semuanya sesuai dengan minat dan ketertarikannya. Kombinasi dari berbagai keterampilan ini memungkinkannya untuk menciptakan karya-karya yang inovatif dan menginspirasi.

 [@flocynthia](https://www.instagram.com/flocynthia)

Enthral:

Memadukan Elegansi dan Kekuatan Generasi Z

Desainer:

Venessia Elsie Linaldi

Dosen Pembimbing:

Wyna Herdiana, S.T., M.Ds.
Brian Kurniawan Jaya, S.Ds., M.A.

**Nomor Pendaftaran
Desain Industri:**

A00202303040



Enthrall adalah koleksi perhiasan perak eksklusif yang mencakup kalung, gelang, anting bulat, anting tusuk, *earring jacket*, dan liontin. Setiap komponen memiliki manik-manik mutiara air tawar dan zirkonia kubik yang indah. Desainnya menarik dan fungsional dengan mekanisme modular, memungkinkan pengguna untuk *mix and match* sesuai keinginan. Inspirasi dari Generasi Z memberikan sentuhan individualistis, kreatif, dan inovatif.

Perhiasan ini memadukan elegansi dan kekuatan, mengekspresikan perempuan modern yang independen, percaya diri, dan *stylish*. Garis-garis yang dinamis pada desainnya mencerminkan pergerakan dan semangat pemberdayaan. **Enthrall** menghadirkan kesan personalisasi yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z yang unik.



Spesifikasi

| | |
|-----------------------|-----------------|
| Liontin 1 | : 3,5 cm x 1 cm |
| Anting Lingkar | : D 1,8 cm |
| Anting Tusuk | : D 0,8 cm |
| Kalung | : 48 cm |
| Gelang | : 26 cm |
| Liontin 2 | : D 1,8 cm |
| <i>Earring Jacket</i> | : 5 cm |





Biografi



Venessia Elsie Linaldi atau akrab dipanggil Venes. Sejak kecil, saya selalu terpesona oleh kilauan perhiasan. Kecintaan ini tumbuh menjadi keinginan kuat untuk merancang perhiasan sendiri, dan akhirnya menghasilkan koleksi perhiasan pertama saya yang bernama "**Enthrall**". Koleksi ini adalah manifestasi dari hasrat saya terhadap seni perhiasan dan impian untuk berbagi keindahan dengan orang lain. Menciptakan "**Enthrall**" adalah momen bersejarah bagi saya, di mana inspirasi dan imajinasi saya mengalir bebas dalam karya seni perhiasan yang indah.

 [@venessia_el](https://www.instagram.com/venessia_el)

Kino Wooden Toys:

Bagaimana tas Lebah Membantu Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 2- 5 Tahun.

Desainer:

Maria Nathania Nilowarso

Dosen Pembimbing:

Wyna Herdiana, S.T., M.Ds.

Brian Kurniawan Jaya, S.Ds., M.A.

Nomor Pendaftaran Desain Industri:

A00202303065



Kino Wooden Toys merupakan *brand* permainan anak dengan fokus pada konsep edukasi. Tujuannya adalah meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 2–5 tahun. Saat bermain dengan mainan ini, penting bagi orang tua untuk mengawasi anak agar mainan tidak dimakan atau rusak.

Permainan **Kino** berbentuk tas dengan motif lebah yang menghadirkan warna kuning cerah, memberikan kebahagiaan saat anak bermain dan memotivasi mereka untuk mengembangkan kemampuan motorik halus.

Set permainan **Kino** terdiri dari 5 jenis, yaitu *color match*, *zigging*, *alphacard*, *nuzzle*, dan *geo board*, yang disesuaikan dengan tahap usia 2–5 tahun. Setiap permainan dilengkapi dengan *manual book* untuk membantu anak bermain.

Kino Wooden Toys juga memastikan bahwa tampilan permainan menarik dan memiliki fungsi yang baik untuk perkembangan anak.



Spesifikasi

| | |
|-----------------|--------------------|
| Box keseluruhan | : 30 x 20 x 10 cm |
| Color Match | : 15 x 4 cm |
| Zigging | : 10 x 4 cm |
| Alphacard | : 7 x 10 cm |
| Nuzzle | : 17 x 14 x 0.5 cm |
| Geo Board | : 16 x 16 x 1 cm |





Biografi



Maria, seorang desainer muda dengan imajinasi yang kreatif, senang menghadirkan desain-desain menarik. Ia memiliki minat khusus pada dunia anak-anak, yang mendorongnya untuk mempelajari berbagai permainan anak. Selain itu, Maria juga memiliki keahlian dalam *digital branding* dan 3D Model, yang membantunya memperluas keterampilannya dalam menciptakan produk-produk yang unik. Dengan bakatnya dalam desain dan ketertarikannya pada anak-anak, Maria bersemangat untuk terus berinovasi dan menciptakan produk-produk yang dapat memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermanfaat bagi anak-anak.

 [@marianathanian_](https://www.instagram.com/marianathanian_)

Furniture Reading Corner Amico:

Inspirasi *Tayo the Little Bus* untuk Belajar yang Menyenangkan



Desainer:

Salsabila Dwi Nuraini

Dosen Pembimbing:

Wyna Herdiana, S.T., M.Ds.

Brian Kurniawan Jaya, S.Ds., M.A.

**Nomor Pendaftaran
Desain Industri:**

A00202302997



A **mico** adalah sebuah inovasi dalam perancangan *furniture* anak-anak usia dini yang menggabungkan rak buku, meja, dan tempat duduk menjadi satu kesatuan. Tujuan perancangan ini adalah untuk mendukung anak usia dini dalam proses belajar, terutama dalam membaca, pada masa keemasan mereka (0-6 tahun). Perancangan ini mencakup fitur *tab space* sebagai media belajar dan *puzzle alphabet set* sebagai pendukung belajar membaca.

Spesifikasi

Keseluruhan produk : 100 x 95 x 45 cm
Ukuran kursi : 54 x 30 x 32 cm

Inspirasi dari perancangan **Amico** berasal dari permasalahan penggunaan *gadget* berlebihan pada anak-anak dan rendahnya minat membaca pada usia dini, seperti yang diungkapkan oleh Badan Pusat Statistik. Oleh karena itu, *furniture reading corner Amico* didesain dengan fitur-fitur menarik untuk menarik minat anak-anak. Bentuknya terinspirasi dari konten visual animasi "*Tayo the Little Bus*" dan menggunakan warna-warna cerah yang disukai anak-anak. Dengan **Amico**, diharapkan anak-anak dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan mengurangi ketergantungan pada *gadget*.



Biografi



Salsabila, mahasiswa semester 8 yang berusia 22 tahun, sedang mengejar gelar sarjana desain. Mendesain memberinya perasaan kebebasan, di mana ia bisa mengeluarkan imajinasi dan menikmatinya sepenuhnya. Namun, tujuan sejatinya adalah menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi orang lain di masa depan.

 [@salsabiladn](https://www.instagram.com/salsabiladn)

Terdapat fitur lampu sebagai penerangan saat menggunakan produk.



Tingkatkan Kreativitas Anak saat Bepergian dengan **LITTLE PAL**

Desainer:

Alma Hasna

Dosen Pembimbing:

Wyna Herdiana, S.T., M.Ds.
Brian Kurniawan Jaya, S.Ds., M.A.

**Nomor Pendaftaran
Desain Industri:**

A00202302914



Momen bepergian atau liburan adalah saat yang menyenangkan bagi anak-anak. Di sinilah mereka bisa belajar hal baru, dekat dengan keluarga, dan merangsang area penting dalam otak mereka seperti *play system* dan *seeking system*. Sayangnya, perjalanan seringkali membosankan terutama saat menunggu transportasi umum. Banyak orangtua yang memberikan *gadget* kepada anak sebagai solusi. Namun, hal ini bisa berisiko karena anak dapat kecanduan.

Hadirlah **Little Pal** dengan solusi yang inovatif: *Venn Backpack*. *Venn Backpack* adalah ransel khusus untuk anak balita yang dilengkapi dengan satu set papan permainan edukatif. Dengan papan permainan ini, anak dapat bermain dengan menyenangkan tanpa harus bergantung pada gadget. Momen bepergian menjadi lebih bermakna dan bermanfaat bagi perkembangan mereka.

Dengan **Little Pal**, bepergian bersama anak menjadi lebih seru dan menyenangkan. Momen berharga ini tidak hanya akan menghibur mereka, tetapi juga membantu perkembangan kreativitas dan kemampuan belajar mereka.

Spesifikasi

Tas: 24 x 16 x 31,5 cm

Papan Permainan: 27,7 x 0,8 x 19,5 cm







Biografi



Alma Hasna, atau yang akrab dipanggil Alma, sejak kecil suka berkreasi dengan tangannya. Dia senang membuat berbagai hal dari bahan seadanya. Semakin dewasa, dia semakin tertarik dengan bidang desain produk. Dari hobi yang disukainya sejak dulu, Alma berharap dapat menjadikannya sebagai tujuan masa depannya.

 [@almahsna](https://www.instagram.com/almahsna)

Adaptasi Budaya Material Dalam Desain Produk

Adaptasi budaya material melibatkan transformasi, penyesuaian, dan penggabungan elemen budaya dalam produk dengan masyarakat. Dalam era globalisasi dan pertukaran informasi yang semakin cepat, adaptasi budaya material telah menjadi fenomena integral dalam kehidupan modern.

Interaksi yang kompleks terjadi antara budaya asli dan budaya baru dalam adaptasi budaya material. Elemen-elemen budaya dari berbagai latar belakang bergabung dalam bentuk produk inovatif atau bahkan merubah gaya hidup masyarakat. Adaptasi ini melibatkan penggunaan, penyesuaian, dan reinterpretasi objek, bahan, gaya, motif, dan simbol yang secara khas terkait dengan suatu budaya tertentu.

Dalam konteks produk, adaptasi budaya material tampak dalam industri *fashion*, desain interior, dan produk lainnya. Misalnya, penggabungan motif tradisional dengan gaya modern dalam desain tekstil atau pemanfaatan bahan-bahan lokal dalam produksi barang konsumsi global. Melalui adaptasi budaya material dalam produk, terjadi saling pengaruh dan peningkatan nilai ekonomi dan estetika.

Dalam masyarakat, adaptasi budaya material membuka peluang baru untuk saling berbagi, memahami, dan menghormati budaya-budaya yang berbeda, serta memperkaya identitas kolektif yang lebih inklusif. Sementara itu, dalam bermasyarakat, adaptasi budaya material mencerminkan perubahan sosial yang timbul akibat pertukaran budaya. Mobilitas manusia, migrasi, turisme, dan kemajuan teknologi komunikasi menjadi pemicu utama adaptasi ini.

Adaptasi budaya material juga memiliki peran penting dalam masyarakat secara keseluruhan. Ketika masyarakat terbuka terhadap adaptasi budaya material, hal ini dapat memperkaya keberagaman budaya, memperkuat integrasi sosial, dan mempromosikan kreativitas. Namun, tantangan juga muncul dalam konteks ini, seperti penyalahgunaan, komersialisasi yang tidak tepat, atau bahkan apropriasi budaya yang tidak pantas.

Melalui karya-karya desain produk pada katalog ini, dibahas dampak dari budaya material terhadap kreativitas. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang adaptasi budaya material, diharapkan kita dapat mengembangkan pendekatan dan pemahaman baru pada fungsi budaya material dan potensinya sebagai pemicu inovasi.

Hairunnas, S.Ds., M.MT.



Spesifikasi

Panjang : 18 cm

Lebar : 18 cm

Tinggi : 3 cm

ARIERA:

Piring Makanan Mengadaptasi Pincuk

ARIERA adalah sebuah *brand tableware* yang fokus pada desain, produksi, dan penjualan alat makan, terutama piring. Desain piring dari ARIERA telah disesuaikan agar pengguna dapat makan dengan nyaman, bahkan dalam situasi di mana mereka tidak menggunakan meja.

Terkadang, ada momen khusus di mana seseorang harus makan dengan membawa alat makan di tangan dan tanpa menggunakan meja, seperti saat acara pernikahan tanpa meja yang cukup, saat tempat makan penuh, atau saat bersantai di atas sofa. Sayangnya, alat makan umum yang ada di pasaran hanya didesain untuk makan di atas meja, sehingga seringkali tidak nyaman digunakan dalam situasi-situasi tersebut.

Desainer:

Christopher Enrique Pradipta

Dosen Pembimbing:

Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds.

Hairunnas, S.Ds., M.MT.

Nomor Pendaftaran Desain Industri:

A00202303066

Berdasarkan masalah ini, ARIERA mengembangkan produk alat makan bernama "ARIERA *Handplate*" dengan desain terinspirasi dari pincuk, salah satu bungkus makanan tradisional Indonesia. Pincuk berfungsi sebagai wadah makanan yang bisa digunakan saat makan dengan cara dipegang atau diletakkan di atas meja. Dari konsep pincuk tersebut, ARIERA menciptakan desain produk alat makan piring yang mengadaptasi fungsi pincuk dengan desain modern yang lebih umum di masyarakat.





Biografi



Christopher Enrique Pradipta, atau akrab disapa Christo, merupakan seorang mahasiswa Universitas Surabaya yang tengah menempuh pendidikan di program Desain dan Manajemen Produk, Fakultas Industri Kreatif. Ketertarikannya pada desain dan 3D telah memotivasinya untuk memilih jurusan ini, dengan harapan bisa mengembangkan dan meningkatkan kemampuan yang dimilikinya. Melalui produk-produk yang diciptakannya, Christo berusaha untuk menunjukkan hasil kerja dan usahanya kepada seluruh orang.

 [@toper_ep](https://www.instagram.com/toper_ep)



Mudah dan Nyaman Berbelanja di Pasar Tradisional dengan **Trodis**



Desainer:

Shafa Mutiara Dewi

Dosen Pembimbing:

Ir. Kresno Soelasmono, M.S.R.

Hairunnas, S.Ds., M.MT.

Nomor Pendaftaran Desain Industri:

A00202302931

Pasar tradisional seringkali tidak menyediakan fasilitas troli bagi pengunjungnya. Padahal, banyak pengunjung yang menghadapi masalah membawa banyak kantong belanjaan, sehingga merasa tidak nyaman. Kondisi pasar yang kurang mendukung, seperti lantai yang tidak berkeramik, lorong yang sempit, dan kebersihan yang kurang, mungkin menjadi alasan tidak adanya fasilitas troli sebelumnya. Namun, sekarang pemerintah dan penanggung jawab pasar telah mulai melakukan perkembangan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Trodis hadir sebagai solusi untuk memudahkan berbelanja di pasar tradisional. Nama **Trodis** berasal dari singkatan "Troli Tradisional". Produk ini dirancang khusus untuk digunakan di pasar tradisional dengan lingkungan yang mendukung, seperti lantai yang luas, pasar yang tertata rapi, dan bersih. Contohnya, Pasar Sopenyono Surabaya, menjadi tempat penelitian untuk perancangan Trodis.





Spesifikasi

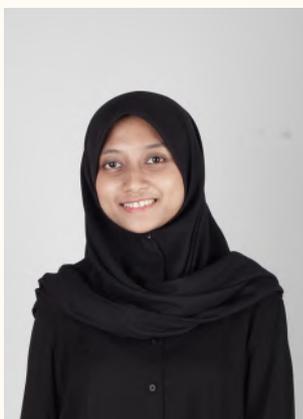
Panjang : 50 cm
Lebar : 38 cm
Tinggi : 95 cm

Trodis memiliki kelebihan yang membedakannya dari troli pada umumnya. Troli ini dilengkapi dengan 2 keranjang, memisahkan barang kering dan basah, panjang keranjang yang dapat disesuaikan, dan *handle* yang bisa disesuaikan tingginya. Selain itu, saat penyimpanan, **Trodis** dapat digabungkan menjadi satu dengan troli lainnya. Material yang digunakan untuk **Trodis** adalah plastik propilena untuk bagian keranjang dan *stainless steel* untuk kerangka troli.

Tujuan dibuatnya **Trodis** adalah untuk membantu pengunjung pasar tradisional agar dapat berbelanja dengan lebih nyaman dan mudah. Dengan adanya **Trodis**, diharapkan pengunjung pasar tidak lagi kesulitan membawa barang belanjaan dan dapat merasa puas dan nyaman dalam berbelanja.



Biografi



Shafa adalah seorang mahasiswa DMP angkatan tahun 2019 yang lahir di Kota Surabaya. Ia memiliki prinsip kuat untuk terus mengasah keterampilan dalam berkarya di dunia desain produk guna menciptakan kreativitas dan inovasi yang mampu membantu orang lain. Salah satu rancangannya adalah penelitian merancang troli belanja untuk pasar tradisional, dengan tujuan membantu pengunjung pasar agar merasa nyaman saat berbelanja.

 [@shafamutiara_d](https://www.instagram.com/shafamutiara_d)



Neos:

Hands Free Sneakers
Berbahan Selulosa Kelapa Sawit

Solusi kelestarian lingkungan hidup menjadi semakin mendesak karena pertumbuhan jumlah konsumen dan penggunaan bahan produk yang tidak ramah lingkungan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi bahan yang mendukung misi bioproduk dengan material yang ramah lingkungan.

Salah satu material ramah lingkungan adalah serat yang mengandung unsur selulosa yang dapat ditemukan pada tandan kosong kelapa sawit. Berdasarkan observasi, bahan selulosa dapat diaplikasikan pada beberapa bagian *upper sneakers*. Kelembutannya menjadi atribut penting dalam produksi alas kaki, menentukan kenyamanan pengguna.

Spesifikasi

30 x 12,5 x 13,5 cm

Konsep "*hands free*" bertujuan menghilangkan hambatan saat memakai *sneakers*, sehingga konsumen tidak perlu bantuan tangan untuk memasangkannya. Pendekatan ini membantu konsumen aktif dalam beraktivitas *indoor* maupun *outdoor*. Konsep "*hands free*" diaplikasikan dengan menggunakan media magnet batang pada dua bagian *outsole* dan *strip rubber* untuk menyambung dua bagian *outsole*.





Biografi



Sherrine adalah seorang yang tertarik berinovasi dan mengembangkan kreativitas melalui desain. Ketertarikannya tertuju pada produk *sneakers* karena *sneakers* menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari dan memiliki potensi variasi baik dari segi fungsi maupun material.

 [@sherrineoliviaw](https://www.instagram.com/sherrineoliviaw)



Designer:

Sherrine Olivia Tiara Wiguna

Dosen Pembimbing:

Wyna Herdiana, S.T., M.Ds.

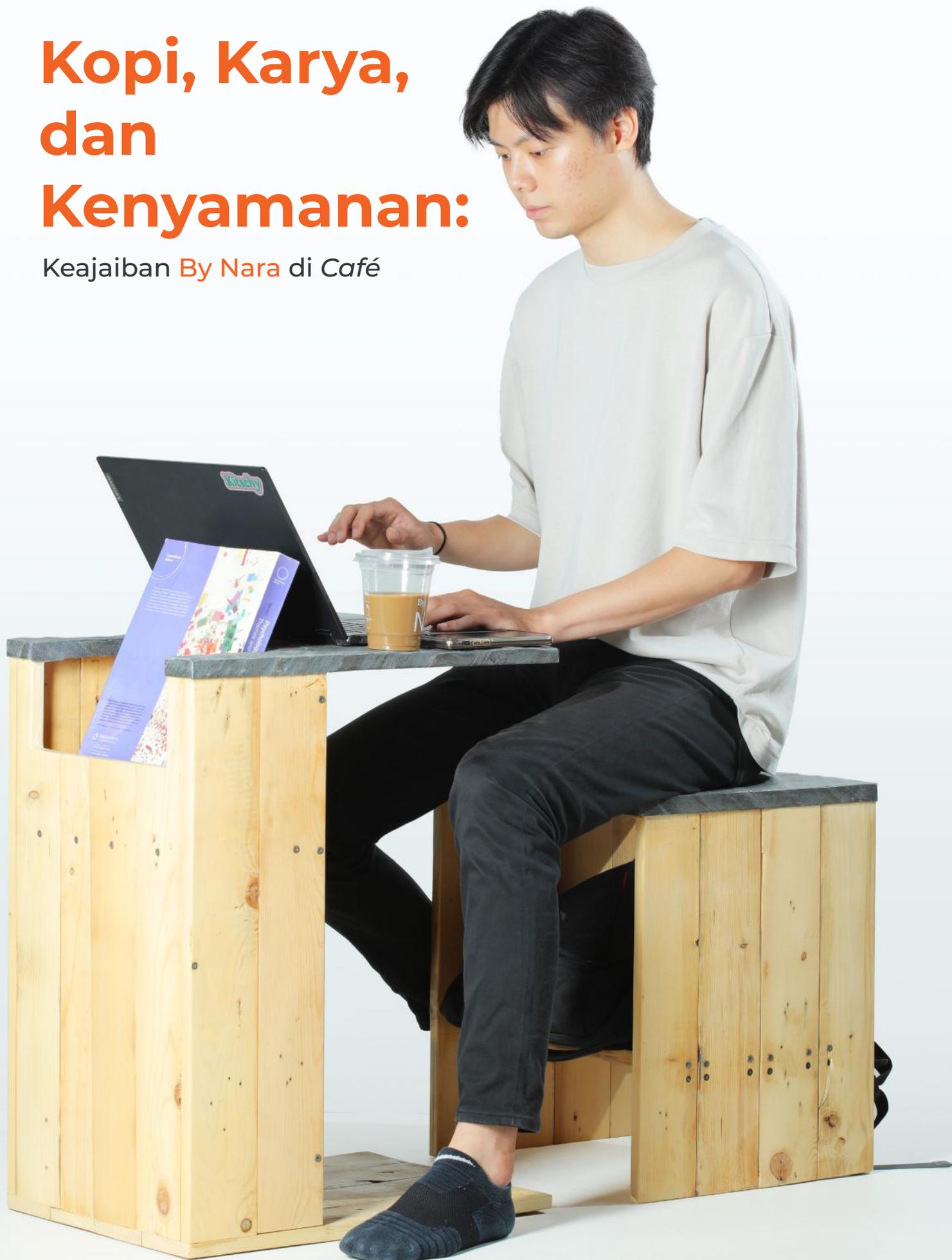
Hairunnas S.Ds., M.MT.

**Nomor Pendaftaran
Desain Industri:**

A00202301590

Kopi, Karya, dan Kenyamanan:

Keajaiban **By Nara** di *Café*



Pada awalnya, *coffee shop* hanya menjadi tempat untuk menikmati secangkir kopi dengan cepat. Namun, seiring berjalannya waktu, minat pelanggan terus meningkat dan *coffee shop* berkembang menjadi tempat yang lebih kompleks seperti sekarang ini.

Coffee shop kini menyediakan beragam jenis kopi dan minuman non-kopi dalam suasana santai, tempat yang nyaman, dan dihiasi dengan alunan musik, baik melalui audio maupun *live music*. Desain interiornya pun khas dan pelayanan yang ramah, bahkan beberapa *coffee shop* menyediakan koneksi internet nirkabel atau *WiFi*. Fungsi *coffee shop* juga beragam, tidak hanya untuk menikmati kopi, tetapi juga sebagai tempat mengerjakan tugas, berfoto, atau bahkan untuk pertemuan bisnis.

Desainer:

Dave Nathaniel Nilowarso

Dosen Pembimbing:

Wyna Herdiana, S.T., M.Ds.
Hairunnas, S.Ds., M.MT.

**Nomor Pendaftaran
Desain Industri:**

A00202303067



Spesifikasi

Kursi: 45 x 50 cm

Meja: 85 x 50 cm

Panjang keseluruhan 1 Set: 140 x 85 cm



Brand "**By Nara**" hadir dengan produk set *furniture* meja dan kursi yang dirancang khusus untuk melengkapi kebutuhan aktivitas di *café*, seperti bekerja dengan *laptop*, mengerjakan tugas, membaca buku, dan berinteraksi di media sosial. Konsep desainnya menggabungkan gaya Jepang dan Skandinavia (*japandi*), dengan menggunakan tekstur kayu dan batu alam asli untuk menciptakan kesan modern.

Set furnitur ini memiliki bentuk yang kokoh, menjamin kenyamanan pengguna saat duduk tanpa khawatir jatuh, serta dirancang ergonomis agar pengguna tidak mudah lelah saat duduk berlama-lama. Produk ini diharapkan menjadi pilihan yang tepat untuk memperindah dan memberikan kenyamanan dalam setiap pengalaman di *coffee shop*.



Biografi



Dave, seorang mahasiswa yang lahir dan besar di Surabaya, telah menunjukkan minat dan bakatnya dalam bidang seni dan olahraga sejak usia dini. Ketertarikannya yang mendalam terhadap dunia seni dan olahraga menginspirasi untuk mengejar pendidikan di bidang desain produk. Kelebihannya berupa imajinasi yang kaya dan inovasi yang tinggi, menjadi aset berharga dalam merancang berbagai produk serta menciptakan karya kreatif dalam bentuk digital hingga prototype.

 [@davedn7](https://www.instagram.com/davedn7)

Melona Set:

Eksplorasi Kreatif di Rumah dengan *Furniture Cork*

Desainer:

Safina Tika Maheswari

Dosen Pembimbing:

Ir. Kresno Soelasmono, M.S.R.

Hairunnas, S.Ds., M.MT.

Nomor Pendaftaran Desain Industri:

A00202302912



Cork adalah material ramah lingkungan yang terbuat dari kulit pohon oak. Keunggulan *cork* terletak pada sifat ringan, empuk, elastis, dan pori-porinya yang kecil, membuatnya tahan terhadap cuaca basah dan kering. Sifat non-toxic juga membuatnya aman untuk digunakan dalam produk sehari-hari untuk anak-anak.

Brand Sama hadir dengan produk terbaru, **Melona set**, berupa meja dan kursi yang didesain khusus untuk anak usia 4-6 tahun. Produk ini menggunakan *cork* sebagai bahan utamanya, memberikan tampilan unik dan *bulky* yang cocok untuk anak-anak. **Melona set** berfungsi sebagai sarana belajar dan bermain di rumah, seperti membaca, menulis, menggambar, dan aktivitas seni lainnya.

Selain sebagai alat pembelajaran, **Melona set** juga dapat digunakan sebagai dekorasi kamar anak yang lucu dan menarik. Dengan desainnya yang aman, nyaman, dan menarik, **Melona set** menjadi pilihan yang tepat untuk anak-anak yang sedang belajar dan bermain.





Spesifikasi

Meja : 60 x 60 x 55 cm

Kursi : 40 x 40 x 35 cm

Biografi



Safina sejak lama memiliki ketertarikan yang besar pada *arts and crafts* serta *furniture* dan *home decor*. Keinginannya untuk menciptakan sesuatu dengan ketrampilan tangannya membuatnya senang melakukan eksplorasi material dan bentuk dalam proses rancangannya. Ia sangat menikmati proses *prototyping* produk yang ia buat sendiri. Dengan semangat yang tinggi, Safina terus mengeksplorasi berbagai ide dan teknik dalam menciptakan karya yang unik dan inspiratif dalam dunia *furniture* dan *home decor*.

 @safinatika



Inovasi Berkelanjutan:

TALA, Furnitur Daur Ulang
dari Kelapa Sawit



Desainer:

Tabriza Afrania Farozdaq

Dosen Pembimbing:

Wyna Herdiana, S.T., M.Ds.
Hairunnas, S.Ds., M.MT.

Kelapa sawit merupakan salah satu jenis hasil perkebunan terbesar di Indonesia yang memiliki peran penting bagi perekonomian negara. Namun, masalah sering muncul terkait limbah tandan kosong kelapa sawit (TKKS) yang sulit dimanfaatkan secara maksimal oleh pabrik pengolah, sehingga seringkali berakhir di tempat pembuangan akhir (TPA). Untuk mengatasi hal ini, **brand TALA** hadir dengan konsep *space-saving furniture* menggunakan material unik dari olahan TKKS sebagai pembeda dari **brand** furnitur lain.

Dengan menyasar hunian teras yang sempit, **TALA** berupaya memfasilitasi kebutuhan ruang penyimpanan pengguna yang memiliki area terbatas, sambil berkontribusi pada upaya penyelamatan lingkungan dari pencemaran limbah TKKS. *Tagline "Get Into The Moment"* menggambarkan harapan **TALA** untuk selalu menjadi bagian dari momen berharga dalam kehidupan pengguna.







Spesifikasi

Meja: 40 x 40 x 55 cm
Kursi: 50 x 55 x 105 cm

Nomor Pendaftaran Desain Industri

A00202303064



Biografi



Tabriz, seorang desainer yang selalu mengembangkan diri, menyadari pentingnya untuk selalu terbuka terhadap hal-hal baru dan perubahan di sekitarnya. Baru-baru ini, ia tertarik dengan isu-isu lingkungan yang semakin meningkat seiring berjalannya waktu. Isu ini menjadi dorongan bagi pikirannya untuk merancang produk yang dapat berkontribusi dalam mengatasi permasalahan lingkungan tersebut. Dengan semangat ini, Tabriz berusaha menciptakan suatu produk yang memiliki potensi untuk mengurangi dampak negatif pada lingkungan.

 @bicaafr

Bagaimana cara menjadi si “Pengguna”?

Semua produk dibuat atau diciptakan untuk memenuhi konsep fungsi tertentu. Setiap produk di sekitar kita, mulai dari tas yang kita bawa, kendaraan yang kita gunakan, hingga beragam barang lainnya, memiliki kegunaan dan fungsi yang berbeda satu sama lain. Sangatlah beragam. Meski terdapat keberagaman jenis dan fungsi produk, terdapat satu metode yang dapat mengembangkan inovasi untuk meningkatkan kegunaan produk, yaitu melalui *Design Thinking*. Melalui pendekatan ini, kreativitas dan pemikiran inovatif dipadukan dengan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna, yang dapat memungkinkan terciptanya solusi produk yang terbaik.

Design thinking menjadi kunci penting dalam menghadirkan produk yang lebih relevan dan berdaya saing. Pendekatan ini mencakup beberapa fokus utama, seperti mengidentifikasi permasalahan yang ingin dipecahkan, menciptakan solusi berdasarkan pemikiran kreatif, mengembangkan solusi secara berulang untuk memastikan kualitas dan optimalitasnya, merefleksikan kebiasaan penggunaan untuk mendukung pemikiran logis dalam perancangan, dan akhirnya memvalidasi temuan desain melalui uji coba dan *feedback* dari pengguna. Semua tahapan ini akan “memaksa” mahasiswa untuk memposisikan diri mereka menjadi si “pengguna”. Tahapan *design thinking* ini juga memungkinkan para mahasiswa untuk memahami konteks penggunaan produk secara menyeluruh dan menciptakan solusi yang sesuai dengan kebutuhan serta harapan para pengguna.

Dalam penerapannya, para mahasiswa yang terlibat dalam Tugas Akhir ini juga mengimplementasikan design thinking dan kaitannya dengan orientasi fungsi produk dalam proses perancangan. Mahasiswa juga telah menunjukkan dedikasi yang luar biasa dalam mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan pandangan mereka dalam setiap produk yang dihasilkan. Pada halaman berikutnya terdapat beberapa judul karya mahasiswa yang menggambarkan komitmen untuk meningkatkan kegunaan produk, antara lain perancangan tas untuk penderita skoliosis yang ergonomis, perancangan tas untuk mendukung gaya kerja dari mana saja, perancangan tas modular untuk meningkatkan produktivitas, perancangan rumah kucing praktis yang memprioritaskan kemudahan, serta perancangan eksterior mobil yang menawarkan kesan *modern* dan fungsional.

Desainer harus bisa menjadi si “pengguna” yang dapat menghasilkan temuan-temuan inovatif yang dapat memudahkan penggunaan produk. Akhir kata, kami mengundang Anda untuk menikmati karya-karya luar biasa mahasiswa Tugas Akhir ini. Semoga buku ini mampu menginspirasi Anda sebagaimana para mahasiswa telah menginspirasi kami.

Brian Kurniawan Jaya, S.Ds., M.A.

Kerja? Bisa Di Mana Saja, Kok!

Izi Bag: Solusi Efisien untuk
Para Pekerja *Mobile*



Izi Bag adalah sebuah *brand* yang menghasilkan tas dengan inovasi-inovasi untuk memudahkan aktivitas sehari-hari, terutama bagi para pekerja. Produk pertama dari **Izi Bag** difokuskan untuk pekerja yang bekerja dari mana saja atau yang sering dikenal dengan istilah "*work from anywhere*". Para pekerja yang bekerja secara *remote* biasanya membawa banyak barang bawaan untuk menunjang pekerjaan mereka, sehingga mereka membutuhkan tas yang dapat mengorganisir barang-barang dengan rapi dan efisien.

Izi Bag menggunakan konsep *2-in-1* dengan gaya desain *South - Western*. Gaya desain ini dipilih karena mayoritas pekerja "*work from anywhere*" cenderung menggunakan pakaian dengan warna *earth tone* dan sedikit motif. Oleh karena itu, gaya desain *South-Western* dipilih agar sesuai dengan gaya para pekerja tersebut.

Desainer:

Sandra

Dosen Pembimbing:

Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds.

Brian Kurniawan Jaya, S.Ds., M.A.

Nomor Pendaftaran Desain Industri:

A00202302930





Spesifikasi

Tas ransel:

33 x 15 x 40 cm

Waist bag:

31 x 6 x 15 & 9 cm



Konsep *2-in-1* terlihat pada produk yang sebenarnya terdiri dari dua tas yang berbeda, yaitu tas ransel dan tas pinggang. Kedua tas ini dapat digunakan secara terpisah atau digabungkan menjadi satu. Tas pinggang dapat dikancingkan dengan kancing dan *buckle* yang tersedia pada tas ransel untuk digunakan secara bersamaan. Selain itu, tas ini juga dilengkapi dengan dua kantong fungsional di bagian depan dan *slip* di bagian belakang untuk meletakkan tas pada koper, serta kantong yang tersembunyi untuk menyimpan paspor.

Biografi



Sandra, seorang desainer yang suka mempelajari hal-hal baru dan mencari inspirasi untuk terus membuat karya yang inovatif. Ia selalu berusaha sebaik mungkin untuk meningkatkan kepribadian dan keterampilannya pada bidang desain. Sandra memiliki ketertarikan pada *social media design*, *story board making*, videografi, serta desain ilustrasi.

 [@sandra.sutanto](https://www.instagram.com/sandra.sutanto)



Skol:

Tas Sekolah yang Mampu Menjaga Postur Tubuh

Skol adalah tas sekolah *unisex* yang dirancang khusus untuk anak usia 12-18 tahun, dengan tujuan mengurangi beban pada pundak dan punggung. Beban berat dari tas sekolah dan penggunaan yang kurang tepat dapat menyebabkan postur tubuh membungkuk dan memperburuk kemiringan skoliosis. Hal ini bisa menyebabkan ketidaknyamanan, kelelahan, dan bahkan mengurangi kepercayaan diri.

Rancangan **Skol** didasarkan pada tren WGSN 2023-2024 dengan tema "Care Taking," yang berfokus pada meningkatkan kualitas hidup dan efisiensi produk, serta tema "Outdoor Utility." Desainnya cocok untuk laki-laki maupun perempuan, dengan menggunakan material yang tahan air.

Desainer:

Catharina Evelyn Joy

Dosen Pembimbing:

Wyna Herdiana, S.T., M.Ds.

Brian Kurniawan Jaya, S.Ds., M.A.

Nomor Pendaftaran

Desain Industri:

A00202303038



Skol memiliki fitur-fitur yang membantu menjaga postur tubuh, seperti *waist belt*, *buckle* pengeras, *load adjuster strap*, dan penyangga, sehingga memastikan pembagian beban tas yang optimal. Dengan menggunakan tas **Skol**, anak-anak dan remaja, terutama yang memiliki skoliosis, dapat mengurangi beban pada pundak dan membantu menjaga postur tubuh mereka agar lebih tegak dan sehat.

Spesifikasi

48 x 38 x 18 cm





Biografi



Catharina Evelyn Joy, yang akrab dipanggil Joy, adalah seorang mahasiswi Desain dan Manajemen Produk di Universitas Surabaya, yang berasal dari Surabaya. Perancangan produk ini diilhami oleh banyaknya penderita skoliosis yang terlambat menyadari penyakit mereka di sekitar kita. Dengan menciptakan produk ini, Joy berharap dapat memberikan bantuan bagi mereka yang membutuhkan.

 [@caatjoy_](https://www.instagram.com/caatjoy_)



Rumah Kucing yang Menyenangkan dan Fungsional dengan **PuffyPaw**

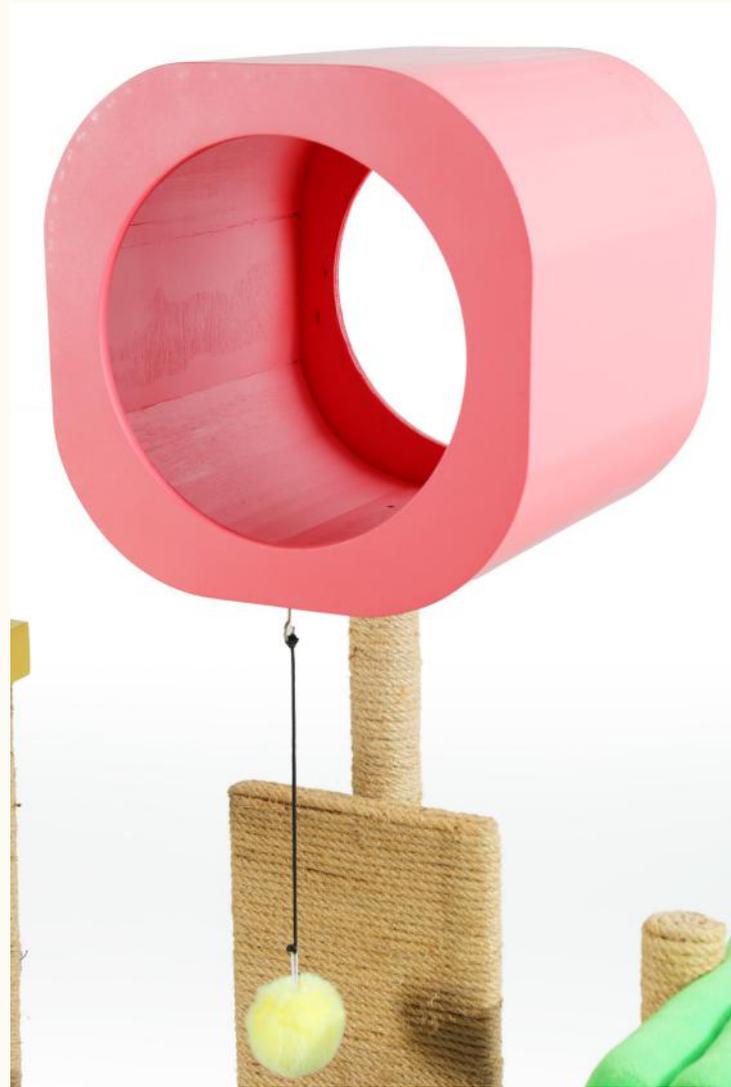
Memelihara kucing menjadi hobi yang digemari banyak orang. Kucing membutuhkan kesempatan untuk bermain dan mengekspresikan diri, tetapi melepaskan mereka bermain di luar rumah memiliki resiko yang beragam. Untuk membantu pecinta kucing, **PuffyPaw** hadir dengan solusi rumah kucing yang lengkap

PuffyPaw adalah *brand* rumah kucing yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan kucing di dalam rumah. Dengan berbagai fitur menarik, **PuffyPaw** membantu menyalurkan naluri alami dan insting bermain kucing, sehingga mereka tidak merusak perabotan rumah seperti sofa atau kasur.



Kabinet pada **PuffyPaw** juga berguna untuk menyimpan semua kebutuhan memelihara kucing, seperti makanan, pasir kucing, vitamin, dan peralatan perawatan bulu. Dengan **PuffyPaw**, pemilik kucing bisa merasa tenang dan kucing mereka dapat menikmati bermain dengan bahagia tanpa merusak barang-barang di rumah.

Produk **PuffyPaw** memiliki berbagai fitur, seperti *cat tree*, tempat tidur, *scratch tool*, bulu gantung, tempat makan dan minum, *litterbox*, dan *cabinet*. Fitur-fitur ini membantu kucing bermain dengan aman dan menyenangkan di dalam rumah. Selain itu, **PuffyPaw** juga memikirkan kenyamanan pemilik kucing dengan menyediakan fitur *easy litterbox cleaner*, sehingga membersihkan kotoran kucing menjadi lebih mudah.



Biografi



Ameilya Seddy Wulandari, atau yang akrab dipanggil Amel, telah memiliki hobi menggambar dan mendesain sejak kecil. Dia senang mencoba hal-hal baru dan sangat menyukai hewan. *Skill* yang telah dia kembangkan dari hobi ini, kini dia serius menggunakannya untuk mengejar impian menjadi seorang desainer produk di masa depan.

 @ameilyasw

Spesifikasi

Panjang : 150cm

Lebar : 75,5 cm

Tinggi : 190 cm

Desainer:

Ameilya Seddy Wulandari

Dosen Pembimbing:

Wyna Herdiana, S.T., M.Ds.

Brian Kurniawan Jaya, S.Ds., M.A.

Nomor Pendaftaran Desain Industri

A00202303020



Tas Olympians Pantheon Zero:

Solusi Gaya Hidup *Modern*
Pekerja *Mobile*

Desainer:

Mohamad Zaki Afandi

Dosen Pembimbing:

Wyna Herdiana, S.T., M.Ds.

Brian Kurniawan Jaya, S.Ds., M.A.

Nomor Pendaftaran Desain Industri:

A00202302995



Olympians Pantheon Zero merupakan rangkaian produk tas yang ditawarkan oleh **Olympians** sebagai solusi terhadap fenomena *Work From Anywhere* yang melanda para pekerja setelah pandemi COVID-19. Dalam rangkaian ini, terdapat 4 jenis tas yang berbeda, dirancang untuk memenuhi beragam kebutuhan pengguna.

Unit pertama adalah *Backpack*, yang menggunakan sistem *clamshell* pada resletingnya. Tas ini memiliki volume luas yang dapat menampung keperluan kantor, serta cocok untuk keperluan perjalanan mudik atau wisata luar kota.

Unit kedua adalah *Hand Bag*, versi mini dari *Backpack*, dengan dua pegangan yang dapat digunakan sebagai tas jinjing atau *clutch* sesuai dengan preferensi pengguna.

Unit ketiga adalah *Sling Bag*, dengan *strap* panjang yang dapat disesuaikan untuk kenyamanan di pundak. *Sling Bag* sangat praktis untuk berpergian dalam kota atau sekitarnya.

Spesifikasi

Backpack : 44 x 14 x 32 cm

Clutch : 16 x 7 x 16 cm

Sling bag : 16 x 7 x 16 cm

Waist bag : 16 x 7 x 30 cm



Unit terakhir adalah *Waist Bag*, yang mirip dengan *Sling Bag*, namun memiliki tampilan memanjang dan berfungsi untuk menyimpan barang-barang dengan mudah dijangkau.

Keempat unit tas ini dapat dihubungkan dengan *strap* yang tersedia dan diposisikan di atas media *Velcro* yang ada di *Backpack*. Hal ini memungkinkan kombinasi bentuk yang berbeda sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dengan rangkaian tas **Olympians Pantheon Zero** ini, para pekerja dapat lebih mudah mengatasi tantangan bekerja dari mana saja dan tetap tampil *stylish* dan fungsional dalam setiap kesempatan.



Biografi



Mohamad Zaki Afandi, atau Zaki, adalah mahasiswa Desain Manajemen Produk di Universitas Surabaya dengan minat dalam Doodling, Character Design, dan perancangan produk "Produsen Senang, Konsumen Senang." Dalam desainnya, ia memprioritaskan kepuasan semua pihak, menciptakan produk yang memenuhi kebutuhan konsumen serta memudahkan produsen.

 [@oceanman.psd](https://www.instagram.com/oceanman.psd)



Mengintip Kendaraan Masa Depan:

VARANIS, *City Car* Listrik Terinspirasi Komodo

Desainer:

Michael Angelo Santoso

Dosen Pembimbing:

Ir. Kresno Soelasmono, M.S.R.

Brian Kurniawan Jaya S.Ds., M.A.



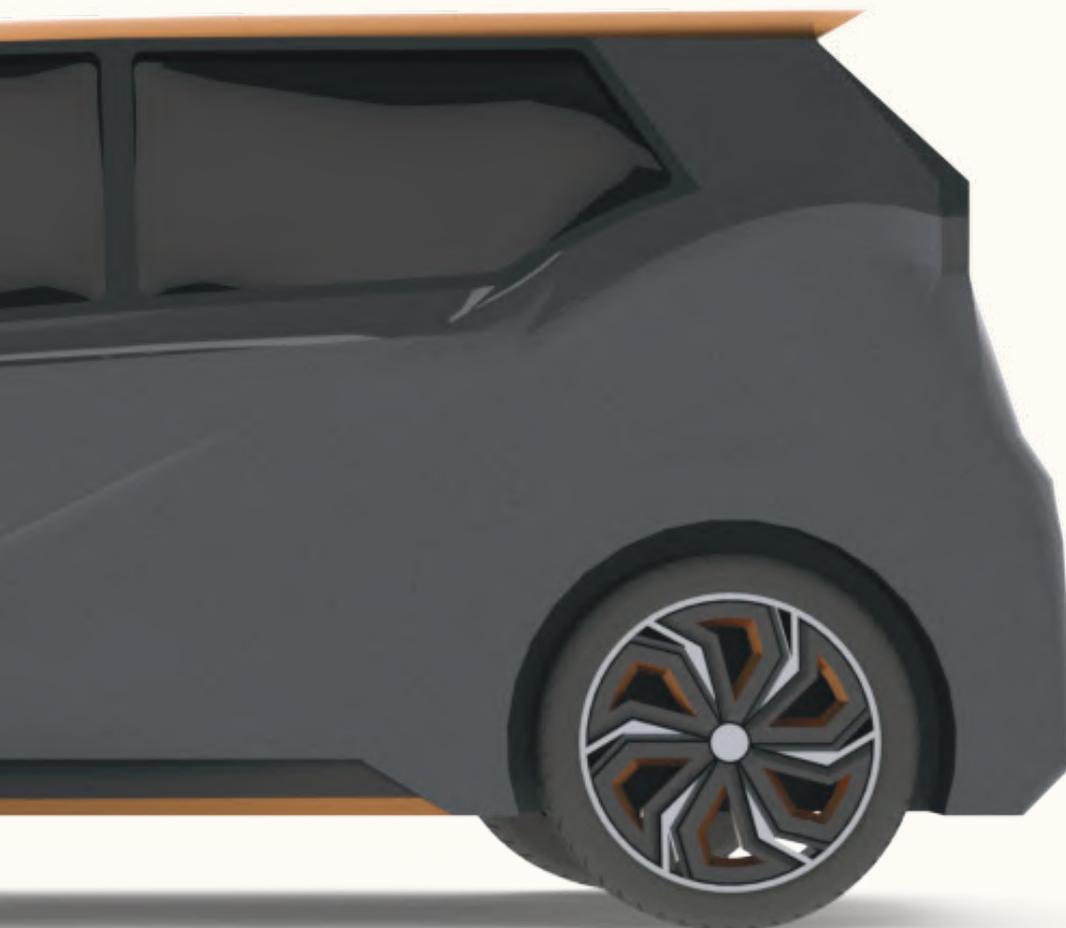
Pada tahun 2030, sebagian besar orang diperkirakan akan tinggal di perkotaan dan menginginkan kendaraan yang praktis, hemat energi, dan ramah lingkungan. Oleh karena itu, didesainlah kendaraan *city car* tenaga listrik dengan memperhatikan tren desain, industri otomotif, dan gaya hidup masyarakat pada tahun tersebut.

Gaya desainnya menggabungkan elemen futuristik dan *sporty* yang sering digunakan pada mobil listrik dan konsep. Selain itu, kendaraan ini terinspirasi dari hewan komodo, satwa endemik Indonesia yang terancam punah, sebagai simbol keberlanjutan dan pelestarian alam.

Kendaraan ini bernama '**VARANIS**', diambil dari nama latin komodo, yaitu '*varanus komodoensis*', yang menggambarkan bentuk dan konsep desainnya. Prototipe eksteriornya dibuat dalam skala 1:10 dengan menggunakan proses *3D Printing*. Tujuannya adalah menciptakan kendaraan masa depan yang ramah lingkungan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna pada tahun 2030.

Spesifikasi

38 x 17 x 15 cm





Biografi



Michael Angelo Santoso, mahasiswa Desain & Manajemen Produk dari Universitas Surabaya asal Tangerang, memiliki ketertarikan khusus pada desain, terutama dalam bidang otomotif dan 3D *modeling*. Ketertarikannya ini menjadi inspirasi awal untuk perancangan produk kali ini. Dalam perancangan produk ini, Michael akan memperkirakan bagaimana tampilan suatu *city car* listrik di masa depan, dengan berdasarkan pada perkembangan dan tren yang sedang berkembang saat ini.

 [@mikooo_429](https://www.instagram.com/mikooo_429)



Meet The



Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds.

Guguh Sujatmiko adalah seorang desainer yang dikenal karena kecepatan dan ketepatannya dalam mengeksekusi karya seni visual. Karirnya dimulai pada tahun 2002 ketika ia merancang visual robot api untuk Kontes Robot Cerdas Indonesia (KRCI). Sebagai desainer, Guguh telah menciptakan banyak karya cetak untuk buku, majalah, poster, dan acara nasional. Ia juga terlibat sebagai konsultan desain di Jakarta dan Bandung. Selain berkarier, Guguh juga aktif sebagai dosen tetap di Fakultas Industri Kreatif Universitas Surabaya (Ubaya) dengan fokus pada desain grafis, *advertising*, dan *branding strategy*. Ia tengah mengembangkan keilmuannya terkait interaksi visual, hirarki visual, dan budaya visual serta menjabat sebagai Ketua Program Studi Desain Produk di Ubaya.

Kini, Guguh Sujatmiko memiliki cita-cita untuk membuktikan bahwa pencarian "kitab suci" tidak selalu harus menuju ke barat, namun juga bisa dilakukan ke timur dengan menggali potensi visual dalam belantara *multiverse* tradisional. Untuk mewujudkan hal ini, ia sedang menempuh program doctoral di Institut Seni Indonesia Denpasar.

Dapat menghubunginya melalui email: mikomiko.design@gmail.com;
guguh.sujatmiko@gmail.com; guguh.sujatmiko@staff.ubaya.ac.id.

Writers



Wyna Herdiana, S.T., M.Ds.

Menempuh pendidikan Sarjana Desain di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, Magister Desain di Institut Teknologi Bandung dan saat ini sedang menempuh pendidikan Program Doktor di Institut Seni Indonesia Denpasar. Ketertarikan dan fokus penelitian pada Desain Produk, utamanya pada *Jewelry Design, Furniture Design, Packaging Design, Bags and Footwear*. Saat ini menjadi pengajar di Program Studi Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya yang sudah dijalankan selama 14 tahun.

Dapat menghubunginya melalui email: wynaherdiana@staff.ubaya.ac.id

Meet The



Hairunnas, S.T., M.MT.

Hairunnas mengemban pendidikan sarjana Desain Produk di ITB Bandung dan pasca sarjana di bidang Manajemen Teknologi ITS Surabaya. Ia memiliki ketertarikan di bidang *Product Design, Strategic Design, Interaction Design*, dan *Service Design*.

Karena bidang-bidang yang ditekuni tersebut, Hairunnas termotivasi untuk menjadi seorang pengajar di Ubaya. Selain itu, ia banyak melakukan diskusi-diskusi kritis terkait proses pengembangan produk dengan cara berpikir kreatif bersama komunitas dan rekan-rekannya. Hal ini juga menjadi kebiasaan sehari-hari bersama dengan rekan dosen dan mahasiswanya di kampus agar ia dapat terus mengembangkan ilmu pengetahuannya khususnya dalam bidang Desain Produk.

Dapat menghubunginya melalui email: annashairunnas@staff.ubaya.ac.id

Writers



Brian Kurniawan Jaya, S.Ds., M.A.

Brian Kurniawan Jaya adalah seorang dosen pada Desain dan Manajemen Produk di Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya. Ia menyelesaikan gelar S1 pada tahun 2019 di universitas yang sama dengan tempat dia mengajar. Kemudian ia melanjutkan pendidikan magister dalam *MA Product Design* di *Sheffield Hallam University*, Inggris Raya, yang lulus pada tahun 2020. Sebagai seorang dosen, ia mengajar berbagai mata kuliah seperti Desain Produk 1, Desain Produk 2, Pemodelan Digital, dan *Branding Strategy*, sementara penelitiannya berfokus pada pengembangan desain produk yang berpusat pada manusia, serta *branding*. Dedikasi Brian terhadap dunia desain telah menginspirasi banyak mahasiswa dan membantu mereka mencapai potensi terbaik mereka dalam menciptakan solusi inovatif yang memadukan fungsi dan estetika.

Dapat menghubunginya melalui email: briankurniawan@staff.ubaya.ac.id

Meet The



Tania Kurniawan



Priskila Nira P.



Chalid Fahryansyah K.



Graciella Valentina



Kenneth Nathaniel M



Jonathan Christopher L.



Cynthia Melinda W.



Venessia Elsie L.



Maria Nathania N.



Salsabila Dwi N.

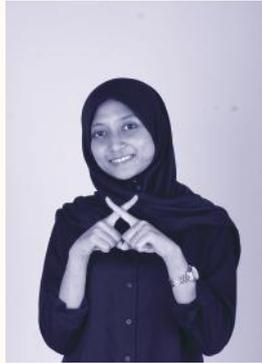


Alma Hasna

Designers



Christopher Enrique P.



Shafa Mutiara D



Sherrine Olivia T. W.



Dave Nathaniel N.



Safina Tika M.



Tabriza Afrania F.



Sandra



Catharina Evelyn J.



Ameilya Seddy W.



M. Zaki Afandi



Michael Angelo S.









Bibliography

Tania Kurniawan

Adhitya, A. F. (2022, October 19). Cerita dari Jam Tangan Kayu Indonesia: Mendunia dengan Warna, Merambah Semesta lewat Dunia Maya. (A. J. Iswara, Interviewer)

Aurellia, A. (2022, November 27). *Intip Tren Inovasi Jam Tangan Bioresin Pertama di Indonesia*. Retrieved from detikJabar: <https://www.detik.com/jabar/jabar-gaskeun/d-6428389/intip-tren-inovasi-jam-tangan-bioresin-pertama-di-indonesia>

Suhendra, H. (2013, Juli 17). Agribisnis. Retrieved from Ekonomi Bisnis: <https://ekonomi.bisnis.com/read/20130717/99/151457/limbah-kulit-rotan-ternyata-bisa-gantikan-fiber-glass>

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2023, February 18). *Tren Fesyen 2023 di Indonesia, Wastra Menjadi Unggulan*. Retrieved from Kemenparekraf: <https://www.kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/tren-fesyen-2023-di-indonesia-wastra-menjadi-unggulan>

Siti Nikmatin, S. P. (2012). Analisis Struktur Selulosa Kulit Rotan sebagai Filler Bionanokomposit dengan Difraksi Sinar-X. *Jurnal Sains Materi Indonesia*, 97-102.

Priskila Nira Psthika

Suneki, S. (2012). Dampak Globalisasi Terhadap Eksistensi Budaya Daerah. *Jurnal Ilmiah CIVIS*, 309.

Nurgiyantoro, B. (2011). Wayang Dan Pengembangan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 19.

K, R. (2021, Juli 24). Tren Shoulder Bag yang Simpel dan Cocok di Semua Outfit. Retrieved from Thephrase.id: <https://thephrase.id/tren-shoulder-bag-yang-simpel-dan-cocokdi-semua-outfit/>

Chalid Fahryansyah Kaspandi

Ariyanti, R. (2021). EDUKASI KESEHATAN TERKAIT UPAYA SWAMEDIKASI PENYAKIT OSTEOARTHRITIS PADA LANSIA. *SELAPARANG : Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2.

Jewett-Tennant, J. (2022). Joint Pain Causes and Treatment Options. Retrieved from Verywell Health.

Edelman, C., & Mandle, C. (2010). *Health Promotion Throughout The Life Span 7th Edition*. St. Louis: Mosby.

Handayani, V. V. (2020, Mei 18). *Penyebab Lansia Sering Mengalami Radang Sendi*. Retrieved from halodoc: <https://www.halodoc.com/artikel/penyebab-lansia-sering-mengalami-radang-send>

Graciella Valentina

Dewi, M., & Wibowo, M. (2019). Eksplorasi Produk Interior Dari Material Plastik Daur Ulang dan Sisa Serbuk Kayu. *Intra*, 7(2), 522-530.

Goutama, H., Mulyono, G., & Nilasari, P. F. (2018). Perancangan Produk Interior Modular Multifungsi Berbasis Material Kayu Olahan. *Intra*, 6(2), 69-77.

Kusuma, G. A. D., & Hematang, A. K. (2023). DIGITALISASI BANK SAMPAH SEBAGAI OPTIMALISASI PENGELELOAN SAMPAH DAN PENDAYAGUNAAN MASYARAKAT DI DESA PEJATEN, KECAMATAN KEDIRI, KABUPATEN TABANAN, BALI. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 206–215.

Pakkanen, J., Juuti, T., Lehtonen, T., & Mämmelä, J. (2022). Why to design modular products? *Procedia CIRP*, 109, 31–36.

Kenneth Nathaniel Marciano

Dzakfar (2010), Djakfar, L., Indriastuti, A., & Nasution, A. 2010. "Studi Karakteristik dan Model Pemilihan Moda Angkutan Mahasiswa Menuju Kampus di Kota Malang". *Jurnal Rekayasa Sipil* Vo. 4, 37 – 51

Sarah, A. R. (2018). *Pusat Komunitas Difabel dan Taman Kuliner Dengan Pendekatan Desain*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

Karetji, Kebijakan Operasional Bus Angkutan Umum Trans Jogja sebagai, 2017

Jonathan Christopher Limnord

Anggriani, N. (2011). *Ruang Terbuka Hijau Di Perkotaan*. Yayasan Humaniora.

Pranajaya, I. K. (2016). Kajian Penataan Elemen Street Furniture Di Kota Denpasar Menuju Kota Yang Humanis. p. 15.

Purnomohadi, N. (2006). *Ruang Terbuka Hijau: Sebagai Unsur Utama Tata*. Jakarta: Kementerian PU.

Cynthia Melinda Wiryo

Kessler, R., McGonagle, K., Zhao, S., Nelson, C., Hughes, M., Eshleman, S., . . . Kendler, K. (1994). *Lifetime and 12-month prevalence of DSM-III-R psychiatric disorders in the United States. Results from the National Comorbidity Survey*. *Archives of general psychiatry*.

Irmayanti, N., Agustin, A., & Wasil, M. (2022). Kecemasan di masa pandemi covid-19 ditinjau dari gender. *Jurnal Ilmiah Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan*, 146-158.

Mehrabian, A., & Friedman, S. L. (1986). An analysis of fidgeting and associated individual differences. *Journal of Personality*, 54(2), 406–429.

Mardatila, A. (2022, September 20). Fungsi Fidget Spinner bagi Kesehatan Mental, Bukan Sekadar Mainan. Retrieved from merdeka.com:
<https://www.merdeka.com/sumut/fungsi-fidget-spinner-bagi-kesehatan-mental-bukan-sekadar-mainan-klm.html>

Venessia Elsie Linaldi

Kaupke, L. L. (2020, Mei 11). Meet The Jewelry Trend You'll Wear For The Next 100 Years. Retrieved from The Zoe Report:
<https://www.thezoereport.com/p/modular-jewelry-is-the-versatile-sustainable-trend-we-need-now-40092260>

Francis, T., & Hoefel, F. (2018, November 12). 'True Gen': Generation Z and Its Implications for Companies. Retrieved from McKinsey & Company:
<https://www.mckinsey.com/industries/consumer-packaged-goods/our-insights/true-gen-generation-z-and-its-implications-for-companies>

Polansky, M. (2021, September 15). Demi-Fine Jewelry: Gen Z'S Jewelry of Choice. Retrieved from Didier Dubot:
<https://didierdubot.com/blogs/news/demi-fine-jewelry-gen-z-s-jewelry-of-choice>

Maria Nathania Nilowarso

- Aulina, M.Pd, C. N. (2017). Tujuan dan fungsi pengembangan motorik halus. In Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. UMSIDA PRESS.
<https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/view/978-979-3401-56-0>
- dianputra, y. (2021, Januari 4). Manfaat Pentingnya Melatih Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Manfaat Pentingnya Melatih Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Retrieved Oktober 22, 2022, from <http://yd.blog.um.ac.id/6-manfaat-pentingnya-melatih-fisik-motorik-anak-usia-dini/>
- Santrock, J. W. (2011). Ketrampilan Motorik Halus. McGraw-Hill.
- Yuriastien, S.Psi, E., Prawitasari, S.Psi, D., & Febry K.D, S.KM, A. B. (2009). Manfaat Bermain Untuk Anak. In *Game Therapy untuk Kecerdasan Bayi dan Balita*. PT Wahyu Media.

Salsabila Dwi Nuraini

- Mubarok, A. M. (2017, October 15). Menumbuhkan Minat Baca Siswa dari Keluarga. Retrieved from sindonews.com.
- Tjendrani. (2021, August 27). Pentingnya Membaca Sejak Usia Dini. Retrieved from lipipress.lipi.go.id: <https://lipipress.lipi.go.id/detailpost/pentingnya-membaca-sejak-usia-dini>

Alma Hasna

- Edrika, I. (2022, September 23). S.Psi., Psikolog. (A. Hasna, Interviewer)
- Fitriyani. (n.d.). *Travel: The Asian Parent*. From *The Asian Parent*: <https://id.theasianparent.com/liburan-keluarga-sumber-kebahagiaan-anak-hingga-mereka-dewasa>

Christopher Enrique Pradipta

- Ekstrand, E., & Collinder, A. (2018). Hand ergonomics in early phases of Production Development.
- Foster, S. (2021, Mei 13). What are the Different Types of Tableware? Retrieved from Home Questions Answered: <https://www.homequestionsanswered.com/what-are-the-different-types-of-tableware.html>
- Martorell, R., Lohman, T. G., & F. Roche, A. F. (1988). Anthropometric Standardization Reference Manual. Human Kinetics Books.
- Prameswari, I., Hibino, H., & Koyama, S. (2017). The Role of Cultural Schema in Developing Culture-Based Product Design. *Journal of the Science of Design* Vol. 1 No. 1, 63.
- Taylor, C. L., & Schwarz, R. J. (1955). The Anatomy and Mechanics of the Human Hand. *Artificial Limbs*, Vol. 2, No. 2, 22-35.

Shafa Mutiara Dewi

- Sri Musdalia Basri. (2017). Peranan Pasar Tradisional Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat (Studi Kasus Pada Pasar Pa'Baeng di Kec. Tamalate Kota Makassar Fakultas Ekonomi & Bisnis Universitas Muhammadiyah, Makassar).
- Angkasawati & Devi, (2021). Pengembangan Pasar Tradisional Dalam Meningkatkan Minat Pengunjung di Pasar Tradisional. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*,171.

Sherrine Olivia Tiara Wiguna

Ngwabebhoh, F. A. (2021). Bio-innovation of new-generation nonwoven natural fibrous materials for the footwear industry: Current state-of-the-art and sustainability panorama. *Journal of Natural Fibers*.

Concha Garcia, M. P. (2018). Bacterial cellulose as a potential bioleather substitute for the footwear industry. *Microbial Biotechnology*, 582–585.

Girling, R. (2021, February 9). The Nike GO FlyEase: Hands-Free Innovation For All Sneakerheads. Retrieved from Forbes: <https://www.forbes.com/sites/robgirling/2021/02/09/the-nike-go-flyease-hands-free-innovation-for-all-sneakerheads/?sh=88b3a9d23a17>

Dave Nathaniel Nilowarso

Vink, P. Comfort and Design: Principles and Good Practice. Edisi 10. CRC-Press. Washington D.C.-USA. 2011.

DINED. http://dined.io.tudelft.nl/ergonomics/data_antropometri online dilihat pada Agustus 2014.

Hendra Wardhana, Cafe Plus-Plus dan Mahasiswa Masa Kini. Kompasiana 2015.

Lawson, Fred. Restaurants, Clubs & Bars : Planning, Design and Investment for Food Service Facilities. 2nd ed. Architectural Press, Great Britain: Bookcraft, Avon, 1994.

Safina Tika Maheswari

Gil, L. (2009). Cork Composites: A Review. *Materials*, 777.

Zübeyde Bülbül, M. Ö. (2018). HAZARDS IN KIDS FURNITURE. *Technological Applied Sciences*, 191–192.

Ernawulan Syaodih, "Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak," *Perkembangan Anak Taman Kanak-kanak*, p. 1.

Tabriza Afrania Farozdaq

Alimuzzaman. (2013). Nonwoven Flax Fibre Reinforced PLA. University of Manchester.

AlRahman. (2014). Comparison of Acoustic Characteristics of Date Palm Fibre and Oil Palm Fibre. *Research Journal of Applied Sciences, Engineering and Technology*, Vol, 7, No. 8, 1656–1661.

Goenawan, H. N., & Joewono, I. (2022). *Sintesis dan Karakterisasi Produk Vegan Leather*. Surabaya: Universitas Surabaya.

Statistik, B. P. (2020). *Statistik Kelapa Sawit Indonesia*. Jakarta: BPS – Statistics Indonesia.

Sudarji, A. F., Santosa, A., & Kattu, G. S. (2019). Perancangan Table Set Multifungsi Untuk Ruang Hunian Terbatas. *JURNAL INTRA Vol. 7 No. 2, (2019) 728–733, 728*.

Sandra

Elgan, M. (n.d.). *verizon*. Retrieved from verizon website: <https://www.verizon.com/business/resources/articles/s/the-future-of-work-is-heading-toward-work-from-anywhere/>

Hoyland, N. (n.d.). *Huler*. Retrieved from Huler.io: <https://huler.io/blog/what-does-work-from-anywhere-mean>

Ren, H. (2022, Februari 15). *Bloomberg*. Retrieved from Bloomberg Asia Edition: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2022-02-15/in-10-years-remote-work-will-simply-be-work?leadSource=uverify%20wall>

Xiao, Y., Becerik-Gerber, B. D., Lucas, G. P., & Roll, S. C. (2021). Journal of Occupational and Environmental Medicine. *Impacts of Working From Home During COVID-19 Pandemic on Physical and Mental Well-Being of Office Workstation Users*, 63.

Catharina Evelyn Joy

Komang-Agung, I., MD, D.-P. S., & A, S. M. (2017). Prevalence Rate of Adolescent Idiopathic Scoliosis: Results of School-based Screening in Surabaya, Indonesia. *Malaysian Orthopaedic Journal*, 17-22.

RSOT Surabaya. (2022, Maret 2). *Waspada Dampak Skoliosis*. Diambil kembali dari RS Orthopedi dan Traumatologi Surabaya:
<https://surabayaorthopedi.com/2022/03/02/waspadai-dampak-skoliosis/>

Spine Clinic. (2019, April 18). *Pengaruh Beban, Tipe dan Durasi Penggunaan Tas Sekolah Terhadap Kejadian Skoliosis*. Retrieved from Spine Clinic Family Holistic:
<https://kliniktulangbelakang.com/pengaruh-beban-tipe-dan-durasi-penggunaan-tas-sekolah-terhadap-kejadian-skoliosis/>

Fadli, R. (2019, Oktober 21). *Tas Bisa Menyebabkan Perubahan Postur, Kok Bisa?*
Retrieved from Halodoc:
<https://www.halodoc.com/artikel/tas-bisa-sebabkan-perubahan-postur-kok-bisa>

Hall, L. (2022, Januari 25). *Big Ideas 2024: Fashion*. Retrieved from WGSN: <https://www.wgsn.com/en>

Ameilya Seddy Wulandari

Oslo Van Hotten (2015, June) Meowmagz : Asal Usul Kucing Kampung. Diunduh dari :
<https://meowmagz.com/2015/06/asal-usul-kucing-kampung/>

Dunia Hewan (2019, Oct) Hewan Kita : Perbedaan Kucing Ras dengan Kucing Kampung.
Diunduh dari :
<https://hewandankita.blogspot.com/2019/10/perbedaan-kucing-ras-dengan-kucing.html>

Franny Syufi (2021, Nov) The Spruce Pets : Destructive Scratching in Cats (Alternatice to Declawing)
Diunduh dari :
<https://www.thesprucepets.com/destructive-scratching-by-cats-555118>

Mohamad Zaki Afandi

Arisanti, B. M. (2022). Apa Itu Work From Anywhere? Retrieved October 15, 2022, from
<https://populis.id/read20676/apa-itu-work-from-anywhere>

Choudury, P. (2021). Our Work-from-Anywhere Future. Retrieved October 17, 2022, from
<https://hbr.org/2020/11/our-work-from-anywhere-future>

Gillespie, B. (2021). What Does "Work From Anywhere Mean"? Why and When Should Companies Consider This Concept? Retrieved October 15, 2022, from
<https://www.bos.com/inspired/what-does-work-from-anywhere-mean/>

Goodrich, R. (2013). Who Invented Velcro? Retrieved May 16, 2023, from
<https://www.livescience.com/34572-velcro.html>

Kevin. (2022). What is Taffeta Fabric: Properties, How its Made and Where. Retrieved May 16, 2023, from
<https://sewport.com/fabrics-directory/taffeta-fabric>

Kurnia, N. (2022). Work from Anywhere, Kelebihan dan Kekurangannya || HRPODS. Retrieved October 15, 2022, from
<https://id.hrnote.asia/personnel-management/work-from-anywhere-kelebihan-dan-kekurangannya-220819/>

Michael Angelo Santoso

- Aditya, A. W., Ihsan, Utomo, R. M., & Hilmansyah. (2019). Evaluasi Motor Listrik Sebagai Penggerak Mobil Listrik. *Jurnal Riset Sains dan Teknologi*, 55-59.
- Agustiar, D. (2021, September 17). *4 Kelebihan City Car, Irit Tapi Lincah*. Retrieved from IDN Times: <https://www.idntimes.com/automotive/car/dwi-agustiar/4-kelebihan-city-car-irit-tapi-lincah?page=all>
- Fromm, J. (2018, Januari). *Changing Family Structures and Gen Z's Influence at Home*. Retrieved from Millennial Marketing: <https://millennialmarketing.com/2018/01/changing-family-structures-and-gen-zs-influence-at-home/>
- Ha, L. (2019, Juli 30). *What You Should Know About the Gen Z Family*. Retrieved from Euromonitor International: <https://www.euromonitor.com/article/what-you-should-know-about-the-gen-z-family>
- Hill, A. (2021, April 23). *'I had second thoughts': the Gen Z-ers choosing not to have children*. Retrieved from The Guardian: <https://www.theguardian.com/society/2021/apr/23/i-had-second-thoughts-the-gen-z-ers-choosing-not-to-have-children>

Supported By :



I N D O N E S I A
INDUSTRIAL DESIGN
STUDY PROGRAM FORUM



PAKUWON TRADE CENTER
S U R A B A Y A

Sponsored By :



POENYA NYONYA
ANIMA

tavi

sePisang

Pawrent
Projects.



PT. CORPS BOXER GUARD
° SECURITY GUARD ° BODY GUARD ° UNIT SATWA (K9)

Reliance
Sekuritas Indonesia

Gelateria

By
NARA

3XPOSE

Experience the Exposure of Expressions

3XPOSE

3XPOSE, akronim dari *Experience, Exposure, Expression* merupakan pameran desain produk yang bertujuan untuk menonjolkan kreativitas dan semangat yang hadir dalam setiap karya yang dipamerkan. Setiap produk yang ditampilkan dalam **3XPOSE** merupakan bagian dari ekspresi desainer yang dicurahkan menjadi sebuah karya desain produk. Semua produk yang ada melambangkan proses pemikiran, pengungkapan, dan aspirasi desainer untuk memecahkan masalah dan berfokus pada desain yang berpusat pada manusia (*Human-Centered Design*).

PENERBIT



Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia
Divisi Penerbit ADPII
Jl. Flores No.3, Citarum, Bandung Wetan,
Kota Bandung, Jawa Barat 40115

ISBN 978-602-61467-7-9 (PDF)



9 786026 146779