



Grade X

OPERA TIVE

2024

FROM ZERO TO FANTASTIC



Editor

Hairunnas, S.Ds., M.MT.

Penulis

Guguh Sujatmika, S.T., M.Ds.

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

Hairunnas, S.Ds., M.MT.

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

Florentina Tiffany, S.Ds., M.Des.

Afifah Mu'minah, S.Ds., M.Ds.

Nurul Fitriana Bahri, S.Ds., M.Ds.

Andrianto, S.Sn., M.Ds.

Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.

Kendall Malik, S.Sn., M. Ds.

PENERBIT

adpi

Grade X

CREATIVITY

2024

FROM ZERO TO FANTASTIC

Editor

Hairunnas, S.Ds., M.MT.

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.
Florentina Tiffany, S.Ds., M.Des.
Afifah Mu'minah, S.Ds., M.Ds.
Nurul Fitriana Bahri, S.Ds., M.Ds.
Andrianto, S.Sn., M.Ds.
Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.
Kendall Malik, S.Sn., M. Ds.

PENERBIT

adpi

CREATIC

From Zero to Fantastic

Ukuran

15.5 x 23 cm

Tebal

176 halaman

Editor

Hairunnas, S.Ds., M.MT.

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.
Florentina Tiffany, S.Ds., M.Des.
Afifah Mu'minah, S.Ds., M.Ds.
Nurul Fitriana Bahri, S.Ds., M.Ds.
Andrianto, S.Sn., M.Ds.
Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.
Kendall Malik, S.Sn., M.Ds.

Pengantar

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

ISBN

978-602-61467-9-3

Cetakan Pertama Januari 2024



Copyright © 2024

Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya

Hak cipta @2024 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 (ADP II)
Divisi Penerbit ADP II
Jl. Flores No.3, Citarum, Bandung Wetan, Kota Bandung,
Jawa Barat 40115

Dosen Desain dan Manajemen Produk Universitas Surabaya

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., M.Des.

Desainer

Clara Alverina Florenika
Maria Emanuela Metekohy
Katarina Olivia Clarita
Gerina Bernice Wulansari
Melinda Setiawati
Alicia Secsionia Chandana
Alition, Caroline Sharon
Inayah Putri Suci
Misa Zurinney Anak Minggu
Balqis Hanif Islamiya
Jose Andreas Pudjianto
Dalilah Aliyyah Chrisandi
Audrey Zavelia Marlett
M. Fayyadh Rasyid Muziffar
Tegar Yustin Sugara
Agra Fikri Luqmansyah
Nisa Nur Hasanah
Dhia Falaa Raffif Dewangga
Ragga Rizky Malikian
Resmelani Septia
Fitria Nur Rohimah
Muhamad Amar Ma'ruf



UBAYA

UNIVERSITAS SURABAYA



AKREDITASI
UNGGUL



PTS TERINOVATIF
DI INDONESIA 2022



PTS TERBAIK
DENGAN SKOR INDIKATOR KINERJA UTAMA
TERTINGGI DI INDONESIA 2022

**Kampus
Merdeka**
BUDIDAYA BANGSA

fakultas industri kreatif

UNIVERSITAS SURABAYA

Program Studi Desain Produk



Terafiliasi dengan:



TABLE OF CONTENT

- 12** Greetings from Mr. Dean!
Prof. Ir. Markus Hartono, S.T., M.Sc., Ph.D., CHFP., IPM., ASEAN Eng.
- 14** Prolog
Hairunnas, S.Ds., M.MT.
- 18** BAB 1:
Inovasi Berkelanjutan: Pengembangan Set Produk Lampu Anyaman Bambu dan Perancangan Media Edukasi Interaktif untuk Pengenalan Sampah
Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds.
- 22** Bam.pu: Lampu Dekoratif dengan Karakteristik Anyaman Bambu
Karya: **Clara Alverina Florenika**
- 26** My EcoVerse: Buku *Pop-Up* Interaktif Edukasi Pengenalan Sampah
Karya: **Maria Emanuela Metekohy**
- 32** BAB 2:
Proses *Reinventing Tradition* dan Penerapannya pada *Jewelry Design*
Wyna Herdiana, S.T., M.Ds.
- 36** Nirwista: Satu Set Perhiasan Batu Akik Kalimaya
Karya: **Katarina Olivia Clarita**
- 42** Dara: Perhiasan Kinetik Pereda Kecemasan Sosial Terinspirasi dari Cerita Rakyat “Roro Jonggrang”
Karya: **Gerina Bernice Wulansari**
- 46** Lalika: *Convertible Jewelry* dengan Inspirasi Legenda Telaga Warna
Karya: **Melinda Setiawati**
- 52** BAB 3:
Desain Produk Ergonomis: Kajian Kebutuhan Khusus Pengguna
Hairunnas, S.Ds., M.MT.
- 56** Tactus: Set Alat Makan Untuk Anak Disabilitas Netra
Karya: **Alicia Secsionia Chandana**
- 60** VISIONE: *Safety Goggles* pada Pekerja Pengguna Kacamata
Karya: **Alition, Caroline Sharon Petriana**

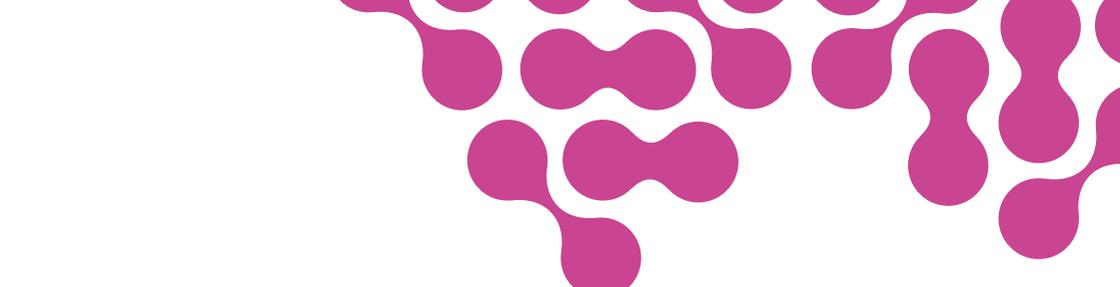
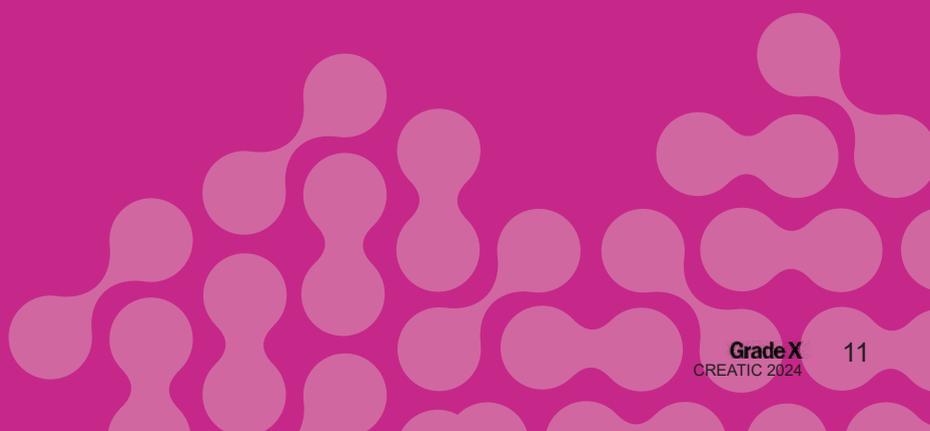
- 
- 64** Motion: Set Meja Kursi Karyawan Percetakan *Offset*
Karya: Inayah Putri Suci
- 72** BAB 4:
Isu Waktu Luang/*Leisure*: Seni Kenyamanan dalam *Slow Living*
Karya: Brian Kurniawan Jaya, S.Ds., M.A.
- 76** Sigi Rane: *Accessories from Ceramic using Iban Pua Kumbu and Pucuk Pakis as Pattern of Inspiration*
Karya: Misa Zurinney Anak Minggu
- 82** SoloPac: Tas Solo *Travelling* Modular
Karya: Balqis Hanif Islamiya
- 86** ModernNest Creations: Set Meja Kursi Kafe
Karya: Jose Andreas Pudjianto
- 92** BAB 5:
Memahami Manusia dalam Desain: Ambiguitas Perilaku Manusia sebagai Peluang dalam *Behavioural Design*
Karya: Florentina Tiffany, S.Ds., M.Des.
- 96** Humiddy: Tempat Penyimpanan Mainan Anak
Karya: Dalilah Aliyyah Chrisandi
- 100** Groui: *Stroller* Multifungsi
Karya: Audrey Zavelia Marlett
- 108** BAB 6:
Bamboo Design Exploration: Kreasi Produk Berbahan Dasar Bambu
Karya: Afifah Mu'minah, S.Ds., M.Ds.
- 110** Kembang Surya
Karya: M Fayyadh Rasyid Muziffar
- 114** Cermin Yata
Karya: Tegar Yustin Sugara

TABLE OF CONTENT

- 118** BAB 7:
Geolumini: Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun Melalui Cahaya dan Bentuk
Nurul Fitriana Bahri, S.Ds., M.Ds. dan Andrianto, S.Sn., M.Ds.
- 120** Geolumini
Karya: Agra Fikri Luqmansyah
- 124** BAB 8:
Rotan: Bahan Baku Furnitur yang Ramah Lingkungan (SDGs 9)
Endro Tri Susanto S.Sn., M.Sn
- 128** Sofa Rotan Ease
Karya: Nisa Nur Hasanah
- 132** Mantodea *Lazy Chair*
Karya: Dhia Falaa Raffif Dewangga
- 136** BAB 9:
Rotan dan Mansiang: Perancangan Cap Lampu Rotan dan Sepatu *Boot* berbasis material Daun Mansiang
Kendall Malik, S.Sn., M.Ds.
- 140** *Rattan Table Lamp*
Karya: Ragga Rizky Malikian
- 144** *Boot's Mansiang*
Karya: Resmelani Septia
- 148** *Chandelier Luminous Sylphid*: Lampu Hias Bambu Bergaya Klasik Modern dan *Reminiscence*
Karya: Fitria Nur Rohimah
- 152** SereniTEA *Teapot* bertema *Productive Leisure*
Karya: Muhamad Amar Ma'ruf
- 156** Epilog
Hairunnas, S.Ds., M.MT.



GREETINGS FROM MR. DEAN!



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

Hi Creative People!

Kreatif dan Berani. Dua terminologi yang saling terkait. Dalam skema *design thinking*, keberanian sangat penting dan kritis karena karakter tersebut memungkinkan seorang desainer menghadapi ketidakpastian, menerima empati, mendorong kreativitas, dan mendukung ide-ide baru. Terlebih lagi, di era interaksi yang semakin cepat antara manusia, teknologi, dan kecerdasan buatan (AI), pemikiran desain dengan dipadu dengan karakter keberanian seorang desainer diharapkan akan menumbuhkan ekosistem yang lebih kondusif dan menyuburkan sikap yang menghargai semangat mencoba hal baru, menggapai pelajaran dari kesalahan, dan mempertanyakan status quo, yang pada akhirnya

menghasilkan luaran desain yang lebih signifikan dan berpusat pada manusia (*human-centered design*).

Program Desain dan Manajemen Produk – Fakultas Industri Kreatif Universitas Surabaya (DMP – FIK Ubaya) dengan bangga mempersembahkan pameran tahunan karya luar biasa tugas akhir mahasiswa yang dikemas dalam GradeX 2024 dengan theme *Creatic* yang mengusung dua kata kunci yaitu kreativitas x keberanian.

Selamat menikmati!

Vivat academia!

PROLOG

Creatic, akronim ini dimaknai dengan visi untuk menampilkan kekuatan kreativitas dalam desain. Melalui buku ini, eksplorasi secara kolektif dilakukan pada proses berpikir desainer yang terlibat. Cara mereka melihat dan memahami permasalahan dan merespon hal tersebut menjadi bahasa fungsi dan visual desain produk sebagai pendekatan inovatif yang diterapkan untuk menghidupkan ide-ide mereka sebagai desainer. Keberagaman dan inklusifitas, sebagai elemen kritis dalam proses desain, membawa kontribusi signifikan terhadap pencapaian hasil desain akhir yang kaya dan didukung oleh latar belakang yang kokoh. Kedua aspek ini bukan hanya melibatkan variasi dalam keberagaman budaya, tetapi juga mencakup inklusivitas terhadap berbagai kebutuhan dan perspektif pengguna potensial. Inilah yang membentuk dasar bagi desainer untuk menciptakan solusi yang memenuhi keberagaman masyarakat. Pentingnya memahami isu-isu sehari-hari manusia sebagai pemicu kreativitas

desainer menunjukkan bahwa desain yang sukses tidak hanya mempertimbangkan fungsi, tetapi juga merespons permasalahan dan kebutuhan aktual yang dihadapi oleh individu dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memasukkan isu-isu ini dalam proses desain, produk yang dihasilkan menjadi lebih relevan dan berdaya saing.

Buku ini akan menjelajahi secara mendalam peran desain produk dan keterkaitannya dengan berbagai isu, seperti psikologi, kreativitas, ergonomi, leisure, dan lingkungan. Perbedaan interpretasi antar desainer dalam menghadapi isu-isu tertentu menunjukkan kekayaan ide dan pendekatan yang dapat memperkaya proses perancangan. Pembahasan mengenai isu lingkungan akan menyoroti bagaimana desainer dapat mengembangkan produk dengan mempertimbangkan faktor-faktor berkelanjutan, termasuk dampak lingkungan dan penggunaan material alami. Pendidikan manusia sebagai pemangku kepentingan

utama dalam keberlanjutan juga akan menjadi fokus, menciptakan kesadaran dan pemahaman yang mendalam tentang dampak produk terhadap lingkungan. Isu leisure, yang menitikberatkan pada gaya hidup, tidak hanya mencakup aspek estetika, tetapi juga memperhatikan kenyamanan pengguna dalam mengadopsi gaya hidup tertentu. Desainer akan mempertimbangkan bagaimana produk mereka dapat memberikan pengalaman yang memenuhi keinginan dan kebutuhan konsumen dalam menjalani gaya hidup spesifik.

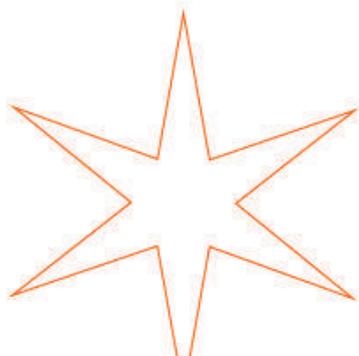
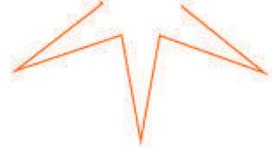
Dari perspektif kondisi internal manusia, isu psikologi menjadi penting dalam membentuk desain produk. Pemahaman mendalam tentang perilaku manusia memungkinkan desainer untuk menghasilkan produk yang tidak hanya fungsional, tetapi juga dapat beradaptasi dengan kebutuhan psikologis pengguna. Isu ergonomi, sebagai pertimbangan utama dalam pengembangan produk, menekankan pentingnya memahami

kebutuhan khusus pengguna. Fokus pada kenyamanan menjadi kunci, dan desainer akan memastikan bahwa aspek ergonomi diintegrasikan secara mendalam untuk memastikan penggunaan produk dengan tepat dan nyaman. Pada isu kreativitas, pengembangan produk diawali oleh inspirasi desainer yang bersumber dari pemahaman mendalam tentang budaya lokal. Ini menciptakan produk yang tidak hanya berfungsi dengan baik, tetapi juga memancarkan elemen visual dan kreatif yang unik.

Secara keseluruhan, buku ini akan menyajikan analisis menyeluruh tentang kompleksitas dan keterkaitan berbagai aspek dalam dunia desain produk. Dengan memahami dan menggabungkan elemen-elemen ini, desainer dapat menciptakan solusi yang lebih holistik, relevan, dan berkelanjutan.

Hairunnas, S.Ds., M.MT.

OPENING



FROM ZERO TO FANTASTIC

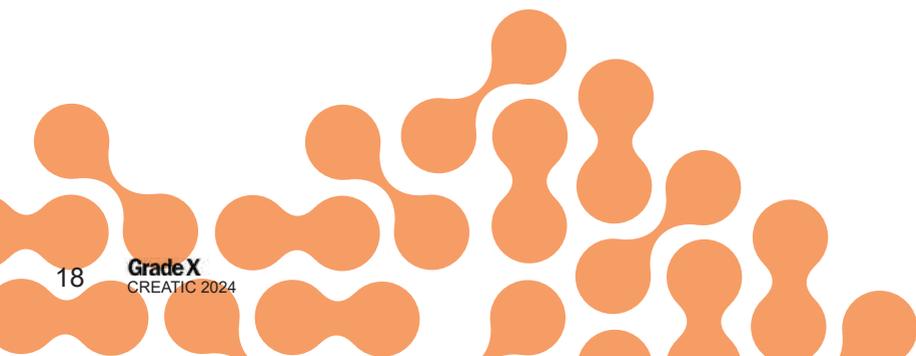
Creatic yang merupakan akronim dari ***“creativity takes incredible courage”***. Adanya Creatic yang menjadi tema GradeX kali ini ingin memberikan suasana pada era 2000an yang merupakan awal besar dari kemajuan teknologi. Masa ini disebut-sebut membutuhkan kreativitas dan keberanian untuk menciptakan era baru teknologi. Hal ini tercermin dalam Creatic, bahwa setiap produk yang ditampilkan merupakan bentuk dari kreativitas dan keberanian dalam diri desainer.

Bab 1

INOVASI BERKELANJUTAN:

*Pengembangan Set Produk Lampu Anyaman
Bambu dan Perancangan Media Edukasi Interaktif
untuk Pengenalan Sampah.*

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



Di era keberlanjutan, pentingnya menciptakan inovasi ramah lingkungan semakin ditekankan (Ahmad Badawi, 2022) (M. Zubair, 2022) (J. Jamilah, 2022) (Adi Dharma, 2023). Hal ini sangat relevan untuk usaha kecil dan menengah (UKM), di mana kualitas sumber daya manusia dan pengembangan produk inovatif menjadi krusial bagi keberlanjutan bisnis (Badawi, 2022). Upaya untuk meningkatkan kesadaran tentang kebersihan pribadi dan lingkungan di daerah pedesaan (Zubair, 2022) serta mendidik masyarakat tentang pentingnya konservasi (Jamilah, 2020) juga sangat penting dalam mempromosikan praktik-praktik berkelanjutan. Selain itu, pemanfaatan sumber daya lokal, seperti bambu, sebagai bahan kemasan ramah lingkungan di UKM dapat memberikan kontribusi signifikan pada pengembangan ekonomi (Dharma, 2023). Dalam penekanan inovasi tersebut, tulisan ini membahas pengembangan set produk yang memanfaatkan anyaman bambu untuk lampu dan perancangan media edukasi interaktif untuk memperkenalkan pentingnya pengelolaan sampah.

Pemanfaatan bambu telah menjadi pusat perhatian penelitian yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir, dengan banyak penelitian yang mengeksplorasi aplikasi bambu yang beragam. Salah satu fokus utama adalah pada produksi pita bambu dan penggunaan bambu dalam konstruksi bangunan. Dalam kajian yang dilakukan oleh Effendy (2020),

ditekankan perlunya peningkatan dalam produksi dan manajemen industri pita bambu. Penelitian ini mencoba mengidentifikasi cara untuk meningkatkan efisiensi dan keberlanjutan industri ini, mempromosikan penggunaan bambu sebagai bahan yang lebih ramah lingkungan. Di sisi lain, Muhsin (2022) mengarahkan perhatiannya pada aplikasi estetika bambu, khususnya dalam konteks bangunan utama pesantren. Studi ini mempertimbangkan nilai seni dan desain yang dapat diberikan oleh bambu, menggarisbawahi potensi estetika yang belum sepenuhnya dieksplorasi dari bahan ini. Rahmawati (2022) menyoroti isu-isu terkait pengembangan kapasitas dan manajemen jaringan dalam industri kerajinan bambu. Terlebih lagi, penelitian ini mempertimbangkan tantangan tambahan yang muncul dalam konteks pandemi COVID-19, menekankan perlunya adaptasi dan perubahan strategi untuk memastikan keberlanjutan industri di tengah kondisi yang tidak pasti. Oktaviani (2019) membahas peran Palang Merah Indonesia dalam respons bencana dan mitigasi, menunjukkan bahwa penggunaan produk berbasis bambu dapat menjadi bagian integral dari upaya tanggap bencana.

Pengembangan produk ramah lingkungan, seperti lampu anyaman bambu, menjadi fokus yang semakin berkembang di berbagai industri. Produk-produk ini tidak hanya menawarkan estetika unik tetapi juga

memberikan dampak positif pada lingkungan (Widyatmoko, 2009). Penggunaan bahan berkelanjutan, seperti bambu, dalam produksi produk-produk ini menjadi faktor kunci dalam keunggulan ekologisnya (Widyatmoko, 2009). Pengembangan produk-produk ini juga dapat menghasilkan peluang ekonomi yang meningkat bagi masyarakat lokal (Wahyusi, 2021). Selain itu, meningkatnya minat konsumen terhadap produk ramah lingkungan, yang didorong oleh kekhawatiran tentang keberlanjutan lingkungan (Sabrina, 2022), menawarkan peluang pasar yang signifikan bagi produk-produk ini.

Anyaman bambu bukan hanya memberikan estetika unik, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap lingkungan. Keunggulan ekologis dan estetis produk ini menjadi poin utama yang akan diulas lebih lanjut dalam bentuk karya. Secara kolektif, studi-studi ini menegaskan potensi besar dari produk berbasis bambu, seperti lampu **Bam.pu** yang didesain oleh Clara Florenika, dalam berbagai sektor industri dan konteksnya. Dengan terus mendukung penelitian dan inovasi dalam pemanfaatan bambu, kita dapat membuka lebih banyak peluang untuk mengintegrasikan bahan ini secara berkelanjutan dan mendukung pengembangan masyarakat serta industri yang berkelanjutan.

Di sisi lain, pentingnya pendidikan dalam pengelolaan sampah ditekankan oleh perkembangan media interaktif, khususnya adopsi

konsep *pop-up* interaktif. Wibowo (2013) dan Khoiriyah (2018) keduanya menekankan efektivitas dan interaktivitas media dalam meningkatkan pembelajaran, Khoiriyah secara khusus menyoroti penggunaan buku *pop-up* untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Fadilah (2020) dan Fajriah (2022) lebih lanjut mendukung hal ini, menunjukkan efektivitas buku *pop-up* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Studi-studi ini secara bersama-sama menegaskan potensi media interaktif, khususnya konsep *pop-up*, dalam menjadikan pendidikan pengelolaan sampah lebih menarik dan efektif.

“My EcoVerse” karya desain oleh Maria Emanuela adalah buku pendidikan interaktif berupa buku *pop-up* yang dirancang untuk mengajarkan anak usia 4-6 tahun tentang pengelolaan sampah melalui petualangan dua detektif muda. Buku ini menggabungkan berbagai mekanisme interaktif dan aktivitas, seperti tab tarik dan pengelompokan sampah, untuk melibatkan anak-anak dalam proses belajar. Pendekatan ini sejalan dengan temuan Aryawati (2022), yang menekankan pentingnya media promosi kesehatan yang menarik dan mudah dipahami dalam mendidik orangtua tentang hidup bersih. Aryawati (2022) juga menegaskan efektivitas media interaktif, seperti permainan ular tangga, dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja terhadap kesehatan reproduksi. Mulyawan (2011) lebih lanjut

mendukung penggunaan media *edutainment* interaktif, seperti permainan berbasis komputer, untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap matematika. Terakhir, kebutuhan pelatihan manajemen profesional dan pengembangan kapasitas dalam pemasaran dan literasi digital di-highlight oleh Pada (2022) dalam konteks membangun ekonomi desa yang tangguh.

Dampak sosial dan lingkungan dari inovasi ini sangat positif dan beragam. Produk seperti **My EcoVerse** dan lampu **Bam.pu** yang terbuat dari bambu menciptakan peluang pendidikan yang menarik tentang pengelolaan lingkungan. Secara keseluruhan, inovasi ini membawa dampak positif yang signifikan, termasuk memberikan pendidikan yang bermanfaat, mendukung industri lokal, menciptakan solusi berkelanjutan, dan berkontribusi pada tanggapan bencana. Dengan terus mendukung penelitian dan inovasi dalam pemanfaatan lingkungan, kita dapat memperluas pengaruh positif ini dan mendukung perkembangan masyarakat dan lingkungan yang berkelanjutan.

Langkah-langkah selanjutnya dalam pengembangan produk dan pemanfaatan bambu dapat membuka peluang untuk memperluas pengaruh positif ke komunitas lebih luas. Beberapa langkah strategis yang dapat diambil adalah seperti melanjutkan penelitian dan pengembangan produk berbasis bambu untuk

menciptakan inovasi baru yang lebih efisien dan berkelanjutan, pengembangan material bambu yang lebih kuat, ringan, dan ramah lingkungan, mengadakan kolaborasi dengan lembaga pendidikan, organisasi lingkungan, dan pihak berkepentingan lainnya, memberikan pelatihan keterampilan kepada masyarakat untuk mengoptimalkan penggunaan bambu dan meningkatkan kapasitas mereka dalam industri ini, menyusun program pendidikan lingkungan di sekolah-sekolah untuk mengajarkan anak-anak lebih banyak tentang keberlanjutan, pengelolaan sampah, dan manfaat penggunaan produk berbasis bambu, mengadakan kampanye kesadaran lingkungan untuk menjangkau masyarakat lebih luas, mengembangkan model bisnis yang berkelanjutan dengan fokus pada keberlanjutan lingkungan, inklusivitas sosial, dan dampak positif, serta membawa inovasi berbasis bambu ke pasar global akan meningkatkan dampak positif, tidak hanya secara lokal tetapi juga mendukung keberlanjutan global.

A close-up photograph of a hand holding a square-shaped bamboo basket lamp. The basket is woven with a plaid pattern and is illuminated from within, creating a warm, golden glow. The hand is positioned at the top, holding the handle of the basket. The background is dark and out of focus.

Bam.pu:
Lampu dekoratif dengan
Karakteristik Anyaman Bambu

Memiliki nama **Bam.pu** yang berasal dari 'bambu' dan 'lampu' agar mudah diingat dan dipahami oleh para pengguna. Lampu ini digunakan untuk memberikan dimensi serta atmosfer hangat pada suatu ruangan serta memberikan penerangan pada pengguna dalam melakukan aktivitas di malam hari. **Bam.pu** yang menggunakan material bambu dan memiliki detail yaitu anyaman dua titik sumbu atau dapat disebut juga teknik anyaman lilit, detail tersebut dapat memberikan nilai estetika dalam suatu ruangan. Tidak hanya itu, **Bam.pu** dirancang memiliki mekanisme gerak pada tiap modul anyamannya. Mekanisme tersebut diterapkan agar pengguna dapat dengan mudah mengatur tingkat pencahayaan yang diinginkan dengan hanya membuka modul anyaman atau menutupnya. Mekanisme dari modul lampu ini terinspirasi dari karakteristik bambu yang strukturnya berlapis-lapis sehingga menciptakan susunan beberapa modul yang saling bertumpuk. Tiap modul memiliki ukuran yang berbeda-beda lalu disusun dari yang paling besar hingga paling kecil lalu diterapkan mekanisme pada samping kanan dan kiri modul. Anyaman pada lampu ini dapat memberikan aksentuasi pada suatu ruangan dan pola anyaman pada lampu ini juga dapat memberikan sedikit tekstur pada permukaan ruangan karena cahaya yang melewati celah-celah dari anyaman bambu.





**Desainer:**

Clara Alverina Florenika

Dosen Pembimbing:

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

Nomor Pendaftaran Desain Industri:

A00302305864

Spesifikasi:

Panjang: 19 cm

Lebar: 20 cm

Tinggi: 12 cm

Designer's Profile



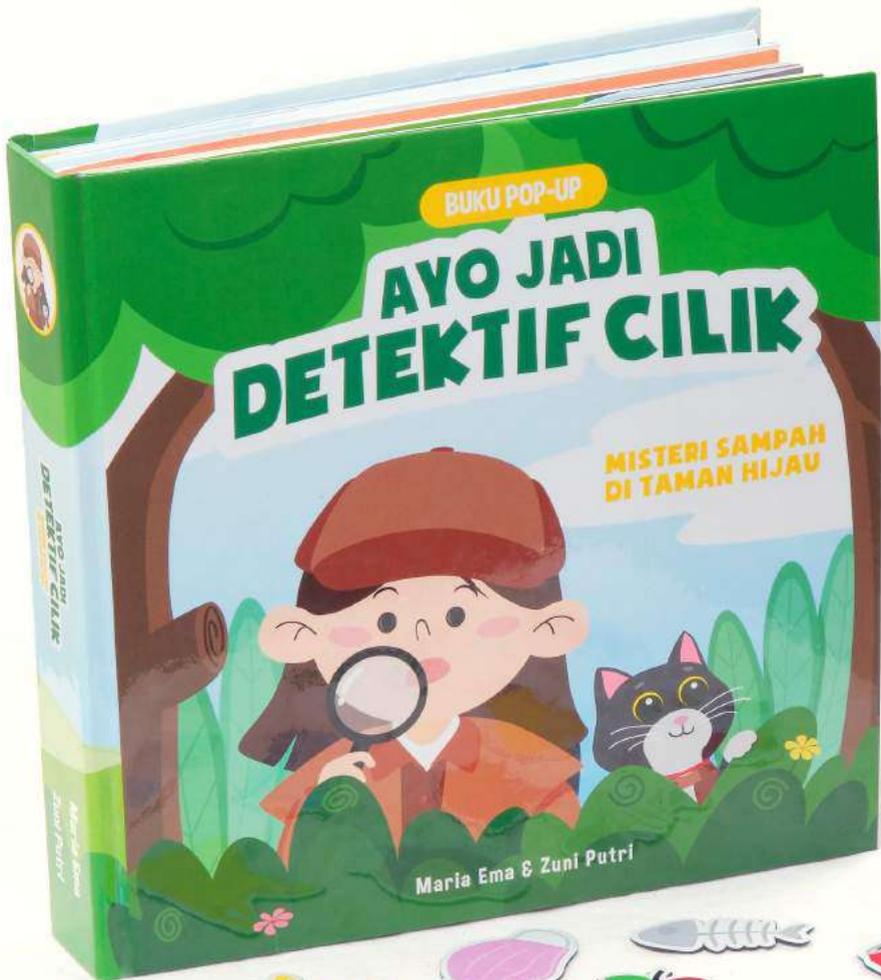
Clara Alverina Florenika, or usually called Clara. Originally from East Kalimantan and currently studying for a Bachelor of Product Design at the University of Surabaya. I started to realize that I liked art from childhood, starting with my hobby of drawing and continuing until now. In my current design education. I love exploring various types of artwork, such as realistic images, 3D animation, crafts, and paintings. During the time I was designing this product, I gained many new things and experiences in the product creation process from the idea exploration stage to the final product. Out of all the processes in making products, I am fascinated by exploration the materials and mechanisms in a product to be designed.

 [clra_flo](#)

 082158270738

 claraflorenika@gmail.com

My EcoVerse:
Buku *Pop-Up* Interaktif
Edukasi Pengenalan Sampah



My EcoVerse merupakan media buku edukasi *pop-up* interaktif yang mengangkat tema edukasi pengenalan sampah yang dirancang untuk anak usia 4-6 tahun. Berangkat dari adanya isu mengemami kerusakan lingkungan yang kerap kali terjadi akibat adanya sampah, menjadikan inspirasi bagi desainer untuk mengangkat permasalahan ini menjadi rancangan media untuk mengedukasi mengenai sampah, yang kerap kali menjadi akar permasalahan. Target pengguna untuk usia 4-6 tahun pun dipilih karena edukasi mengenai sampah ada baiknya untuk diajarkan sejak dini untuk menumbuhkan kepedulian dan kepekaan anak terhadap kebersihan lingkungannya.

Dilengkapi dengan cerita petualangan berjudul “Ayo Jadi Detektif Cilik”, **My EcoVerse** menyajikan kisah dua detektif cilik Bersama Mia dan kucing kesayangannya, Leo, yang akan membantu anak belajar mengenai pengenalan sampah lewat petualangan mereka memecahkan misteri di Taman Hijau.

Media ini menggunakan beberapa jenis mekanisme *pop-up* interaktif yang dalam perancangannya dipilih khusus untuk anak seperti mekanisme *pull the tab*, *life-the-flap*, *zig-zag fold*, serta *V-fold*. Ditambah pula dengan adanya tambahan aktivitas pemilahan sampah sehingga anak tak hanya sekedar belajar lewat bacaan bergambar, namun juga dapat berinteraksi secara langsung dengan media guna memudahkan anak belajar mengenal jenis-jenis sampah.





Anak dapat belajar memilah sampah menggunakan potongan *puzzle* bergambar sampah yang dapat dimasukkan ke dalam tempat sampah lipat sesuai dengan jenis sampahnya.



Desainer:

Maria Emanuela Metekohy

Dosen Pembimbing:

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

Hedi Amelia Bella Cintya, S.Ds., M.Ds.

Spesifikasi:

Panjang: 22 cm

Lebar: 22 cm

Tinggi: 4 cm

Dimensi Terbuka:

Panjang: 47 cm

Lebar: 22 cm

Tinggi: 24 cm



Designer's Profile



Maria Emanuela Metekohy, atau yang kerap disapa dengan panggilan Ema, ialah seorang yang memiliki kemauan tinggi untuk belajar dan mendalami hal baru. Memiliki ketertarikan dengan dunia seni dan desain sejak sekolah dasar, hingga akhirnya ketertarikan tersebut pun menuntun langkahnya sampai kini ia menempuh studi di bidang desain produk. Berkreasikan menjadi salah satu hal yang ia sukai, menciptakan sesuatu hal unik dan menarik dari bahan di sekitarnya adalah kebiasaan yang ia lakukan. Tak heran jika *pop-up* menjadi salah satu hal yang ia pilih untuk dikembangkannya menjadi karya rancangannya. Baginya, *pop-up* menjadi bukti jika dengan adanya dedikasi dan kreativitas, hal sederhana sekalipun dapat menghasilkan suatu karya yang unik, menarik, bahkan kompleks.

 [mariaemaa](#)

 081332685536

 emametekohy@gmail.com

BIBLIOGRAPHY

- Achmad Fatahilah, T. T. (2019). PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN PRODUK LAMPU RUMAH. JURNAL TEKNOLOGI DAN MANAJEMEN INDUSTRI.
- Adi Dharma, J. P. (2023). KULIAH KERJA MAHASISWA: PEMANFAATAN POTENSI BAMBUI SEBAGAI KEMASAN RAMAH LINGKUNGAN PADA SEKTOR UMKM GUNA MENDORONG PEREKONOMIAN DI KELURAHAN CISARUA. JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT.
- Agustina Rahmawati, P. F. (2022). Peningkatan Kapasitas SDM Melalui Manajemen Jaringan Usaha Produk Kerajinan Bambu UKM Pring Gedhe Dusun Brajan Kecamatan Minggir Kabupaten Sleman. *Society : Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Ahda Aulia Fajriah, H. S. (2022). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP BOOK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Riset sosial humaniora, dan pendidikan*.
- Ahmad Badawi, L. N. (2022). Keberlangsungan Usaha Melalui Peningkatan Kualitas SDM Untuk Menciptakan Priaku Inovatif Dalam Pengembangan Produk Pada UMKM Kelurahan Meruya Utara. *Akuntansi dan Humaniora: Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Andi Ulfa Tenri Pada, A. F. (2022). Literasi Keuangan dan Pemasaran Digital untuk Membangun Ekonomi Desa Tangguh Berbasis Kewirausahaan. *Jurnal ilmiah ecosystem*.
- Anggara, M. B., & Waluyanto, H. D. (2014). Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(4), 12.
- Ardhiana Muhsin, N. A. (2022). APLIKASI MATERIAL BAMBUI PADA BANGUNAN UTAMA PESANTREN ASY-SYIFAA TANJUNGSARI, SUMEDANG. *JURNAL ARSITEKTUR*.
- Asidigianti Surya Patria, S. M. (2015). KERAJINAN ANYAM SEBAGAI PELESTARIAN KEARIFAN LOKAL.
- Birmingham, D. (1997). *Pop-up: A Manual of Paper Mechanisms*. Tarquin.
- D, D. A., & Ardiansyah, B. F. (2019). Analisis Teknik dan Perkembangan Buku Pop-Up. *NARADA*, 129-144.
- Daniswari, D. (2022, 01 19). Sejarah, Fungsi, dan Berbagai Jenis Kerajinan Anyaman. Retrieved from Kompas.com: <https://regional.kompas.com/read/2022/01/19/210604078/sejarah-fungsi-dan-berbagai-jenis-kerajinan-anyaman?page=all>
- Desty, F. (2020). Jenis-Jenis Lampu Dalam Desain Interior - Artha Gilberte. Retrieved from Artha Gilberte : <https://arthagilberte.com/decoration/jenis-jenis-lampu-dalam-desain-interior/>
- Dewantari, A. A. (2014, Januari 16). Sekilas tentang Pop-Up, Lift the Flap, dan Movable Book. Diambil kembali dari DGI: <http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>
- E. Khoiriyah, E. Y. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP BOOK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS III SDN 3 JUNJUNG KECAMATAN SUYMBERGEMPOL KABUPATEN TULUNGAGUNG. *Jurnal Pendidikan Dasar* .
- Effendy, U. (2020). PENINGKATAN PRODUKSI PENGRAJIN USUK BAMBUI DI DESA GUNUNGREJO SINGOSARI KABUPATEN MALANG.
- Fadilah, S. N. (2020). KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP BOOK BERDASARKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *Jurnal Redox*.
- Hawardi, R. A. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak: Mengetahui Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Hesti Sabrina, E. D. (2022). PENGARUH GAYA HIDUP DAN PENGETAHUAN TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PRODUK RAMAH LINGKUNGAN DI KOTA MEDAN. *uripol (Jurnal Institusi Politeknik Ganesha Medan)*.
- Hornby, A. S. (1995). *Oxford Advanced Learners Dictionary of Current English*. Dalam J. Crowthor (Penyunt.). Oxford: Oxford Univ. Press.
- Imania Desain. (2022, 1 14). 5 kategori teknik pencahayaan. Retrieved from Teknik Pencahayaan: <https://imaniadesain.com/teknik-pencahayaan/>
- Indonesia Kaya. (2022). Anyaman Bambu Sukabumi di Tengah Zaman Plastik. Retrieved from <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/anyaman-bambu-di-tengah-zaman-plastik/>
- J. Jamilah, I. B. (2022). Meningkatkan Pemahaman Masyarakat tentang Pentingnya Pemeliharaan Daerah Aliran Sungai di Kawasan DAS Batang Arau. *Physics*.
- JiangHua, X. (2020). *WOVEN BAMBOO PRODUCTS MANUFACTURING. INTERNATIONAL NETWORK FOR BAMBOO AND RATTAN*.
- Jusmalia Oktaviani, S. S. (2019). MEKANISME PENANGGULANGAN BENCANA ALAM OLEH PALANG MERAH INDONESIA (PMI) KABUPATEN BANDUNG. *Jurnal Academia Praja*.
- Katarina Tika, R. H. (2020). IDENTIFIKASI JENIS BAMBUI YANG DIMANFAATKAN DI HUTAN. *JURNAL HUTAN LESTARI*, 747-748.
- Khairul Rahman, S. M. (2015). PENGEMBANGAN DESAIN KERAJINAN ANYAM BAMBUI DESA KALINGANYAR. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*.
- Kurniawati, D. A. (2022). Bambu: Pengertian, Morfologi, dan Potensi. Retrieved from Forester Act: <https://foresteract.com/bambu/>

- M. Zubair, P. U. (2022). Meningkatkan Kesadaran Diri Masyarakat Desa Batuyang Tentang Pentingnya Menjaga Kebersihan Diri Dan Lingkungannya. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*.
- M.Hardi. (2022, 6). Melihat Kerajinan Indonesia yang Telah Dikenal Mancanegara. Retrieved from Gramedia Blog: <https://www.gramedia.com/best-seller/kerajinan-indonesia-yang-telah-dikenal-mancanegara/>
- Mitra-LED. (2018, Oktober 10). Definisi Lampu, Jenis-Jenis dan Fungsinya. Retrieved from mitra-led.com: <https://www.mitra-led.com/news/10/Definisi-Lampu-Jenis-Jenis-dan-Fungsinya>
- Mulyana, R. (2009). Penanaman Etika Lingkungan Melalui Sekolah Perduli dan Berbudaya Lingkungan. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 6(2), 175-180.
- Mulyawan, A. (2011). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA SMP KELAS VIII.
- Ningbo TOP OPTOELECTRONIC TECHNOLOGY CO.,LTD. (2020, December 16). What are the function of the lamps? Retrieved from cntoplighting: Berbagai jenis lampu memiliki fitur nya masing-masing sesuai dengan kebutuhan para penggunanya, sehingga lampu dapat lebih fungsional dan tidak hanya sebagai dekoratif saja
- Noveria, I. (2015). *Lighting Design*.
- Nurani, A., & Ramadhani, N. (2014). Perancangan Buku Interaktif Jarimatika Penjumlahan dan Pengurangan sebagai Alternatif Pembelajaran Matematika untuk Anak Usia 5-7 Tahun. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 3(1), F13-F17.
- Otjo, A. (2006). Bambu, Tanaman Tradisional yang Terlupakan. Retrieved from https://www.freelists.org/post/nasional_list/ppindia-Bambu-Tanaman-Tradisional-yang-Terlupakan,1
- Pamungkas, A. (2021). Pamungkas, A. (2021). TA: Perancangan Buku Interaktif Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah sebagai Media Kampanye Sosial bagi Anak Usia 3-6 Tahun. Universitas Dinamika, 10.
- Primasasti, A. (2022, April 24). Kenali Jenis Sampah Sebelum Pilah Sampah. Retrieved from Pemerintah Kota Surakarta: <https://surakarta.go.id/?p=24210>
- Putri, S. U., & Nikawanti, G. (2010). PENGENALAN GREEN BEHAVIOUR MELALUI ECOLITERACY PADA ANAK USIA DINI. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2). doi:<https://doi.org/10.17509/cd.v8i2.10538>
- Ramadhani, S. (2022, 2 12). Hutan Bambu: Pengertian, Ciri-ciri dan Manfaat Bambu. Retrieved from Lindungi Hutan: <https://lindungihutan.com/blog/pengertian-hutan-bambu-ciri-manfaat-bambu/>
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 270.
- Rogeleonick, A. (2015, Mei 28). Lindungi Kekayaan Budaya dengan Ikut Lomba Penulisan Cerita Rakyat 2015. Dipetik Oktober 3, 2022, dari Kemdikbud: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2015/05/lindungi-kekayaan-budaya-dengan-ikut-lomba-penulisan-cerita-rakyat-2015-4242-4242-4242>
- Sari, S. M. (2004). PERAN WARNA INTERIOR TERHADAP PERKEMBANGAN. *Dimensi Interior*.
- Sujarwo, & Widi, C. P. (2015). Kemampuan Motorik Kasar dan Halus Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(2), 96-100.
- Teten Rohandi, M. R. (2021). Model Pengembangan Teknik dan Pola Anyam Sebagai . ATRAT.
- Teten Rohandi, M. R. (n.d.). Model Pengembangan Teknik dan Pola Anyam Sebagai Struktur Dasar Karya Seni Rupa Ekspresi.
- Toha-Sarumpaet, R. K. (2010). Pedoman Penelitian Sastra Anak: Edisi Revisi. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor.
- Wahyusi, R. D. (2021). PENGEMBANGAN PRODUK HASIL PANEN HIDROPONIK SAWI HJAU DI KELURAHAN MEDOKAN AYU. *Jurnal Abdimas Teknik Kimia*.
- Wayan Ariyawati, I. M. (2022). EDUKASI PENURUNAN DIARE BALITA DENGAN PENINGKATAN PEMAHAMAN KEBERSIHAN PADA ORANG TUA BALITA. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*.
- WBP. (2012, Oktober 10). Sentuhan Lampu untuk Menambah Nilai Estetika Ruang. Retrieved from Berita Satu Web site: <https://www.beritasatu.com/news/76760/sentuhan-lampu-untuk-menambah-nilai-estetika-ruang>
- Wibowo, E. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Art*.
- Widyatmoko, T. (2009). Pengembangan Desain Produk Kerajinan Anyaman Mendong untuk Peningkatan Kesempatan Kerja dan Kesejahteraan Perajin di Desa Ngawonggo Kecamatan Tajinan Kabupaten Malang. *Art*.
- Winsen. (2016, 11 12). 10 Teknik Dasar Anyaman Bagi Pemula. Retrieved from ilmuseni.com/seni-rupa/kerajinan-tangan/teknik-dasar-anyaman

PROCESS

Reinventing Tradition dan Penerapannya pada Jewelry Design

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



Gambar. Proses Pembacaan Transformasi Budaya

Keragaman artefak budaya Indonesia tersebar di seluruh wilayah Nusantara dan merupakan aset yang tidak ternilai bagi bangsa Indonesia. Di berbagai negara budaya digunakan sebagai alat untuk membangun identitas nasional yang digunakan sebagai budaya tandingan untuk melawan globalisasi.

Budaya pada masyarakat lokal juga digunakan sebagai kekuatan untuk memunculkan identitas sendiri yang khas pada masyarakatnya. Belakangan ini makin hilangnya pengetahuan berharga dari masa lalu, untuk itu diperlukan transformasi tradisi yaitu melestarikan tradisi lama dengan terus melakukan *update*

serta melakukan rehabilitasi tradisi tersebut agar selaras dengan kehidupan masa kini dengan menghasilkan karya-karya produk Nusantara yang inovatif dengan tidak meninggalkan tradisi.

Salah satu proses yang diterapkan dalam merehabilitasi tradisi adalah dengan melakukan *reinventing tradition* (Nugraha, 2008). Proses ini merupakan kegiatan untuk menciptakan kembali tradisi, cara hidup, dan prinsip yang sebelumnya dianggap tidak relevan atau kuno agar bisa berintegrasi kembali dan merevitalisasi cara hidup modern saat ini (Nugraha, 2008). Proses dalam *reinventing tradition* ini juga sejalan dengan konsep inovasi, di mana *value* dan *novelty* (orisinalitas dan kebaruan) memegang peranan yang sangat penting (Holmquist, Magnusson & Livholts, 2017). Hal ini membuktikan bahwa konsep *reinventing tradition* tidak hanya sekedar untuk melestarikan budaya, namun juga bisa menjadi solusi bagi masalah dalam kehidupan *modern* (Nugraha, 2008; Holmquist, Magnusson & Livholts, 2017). *Value* dan *novelty* yang terkandung di dalam tradisi bisa menjadi karakter identitas dari inovasi produk dan menjadi nilai tambah bagi *user experiences* (Lin et al., 2007).

Konsep *reinventing tradition* pada dasarnya dibagi menjadi 3 tahapan yaitu: mengidentifikasi *cultural features* dari *cultural object* (*identification*), mengubah informasi yang sudah diidentifikasi menjadi *design element* (*translation*), dan menerapkannya pada produk (*implementation*) (Lin et al., 2007). Pada proses *translation* dan *implementation*, desainernya umumnya menggunakan teknik

story telling untuk menerjemahkan *value* dan *meaning* dari produk yang ingin di *re-invent* (Lin et al., 2007). Hal ini ditegaskan oleh Hsu, Lin & Lin (2011), yang menyatakan bahwa *story telling* merupakan proses yang dilakukan dalam tahap *implementation* agar produk yang dihasilkan dari *reinvention tradition* mengandung dan merefleksikan makna, nilai, dan afeksi dari *cultural product* (Hsu, Lin & Lin, 2011). *Story telling* ini juga diterapkan oleh mahasiswa Fakultas Industri Kreatif yang mengerjakan proyek tugas akhir *jewelry design* yang berfokus pada transformasi budaya.

Sebelum membahas lebih lanjut mengenai hubungan antara *jewelry design*, transformasi budaya, dan proses *story telling* dalam mendesain, kita perlu tahu bagaimana perhiasan sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia sejak lama. Menurut sejarah masa lampau kegunaan perhiasan sangat erat kaitannya dengan adat istiadat maupun pandangan hidup masyarakat pada saat itu. Bagi masyarakat di pedesaan umumnya desain dan ragam perhiasan selalu dikaitkan dengan peristiwa tertentu, demikian juga kedudukan sosial bagi pemakai. Fungsi perhiasan zaman modern ini, sudah tidak lagi dihubungkan dengan fungsi magis. Perhiasan yang ada saat ini sebagian besar memiliki fungsi menghias diri, untuk kesenangan dan kepuasan dari pemakainya (sebagai simbol sosial). Semakin bagus bentuk dan mahal *material* yang digunakan maka semakin tinggi pula nilai perhiasan tersebut. Perkembangan perhiasan Indonesia secara personalisasi

diharapkan dapat merubah pola pikir masyarakat lebih menghargai produk yang digunakannya. Keragaman budaya sebagai akar tradisi dapat terus dilestarikan dengan beragam salah satunya melalui eksistensi perhiasan Indonesia. Dalam hal ini perhiasan sebagai salah satu produk budaya digunakan sebagai sarana mediasi penyampaian pesan emosional dengan istilah *emotional design* (Nugraha, 2016).

Memahami potensi dari *jewelry design* untuk mentransformasikan tradisi, beberapa mahasiswa Fakultas Industri Kreatif mengambil topik ini untuk tugas akhir mereka. Seperti Gerina Bernice Wulansari yang mentransformasikan cerita rakyat Roro Jonggrang dan mengubahnya menjadi *fidget jewelry*. Yang kedua, Katarina Olivia Clarita yang tugas akhirnya mentransformasikan batu akik yang lekat dengan nuansa magis dan maskulin menjadi feminim, untuk menasar target pasar baru dan memanfaatkan komoditas batu alam yang banyak di Indonesia. Terakhir, Melinda Setiawati yang mentransformasikan Telaga Warna dan kekayaan alamnya menjadi *convertible jewelry*. Ketiganya memanfaatkan *story telling* yang kuat pada produknya untuk menyampaikan nilai dan makna dari budaya yang mereka transformasikan.

Pada karya Gerina Bernice Wulansari, proses *story telling* yang dilakukan adalah pada saat mencari *tangible features* dari cerita Roro Jonggrang dan memaknai bentuk tersebut di *fidget jewelry*. Pada cerita Roro Jonggrang, ada beberapa gerakan yang dilakukan

oleh Roro Jonggrang pada saat dia merasa stress dan cemas. *Attributes* ini meliputi gerakan yang memutar dan berulang kali dilakukan. Hal ini tertulis jelas dalam cerita rakyatnya, terlihat juga pada gerakan di pementasan teater, dan pada koreografi tarian mengenai Roro Jonggrang. Gerakan memutar ini diterapkan pada mekanisme *fidget jewelry*.

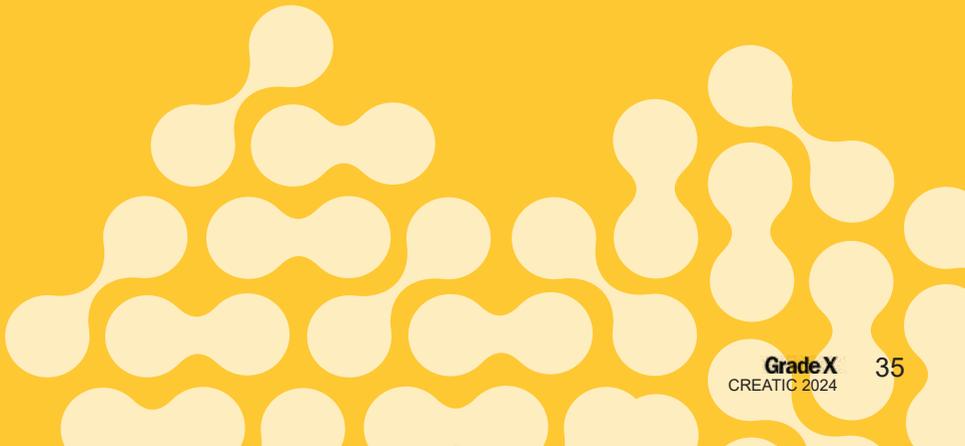
Pada karya Tugas Akhir Melinda Setiawati, keindahan Telaga Warna dimaknai dengan batu-batuan alam yang mencerminkan keindahan Telaga Warna. *Story telling* dalam perancangan ini ada pada pemaknaan batu-batuannya yang juga memiliki nilai tentang kebijaksanaan. Selain itu, batu-batuannya dapat dibongkar pasang pada *convertible jewelry* untuk dipadu-padankan dengan *style* dari masing-masing *user*.

Sedikit berbeda dengan Tugas Akhir Melinda dan Gerina yang memang mengangkat budaya setempat, Tugas Akhir Katarina Olivia Clarita fokus pada mengubah persepsi mengenai komoditas batu akik. Batu akik, salah satu komoditas batu alam di Indonesia yang banyak dibuat menjadi perhiasan, memiliki kaitan yang erat dengan persepsi magis dan maskulin. Oleh karena itu, *story telling* digunakan untuk mengubah persepsi tersebut. Penyebutan batu akik (sebutan umum) diubah menjadi batu kalimaya (nama batu yang lebih spesifik dan masuk ke dalam kategori batu akik). *Story telling* juga difokuskan dalam menanamkan nilai batu kalimaya yang berarti kebijaksanaan ke dalam bentuk garis perhiasan. Hal ini dilakukan agar user tidak fokus pada magis, namun

pada makna yang berkonotasi lebih positif, yaitu kebijaksanaan.

Perhiasan memegang peranan penting bagi masyarakat dengan kehidupan dan status sosial tertentu, hal tersebut dapat dilihat dari masyarakat yang sangat memperhatikan perkembangan perhiasan yang ada di Indonesia yang tercermin dalam fungsi, arti, nilai, dan bentuknya menunjukkan banyak persamaan pada seluruh

daerah di Indonesia dan kini telah ciri khas sebagai salah satu aspek budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Mengingat setiap hasil kreasi perhiasan tradisional umumnya terkait dengan latar belakang sosial budaya masyarakat, maka kreasi perhiasan bukan hanya sebagai hasil kerajinan yang memiliki nilai kegunaan secara umum tetapi juga sebagai suatu karya yang memiliki nilai adat tradisi dan religi (Husni & Siregar, 2000).





Nirwasita:

Satu Set Perhiasan Batu Akik Kalimaya

Satu set perhiasan yang terdiri dari kalung, gelang, cincin, serta anting-anting yang diciptakan agar dapat digunakan hari-hari. Perhiasan ini ditujukan untuk perempuan remaja dengan rentang usia 18-25 tahun. Pada perhiasan ini menggunakan material silver. Pemilihan batu pada perhiasan ini merupakan sebuah batu akik. Batu yang digunakan perhiasan ini merupakan sebuah batu alam yang berasal dari dalam bumi. Jenis batu akik yang digunakan dalam produk ini berjenis Batu Akik Kalimaya Kristal. Batu Akik Kalimaya Kristal sendiri tidak memiliki warna dasar batu, akan tetapi batu akik ini memiliki kilauan yang berwarna Pelangi yang memberikan sisi keunikan. Batu Akik Kalimaya Kristal sendiri memiliki corak yang abstrak. Batu Akik ini dipercaya dapat meningkatkan kebijaksanaan. Perhiasan ini ingin menonjolkan dari segi kebijaksanaan seperti dalam pengambilan keputusan, pola pikir yang kritis dalam suatu masalah, pengendalian emosi, dapat mempertimbangkan masalah, serta tingkat keyakinan dalam pemilihan keputusan yang diambil. Perhiasan ini menerapkan desain yang bentuk geometris yang menciptakan sebuah bentuk yang *framing* dan *style* yang elegan. Garis yang ada pada perhiasan ini dapat melambangkan sisi ketegasan yang memancarkan sisi kepercayaan diri pada pengguna

perhiasan. Jenis perhiasan ini merupakan perhiasan demi fine dengan kalung yang berjenis *princess*, anting-anting berjenis *drop earring*, cincin berjenis *solitere* dan gelang yang berjenis *bagle*.









**Desainer:**

Katarina Oliva Clarita

Dosen Pembimbing:

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

Florentina Tiffany, S.Ds., M.Des.

Nomor Pendaftaran Desain**Industri:**

A00202305725

Spesifikasi:**Kalung**

Panjang: 45 cm

Mata Kalung: 3 cm

Batu Akik: 1 x 0,5 cm

Anting-anting

Panjang: 2,5 cm

Batu Akik: 1 x 0,5

Cincin

Ukuran: 17 cm

Ketebalan: 0,2

Mata cincin: 2 cm

Batu Akik diameter: 0,5

Gelang

Tebal: 0,6 cm

Panjang Mata: 4 cm

Diameter: 7 cm

Batu Akik: 1 x (1,5 cm x 0,7 cm)
2 x (0,7 cm x 0,5 cm)

Designer's Profile



Olivia disini, perkenalkan nama saya Katarina Oliva Clarita bisa dipanggil Oliv, atau Liv. Sejak kecil, saya sudah memiliki ketertarikan terhadap perhiasan dan hal ini membuat saya tidak dapat lepas dengan perhiasan. Perhiasan sendiri sudah menjadi salah satu hal yang penting bagi saya sendiri, selain perhiasan dapat menunjang lebih penampilan, perhiasan sendiri memiliki arti dan makna yang berbeda-beda. Hingga saya menciptakan koleksi perhiasan terbaru saya yang bernama "Nirwasita". Dengan menciptakan "Nirwasita" saya berharap bisa menjadi sebuah hal yang baik untuk diri saya dalam mendalami dan menciptakan sebuah karya seni perhiasan yang memberikan sisi lain dari dunia perhiasan yang ada.

 [kolivia.clarita](https://www.instagram.com/kolivia.clarita)

 087751248823

 katarinaoliviaclarita@gmail.com

Dara:

**Perhiasan Kinetik Pereda
Kecemasan Sosial
Terinspirasi dari Cerita
Rakyat “Roro Jonggrang”**



Set perhiasan dengan fitur kinetik berputar sebagai pereda kecemasan sosial yang terinspirasi dari cerita rakyat “Roro Jonggrang” yang merasa cemas saat akan dinikahi oleh Bandung Bondowoso yang telah mengalahkan ayah dari Roro Jonggrang.

Mekanisme dari perhiasan ini merupakan mekanisme kinetik berputar 360° yang terinspirasi dari kisah Roro Jonggrang yang mampu “memutar waktu” dari malam hari ke pagi hari untuk mengelabui roh-roh halus yang dikirimkan oleh Bandung Bondowoso agar tidak dapat menyelesaikan 1000 candi dalam satu malam serta terinspirasi dari koreografi tarian pagelaran Roro Jonggrang yang banyak berputar.

Manusia adalah makhluk sosial sehingga tidak dapat terhindar dari pertemuan-pertemuan sosial seperti bekerja, berkuliah, bepergian, bertemu dengan orang baru, melakukan presentasi, melakukan kerja kelompok, dan lainnya. Namun, bagi penderita kecemasan sosial, hal-hal tersebut merupakan hal yang kurang nyaman untuk dilakukan karena rasa gelisah yang timbul saat berhadapan dengan orang banyak. Penderita kecemasan sosial seringkali menunjukkan gejala-gejala saat merasa cemas seperti melukai dirinya sendiri dengan mengelupas kulit di sekitar kuku, menggerak-gerakkan kaki, berkeringat, dan sebagainya.

Perhiasan ini dirancang untuk membantu menyalurkan rasa

gelisah dan cemas yang dirasakan penderita kecemasan sosial saat melakukan pertemuan-pertemuan sosial dengan memainkan fitur perhiasan yang dapat berputar sehingga tidak memperlihatkan kecemasannya kepada lawan bicaranya. Set perhiasan terdiri dari gelang dan cincin yang *adjustable* agar nyaman saat digunakan oleh pengguna dan tidak terlihat mencolok saat memainkan gelang atau cincin. Koleksi ini bernama “Dara” yang berarti perempuan karena perhiasan ini dirancang oleh perempuan untuk perempuan.

Desainer:

Gerina Bernice Wulansari

Dosen Pembimbing:

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

Hedi Amelia Bella Cintya, S.Ds., M.Ds.

Nomor Pendaftaran Desain

Industri:

A00202305794





Spesifikasi:

Cincin Bunga

Diameter luar : 2 cm

Diameter dalam : 1,6 cm

(adjustable)

Ketebalan : 2 mm

Diameter Ornamen : 4 mm

Ornamen Bunga : 1x1 cm

Gelang Bangle

Panjang : 6,2 cm

Lebar : 5,6 cm (adjustable)

Ketebalan : 3 mm

Diameter Ornamen : 14 mm dan

6 mm

Gelang Serut

Panjang : 15,5 cm

Ketebalan : 1 mm

Diameter Ornamen : 14 mm dan 7 mm

Cincin Lingkaran

Diameter luar : 2 cm

Diameter dalam : 1,6 cm

(adjustable)

Ketebalan : 2 mm

Diameter Ornamen : 7 mm dan 4 mm

Designer's Profile



Hi! Namaku Gerina Bernice Wulansari, atau akrab dipanggil Gerina. Dari kecil, aku suka hal-hal berbau art. Selain itu, *I love to dress up and stack up my jewelries*. Perhiasan kinetik Dara merupakan rancangan perhiasan kedua setelah koleksi "Miracle de Noel" yang merupakan perhiasan edisi Natal. Bagiku, merancang perhiasan merupakan sesuatu yang sangat *exciting* dan menarik, terlebih lagi koleksi **Dara** merupakan koleksi yang cukup *challenging* untuk dibuat karena fitur kinetiknya tapi *I love how it turned out* karena tampilannya yang anggun dan *hopefully* perhiasan ini dapat membantu para penderita kecemasan sosial. *Well, I'd love to be a jewelry designer one day. I hope you enjoy my work!*

 gerinabernice

 081332566522

 gerinabw@gmail.com

Lalika:

Convertible Jewelry Dengan Inspirasi Legenda Telaga Warna

Perhiasan merupakan simbol keindahan yang melekat pada perempuan. Dengan desain yang inovatif, **Lalika Jewelry** membuat koleksi *convertible jewelry* yang dirancang dengan mekanisme kunci pada setiap komponen sehingga dapat dilepas pasang dan dipadu-padankan sesuai dengan keinginan pengguna. Di dalam satu set perhiasan ini terdiri dari beberapa komponen yaitu, rantai kalung polos, gelang bangle polos, 2 liontin yang dapat dipasangkan ke kalung maupun gelang (dapat ditukar-tukar), sepasang *stud earring* dan 2 pasang bandul tambahan untuk anting yang dapat digabungkan dengan *stud earring* sehingga tampilannya berubah menjadi *drop earring*. Desain yang unik ini memungkinkan pengguna untuk memakai perhiasan dalam berbagai macam aktivitas sesuai dengan model yang digunakan, mulai dari aktivitas sehari-hari ataupun acara tertentu.

Lalika Jewelry menggunakan material yang berkualitas yaitu perak dengan kombinasi batu kalsedon berwarna hijau dan

kuning. Perhiasan ini dirancang dengan mengambil inspirasi dari cerita rakyat Legenda Telaga Warna sebagai konsep desainnya. Warna hijau dan kuning pada batu kalsedon yang digunakan merupakan visualisasi warna dan suasana dari Telaga Warna yang menggambarkan ketenangan. Dengan desain yang unik dan inovatif, produk ini dapat menjadi pilihan bagi perempuan di luar sana untuk membangkitkan kepercayaan diri melalui perhiasan yang dikenakan. Selain itu, desain *convertible jewelry* ini juga dapat menjadi sarana pengekspresian diri bagi pengguna.







**Desainer:**

Melinda Setiawati

Dosen Pembimbing:

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

Hedi Amelia Bella Cintya, S.Ds., M.Ds.

Nomor Pendaftaran Desain**Industri:**

A00202305795

Spesifikasi:**Bangle Bracelet**

Size: 16,5 cm

Necklace

Size: 45 cm

Stud Earring

Diameter: 0,5 cm

Drop Earring

Long: 2 - 3 cm

Designer's Profile



Melinda Setiawati atau yang biasa dipanggil Melin atau Melinda adalah seorang perempuan yang sejak kecil senang menggunakan aksesoris berupa gelang, kalung dan lain sebagainya. Kesenangannya ini membuatnya tertarik untuk merancang produk perhiasan dengan desain yang dibuatnya sendiri. Hal tersebutlah yang mengawali adanya koleksi dari **"Lalika Jewelry"** dengan produk *convertible jewelry*. Koleksi ini merupakan implementasi dari keinginannya untuk membagikan pengalaman berbeda dalam menggunakan perhiasan kepada orang lain. Saat menciptakan **"Lalika Jewelry"** saya tidak mau jika produk ini menjadi perhiasan biasa yang membosankan, saya ingin kreativitas yang mengalir pada saat saya merancang produk tersebut juga dapat tersalurkan kepada orang yang menggunakan perhiasan ini.

[melinda_setiawati](https://www.instagram.com/melinda_setiawati)

081217928217

melindasetiawati452@gmail.com

BIBLIOGRAPHY

- Adelle. (2022, April 28). 7 Jenis Batu Mulia Bernilai Jual Tinggi. Retrieved from Adelle: <https://adelle-jewellery.com/id/inspiration/7-jenis-batu-mulia-bernilai-jual-tinggi>
- ANTROPOMETRI DAN APLIKASINYA (p. 8). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Bambang Irawan, P. T. (2013). Dasar-Dasar Desain. Jakarta: Griya Kreasi.
- Boty, M. (2016). ANALISIS FENOMENA SOSIAL BATU AKIK (STUDI PADA MASYARAKAT (PENJUAL-PEMBELI) DI PUSAT PENJUALAN BATU AKIK.
- Commons, J. (2018, October 12). fidget jewellery anxiety. Retrieved from refinery29: <https://www.refinery29.com/en-gb/fidget-jewellery-anxiety-adhd>
- Daga, D. (n.d.). JURNAL PENELITIAN PENGARUH PENGETAHUAN PENGETAHUAN DAN SIKAP TERHADAP KEPUTUSAN KONSUMEN DALAM MEMILIH PERHIASAN BATU AKIK..
- Dispatch, T. N. (2023). The NYU Dispatch. Retrieved from <https://wp.nyu.edu/dispatch/women-and-jewelry-the-tradition-of-wearing-jewelries-in-hindu-culture/#:~:text=Jewelry%20helps%20in%20enhancing%20one's,of%20their%20tradition%20and%20culture.>
- dutamayadigital. (2022, Juli 7). Galeri 24. Retrieved from Galeri 24: <https://www.galeri24.co.id/post/tips-memakai-perhiasan-agar-lidak-norak>
- GIA. (n.d.). Retrieved from <https://4cs.gia.edu/en-us/blog/genius-convertible-jewelry-art-deco-era/>
- Gultom, A. W. (2017). Pengaruh gaya hidup dan motivasi terhadap keputusan pembelian batu akik di kota baturaja. Jurnal Manajemen.
- Herman, D. Z. (2008). Pendayagunaan Mineral Untuk Menjadi Permata. Buletin Sumber Daya Geologi, 4-7.
- Holmquist, A., Magnusson, M., & Livholts, M. (2019). Reinventing tradition: Exploring the creation of new meaning through innovations involving craft-based design. Creativity and Innovation Management, 28(1), 124-137.
- HS, Y. T. (2017). BATU AKIK SEBAGAI BUDAYA POPULER. HS, Y. T. (2017). BATU AKIK SEBAGAI BUDAYA POPULER, 5.
- Hs, Y. T. (2017). Batu Akik Sebagai Budaya Populer. Jurnal Artefak, 4(1), 1-8.
- Hsu, C. H., Lin, C. L., & Lin, R. (2011). A study of framework and process development for cultural product design. In Internationalization, Design and Global Development: 4th International Conference, IDGD 2011, Held as part of HCI International 2011, Orlando, FL, USA, July 9-14, 2011. Proceedings 4 (pp. 55-64). Springer Berlin Heidelberg.
- Ikranegara, T. (2009). Asal Mula Candi Roro Jonggrang. Surabaya: Mitra jaya.
- Indrianti, K. (2016). Kajian Perhiasan Tradisional. RUPA, 1-2.
- Irawan, B., & Tamara, P. (2013). Dasar-Dasar Desain. Jakarta: Griya Kreasi.
- Jewelry - Indonesia | Statista Market Forecast. (n.d.). Retrieved June 30, 2023, from <https://www.statista.com/outlook/cmo/accessories/watches-jewelry/jewelry/indonesia>
- Jewelry, P. (2017, May 17). Retrieved from <https://www.passionjewelry.co.id/news-detail/sejarah-perkembangan-perhiasan-di-dunia-dari-masa-ke-masa>
- Katarina Dayinta Prameswari, E. Z. (2019). Pengembangan Desain Cincin Kinetik berdasarkan Gerakan. IDEA, 48-49.
- Kompas.com. (2022, Juni 22). Kompas.com. Retrieved from Kompas.com: <https://lifestyle.kompas.com/read/2022/06/22/162300120/4-fashion-item-wajib-untuk-tampil-fabulous-di-pesta-pernikahan-normal>
- Kreativv. (2023). 8 Unsur Seni Rupa yang Wajib Diketahui Setiap Desainer Grafis. Retrieved from Kreativv: <https://kreativv.com/unsur-seni-rupa/#:~:text=Umumnya%2C%20unsur%20seni%20rupa%20terdiri,Warna%2C%20dan%20Gelap%20atau%20Terang.>
- Kurniawan, R. (n.d.). ANALISIS FAKTOR PSIKOLOGIS PENGGUNA BATU AKIK. ANALISIS FAKTOR PSIKOLOGIS PENGGUNA BATU AKIK, 2.
- Kurniawan, S. A., & Asman. (2019). Cerita Rakyat Sebagai Fragmentasi Sastra Anak Dan Kesesuaian Dengan Perkembangan Anak. SENASBASA, (pp. 914-916). Malang.
- Lab, C. (2021, April 20). Couple Lab. Retrieved from <https://couplelab.com.sg/what-is-convertible-jewelry/#:~:text=Convertible%20jewelry%20allows%20women%20to,of%20Trabert%20and%20Hoeffer%20Mauboussin.>
- Lin, R., Sun, M. X., Chang, Y. P., Chan, Y. C., Hsieh, Y. C., & Huang, Y. C. (2007). Designing "culture" into modern product: A case study of cultural product design. In Usability and Internationalization. HCI and Culture: Second International Conference on Usability and Internationalization, UI-HCII 2007, Held as Part of HCI International 2007, Beijing, China, July 22-27, 2007, Proceedings, Part I 2 (pp. 146-153). Springer Berlin Heidelberg.

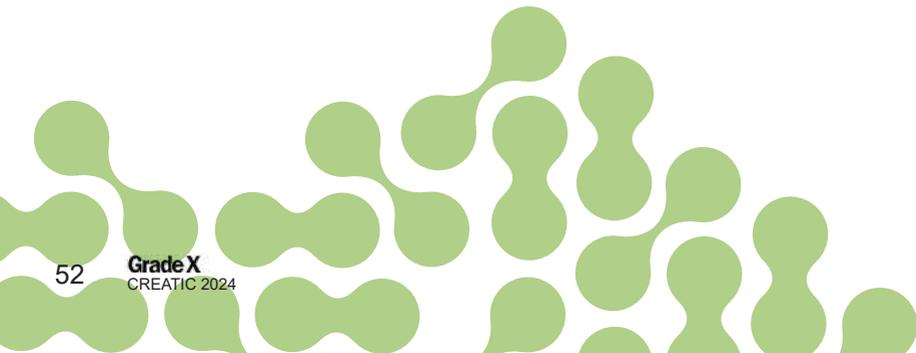
- Luthfianto, S., & Siswiyanti . (n.d.). Prosiding Seminar Nasional Teknoin 2008 . PENGUJIAN ERGONOMI DALAM PERANCANGAN DESAIN PRODUK, 2.
- M. Haryadi. (2022, Agustus 17). 19 Jenis Batu Akik yang Paling Mahal dan Populer Saat ini. Retrieved from www.gramedia.com: <https://www.gramedia.com/best-seller/jenis-batu-akik/>
- Maggioni, S. (2023, 2 6). Womenswear Forecast A/W 24/25: Future Terrains. Retrieved from WGSN: <https://www.wgsn.com/en/products/fashion>
- Makarim, d. F. (2021, mei 6). Halodoc. Retrieved from <https://www.halodoc.com/artikel/apa-yang-dimaksud-dengan-social-anxiety-disorder>
- Selvia. (2020). Perancangan Motion Comic sebagai Media Edukasi tentang Kepedulian terhadap Gangguan Kecemasan Sosial pada Remaja.
- Malik, A. (2021, Juli 22). Ragam Jenis Logam Mulia dan Pengertiannya. Retrieved from Bareksa: <https://www.bareksa.com/berita/emas/2021-07-22/ragam-jenis-logam-mulia-dan-pengertiannya-emas-adalah>
- Masmadia, A. S. (2018). Makna Perhiasan Emas Bagi Kalangan Wanita Madura Di Kota Surabaya. S1 Sosiologi UNAIR, 4.
- Matthew Boland, P. (2021, June 29). fidget toys for anxiety. Retrieved from medical news today: <https://www.medicalnewstoday.com/articles/fidget-toys-for-anxiety>
- Monica, & Luzar, L. C. (2011). EFEK WARNA DALAM DUNIA DESAIN DAN PERIKLANAN . HUMANIORA Vol.2 No.2, 1089-1092.
- Monika, I. (2020). JURNAL TUGAS AKHIR PERENCANGAN PRODUK SET PERHIASAN BERGAYA POSTMODERN DENGAN INSPIRASI BUDAYA SUKU ASING.
- Nugraha, A. (2010). Transforming tradition for sustainability through TCUSM'tool. Research in Arts and Education, 2010(3), 20-36.
- Nugraha, A. (2019, September). Perkembangan Pengetahuan dan Metodologi Seni dan Desain Berbasis Kenusantaraan: Aplikasi Metoda ATUMICS dalam Pengembangan Kekayaan Seni dan Desain Nusantara. In Seminar Nasional Seni dan Desain 2019 (pp. 26-33). State University of Surabaya.
- Nugraha, R. (2017). Kajian Desain Perhiasan Tulola Jewelry Dengan Inspirasi Budaya Bali. RUPA, 52.
- Nurfajar, D. (2021, Juli). Warna dalam Dunia Visual. Imaji. Retrieved from Institut Kesenian Jakarta
- Öğüt, Ş. T. (2009). Material culture of tea in Turkey: Transformations of design through tradition, modernity and identity. The Design Journal, 12(3), 339-363.
- Pereira, Á., & Tschimmel, K. (2012). The design of narrative jewelry as a perception in action process. In DS 73-1 Proceedings of the 2nd International Conference on Design Creativity Volume 1.
- PERSINDO. (n.d.). PERSINDO. Retrieved from PERSINDO: <http://www.persindo.co.id/id/testimonials/jenis-perhiasan-klasik-yang-bisa-dijadikan-model/>
- Pertiwi, A. (n.d.). 7 Jenis Logam Mulia Selain Emas, Ada Yang Harganya Termahal di Dunia. Retrieved from theAsianparent: https://id.theasianparent.com/logam-mulia?utm_source=article-top&utm_medium=copy&utm_campaign=article-share
- Pittara, d. (2022, maret 10). gangguan kecemasan sosial. Retrieved from alodokter: <https://www.alodokter.com/gangguan-kecemasan-sosial>
- Purnomo, H. (2013). ANTROPOMETRI, KONSEP DAN SEJARAHNYA.
- Refnaldi, R. F. (2019). Perancangan Informasi Legenda Telaga Warna Melalui Media Aplikasi Cerita Interaktif. Bandung: UNIKOM.
- Resti, I. L. V., & Monika, A. K. (2020). POTENSI EKSPOR EKONOMI KREATIF TAHUN 2019. Jurnal Ekonomi dan Pembangunan.
- Suhaemi, E. (2016). Misteri Telaga Warna. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Tourismnews.id. (2023, May 9). Retrieved from <https://tourismnews.id/telaga-warna-bogor/>
- Trifiana, A. (2023, June 3). 5 Arti Warna Hijau Secara Psikologis dan Manfaatnya. Retrieved from SehatQ: <https://www.sehatq.com/artikel/arti-warna-hijau-secara-psikologis>
- VNCO. (2020, Juni 28). VNCO Jewellery. Retrieved from VNCO Jewellery: <https://vncojewellery.com/artikel/etika-memakai-perhiasan-2020-06-28/>
- Walsh, S. (2019, november 21). all about sterling silver. Retrieved from simonewalsh: <https://simonewalsh.com/blogs/handmade-jewellery/all-about-sterling-silver>
- Wannarumon S. An aesthetics driven approach to jewelry design. Computer-Aided Design and Applications. 2010 Jan 1;7(4):489-503.
- Widiantor, B. (2023, Maret 16). Estetika,Arti dan Peranannya di dalam desain. Retrieved from https://sintak.unika.ac.id/staff/blog/upload-ed/5812008275/files/estetika,_arti_dalam_desain.pdf
- Yodia, B. (2013). Transformasi Nilai Budaya Dayak Dalam Desain Perhiasan Kontemporer. 1.

Bab 3

DESAIN PRODUK ERGONOMIS:

Kajian Kebutuhan Khusus Pengguna

Hairunnas, S.Ds., MMT.
Universitas Surabaya



Ergonomi merupakan kajian keilmuan yang berfokus pada pemanfaatan informasi terkait kemampuan dan keterbatasan manusia dalam lingkaran sistem kerja agar dapat berjalan secara efektif dan efisien (Ginting, 2010). Desain produk ergonomis memainkan peran sentral dalam meningkatkan pengalaman pengguna dengan menyesuaikan produk untuk memenuhi kebutuhan khusus, sehingga mendorong inklusivitas dan efisiensi. Yang akan dibahas pada bagian ini adalah proses penggalan tiga karya desain berbeda karya dari Alicia Secsionia Chandana, Inayah Putri Suci dan Caroline Sharon Petriana Alition yang menunjukkan proses dan pertimbangan desain dengan aspek ergonomi pada perancangan produk set peralatan makan untuk melatih kemandirian makan pada anak-anak dengan disabilitas netra, stasiun kerja ergonomis untuk karyawan percetakan *offset*, dan kacamata keselamatan untuk pekerja yang mengenakan kacamata.

Karya desain Alicia Secsionia Chandana merupakan set peralatan makan yang dapat memudahkan proses pelatihan makan mandiri pada anak dengan disabilitas netra. Pada perancangan produk ini, dicari solusi untuk mengatasi tantangan unik yang dihadapi oleh anak-anak dengan disabilitas netra dalam aktivitas sehari-hari mereka, terutama dalam konteks makan secara mandiri. Peralatan makan konvensional mungkin menimbulkan hambatan bagi anak-anak ini, menghambat kemampuan mereka untuk menikmati makanan secara mandiri. Tujuan dari karya ini adalah menciptakan set peralatan makan

yang memfasilitasi kemandirian, mempertimbangkan kebutuhan khusus anak-anak dengan gangguan penglihatan.

Ekplorasi dilakukan dengan melakukan observasi secara etnografi dengan anak-anak disabilitas netra. Adaptasi dari teori terdahulu seperti *braille* yang merupakan alat komunikasi dan cara mengakses informasi bagi disabilitas netra (Rudiyati, 2010) juga diterapkan. Desain menggabungkan elemen taktil, seperti pola dan tekstur yang timbul, untuk memberikan petunjuk sensori tempat meletakkan alat makan dan makanan di piring. Selain itu, kontras warna digunakan untuk meningkatkan visibilitas bagi mereka dengan gangguan penglihatan sebagian. Alat makan dirancang secara ergonomis untuk mempromosikan cengkraman yang nyaman, memastikan kemudahan penggunaan bagi anak-anak dengan tantangan motorik. Melalui pendekatan desain berpusat pada pengguna yang melibatkan kerjasama dengan terapis okupasional dan orangtua, sendok dan garpu yang telah dirancang memiliki *affordance* berupa *braille* pada bagian *handle* agar pengguna mengetahui produk yang digenggam. Bagian ujung sendok dan gigi garpu juga dirancang untuk memiliki *angle* yang dapat diatur sesuai dengan arah makan pengguna yang merupakan kebiasaan mereka berdasarkan hasil observasi. Piring makan yang dirancang pada penelitian ini memiliki dinding samping yang cukup dalam untuk mencegah terbuangnya makanan keluar piring ketika proses pengambilan dengan

sendok dan garpu.

Karya desain kedua adalah karya desain dari Inayah Putri Suci yang berfokus pada penciptaan *workstation* ergonomis yang disesuaikan dengan kebutuhan khusus karyawan percetakan *offset*. Industri percetakan sering melibatkan periode duduk yang panjang dan tugas yang repetitif, menyebabkan tantangan ergonomis dan penurunan efektivitas kerja. Sebagai respons terhadap masalah ini, *workstation* ergonomis dirancang dengan kompartemen modular untuk mengoptimalkan alur kerja dan meningkatkan kenyamanan serta kesejahteraan keseluruhan karyawan. *Adaptability* pada produk juga dikedepankan dengan fitur pengaturan ketinggian *workstation* yang dapat disesuaikan untuk memfasilitasi kenyamanan yang sama bagi tiap karyawan dengan postur yang berbeda agar dapat mencegah gangguan muskuloskeletal (Saputra et al., 2023) yang terkait dengan duduk yang lama. Kompartemen modular ditempatkan secara strategis untuk mengorganisir alat dan bahan secara efisien, mengurangi kebutuhan untuk gerakan yang tidak perlu dan meminimalkan risiko cedera yang terkait dengan pekerjaan. Desain *workstation* ini juga mengintegrasikan kursi ergonomis dengan lumbar *support* untuk mempromosikan postur yang benar dan mengurangi ketidaknyamanan punggung agar tercipta lingkungan kerja yang kondusif yang mendorong produktivitas, mengurangi kelelahan, dan memprioritaskan kesehatan karyawan percetakan *offset*.

Karya desain ketiga diinisiasi dari kekhawatiran keselamatan pekerja yang mengenakan kacamata di lingkungan kerja yang memerlukan penggunaan *safety goggles*. *Safety goggles* konvensional seringkali menimbulkan tantangan bagi individu dengan kacamata baca, menyebabkan ketidaknyamanan dan mengorbankan keselamatan. Para pengguna kacamata baca memiliki penglihatan yang lebih rentan digunakan ketika bekerja khususnya pekerjaan lapangan. Timbulnya risiko kerja yang muncul disini dalam perspektif K3 menurut Hanafi (2013) adalah; *safety risk, health risk, environmental risk, financial risk* dan *public risk*. Caroline Sharon Petriana Alition sebagai desainer produk ini merancang *safety goggles* dengan *adjustability* yang tinggi sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pekerja yang mengenakan kacamata, tanpa mengorbankan keamanan. *Frame* dari *safety goggles* dirancang untuk dapat disesuaikan dengan pengguna kacamata baca menggunakan mekanisme putar yang mudah digunakan, sehingga memungkinkan penggunaan ganda antara kacamata baca dengan *safety goggles* dan mencegah pergerakan yang tak diinginkan selama kegiatan kerja dilakukan. Fitur lain yang diterapkan pada produk ini adalah pengaplikasian lapisan anti-kabut pada lensa *safety goggles* untuk memastikan penglihatan yang jelas.

Ketiga karya desain yang telah dijelaskan menggambarkan kekuatan dan keberhasilan penerapan prinsip-prinsip ergonomi

dalam menciptakan solusi yang dapat mengatasi kebutuhan unik dan beragam pengguna. Desain set peralatan makan Alicia Secsionia Chandana, stasiun kerja ergonomis Inayah Putri Suci, dan *safety goggles* Caroline Sharon Petriana Alition tidak hanya mengandalkan konsep ergonomi sebagai elemen tambahan, tetapi mengintegrasikannya sebagai dasar yang mendalam dan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas hidup dan produktivitas.

Melalui pendekatan ergonomis yang holistik, karya-karya ini tidak hanya menciptakan produk yang fungsional tetapi juga memperhitungkan kebutuhan psikologis dan fisik pengguna. Desain yang responsif terhadap pengalaman pengguna, penyesuaian khusus, dan penerapan teknologi membuktikan bahwa ergonomi bukan hanya tentang kenyamanan fisik tetapi juga mengenai menciptakan lingkungan yang memungkinkan individu dengan berbagai kebutuhan untuk berpartisipasi secara penuh dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa melibatkan prinsip-prinsip ergonomi dalam desain produk memberikan dampak positif yang luas, dari peningkatan aksesibilitas hingga peningkatan efektivitas kerja, dan dari keamanan hingga kesejahteraan pengguna. Karya-karya ini menjadi bukti nyata bahwa mengintegrasikan aspek ergonomi dalam desain adalah langkah progresif untuk menciptakan produk yang tidak hanya berfungsi dengan baik tetapi juga merangkul keberagaman dan inklusivitas.

Seiring perkembangan dan inovasi di dunia desain, semakin penting untuk terus menjadikan ergonomi sebagai pijakan utama. Dengan demikian, kita dapat menciptakan produk-produk yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga memastikan pengalaman pengguna yang optimal, sejalan dengan semangat inklusivitas dan kesejahteraan untuk semua. Melalui karya-karya ini, kita dapat merayakan kontribusi desain ergonomis dalam membentuk masa depan yang lebih inklusif, efisien, dan aman bagi semua lapisan masyarakat.

“Scientists are always skeptics.”

- Donald Norman





Tactus:

**Set Alat Makan Untuk
Anak Disabilitas Netra**

T**actus** adalah produk set *tableware* yang dirancang khusus untuk mendukung anak-anak disabilitas netra dalam belajar mandiri saat makan. Ide perancangan **Tactus** datang dari realita bahwa anak disabilitas netra memiliki cara makan yang berbeda dari anak-anak pada umumnya. Anak dengan disabilitas netra tidak mampu mengenali tata letak makanan yang disediakan. Contohnya, dalam suatu piring tersedia nasi, telur, dan sayur. Bila anak ingin mengambil nasi, ia tidak tahu letak nasi di dalam piring tersebut. Begitu juga dengan telur, sayur, atau lauk-lauk yang lain. Sehingga, anak disabilitas netra seringkali tidak dipercaya untuk beraktivitas secara mandiri karena khawatir akan terjadi kesalahan-kesalahan atau hal-hal yang tidak diinginkan. Oleh karena itu, **Tactus** hadir untuk mendukung kemandirian anak-anak disabilitas netra, khususnya dalam aktivitas makan. Set ini terdiri dari piring, sendok, dan garpu. Bagian piring memiliki desain yang cekung, membantu anak untuk lebih mudah mengambil makanan tanpa khawatir tumpah atau berantakan. Setiap sisi piring dilengkapi dengan tulisan braille yang menandakan jenis makanan, termasuk nasi, sayur, lauk, dan buah. Bagian *handle* pada sendok dan garpu dibuat dengan kontur yang ergonomis, memberikan kenyamanan saat digenggam. *Handle* juga memiliki bentuk melengkung yang dapat disesuaikan, sehingga mempermudah anak dalam mengambil makanan. Untuk mencegah kekeliruan, braille juga

ditempatkan di sisi dalam *handle* sebagai penanda jenis alat makan. Dengan **Tactus**, diharapkan anak disabilitas netra dapat mengembangkan keterampilan makan mandiri mereka sejak usia dini.





Desainer:

Alicia Secsionia Chandana

Dosen Pembimbing:

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

Nomor Pendaftaran Desain

Industri:

A00202305721

Spesifikasi:

Piring

Panjang: 20 cm

Lebar: 20 cm

Tinggi: 5 cm

Sendok

Panjang: 12 cm

Lebar: 2 cm

Tinggi: 2 cm



Designer's Profile



Hello! Alicia Sesionia Chandana is here! Kalian bisa panggil aku Alicia. Sejak kecil, impianku adalah menjadi seorang desainer, terutama arsitek atau desainer interior. Awalnya, impian itu muncul ketika aku bermain *The Sims*, tetapi akhirnya aku memutuskan untuk menjadi desainer produk. Aku memiliki ketertarikan khusus pada seni dan desain, terutama dalam desain produk seperti *furniture* dan *tableware*. Salah satu proyek yang sedang aku kerjakan adalah produk bernama **Tactus**, sebuah set *tableware* yang dirancang khusus untuk anak-anak dengan disabilitas netra. Lewat produk **Tactus**, aku berharap produk ini dapat membantu anak disabilitas netra agar mereka dapat belajar makan secara mandiri.

 aliciachandana

 085171168828

 aliciachandana28@gmail.com

VISIONE:

Safety Goggles Pada Pekerja
Pengguna Kacamata



Visione adalah brand produk *safety goggles* atau kacamata pelindung khusus pekerja pengguna kacamata yang dirancang untuk memberikan kenyamanan dan perlindungan optimal dalam lingkungan kerja pada pekerja pengguna kacamata. Dengan mekanisme putaran yang dapat disesuaikan, setiap pekerja dapat dengan mudah mengencangkan atau melonggarkan *goggles* sesuai dengan bentuk kepala mereka sehingga menciptakan penyesuaian yang presisi. *Frame goggles* yang lapang memberikan visibilitas yang optimal sehingga memastikan pengguna kacamata merasa nyaman dan tidak terganggu disaat berkerja. Keunggulan lainnya adalah fitur pergantian 3 lensa warna dengan sistem buka magnet, memungkinkan adaptasi instan terhadap berbagai kondisi lingkungan kerja.

Lensa warna hitam berguna untuk mengurangi sinar matahari yang terang, terutama bagi pekerja yang beraktivitas di bawah sinar matahari terik atau di lingkungan yang sangat terang. Lensa warna kuning berguna untuk meningkatkan kontras visual, terutama pada malam hari, membantu mengurangi silau, dan meningkatkan visibilitas dalam kondisi minim cahaya. Sedangkan lensa bening digunakan saat memerlukan penurunan tingkat pencahayaan ketika bekerja.

Spons pada bagian dahi dan belakang kepala terpasang menggunakan velcro sehingga dapat dilepas dan dipasang kembali saat perlu mengganti atau





mencuci sponsnya. Ventilasi udara di bagian bawah dan samping *goggles* menjaga visibilitas mata dengan mengurangi pengembunan. Bantalan spons di dahi, hidung, dan belakang kepala memberikan kenyamanan ekstra saat digunakan dalam jangka waktu yang lama.

Warna hitam pada *goggles* memberikan estetika dan fungsionalitas dengan kesan *look*

yang lebih bersih dalam jangka waktu yang lama meskipun digunakan dalam lingkungan yang kotor atau berdebu. Sehingga menampilkan *safety goggles* yang lebih *modern*. Warna hijau pada mekanisme putaran digunakan pada alat kesehatan dan keselamatan kerja yang digunakan sebagai tanda keselamatan di tempat kerja yang memiliki aksesoris untuk menunjukkan status keselamatan.

Desainer:

Alition, Caroline Sharon Petriana

Dosen Pembimbing:

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

Nomor Pendaftaran Desain

Industri:

A00202305798

Spesifikasi:

Panjang: 19 cm

Lebar: 26 cm

Tinggi: 12cm



Designer's Profile



Alition, Caroline Sharon Petriana yang akrab dipanggil Olin atau Caroline, memiliki hobi seni sejak masih kecil, terutama dalam membuat kerajinan tangan dan menggambar. Dengan *passion* yang tumbuh di dunia seni, saya bercita-cita menjadi seorang desainer, mendorong saya untuk mengejar karir di industri kreatif ini. Pada perjalanan sebagai desainer, saya merancang berbagai produk tidak hanya estetis, tetapi juga bermakna. Salah satunya yaitu merancang produk **safety goggles** yang dikhususkan untuk pekerjaacamata ini. Proyek ini tidak hanya memberikan pelajaran baru, tetapi juga menghadirkan solusi yang inovatif untuk memenuhi kebutuhan keselamatan terutama saya belajar betapa pentingnya mengakomodasi kebutuhan variatif penggunaacamata. Selain itu, proyek ini memberikan kesempatan untuk menggabungkan estetika dengan fungsi praktis, menciptakan produk yang tidak hanya melindungi mata tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang nyaman dan aman. Sebagai desainer, saya ingin terus belajar dan berkembang dengan pemikiran yang kreatif dan inovatif.

 [alitioncaroline](https://www.instagram.com/alitioncaroline)

 082152360010

 carolinesharon8@gmail.com

Motion:

Set Meja Kursi Karyawan Percetakan *Offset*



Motion merupakan brand produk *workstation* yang difungsikan untuk digunakan oleh karyawan percetakan *offset* terkhusus pada aktivitas kerja departemen *post-press*. Dilengkapi dengan meja, kursi, dan 2 jenis kompartemen modular yang dapat dikonfigurasi, dipindah, dan dilepas, untuk dengan mudah menyesuaikan dengan 3 aktivitas kerja departemen *post-press* yang berbeda, dengan hanya menggunakan 1 sarana *workstation* yang sama. Ketiga aktivitas kerja departemen *post-press* yang dapat diakomodir pada *workstation* ini adalah aktivitas kerja penyortiran, pelipatan, dan perekatan hasil cetakan. Memiliki 2 jenis kompartemen modular, yaitu kompartemen A dan kompartemen B. Kompartemen A, memiliki 3 buah kompartemen yang difungsikan untuk menyimpan berbagai sarana kebutuhan ketiga aktivitas kerja departemen *post-press*. Sedangkan, kompartemen B difungsikan untuk meletakkan kain untuk aktivitas kerja perekatan hasil cetakan. *Workstation* ini dirancang dengan kesesuaian dimensi antropometri tubuh untuk membantu mengurangi kesalahan postur tubuh karyawan, guna meningkatkan efektivitas kerja. Untuk meningkatkan efektivitas kerja karyawan, produk meja dan kursi **Motion** dilengkapi fitur yang dapat diatur ketinggian dan kerendahannya untuk menyesuaikan dengan setiap postur tubuh karyawan. Tidak hanya itu, kemudahan *adjustable* ketinggian dan kerendahan pada fitur meja dan kursi ini, juga difungsikan untuk mempermudah karyawan dalam menyesuaikan dengan berat





beban cetakan yang diperlukan. Fitur *adjustable* tinggi dan rendah meja dibantu menggunakan tuas pada sisi kanan kaki meja, dan tuas pada bagian bawah dudukan kursi. Keduanya mudah digunakan, dikarenakan karyawan dapat memutar tuas hanya dengan posisi duduk. Bukan hanya dilengkapi dengan sarana meja dan kursi yang

menunjang, namun *workstation* ini juga dilengkapi dengan pijakan kaki untuk menciptakan rasa nyaman bagi karyawan. Sehingga, *workstation Motion* dapat membantu karyawan percetakan *offset* departemen *post-press*. untuk dapat bekerja secara efektif dengan rasa nyaman dan aman.

Desainer:

Inayah Putri Suci

Dosen Pembimbing:

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

Nomor Pendaftaran Desain

Industri:

A00202305797





Spesifikasi:

Meja:

Panjang : 100 cm

Lebar: 50 cm

Tinggi: 65-90 cm

Kursi :

Panjang: 70 cm

Lebar: 70 cm

Tinggi: 70-85 cm

Designer's Profile



Hi, *approached* me as Putri. Merupakan seseorang yang tertarik akan industri kreatif, membuatnya jatuh hati kepada dunia desain produk. Salah satu kreativitas yang ia tuangkan dalam dunia desain produk ini, adalah dengan merancang produk *workstation* bagi orang terdekatnya. Hidup dekat dengan lingkungan percetakan, membuatnya menyadari bahwa terdapat permasalahan berulang yang seringkali dialami oleh karyawan percetakan offset. Oleh karenanya, ia merancang produk *workstation* dengan pendekatan kreatif, inovatif, dan berorientasi pada solusi, merancang produk yang tidak hanya estetis tetapi juga memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan. **Motion**, merupakan produk *workstation* yang difungsikan bagi karyawan percetakan offset, guna mengakomodir kebutuhan karyawan untuk menunjang aktivitas kerja nya, serta memperkecil permasalahan yang ditimbulkan pada aktivitas kerja percetakan. Tidak hanya itu, ia juga ingin tetap untuk menciptakan kreativitas lainnya pada kehidupan manusia sehari-hari, dan berorientasi untuk memperkecil masalah dan memperbesar solusi.

 inyhputri

 087758308575

 inayahputrisuci@gmail.com

BIBLIOGRAPHY

- Adrianto, R., Destrianty, A., & M, H. F. (2014, April). Usulan Rancangan Tas Sepeda Trail Menggunakan Metode Ergonomic Function DeployemNT (EFD). *Reka Integra*, 2(2).
- Agustin, L., Kusumarini, Y., Suprobo, F. P., Studi, P., Interior, D., Petra, U. K., & Siwalankerto, J. (2014). Perancangan Modular Indoor Booth untuk Produk Pakaian, Sepatu dan Makanan. *Jurnal Intra*, 2(2), 748–753.
- Akbar, M. (2017). Pengaruh Kompetensi Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Kantor Pusat PT. Perkebunan Nusantara VIII Di Bandung. *Skrripsi*, 1(1), 1–178.
- Alvionita, B., Santosa, A., & Rakhmawati, A. (2016). Perancangan Compact Furnitur untuk Penghuni Rumah Susun di Surabaya. *Intra*, 4(2), 195–202. <http://publication.petra.ac.id/index.php/desain-interior/article/view/4629>
- Apriani, F., Dantes, N., & Jampel, I. N. (2015). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN PROJEK BERBANTUAN MEDIA JAWS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR TIK SISWA SMALB SLB A NEGERI DENPASAR. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 5(1).
- Arif, M., Kalimatusyah, M., & Setyawati, N. R. (2021). Optimalisasi Guru Dalam Menumbuhkan Minat Membaca Huruf Braille Pada Siswa Tunanetra. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12(1), 38-57.
- Asumeng, M. (2013). The Effect of Employee Feedback-Seeking on Job Performance: An Empirical Study. *International Journal of Management*, 30(2), 373–388. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=buh&AN=85634572&lang=de&site=ehost-live>
- Aulia, F. D., & Apsari, N. C. (2020). Peran Pekerja Sosial dalam Pembentukan Kemandirian Activity of Daily Living Penyandang Disabilitas Netra. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(2), 377-386.
- Bai, Z. H., Zhang, S., Ding, M., & Sun, J. G. (2018). Research on product innovation design of modularization based on theory of TRIZ and axiomatic design. *Advances in Mechanical Engineering*, 10(12), 1–15. <https://doi.org/10.1177/1687814018814087>
- Biro Statistik Tenaga Kerja, B. (1999). Jumlah kecelakaan dan penyakit akibat kerja yang tidak fatal yang melibatkan hari cuti kerja menurut karakteristik kecelakaan dan penyakit yang dipilih dan industri. Retrieved 1997
- Brauer, R. L. (2016). *Safety and Health for Engineers*. John Wiley & Sons.
- Budiono, A. (2006). *Alat Pelindung Diri*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Chandra, T. (2018). Perancangan Sarana Makan Untuk Menunjang Aktivitas Makan Anak. *Calyptra*, 7(1), 641-658.
- David A. Berntsen & Karla Zadnik. (2013). *Hyperopia: Prevalence, Impact, and Interventions*. Ophthalmology Clinics of North America.
- Delphie, B. (2006). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depnaker. (2006). *Panduan Penggunaan Alat Pelindung Diri*. Jakarta: Departemen Tenaga Kerja dan Transmigrasi.
- Dharma, I. K. (2017). Analisis Bahaya Dan Penilaian Risiko Pada Proses Produksi Teh Celup. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, 16(2), 99-106.
- Fansury, A. H., Lutfin, N., & Arsyad, S. N. (n.d.). *Audio Books as Teaching Media to Blind Students in Learning EFL*. *Klasikal: Jurnal of Education, Language Teaching and Science*, 1(1), 1-9.
- Fauziyah, N. A., Nugraha, R. E., & Islamiyah, S. (2022). *Foodgrade Packaging pada Makanan*. (Vol. 1). LPP Balai Insan Cendikia.
- Fea, A. B. (2008). Cedera mata pada populasi urban Italia: laporan dari 10620 kasus yang dirawat di unit gawat darurat mata di Torino. *Graefes Arch. Clin. Exp. Ophthalmol.* 246 (2), 175-179.
- Flynn, E. J., & Waldo, B. (2005). Structural Analysis of Covariance on Health-Related Indicators in the Elderly at Home, Focusing on Subjective Health Perception. 59, 1–8.
- Ginting, Rosnani. 2010. *Perancangan Produk*. Jogjakarta : Graha Ilmu
- Goutama, H., Mulyono, G., & Nilasari, P. F. (2018). Perancangan Produk Interior Modular Multifungsi Berbasis Material Kayu Olahan. *Intra*, 6(2), 69–77.
- Gumulya, D., & Merliana, M. (2017). DESAIN BAGAI STRATEGI DI RENCANA BISNIS DESAIN PRODUK TAS DENGAN PENDEKATAN TEORI SEMANTIK. *Idealog : Ide dan Dialog Desain Indonesia*, 2(3), 274-287.
- Hanafi, F. (2016). IDENTIFIKASI BAHAYA, PENILAIAN RISIKO DAN PENGENDALIAN RISIKO. *E-Jurnal Pendidikan Tek Otomotif-S1*, 16(2).
- Hartono, M. (2018). *Indonesian Anthropometry Update For Special Populations Incorporating Drillis and*

BIBLIOGRAPHY

- Contini Revisited. *International Journal of Industrial Ergonomics* 64, 89-101. li, B. A. B., & Teori, L. (n.d.). **BAB II LANDASAN TEORI 2.1.** Layout Tata letak fasilitas mengacu pada pengaturan kegiatan, proses, departemen,.
- ILO. (2018). *Meningkatkan Keselamatan dan Kesehatan Pekerja Muda*. Cetakan Pe.
- Ilyas, S. (2001). *Buku Ajar Ilmu Penyakit Mata*. Jakarta: Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia.
- Indahri, Y. (2017). Tantangan Pengelolaan Penduduk Di Kota Surabaya. *Jurnal Aspirasi*, 8(1), 1–27.
- Indonesia, S. S. (2017, May 10). Retrieved from <https://safetysignindonesia.id/penggunaan-dan-perawatan-pelindung-mata-dan-wajah-sudahkah-anda-melakukannya-dengan-tepat/>
- Insani, H. M., Nikmawati, E. E., & Mahmudatus-sa'adah, A. (2016). ANALISIS PENGETAHUAN PERALATAN BOGA MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN TATA BOGA DALAM UJIAN SENI TATA HIDANG. *Media Pendidikan, Gizi, dan Kuliner*, 5(1).
- Ismara, I. (2014). *Keselamatan Dan Kesehatan Kerja (K3)*. Tim K3 FT UNY.
- Jaya, R. (2022, Januari 6). Retrieved from <https://rianjayasafety.com/apa-itu-safety-goggles/>
- Jonathan Prenner L. & Jonathan H. Talamo. (2011). Astigmatism: Types, Diagnosis, and Management. *International Ophthalmology Clinics*.
- Latar, M. A. (2016). *Antropometri Dan Aplikasinya Dalam Perancangan Fasilitas Kerja*. Modul 3, Kegiatan B, 1–22. https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-paper-6680-04_antropometri_1_1-.pdf
- Lesková, A., & Svac, V. (2012). Workstation design with a modular structure made up of building-block principles. *Annals of the Faculty of Engineering Hunedoara*, 10(2), 203–211.
- Liu, Y. (2020, April 1). Retrieved from LinkedIn: <https://www.linkedin.com/pulse/what-material-safety-goggles-made-yan-liu>
- Luthfianto, S., & Siswiyanti. (2008). *Pengujian Ergonomi dalam Perancangan Desain Produk*. Prosiding Seminar Nasional Teknoin 2008 Bidang Teknik Industri, 159–164. <https://doi.org/10.1108/00214660480001155>
- Mahardhika, M. B., Yudiarti, D., & Muchlis. (n.d.). *Perancangan Kotak P3k Berdasarkan Aspek Visual Di Sarana Olahraga Bandung (studi Kasus Gor Saparua)*. *eProceedings of Art & Design*, 6(2).
- Maizir, I. F. (2021). *Perancangan Konsep Produk Ergonomis Anjungan Tunai Mandiri Bagi Penyandang Disabilitas Fisik Dengan Menggunakan Metode Quality Function Deployment*.
- Mangkunegara, A. P. (2002). *Evaluasi Program Keselamatan dan Kesehatan Kerja*.
- McAtamney, L., & Nigel Corlett, E. (1993). RULA: a survey method for the investigation of work-related upper limb disorders. *Applied Ergonomics*, 24(2), 91–99. [https://doi.org/10.1016/0003-6870\(93\)90080-S](https://doi.org/10.1016/0003-6870(93)90080-S)
- Middlesworth, M. (2012). *A Step-by-Step Guide to the RULA Assessment Tool*. *Ergonomics Plus*, 13. <https://ergo-plus.com/rula-assessment-tool-guide/>
- Monika Kussetya Ciptani. (2001). *Peningkatan Produktivitas Dan Efisiensi Biaya Melalui Integrasi Time & Motion Study Dan Activity-Based Costing*. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 3(1), 30–50. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/aku/article/view/15679>
- Monotaro. (2020, July 27). *Kacamata Keselamatan dengan Fitur Lensa Warna*.
- Nevara, H., & Masry, A. (2021). *PERANCANGAN TABLEWARE BONGGOL JAGUNG DENGAN MEMANFAATKAN TEKNIK BENDING*. *FAD*.
- Norman, D. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic books.
- Nuraini, L. (2012). *Kesehatan dan keselamatan kerja bagi tenaga*.
- Oktariani, F. P., Putra, E. S., & Wijaya, A. P. (2022). *PERANCANGAN SNACK PLATE STONEWARE SEBAGAI WADAH PENYAJIAN SNACK UNTUK AKTIVITAS SANTAI DI RUMAH*. *Jurnal Desain Indonesia*, 4(2), 60-74.
- Padmaja, S. (2019). *Myopia: A Review*. *Clinical and Experimental Optometry*.
- Paes, I. F., Sabioni, R. C., Daaboul, J., & Duigou, J. Le. (2018). *Product and Process Modular Design : a Review*. 8th International Conference on Mass Customization and Personalization – Community of Europe: Digital Customer Experience, September, 1–10, Novi Sad, Serbia.
- Pioh, E. Y., Kandowanko, N., & Lasut, J. J. (2017). *Peran pengasuh dalam meningkatkan kemandirian anak disabilitas netra di Panti Sosial Bartemeus Manado*. *ACTA DIURNA KOMUNIKASI*, 6(1).
- Putri, N. A. (2012). *Analisis Proses Bisnis Pada Percetakan Bhinneka Riyant*. *Ilmu Komputer*, 1–15. <http://dinus.ac.id/>

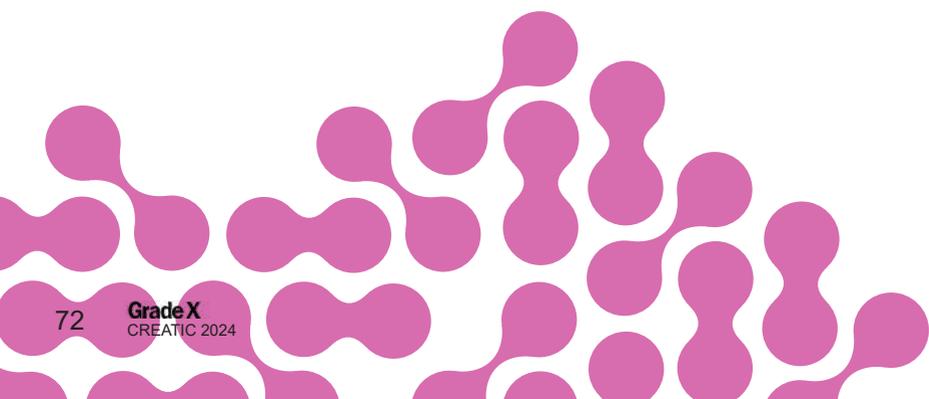
- Rahayu, M. (2022). PENGARUH INTERVENSI MENGGUNAKAN APLIKASI "NETRA SEHAT" TERHADAP TINGKAT LITERASI KESEHATAN HARIAN BAGI PENYANDANG DISABILITAS SENSORIK NETRA DI INDONESIA= THE EFFECT OF INTERVENTIONS USING "NETRA SEHAT" APP ON DAILY HEALTH LITERACY LEVEL FOR THE VISUALLY. Disertasi Thesis.
- Ramadhani, Z. A. (2020). Gambaran Sikap Kerja dan Keluhan Musculoskeletal Disorders pada Pekerja Pembuatan Genteng di Dusun Klaci Margoluwih Seyegan Sleman. (Doctoral Dissertation, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta).
- Ramadhita, N. (2018). Penerapan desain pada permainan anak berkebutuhan khusus. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 3(3), 87-90.
- Rasyid, M., Surachman, S., & Sugiono, S. (2016). Analisis Perbaikan Work Station Pada Proses Produksi Garment Dengan Menggunakan Pendekatan Anthropometri. *Journal of Engineering and Management Industrial System*, 4(1), 85–93. <https://doi.org/10.21776/jemis.04.01.10>
- Reed, B. (2022, October 19). Retrieved from Stoggles: <https://stoggles.com/blogs/the-public-eye/safety-glasses-made-of>
- Ridley, D. (2004). *Safety at Work*. Elsevier.
- Rosalina, T. A., & Apsari, N. C. (2020). Dukungan Sosial Bagi Orang Dengan Disabilitas Netra Dalam Pencapaian Prestasi Di Sekolah Luar Biasa. . *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 414-424.
- Rudiyati, S. 2010. Pembelajaran Membaca dan Menulis Braille Permulaan pada Anak Tunanetra. *Bandung: UPI JASSI Anakk*, volume 9. (A Journal)
- Sa'diyah, R. (2017). Pentingnya melatih kemandirian anak. 16(1), 31-46.
- Saputra, I. M. A. S., Rahim, A. F., & Suparsa, M. (2023). ANALISIS FAKTOR RISIKO POSISI KERJA DUDUK DENGAN KELUHAN MUSKULOSKELETAL PADA PEGAWAI ADMINISTRASI RSUD KABUPATEN BANGLI. *Advanced In Social Humanities Research*, 1(1), 27-34.
- Saputra, R. K., Istiqomah, S. H., & Husein, A. (2018). Model Tempat Sampah Braille Dengan Sensor Suara Terhadap Ketepatan Memilah Sampah Siswa Tunanetra di SLB Negeri 1 Bantul . 10(1), 45-50.
- SAPUTRO, Y. D. (2018). PROSES MANUFAKTUR DINNER SET TABLEWARE DENGAN RELIEF BATIK KAWUNG INDONESIA. Doctoral Dissertation.
- Sardjito. (2012). Kesehatan dan keselamatan. Sedarmayanti. (2001). Keselamatan dan Kesehatan Kerja.
- Seftianingsih, D. K. (2018). Pengenalan Berbagai Jenis Kayu Solid Dan Konstruksinya Untuk Furniture Kayu. *Jurnal Kemadha*, Vol. 7(1).
- Shaheen, R., Mahfud, S., & Alhawat, Q. (2023). Hosoya, Schultz, and Gutman Polynomials of Generalized Petersen Graphs $P_n, 1$ and $P_n, 2$. *Journal of Mathematics*, 2023, 168–171. <https://doi.org/10.1155/2023/7341285>
- Sherif Hassan et al. (2017). Assessment of Personal Protective Equipment Use in a Medical Intensive Care Unit. *American Journal of Infection Control*.
- Simarmata, O. Y., & Kuswanto, D. (2020). Penerapan Sistem Modular Untuk Konsep Grow dan Personalized pada Makeup Organizer Portable. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 9(1). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v9i1.51971>
- Sucipto, D. (2009). *Pedoman Pencegahan Kecelakaan Kerja*.
- Toivonen, R., Choi, D., Nevala, N., & Leader, T. (2011). Ergonomics product development of a mobile workstation for health care. *Ergonomics Product Development of a Mobile Workstation for Health Care*, 7(1), 40–50.
- WHO, W. H. (2009). *Refractive Errors in Children*. Geneva: World Health Organization.
- Wijaya, Y. (2021). DESAIN ALAT MAKAN UNTUK ANAK TUNA NETRA.
- Y. Liu, X. C. (2019). Anti-fogging coatings: A review of mechanisms and applications. *Progress in Organic Coatings*.

Bab 4

ISU WAKTU LUANG/ LEISURE:

*Seni dan Kenyamanan dalam
Slow Living*

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



Mengapa manusia selalu ingin hidup serba instan? Sementara itu, kehidupan yang serba cepat atau *Fast Paced Life*, sapat menyebabkan *overstimulation* dan *overscheduling* (Ruspandi, 2018). Mulai dari tuntutan pekerjaan, hingga banjir informasi yang kita dapatkan dari media sosial yang kita gunakan. Manusia modern sangat bergantung pada kecepatan kerja dan terkesan terburu-buru dalam menjalani hidup, sehingga seringkali kualitas hidup dikesampingkan. Keadaan ini juga berdampak pada emosi manusia yang tidak stabil, yang kemudian akan mempengaruhi *life satisfaction*, sebuah istilah yang mengukur tingkat kepuasan atau kebahagiaan manusia terhadap pengalaman - pengalaman hidupnya (Garhammer, 2002). Oleh karena itu, manusia dapat terganggu kesehatan mental, sosial maupun fisiknya, dan menjadi penting untuk mencari cara agar dapat menyeimbangkan antara kehidupan dan juga kerja (Qidwai, 2016).

Slow Living menjadi sebuah alternatif gaya hidup ditengah era *fast paced life*. Gagasan gaya hidup *Slow Living* dapat diartikan dengan menerapkan *mindfulness*, sadar sepenuhnya terhadap situasi yang terjadi di sekitar Anda saat ini. Selain itu gaya hidup ini merupakan sebuah cara hidup yang memfokuskan pada kesederhanaan (Rasyiqi, 2023). Dengan memilih gaya hidup ini, dapat mengurangi rasa stres, kecemasan serta depresi. Dengan berkurangnya hal-hal negatif tersebut, maka dapat meningkatkan kualitas kehidupan

seseorang maupun komunitas, yang membantu menyeimbangkan kehidupan dimasa mendatang (Sari, 2017).

Kutipan yang diambil sebagai kalimat pembuka bacaan ini, mengingatkan kita bahwa terkadang kita perlu untuk berhenti sejenak lalu menjalani dengan *mindful* justru dapat menguntungkan. Manfaat potensial dari gaya hidup *slow living* terhadap kesehatan mental telah dikaitkan dengan konsep *meaningful activity* (Turner dkk., 2022), yang menekankan bahwa terlibat dalam aktivitas yang meaningful dapat meningkatkan kualitas hidup menegaskan dampak positif terhadap kesejahteraan (Turner dkk., 2022). Manfaat lain dari penerapan gaya hidup ini dapat memperlambat penurunan kognisi terkait usia, yang lebih lanjut mendukung gagasan bahwa faktor gaya hidup dapat memengaruhi hasil kesehatan mental (MacMillan dkk., 2011).

Terdapat 4 Prinsip dari *Slow Living* yang dikemukakan Shinta Ardiana Sari dkk., (2017) yaitu *Slowness and right tempo*, *Social, Locality*, dan *Ecology*, terinspirasi dengan filosofi dari Bali yang dikenal sebagai “Tri Hita Karana”. *Slowness and Right Tempo*, pada masyarakat Bali, selalu memprioritaskan waktu untuk aktivitas sosial maupun religius, dimana kita diharuskan untuk mengutamakan waktu, dan semua ada waktunya masing-masing. Prinsip ini juga mencerminkan kebijaksanaan dalam memprioritaskan waktu,

bagaimana kita meletakkan setiap aktivitas pada waktu yang tepat. Yang kedua adalah Prinsip *Locality*, yang mengedepankan bagaimana budaya tradisional dapat menjadi pegangan hidup melalui berbagai filosofi yang terpendam dan tetap mengingat nilai - nilai tersebut meskipun zaman terus berkembang. Contoh kasus masyarakat Bali yang terus merawat dan menjaga kebudayaannya terbukti mampu menarik perhatian wisatawan dari dalam maupun luar negeri. Prinsip *Social* adalah bagaimana masyarakat bersosialisasi dan saling tolong-menolong (gotong-royong). Dan yang terakhir adalah prinsip *Ecology*, menghadirkan lingkungan yang menyelaraskan kehidupan religius, sosial, pekerjaan, kebudayaan, dan aspek kehidupan lainnya dengan seimbang. Dengan memprioritaskan perancangan produk yang memiliki prinsip-prinsip ini, dapat mendukung gaya hidup *slow living*. Karya mahasiswa berikut ini merupakan gabungan dari satu atau lebih dari prinsip *Slow Living* tersebut.

Karya yang menonjolkan prinsip *Locality* adalah karya dari Misa Zuriney, dengan menitik beratkan pada pemaknaan inspirasi dari simbol Pua Kumbu dan Pucuk Pakis. Pemaknaan tersebut dituangkan kedalam desain perhiasan bermaterial keramik, yang sarat akan makna. Dengan desain perhiasan tersebut, diharapkan dapat memperkenalkan filosofinya yang kemudian berdampak pada gaya hidup yang sesuai.

Karya oleh mahasiswa Balqis Hanif Islamiya, dapat dikaitkan dengan prinsip *Slow Living* yang pertama yakni *Slowness and right tempo*. Dengan merancang tas multifungsi dengan desain modular, dapat mendukung gaya hidup solo *traveling*. Kegiatan ini tentu menjadikan seseorang untuk memprioritaskan waktu untuk *healing* serta membuat percaya diri. Tas ini juga memiliki fitur modular yang memungkinkan berbagai konfigurasi yang sesuai dengan aktivitas yang dijalankan, mendukung fleksibilitas sesuai kebutuhan dan suasana hati penggunaannya. Mahasiswa berproses untuk terjun langsung ke lapangan dan memahami kehidupan para solo *travelers* untuk dapat merancang produk ini.

Karya mahasiswa yang terakhir, oleh Jose Andreas, yang melakukan perancangan set meja dan kursi yang mendukung ruang sempit pada kafe, dengan metode transformasi produk. Hal ini mendukung prinsip *social* dan *ecology*, di mana karya ini mendukung kebersamaan dalam suatu lingkup kehidupan bersosialisasi. Selain itu, fitur modular juga diterapkan pada kursi, selaras juga dengan prinsip *right tempo*, dimana konfigurasi nya dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan yang ada.

Mahasiswa menjalani periode bimbingan intensif untuk menghasilkan karya desain yang tidak hanya mencerminkan keahlian teknis mereka tetapi juga memiliki dampak positif pada masyarakat.

Dalam setiap langkah prosesnya, mahasiswa ditekankan pada pentingnya kegunaan, estetika, dan filosofi produk yang mereka desain, dengan tujuan agar produk tersebut dapat memberikan manfaat nyata sesuai dengan judul proyek yang diambil. Tidak hanya itu, mereka juga diajak untuk merangkul konsep *Slow Living*, menciptakan produk yang tidak hanya fungsional tetapi juga mendukung kehidupan yang lebih tenang dan *mindful* dalam penggunaannya. Estetika produk yang dihasilkan juga mencerminkan tren estetika yang sedang berkembang. Keseluruhan proses ini menciptakan mahasiswa yang tidak hanya mahir secara teknis tetapi juga terampil dalam menciptakan desain yang holistik dan relevan dengan kebutuhan serta tren masyarakat.

Ada sebuah kutipan dari Kayleigh Dray yang berbunyi “...*slow living is not about living your life in slow motion; it’s about doing everything at the right speed and pacing instead of rushing. By that same logic, slow living is not about losing time by going slowly; it’s about gaining time by doing the things that are most important to you.*” Arti kutipan ini tidak bermaksud untuk menjalani hidup dalam gerakan lambat secara harafiah, akan tetapi tentang bagaimana kita dapat menjalani aktivitas dengan ritme dan kecepatan yang tepat, tanpa terburu-buru atau terlalu lambat. Tahu kapan memprioritaskan kualitas daripada kuantitas, melakukan sesuatu dengan penuh kesadaran.

Penting untuk dicatat bahwa proses perancangan dan implementasi ide-ide ini diharapkan memberikan inspirasi bagi masyarakat untuk mempertimbangkan dan mengadopsi elemen-elemen *Slow Living* dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dengan menggabungkan seni, kenyamanan, dan prinsip-prinsip *Slow Living*, kita dapat merayakan keberagaman desain dan memberikan dampak positif pada kualitas hidup secara keseluruhan. Dengan mengaplikasikan prinsip-prinsip ini, kita dapat menciptakan lingkungan yang mendukung kehidupan yang lebih tenang, seimbang, dan memuaskan. Karya - karya mahasiswa berikut akan membahas lebih dalam bagaimana Seni, Kenyamanan, dan Gaya Hidup dapat mendukung *Slow Living*. Untuk itu simak lebih lanjut masing - masing perjalanan dari awal desain hingga *prototyping* para mahasiswa.

“Slowing down is sometimes the best way to speed up.”

-Mike Vance

Sigi Ranee: Accessories from Ceramic using *Iban Pua Kumbu* and *Pucuk Pakis* as pattern of Inspiration

S*igi Ranee* accessories are heavily inspired from *Iban's* most famous sacral blanket known as *Pua Kumbu*. By incorporating the pattern with a mix of the original plant of Fern, ideally developing the old tradition into a new modern pattern without changing the original pattern. Historically, the uses of the Fern or known as *Pucuk Pakis*, can be defined as a plant that can grow wildly at any harsh condition and with that it can also grow beautifully. As this created, the design renewed without changing the meaning. This requires such method by using the method of *stilasi* (the method of less or adding the pattern of the shapes). Each of the process then can be done after conducting such method. With these accessories, although it is very bold and heavy to wear, it is suitable for people who dare themselves in wearing such type of accessories because this of

course will affect one style as it remains very strong. Each of the mechanism that exist created, for the men, it does not have that much complicated mechanism. This due to the fact, after conducting research towards certain age of men, since men does not like complicated mechanism, and they wish that they would wear one that just easy but leave strong impression. The colour green is subtle enough to be wear, not too much but not too weak either. The decision to suit the skin colour. As for the women's accessories, the necklace has mechanism where the ornament on the bottom can be change to any type of charm. This allow one person can change to any type of charm according to their mood or can also to suit the event to where they will be attending. It could varies depending on any type of occasion they will be wearing it for.











Desainer:

Misa Zurinney Anak Minggu

Dosen Pembimbing:

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

Nomor Pendaftaran Desain**Industri:**

A00202305865

Spesifikasi:**Necklace**

Panjang: 15 cm

Lebar: 3 cm

Tinggi: 5 cm

Earring

Panjang: 4.5 cm

Lebar: 2.5 cm

Tinggi: 4.5 cm

Women's Ring

Panjang: 1.6 cm

Tebal: 0.5 cm

Men's Ring

Panjang: 1.8 cm

Tebal: 0.5 cm

Men's Bracelet

Panjang: 5 cm

Lebar: 2.5 cm

Tinggi: 1 cm

Designer's Profile



Misa, or also known as Mizu by her friends, born and raised in Brunei Darussalam, that made her one of the first international student to fully studied under UBAYA international scholarship! I am always happy and thrill to be doing something that I never imagine myself doing. I graduated in Information Technology but I am venturing in Product Design, imagine, I never draw but I love every process here. Creating and developing accessories based on my race, Iban, I am very proud that I able to do it. Honestly, now with new skills, I am so happy to be able to design everything from my own ideas and having to bring race theme, I am beyond proud as well as my family. **Sigi Rane** as like I said "Agi Idup Agi Ngelaban".

 zurinneyxxiv

 +6738865424

 misazurinney@gmail.com

SoloPac: Tas Solo *Traveling* Modular

SOLOPAC merupakan Tas Solo *Traveling* yang multifungsi dengan desain modular dirancang dengan cermat untuk memenuhi kebutuhan solo *traveling* dengan tingkat mobilitas yang tinggi. Tas ini dapat digunakan pada berbagai macam kondisi perjalanan antar kota maupun antar negara secara individual. Perancangan produk tas ini sudah memikirkan penggunaan perjalanan sendiri menggunakan transportasi umum seperti bus, kereta, kapal, dan pesawat yang sewaktu-waktu membutuhkan ukuran tas yang sesuai dengan kondisi perjalanan. Salah satu fitur utama dari tas ini adalah dengan teknik modularnya yang memungkinkan penyesuaian sesuai dengan kondisi perjalanan, dilengkapi dengan *annex clip* dan

resleting jaket, tas ini dapat dengan mudah disatukan kembali dengan produk lainnya untuk meningkatkan fungsionalitasnya.

Tas ini terbagi menjadi tiga bagian utama, yaitu tas utama, tas ransel mini, dan yang terakhir tas selempang. Di dalam setiap bagian dirancang untuk memenuhi kebutuhan berbeda selama perjalanan. Tas utama menawarkan ruang yang luas, sementara tas ransel mini memberikan kemudahan mobilitas tambahan. Sementara itu, tas selempang dapat digunakan untuk bersantai. Posisi pada saat pemasangan tas selempang pada bagian atas dan tas mini ransel bawah, sehingga memberikan fleksibilitas tambahan terhadap







pengguna tas solo *traveling*. Fitur lainnya yaitu meliputi tempat minum di satu sisi, *slot* koper pada bagian punggung, dan yang terakhir terdapat bagian untuk laptop yang dirancang dengan ketebalan yang lebih untuk melindungi barang bawaan dengan baik. Terdapat juga pegangan tangan tambahan pada bagian belakang kanan dan kiri, memudahkan pengguna saat membawa tas ini. Dengan desain yang sangat inovatif dan fungsionalitas yang tinggi, membuat tas ini menjadi pilihan ideal untuk para solo *traveler* yang menginginkan penggunaan yang fleksibel dan efisien, sesuai dengan tuntutan mobilitas tinggi selama perjalanan.

Spesifikasi:

Panjang: 32 cm

Lebar: 24 cm

Tinggi: 56 cm

**Desainer:**

Balqis Hanif Islamiya

Dosen Pembimbing:

Prof. Ir. Markus Hartono, S.T., M.Sc., Ph.D.,CHFP.,IPM.,ASEAN Eng.
Brian Kurniawan Jaya, S.Ds., M.A.

Nomor Pendaftaran Desain**Industri:**

A00202305723

Designer's Profile



Balqis Hanif Islamiya yang akrab disapa Balqis seorang mahasiswa Universitas Surabaya yang memiliki pemikiran hidup "*Exploration and curiosity is the lead of succession on life journey!*" membuatnya memilih jurusan dalam bidang kreatif dan akhirnya menjadi *passion* khususnya dalam dunia desain produk. Sejak awal minat dalam dunia desain membuatnya sering memecahkan masalah publik. Salah satu pencapaiannya adalah menciptakan tas untuk solo *traveler* yang inovatif. Dengan pemahaman mendalam tentang kebutuhan perjalanan *solo traveling* Balqis merancang tas yang modular dimana dapat disesuaikan dengan berbagai kondisi perjalanan, seperti kapal, kereta, motor, mobil, atau pesawat. Teknik modular ini memungkinkan penggunaan yang fleksibel dan efisien, sesuai dengan tuntutan mobilitas tinggi selama perjalanan dan tas solo *traveling* yang diciptakannya tidak hanya memperhitungkan aspek fungsional, tetapi juga kenyamanan dan keamanan pengguna.

 balqishanifi

 081228375100

 balqis.hanif18@gmail.com

ModernNest Creations:

Set Meja Kursi Kafe

ModernNest Creations merupakan brand furnitur set meja kursi untuk seseorang yang memiliki usaha kafe yang memiliki ruangan yang sempit, produk set meja kursi ini mengusung konsep hemat tempat yang cocok untuk kebanyakan kafe - kafe yang ada disekitar. Produk ini dibuat dengan menggunakan material multiplek yang ringan namun kuat, dan besi yang memberikan keamanan, kekuatan, dan kekokohan produk. Kami mengutamakan kualitas untuk memastikan ketahanan jangka panjang. Setiap meja dan kursi dilapisi dengan *High-Pressure Laminate* (HPL) bermotif kayu, memberikan tampilan estetis yang memukau. Ini tidak hanya fungsional tetapi juga menambahkan sentuhan keindahan pada ruang kafe. Set meja kursi ini meja yang dapat diperbesar sesuai dengan kebutuhan dengan cara menarik penahan daun meja yang terdapat dibawah dan membuka lipatan meja. Kursi dirancang untuk memberikan fleksibilitas maksimal. Dengan kemampuan untuk diperbanyak, satu kursi dapat menjadi tiga kursi berbeda, memungkinkan variasi bentuk dan ukuran yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan ruang. Produk ini diharapkan dapat menunjang kebutuhan ruang kafe yang memiliki ruang terbatas, sekaligus dapat membantu pengunjung kafe saat ingin

menambah kapasitas tempat duduk. Serta tidak lupa memperhatikan kenyamanan dan keamanan pengguna pada saat menggunakan produk set meja kursi.







**Desainer:**

Jose Andreas Pudjianto

Dosen Pembimbing:

Ir. Kresno Soelasmono, M.S.R.
Brian Kurniawan Jaya, S.Ds., M.A.

Nomor Pendaftaran Desain**Industri:**

A00202305722

Spesifikasi:**Meja:**

Panjang : 70 cm

Lebar: 70 cm

Tinggi: 70 cm

Kursi :

Panjang: 42 cm

Lebar: 42 cm

Tinggi: 87 cm

Designer's Biography



Jose Andreas Pudjianto, atau akrab panggilan Jose. Sejak kecil, saya tertarik terhadap desain produk. Saya sering membuat suatu desain yang kemudian saya buat dengan menggunakan bahan dan peralatan seadanya. Ketertarikan saya terhadap desain produk menjadikan saya untuk mendalami tentang desain produk itu sendiri. Salah satu Pencapaian saya di desain produk ini adalah menciptakan set meja kursi kafe. Berbagai macam kebutuhan yang ada di sebuah kafe saya merancang sebuah furnitur set meja kursi modular untuk kafe yang dimana dapat digunakan untuk menunjang kebutuhan kafe untuk meningkatkan kapasitas pengunjung. Set meja kafe yang dirancang tidak hanya memperhatikan aspek fungsional tetapi juga memperhatikan kenyamanan dan keamanan pengguna.

📷 [joseandreas](#)

📞 081232659988

✉ joseandreaspujiantoo@gmail.com

BIBLIOGRAPHY

- Ahmad, F. (2020). *Pengertian Cafe: Sejarah, Fungsi, Cara Penyajian, Konsep, Contoh Menu*. Ames Boston.
- Ali. (2022). *Roda Ekonomi Bergeliat, Bisnis Cafe di Surabaya Kian Menjamur*. halodunia.net.
- Almudena Otegui-Carles, N. A.-V.-B. (2022). Solo Travel Research and Its Gender Perspective. *A Critical Bibliometric Review*, 733-751.
- Amadea Belinda. (2020). *Perancangan Set Meja Dan Kursi Dari Limbah Kayu Untuk Café (1st ed., Vol. 8)*.
- Anugerah, D. (2017). *BAB I PENDAHULUAN*. eprints.undip.ac.id, 24.
- Arora, Dr. Nidhi; Banasthali Vidyapithm Vanasthali, Rajasthan. (2018). *ATL, BTL and TTL Marketing in Education Industry*. International Journal of Research and Innovation in Social Science.
- Bambang Irawan, P. T. (2002). *Dasar-Dasar Desain. Griya Kreasi*.
- Chelum, A. D. (2018). *The Iban Textiles*. Journal of Borneo-Kalimantan, 4(1), 1-7.
- Chu-Yin Chiang, G. J. (2006). Why do women travel solo for purposes of leisure? *Journal of Vacation Marketing* Vol.12 No.1, 59-70.
- Ciputra, W. (2022). *Profil Kota Surabaya, Ibu Kota Provinsi Jawa Timur*. kompas.com.
- Durin, A. (2018). *The Iban Textiles*.
- Garhammer, M. (2002). *Journal of Happiness Studies*, 3(3), 217–256. doi:10.1023/a:1020676100938
- Gladys Tagie, N. S. (2020). *The "Kelingai Motif" in Iban's Tattoo Motif. A Case Study of Kampung Gayau Ulu Pantu, Sri Aman, Sarawak*, 10.
- Heimtun, B., & Abelsen, B. (2013). *Singles and Solo Travel : Gender and Type of Holiday*. Tourism Culture and Communication Volume 13 Number 3, 161-174.
- Hidayati, A. (2017). *Ritual Tenun Ikat Pua Kumbu dalam Budaya Wanita Iban*. 10.
- Hidayati, A. (2017, Agustus). *Ritual Ikat Tenun Pua Kumbu dalam Budaya Wanita Iban*.
- Kedit, V. (2003). *Restoring Panggau Libau. A reassessment of engkeramba in saribas Iban Ritual textiles*, 14.
- King, V. T. (2020). *"Wild Borneo": Anthropologists at War in the Rainforest*. Working Paper Series 52.
- Kiyai, G. &. (2019). *The Iban Journey of Afterlife: Artifak Iringan Tukang Sabak*. Journal of Borneo-Kalimantan, 5(1), 7.
- Kiyai, G. &. (2021). *THE STUDY OF MATERIAL CULTURE OF THE IBAN COMMUNITY IN SARAWAK: NGEPAN*. International Journal of Applied and Creative Arts, 4(1), 80-97.
- Leonaldy, I. I. (2015). *Motif Dayak*.
- Li Pang, L. (. (2018). *The Tuai Rumah in Brunei Darussalam: Continuity and Challenges*. Journal of Borneo-Kalimantan, 4(2), 1-14.
- Lin Magdalena, A. S. (2018). *Strengthening and Enhancing Product Competitiveness of Business and Management (IOSR-JBM)* .
- Liyana Truna, N. T. (2022). *Analysis of Crystallographic Patterns of Iban Pua Kumbu*. Journal of Pharmaceutical Negative Results, p. 19.
- MacMillan, F., Fitzsimons, C., Black, K., Granat, M., Grant, M., Grealy, M., ... & Mutrie, N. (2011). *West end walkers 65+: a randomised controlled trial of a primary care-based walking intervention for older adults: study rationale and design*. BMC Public Health, 11(1). <https://doi.org/10.1186/1471-2458-11-120>
- Mary A. Littrell, R. C. (2004). *Senior Travellers : Tourism activities and shopping behaviours*. Journal of Vacation Marketing Volume 10 Issue 4, 348-362.
- Michael Dendy. (2017). *Perancangan Perabot Multifungsi Pada Zybrick Coffee Di Surabaya (2nd ed., Vol. 5)*. JURNAL INTRA.
- Michael Mauch, B. D. (1997). *Gender, Race, and Travel Behavior : Analysis of Household-Serving Travel and Commuting in San Francisco Bay Area*. Transportation Research Record : Journal of the Transportation Research Board, 147-153.
- Monika Susanto. (2014). *Perancangan Interior Café Dessert dan Cake Shop di Surabaya (2nd ed., Vol. 2)*.
- Murina P., R. J. (2021). *Survival on the skin: Communicating, Continuity and Preservation of the Iban Tattoo*. 6.
- Nadiah Salsabila Hakim Pamudi, A. H. (2019). *Studi Preferensi Masyarakat Jakarta Terhadap Genderless Fashion*. JURNAL RUPA VOL 4 NO 1, 63.
- Noor Adila Mohd Rajili, E. O. (2015). *Characteristics of Jewellery Design*.
- Perret, C. (2007). *Travel motivation of independent youth leisure travellers. A Thesis submitted to the Faculty of Graduate Studies of The University of Manitoba*, 6-33.
- Qidwai, W., Khushk, I. A., Shamim, U., Altaf, S., Hadi, H., & Nanji, K. (1970). *Fast pace of life and its im-*

- fact on health: Results of a study from the largest city of Pakistan. *Pakistan Journal of Public Health*, 6(4), 10–16. doi:10.32413/pjph.v6i4.5
- Ralalicom. (2023). 5 Konsep Usaha Cafe Kekinian Dengan Profit Jutaan Per Hari. *Ralali.new*.
- Rasyiqi. (2023). Retrieved from <https://jurnalfaktual.id/rupa-rupa/slow-living-gaya-hidup-yang-lebih-baik-atau-hanya-tren-sementara/>
- Ruspandi, A. A., & Mahendra, A. S. (2018). Penerapan healing architecture Dengan Konsep slow living Dalam Perancangan Ruang publik pereda stres. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 7(2). doi:10.12962/j23373520.v7i2.33492
- Sari, S. A., & Lukito, Y. N. (2017). Slow Living as an Alternative Response to Modern Life.
- Semiarto A. Purwanto, A. C. (August 2020). The Return of Pua Kumbu: The Struggle of the Iban Traditional Weaving in Kapuas Hulu, West Kalimantan, Indonesia.
- Senang, B. M. (2018). The Iban Traditional Religion: Miring. . *Journal of Borneo-Kalimantan*, 4(1), 37-42.
- Senapati, W. M. (2005). Porcelain - Raw Materials, Processing, Phase Evolution and Mechanical Behavior. *Journal of the American Ceramic Society*.
- Sonny J., M. P. (2021). The significance of bunga terung tattoo for the iban men in Julau, Sarawak and putussibau Indonesia. 6.
- Stefan Gosling, S. D. (2022). A review of air travel behavior and climate change. *WIREs Climate Change* Volume 14 Issue 1, 8001.
- Tagie, G. T. (2020). The 'Kelingai Motif' in Iban's Tattoo Motif; A Case Study of Kampung Gayau Ulu Pantu, Sri Aman Sarawak. *Ideology Journal*, 5(1), 8-16.
- Turner, J., Wilson, M., Nugent, C., Berry, D., Doyle, J., & O'Sullivan, D. (2022). Meaningful activity replacement recommendations in dementia. *Studies in Health Technology and Informatics*. <https://doi.org/10.3233/shti220415>
- Victor T. King, M. K. (2021). The Iban of Temburong: Migration, Adaptation. Working Paper No. 65.
- Wahed, W. J. (2020). Sarawak Pua Kumbu: Aesthetics Lies in the Eye of the Beholder. *Asian Journal of University Education*, 16(3), 183-192.
- Wan Busrah, S. F. (2018). Character of Apai Saloi in Iban Folktales. *Journal of Borneo-Kalimantan*, 4(2), 29-42.
- Wan Juliana Emeih Wahed, N. S. (2020, August). Weavers' Aesthetic Perception on the Visual Complexity of Pua Kumbu Design Motifs: An Exploratory Study.
- Woodford, C. (2020). *Ceramics*.
- Zhang Meng, S. Q. (2008). Travel Behavior Analysis of the Females in Beijing. *Journal of Transportation Systems Engineering and Information Technology* Volume 8 Issue 2, 19-26.
- Zulkippli, Aji, Y. A., & Suharto, D. (2022). Kelembutan dan Kekuatan; Desain Motif Pucuk Pakis sebagai Tema Karya Tari. *Jurnal Seni Tari*.

MEMAHAMI MANUSIA DALAM DESAIN:

Ambiguitas Perilaku Manusia sebagai Peluang dalam Behavioural Design

Florentina Tiffany, S.Ds., M.Des.
Universitas Surabaya

Bila ditanya, dimanakah kedudukan manusia di dalam proses desain? Maka sebagian besar mungkin akan menjawab manusia adalah *user*. Memang itu bukanlah jawaban yang salah, karena hampir semua desain dibuat untuk memudahkan kehidupan manusia. Dalam konteks ini, jelas manusia adalah user atau pengguna dari karya desain tersebut. Untuk mengukuhkan jawaban ini, ada sebuah metode dalam desain yang berfokus pada pengguna, yaitu *Human-Centered Design* (Giacomin, 2014). Yang menarik,

Human-Centered Design awalnya lebih dikenal dengan *User-Centered Design* (Tosi, 2020). Salah satu penyebab perubahan terminologi ini adalah karena di *User-Centered Design*, muncul dua paradigma: *design for user and design by user* (Eason, 1995). Dua paradigma ini mempertanyakan kembali posisi manusia sebagai *user* dalam desain dan apakah desainer sudah memanusiakan *user* dalam proses mendesain.

Dalam desain yang memanusiakan *user*, *Human-Centered Design*,

pendekatan yang digunakan bukan hanya *design for user* atau *design by user*, melainkan *design for user with user* (Eason, 1995). Dalam metode ini, faktor seperti emosi, ambisi, kepercayaan, dan nilai kehidupan dianggap sama pentingnya dengan *technical factors* seperti ergonomi, fungsi, material, ukuran, dan lainnya (Eason, 1995). Sebuah desain produk tanpa memperhitungkan *technical factors*, tidak akan bisa digunakan sebagaimana mestinya (Giacomin, 2014; Eason, 1995). Namun, desain produk tanpa faktor psiko-sosial di dalamnya adalah 'kosong'. Tidak ada kesan, *engagement*, ataupun dampak pada individu yang menggunakan produk tersebut (Giacomin, 2014; Abras et al., 2004). Dengan pendekatan *design for user with user*, suatu produk bisa terasa 'hidup' karena produk itu seakan intuitif atau peka pada penggunaannya dan punya kedekatan emosional dengan pengguna (Eason, 1995). Hal inilah yang ingin dituju oleh para desainer, mendesain bukan hanya sekedar hasil, namun menciptakan *meaning* dan *value* pada desainnya (Giacomin, 2014; Abras et al., 2004; Eason, 1995). Masalahnya, walau sudah memahami pentingnya faktor psiko-sosial *user* dalam mendesain, tidak mudah untuk benar-benar menerapkannya. Banyak komponen yang harus diperhatikan, mulai dari faktor pendekatan psikologis, perilaku, hingga budaya bermasyarakat, di mana masing-masing membutuhkan teknik pendekatan yang spesifik dan berbeda-beda (Cash et al., 2017).

Salah satu pendekatan *design for user with user* yang personal, bisa dimulai dengan memahami *user behaviour* atau perilaku pengguna. Pada dasarnya ada tiga hal yang dapat mempengaruhi *behaviour* seseorang: kapasitas (*capability*), motivasi (*motivation*), dan peluang (*opportunity*) (Michie et al., 2011). Kapasitas dan peluang dalam kehidupan seseorang dapat mempengaruhi motivasi hidup yang akhirnya berdampak pada perilakunya (Michie et al., 2011). Sebaliknya perilaku seseorang juga dapat mempengaruhi kapasitas, motivasi, dan peluang yang bisa dia dapatkan dalam kehidupannya (Michie et al., 2014). Empat hal yang saling mempengaruhi ini bergerak sangat dinamis dan membuat perilaku manusia senantiasa berubah.

Perubahan menjadi *challenge* terbesar yang perlu diperhatikan saat memahami *user behaviour*. Karena perubahan bisa saja terjadi secara cepat maupun lambat, terpaksa maupun sukarela, bisa disengaja maupun tidak disengaja. Namun yang pasti perubahan pada *user behaviour* tidak akan terjadi secara tiba-tiba (Tonkinwise, 2015). Akan selalu ada proses yang terjadi dalam perubahan ini, proses transisi inilah yang menjadi titik krusial yang perlu diperhatikan, terutama agar *undesirable behaviour* (perilaku yang tidak diharapkan) bisa berubah menjadi *desirable behaviour* (perilaku yang diharapkan) (Boon et al., 2018).

Dalam desain produk sendiri,

proses mengubah *undesirable behaviour* menjadi *desirable behaviour* masuk ke dalam ranah *Behavioural design* (Khadilkar & Cash, 2020; Cash et al., 2017; Tonkinwise, 2015; Leifer & Steinert, 2011). *Behavioural design* dalam konteks ini bukan hanya mengenai cara mendesain perubahan perilaku seseorang, namun mengenai bagaimana cara mengintegrasikan perubahan perilaku dengan prinsip desain (Cash et al., 2017). Integrasi yang dihasilkan akan berfokus pada *direction* (arahan) dan multi *interpretation* (banyak penafsiran) dari produk yang didesain (Boon et al., 2018). *Direction* inilah yang secara tidak langsung bisa mempersuasi pengguna melakukan hal tertentu yang akhirnya bisa berujung pada *desirable behavioural change*. Boon et al. (2018) juga menyatakan bahwa pada *behavioural design*, *direction* dan *open interpretation* memiliki peluang yang lebih tinggi untuk membuat *user* merasa bahwa perubahan perilaku yang dia lakukan adalah atas dasar kesadarannya sendiri.

Hal ini direfleksikan juga pada karya tugas akhir dari Dalilah Aliyyah Chrisandi yang merancang furnitur penyimpanan mainan agar anak-anak terbiasa merapikan mainannya sendiri. Pada perancangannya, Dalilah ingin mengubah perilaku anak-anak TK yang merapikan mainan secara sembarangan (*undesirable behaviour*) menjadi terbiasa menata mainan dengan rapi (*desirable behaviour*) (Michie et al., 2011). Penerapan *Behavioural design* yang dilakukan adalah

mengintegrasikan bentuk, warna, dan fitur suara pada furnitur yang didesain dengan teori behavioristik (Cash et al., 2017). Bentuk dan warna memberi *direction* untuk posisi menata yang diharapkan, sedangkan suara memberikan *direction* untuk kecepatan dan fokus anak saat membereskan mainan (Boon et al., 2018).

Berbeda dengan Dalilah, karya tugas akhir Audrey Zavelia Marlett lebih banyak menerapkan *open interpretation* daripada *direction*. Karya tugas akhir Audrey berfokus pada mengubah sifat konsumerisme (*undesirable behaviour*) pada ibu yang baru memiliki bayi agar lebih bijak dalam membeli barang (*desirable behaviour*) (Michie et al., 2011). Penerapan *behavioural design* yang dilakukan adalah dengan menerapkan prinsip *repurposing* bentuk yang memungkinkan produk diubah menjadi beberapa produk lain (*open interpretation*) (Cash et al., 2018). Dalam hal ini, yang dirancang adalah produk *stroller* dan dapat diatur beberapa fiturnya sesuai keinginan pengguna. Selain itu, bila bayi sudah lebih dewasa, pengguna dapat mengubah *stroller* menjadi produk lain yaitu *balance bike* dan *tricycle*. Sekali lagi, Audrey memberikan kebebasan untuk pengguna menginterpretasikan cara menggunakan produknya dengan memberi beberapa opsi bentuk. Pada perancangan tugas akhirnya, diharapkan agar pengguna bisa menggunakan produk *stroller* yang umumnya hanya berumur pakai 3 tahun, menjadi 6 tahun. Audrey

juga ingin mengurangi keinginan pengguna membeli barang baru dengan menanamkan *impression* 'memiliki produk baru' setiap *repurposing* produknya (Cash et al, 2018; Aguirre, 2010).

Bila diperhatikan, dua karya yang fokus pada *behavioural change* bisa memiliki titik berat yang berbeda di *direction* dan *open interpretation* semua kembali ke 3 faktor kapasitas, motivasi, dan peluang (Boon et al., 2018; Cash et al., 2018; Michie et al., 2011). Pada perancangan Dalila, pengguna adalah anak TK yang memiliki kapasitas pemahaman lebih terbatas daripada target pengguna Audrey yang merupakan orang dewasa. Selain itu, motivasi anak TK biasanya jauh lebih sederhana daripada motivasi orang dewasa yang cenderung kompleks saat memutuskan sesuatu. Sedangkan peluang yang dimiliki orang dewasa untuk memilih juga lebih besar daripada anak-anak. Dari sini bisa kita lihat bahwa semakin besar dan kompleks kapasitas, motivasi, dan peluang pengguna, perubahan perilaku bisa terjadi karena kesadaran. Kesadaran ini akan terbentuk bila pengguna merasa dirinya memiliki kontrol dalam menggunakan produk (*open interpretation*). Sebaliknya anak-anak dengan kapasitas dan peluang yang lebih kecil, serta motivasi sederhana, dapat mengalami perubahan perilaku dari pembentukan kebiasaan. Pembentukan kebiasaan ini dapat terjadi setelah melakukan hal yang sama berulang kali, karena itu

pemberian *direction* sangat penting untuk mengeliminasi kemungkinan adanya intervensi yang bisa mengganggu proses ini.

Dari karya Dalila dan Audrey, bisa kita pahami bagaimana pentingnya *behavioural design* dan bagaimana sebagai desainer kita harus memiliki empati terhadap pengguna. Kita harus memahami bahwa setiap manusia berbeda, bahkan orang yang sama di *timeline* yang berbeda bisa memiliki sikap dan pandangan yang berbeda pula. Ada ambiguitas dalam setiap perilaku manusia, namun kita bisa mengecilkan ambiguitas ini dengan berempati lebih dan dengan mau memberikan kesempatan lebih ke *user* kita. Bahkan dengan empati ini kita dapat mengubah ambiguitas menjadi peluang. Setiap ada perubahan, ada transisi, ada kesempatan untuk mendesain produk yang baru (Boenhert et al., 2018). Di mana produk ini bisa menjadi jembatan antar perubahan perilaku pada satu individu yang membuat proses perubahan ini menjadi baik dan nyaman. Jangan lupa, perubahan satu individu yang positif, dapat mengubah orang di sekitarnya, dan bahkan mengubah sikap sosial di skala masyarakat. Semua berawal dari satu produk, dari satu desainer yang mau memanusiasikan *user*-nya.

"Change is inevitable, growth is optional."

- John C. Maxwell

Humiddy:

Tempat Penyimpanan Mainan Anak

Humiddy merupakan tempat penyimpanan mainan anak yang berfungsi agar mainan anak dapat tertata dengan rapi setelah digunakan. Tempat penyimpanan mainan ini merupakan solusi inovatif untuk melatih kemandirian anak usia dini. Dibuat dengan memanfaatkan teori behavioristik, produk ini dirancang untuk mengembangkan keterampilan mandiri pada anak melalui penggunaan fitur sensor suara *reward* yang positif seperti “thank you” atau “congratulation”. Hal ini bertujuan untuk memberikan penghargaan pada anak ketika mereka berhasil menyimpan mainan mereka dengan mandiri. Dalam teori behavioristik, umpan balik positif seperti suara *reward* dapat meningkatkan motivasi dan memperkuat perilaku yang diinginkan. Dengan adanya sensor suara yang cerdas, anak-anak akan secara bertahap memahami bahwa tanggung jawab mereka adalah merapikan mainan dan di akhir kegiatan akan mendapatkan *reward* berupa ucapan terima kasih. Respons yang diberikan, seperti lampu yang berkedip atau suara riang, akan mengundang anak-anak untuk turut serta dalam proses merapikan mainan.

Produk ini juga didesain dengan

warna-warna cerah dan bentuk yang ergonomis, menjadikannya menarik dan ramah anak. Tujuannya adalah agar anak-anak merasa tertarik dan antusias dalam menggunakan kotak penyimpanan ini sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi mereka. Dengan demikian, produk ini tidak hanya menjaga kebersihan dan keindahan lingkungan sekitar, tetapi juga melatih anak-anak untuk menjadi individu yang bertanggung jawab, mandiri, dan disiplin.







**Desainer:**

Dalilah Aliyyah Chrisandi

Dosen Pembimbing:

Ir. Kresno Soelasmono, M.S.R.
Florentina Tiffany, S.Ds., M.Des.

Nomor Pendaftaran Desain Industri:

A00202305724

Spesifikasi:

Panjang : 65 cm (tertutup)
130cm (saat dibuka)
Lebar: 40 cm
Tinggi: 85 cm

Designer's Profile



Lila or also known as Liliis by her friends. I am a visual creator with a high spirit to create unique and innovative works. I truly hope to make a meaningful contribution in the world of design, inspiring others with my creations, and creating unforgettable visual experiences for everyone. I love using vibrant and contrasting colors to express all my emotions because, for me, 'turning tragedy into comedy' is truly enjoyable! If you are interested in my work or would like to collaborate, please feel free to reach out to me. I would be delighted to get to know you. See you soon!

 lilaachrisandi

 085854516908

 daliyyahc@gmail.com

Groui:

Stroller Multifungsi

Groui merupakan produk perlengkapan bayi yang terdiri dari 3 (tiga) fungsi berbeda, yaitu stroller yang dapat dialihfungsikan menjadi *tricycle* dan *balance bike*. Konsep multifungsi pada *stroller* ini dilatarbelakangi oleh siklus hidup *stroller* yang bersifat *linear life cycle*, yaitu produk dengan siklus hidup satu arah, yang memiliki fase *take-make-dispose* yang sangat merugikan lingkungan. Sebagai solusi, siklus *linear life cycle* dapat diubah menjadi *circular life cycle* melalui penggantian fase akhir *dispose* menjadi *repurpose* untuk mengurangi dampak buruk terhadap lingkungan.

Pemilihan *tricycle* dan *balance bike* sebagai implementasi proses *repurpose* pada *stroller* juga bukan tanpa alasan. *Tricycle* dan *balance bike* memiliki kesamaan fungsi dengan *stroller*, yaitu untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak. Selain itu, *tricycle* dan *balance bike* memiliki konfigurasi desain yang mirip dengan *stroller*, sehingga berpeluang menjadi desain yang *sustainable*. Dengan demikian, desainer memilih untuk menggabungkan ketiga produk tersebut. **Groui** dapat digunakan sepanjang 6 tahun dengan *stroller* untuk anak usia 0-2 tahun, *tricycle* untuk anak usia 2-3 tahun, dan *balance bike* untuk anak usia 4-6 tahun. Sebagian besar material

yang digunakan adalah aluminium untuk menjaga keamanan dan kekokohan produk. Pada bagian *frame* terdapat motif kayu, sebagai inisiasi dari konsep *sustainability*. Peralihan fungsi dari *stroller* ke *tricycle* atau *balance bike* dirancang dengan mekanisme *knocked down* atau bongkar pasang.

Untuk membantu aktivitas bongkar pasang, dalam satu produk **Groui** telah dilengkapi dengan *manual book*, bor portabel, dan baut cadangan. **Groui** hadir dari 5 pilihan warna unik yaitu *jade black*, *blush pink*, *butter*, *midnight*, dan *wine*.







**Desainer:**

Audrey Zavelia Marlett

Dosen Pembimbing:

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

Florentina Tiffany, S.Ds., M.Des.

Nomor Pendaftaran Desain**Industri:**

A00202305796

Spesifikasi:

Panjang: 65 cm

Lebar: 35 cm

Tinggi: 95cm

Designer's Profile



Hello there, I'm Audrey Zavelia Marlett. As you read this, I was a 21-year-old girl who still never imagined that I'll go with an S.Ds degree in 4 months ahead wkwkwk. To be honest, rather than being artsy, I'd rather be dizzy in the world of math, because mathematics has certainty. If you take a look, the products I've made are always geometric in shape, and seem a little complicated. But as time goes by, I realize art isn't that bad. I always feel amazed at myself every time I finish making a product, and it will always put me in the mood. During product design learning, I enjoy designing products for interiors. Product design is very cool for me. I hope someday I will be a product designer, especially in interior and furniture design.

 audrey.zm

 081231308512

 audreyzm08@gmail.com

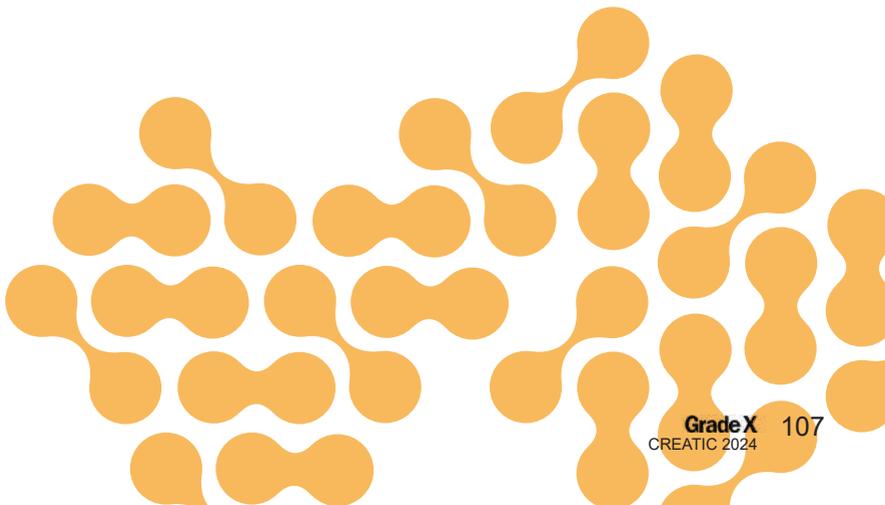
BIBLIOGRAPHY

- (2014). Retrieved from Museum Of Play: <https://www.museumofplay.org/toys/rubiks-cube/>
- (2017). Retrieved from Morinaga Platinum: <https://morinagaplatinum.com/id/milestone/manfaat-bermain-puzzle-untuk-si-kecil>
- Abras, C., Maloney-Krichmar, D., & Preece, J. (2004). User-centered design. Bainbridge, W. *Encyclopedia of Human-Computer Interaction*. Thousand Oaks: Sage Publications, 37(4), 445-456.
- Aguirre, D. (2010). Design for repurposing: A sustainable design strategy for product life and beyond
- Amato, J. (2004). On foot: A History Of Walking.
- Annisa, N., Rahayu, N., Hendrayana, S. P., Padilah, N., Rulita, R., & Susanti, D. (2022). Usulan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 2-3 Tahun. 4, 79–88. <http://jurnaledukasia.org>
- Avianti, Y. (2016, March 29). Retrieved from Smart Mama: <http://www.smartmama.com/2016/03/29/manfaat-bermain-balok-untuk-si-kecil/>
- Avida, C. (n.d.). Reuse dan Repurpose dalam Redesain. *Binus.Ac.Id*. <https://binus.ac.id/malang/2020/09/reuse-dan-repurpose-dalam-redesain/>
- Bahri, D. S. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bazan, G., & Slawewski, T. (2002). The three circles model of sustainability. Retrieved April, 3(1), 2015.
- Birken, C. S., Lichtblau, B., Lenton-Brym, T., Tucker, P., Maguire, J. L., Parkin, P. C., & Mahant, S. (2015). Parents' perception of stroller use in young children: A qualitative study. *BMC Public Health*, 15(1), 1–7. <https://doi.org/10.1186/s12889-015-1989-6>
- Blog, H. (2023, 2 2). *HDMD Blog*. Retrieved from blog.hdmknives.com/is-birch-good-for-cutting-boards.html
- Boehner, J., Lockton, D., & Mulder, I. (2018). Designing for transitions.
- Boon, B., Rozendaal, M., and Stappers, P. (2018) Ambiguity and Open-Endedness in Behavioural Design, in Storni, C., Leahy, K., McMahon, M., Lloyd, P. and Bohemia, E. (eds.), *Design as a catalyst for change - DRS International Conference 2018*, 25-28 June, Limerick, Ireland.
- Brantasari, M. (2020). Bermain Sepeda Untuk Melatih Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Pendas Mahakam : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 119–125. <https://doi.org/10.24903/pm.v5i2.648>
- Brissaud, D., & Zwolinski, P. (2017). The Scientific Challenges for a Sustainable Consumption and Production Scenario: The Circular Reuse of Materials for the Upgrading and Repurposing of Components. *Procedia CIRP*, 61, 663–666. <https://doi.org/10.1016/j.procir.2016.11.148>
- Budiningsih, C. A. (2005). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cardona, D. (2021). *Strategi Komunikasi Pembangunan Dalam Penataan Pedagang Kaki Lima*. Scopindo Media Pustaka.
- Cash, P. J., Hartlev, C. G., & Durazo, C. B. (2017). Behavioural design: A process for integrating behaviour change and design. *Design Studies*, 48, 96-128.
- Courtina. (2021, 3 14). *Courtina*. Retrieved from [courtina.id: https://courtina.id/kayu-oak-adalah/](https://courtina.id/kayu-oak-adalah/)
- Dadang, A. (2007). *MENCERDASKAN POTENSI IQ,EQ dan SQ*. Bandung: PT Globalindo Universal Multi kreasi.
- Dancow. (2020, 11 4). *Dancow*. Retrieved from [Dancow.co.id: https://www.dancow.co.id/artikel/3-plus/tips-ajarkan-anak-membreskan-mainan](https://www.dancow.co.id/artikel/3-plus/tips-ajarkan-anak-membreskan-mainan)
- Diana, A. (2020, 6 26). Retrieved from [popmama: https://www.popmama.com/kid/1-3-years-old/astri-diana/manfaat-bermain-balok-bagi-kecerdasan-dan-kreativitas-anak](https://www.popmama.com/kid/1-3-years-old/astri-diana/manfaat-bermain-balok-bagi-kecerdasan-dan-kreativitas-anak)
- Does, W., Do, B. F., & Work, B. W. (n.d.). *The Science of Bikes*.
- Eason, K. D. (1995). User-centred design: for users or by users?. *Ergonomics*, 38(8), 1667-1673.
- Firman. (2023, 7 16). *Lantai Kayu Indonesia*. Retrieved from [www.lantaikayu.biz: https://www.lantaikayu.biz/blog/kayu-oak.html](https://www.lantaikayu.biz)
- Furniture, M. (2020, 08 06). *Malang Furniture*. Retrieved from [malangfurniture.com: https://malangfurniture.com/2020/08/06/jenis-kayu-solid-kayu-beech/](https://malangfurniture.com/2020/08/06/jenis-kayu-solid-kayu-beech/)
- Giacomin, J. (2014). What is human centred design?. *The design journal*, 17(4), 606-623.
- Hanggoro, H. T. (2022, 09 14). *Merah Putih*. Retrieved from [merahputih.com: https://merahputih.com/post/read/material-furnitur-yang-aman-untuk-anak-anak#:~:text=Beberapa%20kayu%20yang%20biasa%20digunakan,jangka%20panjang%20selama%20beberapa%20generasi.](https://merahputih.com/post/read/material-furnitur-yang-aman-untuk-anak-anak#:~:text=Beberapa%20kayu%20yang%20biasa%20digunakan,jangka%20panjang%20selama%20beberapa%20generasi.)
- Hidayat, E. (2008). Retrieved from *Tentang Kayu*: <https://www.tentangkayu.com/2008/01/memahami-plywood-sebagai-bahan.html>

- Hill, W. F. (2014). *Theories of learning*. Bandung: Nusa Media.
- Hurlock, E. B. (2007). *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga.
- IDAI. (2017). Pemilihan Mainan Anak sesuai Fase Perkembangan. IDAI. <https://www.idai.or.id/artikel/klinik/pengasuhan-anak/cerdas-memilih-mainan-anak>
- Indonesia, A. (2018). Data Antropometri Semua Jenis Kelamin Usia 21-40 Indonesia 2018. https://www.antropometriindonesia.org/index.php/detail/artikel/4/10/data_antropometri
- Indriyani, E. (2022). Pemanfaatan Kegiatan Practical Life Untuk Perkembangan Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Jamaludin, J. (2014). *Pengantar Desain Mebel*.
- Jati, K. M. (2023, 4 4). *Kedai Mebel Jati*. Retrieved from [KedaiMebelJati.com: https://kedaimebeljati.com/artikel/9-jenis-kayu-untuk-furniture/](https://kedaimebeljati.com/artikel/9-jenis-kayu-untuk-furniture/)
- Karabaic, L. (2016). Putting the Fun Before the Work: Using Bike Fun to Diversify Bike Ridership.
- Kartono, K. (1995). *Psikologi anak; psikologi perkembangan*.
- Khadilkar, P. R., & Cash, P. (2020). Understanding behavioural design: barriers and enablers. *Journal of Engineering Design*, 31(10), 508-529.
- Kroemer, K. H. E., Kroemer, H. ., & Kroemer-Elbert, K. E. (2001). *Ergonomics: How to Design for Ease and Efficiency*.
- Kulka, M. (2021). Retrieved from *Architectural Digest*: <https://www.architecturaldigest.com/story/legos-top-investment>
- Kusbiantari, D., Hardiyanti, D., Pendidikan, P., Pendidikan, G., Usia, A., Keguruan, F., Ivet, U., & Mukaromah, I. (2023). Analisis Tingkat Pencapaian Anak Usai 3-4 Tahun pada 6 Aspek Perkembangan AUD di BKB Cerdas Ceria Wonosobo. 4(1), 24-37.
- Leifer, L. J., & Steinert, M. (2011). Dancing with ambiguity: Causality behavior, design thinking, and triple-loop-learning. *Information Knowledge Systems Management*, 10(1-4), 151-173.
- Ma, J. (2016). *A stroller throughout a child's journey*. <https://www.jocelynma.com/unistrol>
- Mercô, C., Branco, M., Catela, D., Lopes, F., & Cordovil, R. (2022). Learning to Cycle: From Training Wheels to Balance bike. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(3). <https://doi.org/10.3390/ijerph19031814>
- Michie, S., Van Stralen, M. M., & West, R. (2011). The behaviour change wheel: a new method for characterising and designing behaviour change interventions. *Implementation science*, 6(1), 1-12
- Mohd Ali Amri. (2008). *DESIGN AND FABRICATION OF EASY ASSEMBLE TRICYCLE*.
- Musfiroh, T. (2005). Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan.
- Nurse, S., Nurse, S. S., & Mech, B. E. (2018). A Simple Leaning Trike Department of Design. September 2017. <https://doi.org/10.4225/03/59a-f4a0191163>
- O'Regan-Reidy, E. (2023). The Best Toys for 12-Month-Old Development. *Thebump.Com*. <https://www.thebump.com/a/best-toys-for-12-month-olds>
- Pabayo, R., Gauvin, L., Barnett, T. A., Nikiema, B., & Seguin, L. (2010). Sustained active transportation is associated with a favorable body mass index trajectory across the early school years: findings from the Quebec Longitudinal Study of Child Development birth cohort.
- Palmer, J. A. (2003). *50 Pemikir Pendidikan: dari PIAGET Sampai Masa Sekarang*. Yogyakarta: Jendela.
- Perkasa, J. A. (2019, 5 7). *Jaya Abadi Perkasa*. Retrieved from jayaabadiperkasa.com/id/beach-2/
- Pratama, A., Sufyan, A. M., MSn, Sd., Kunci, K., & Gerak, K. (2019). Pengembangan Perancangan Stroller Dengan Meningkatkan Kenyamanan Dan Fungsional Untuk Anak Usia 1-3 Tahun Stroller Design Development By Increasing Comfortness and Function for Children Age 1-3. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 6(1), 495-504.
- Purvis, B., Mao, Y., & Robinson, D. (2019). Rani Lueder, Kageyu Noro. (1994). *Hard Facts About Soft Machines*. London: CRC Press.
- Rimm, S. (2003). *Mendidik dan Menerapkan Disiplin pada Anak Prasekolah*. Jakarta: Gramedia.
- Robiah, S. (2022). Upaya untuk meningkatkan keseimbangan tubuh anak usia 5-6 tahun melalui media papan titian: Penelitian tindakan kelas di kelompok B Ra Permata Ilmu Cikadut 13. http://digilib.uinsgd.ac.id/51419/%0Ahttp://digilib.uinsgd.ac.id/51419/4/4_bab_1.pdf
- Sa'diyah, K. (2019). Analisis Aspek-Aspek Perkembangan Bayi dan Urgensi Peran Orang Tua Terhadap Masalah-Masalah Bayi. *Jurnal Kariman*, 7(2), 315-328. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.113>
- Sari, D. P., Hartini, S., Alkaisi, F., & Naufal, T. R. (2022). Sustainable Manufacturing Dan Circular Economy: a Systematic Literature Review. *J@ti Undip: Jurnal Teknik Industri*, 17(3), 191-201. <https://doi.org/10.14710/jati.17.3.191-201>
- Sariatli, F. (2017). *Linear Economy Versus Circular*

BIBLIOGRAPHY

- Economy: A Comparative and Analyser Study for Optimization of Economy for Sustainability. *Visegrad Journal on Bioeconomy and Sustainable Development*, 6(1), 31–34. <https://doi.org/10.1515/vjbsd-2017-0005>
- Schedler, S., Brueckner, D., Kiss, R., & Muehlbauer, T. (2020). Effect of practice on learning to maintain balance under dynamic conditions in children: Are there sex differences? *BMC Sports Science, Medicine and Rehabilitation*, 12(1), 1–7. <https://doi.org/10.1186/s13102-020-00166-z>
- Seifert, K. (2007). Manajemen Pembelajaran dan Instruksi Pendidikan : manajemen mutu psikologi pendidikan para pendidik. Yogyakarta.
- Sela, A. (2022, 12 29). *btnpropterti*. Retrieved from *btnpropterti.co.id*: <https://www.btnpropterti.co.id/blog/jati-belanda>
- Setiani, R. E. (2013). Memahami Pola Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini.
- Shim, A., & Norman, S. (2015). Incorporating Pedal-less Bicycles into a Pre-K through Third-grade Curriculum to Improve Stability in Children.
- Slameto. (2003). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumter, D., Bakker, C., & Balkenende, R. (2018). The role of product design in creating circular business models: A case study on the lease and refurbishment of baby strollers. *Sustainability (Switzerland)*, 10(7). <https://doi.org/10.3390/su10072415>
- Susan Handy, & Lee, A. (2020). What is it about bicycling? Evidence from Davis, California. 20. <https://doi.org/10.1016/j.tbs.2020.05.001>
- Suwarni Winingsih , Nurul Halimah , Puspo Wardoyo, A. P. (2020). Pengaruh Stimulasi Dan Fasilitasi Fisioterapi Terhadap Perkembangan Motorik Bayi Usia 0-12 Bulan. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah* 7 (1) 2022 J, 8(1), 51.
- Swagtron. (n.d.). 3-in-1 Balance bike & Tricycle. 1–18. Three pillars of sustainability: in search of conceptual origins. *Sustainability Science*, 14(3), 681–695. <https://doi.org/10.1007/s11625-018-0627-5>
- Tonkinwise, C. (2015). Design for Transitions—from and to what?. *Design Philosophy Papers*, 13(1), 85–92.
- Tosi, F., & Tosi, F. (2020). From user-centred design to human-centred design and the user experience. *Design for Ergonomics*, 47–59.
- Uno, H. B. (2007). Teori motivasi & pengukurannya : analisis di bidang pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, M. U. (1992). Menjadi guru profesional. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Vina, A. (2019). *Tampil Memukau Dengan Storage (Rak Penyimpanan)*. Banguntapan, Yogyakarta: Noktah.
- Waas, T., Hugé, J., Verbruggen, A., & Wright, T. (2011). Sustainable development: A bird's eye view. *Sustainability*, 3(10), 1637–1661. <https://doi.org/10.3390/su3101637>
- Walgito, B. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: C.V Andi .
- Wankhade, S., Suryawanshi, V., Pohekar, A., Dahane, S., & Raut, R. (2023). Smart Baby Stroller for Authorized Handler Smart Baby Stroller for Authorized Handler. *May*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7953005>
- Wisner, W. (2022). Your 1-Week-Old Baby's Milestones & Development. *Verywellfamily.Com*. <https://www.verywellfamily.com/your-one-week-old-baby-development-and-milestones-4169487>
- Xie, L., Wang, S., Rosa, S., Markham, A., & Trigoni, N. (2018). Learning with training wheels: Speeding up training with a simple controller for deep reinforcement learning. *Proceedings - IEEE International Conference on Robotics and Automation*, 6276–6283. <https://doi.org/10.1109/ICRA.2018.8461203>
- Yani, I. F. (2023, 09 07). *hello sehat*. Retrieved from *hellosehat.com*: <https://hellosehat.com/parenting/anak-1-sampai-5-tahun/perkembangan-balita/mengajarkan-anak-merapikan-mainan/>
- Yulianty, R. (2011). *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Yustika, A. E. (2000). *Industrialisasi Pinggiran*. Yogyakarta: Yogyakarta Pustaka Pelajar.
- Zhang, C., He, Z., He, X., Shen, W., & Dong, L. (2022). The modularization design and autonomous motion control of a new baby stroller. *Frontiers in Human Neuroscience*, 16. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2022.1000382>
- Zumrotul, I., Universitas, C., & Malang, N. (2021). *Pengembangan Profil Klub Balance bike XBC Pushbike Malang Berbasis Buku*. 3(1), 74–85





Bab 6

BAMBOO DESIGN EXPLORATION

Kreasi Produk Berbahan Dasar Bambu

Afifah Mu'minah, S.Ds., M.Ds.

Universitas Pendidikan Indonesia Tasikmalaya

D*esign Explorative* meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam berpikir kreatif, mengasah kepekaan desain (*design sensibility*) dan mengasah keterampilan tangan dalam mengolah bambu. Mahasiswa mengeksplorasi material bambu dengan eksperimen yang menghasilkan bentuk estetis yang bernilai fungsi. Bambu sebagai salah satu material alam memiliki keunggulan dalam serat yang elastis, memiliki warna alami kuning-kecoklatan yang estetis dan ramah

lingkungan. Sifat ramah lingkungan bambu memberikan kontribusi kepada lingkungan dalam hal mengurangi potensi penggunaan produk berbahan dasar plastik. Penggunaan produk berbahan dasar plastik memiliki waktu penguraian yang panjang sehingga terjadi penumpukan sampah. Namun, bambu merupakan material yang memiliki keterbatasan yang menjadi tantangan bagi mahasiswa dalam proses eksplorasi yaitu rawan terkena jamur, tidak tahan air dan

berubah warna menjadi kecoklatan jika kadar air dalam bambu sudah berkurang. Dengan mengetahui sifat material mahasiswa mengeksplor bambu dengan berpikir kreatif proses pengolahan rupa.

Dengan menggunakan bambu sebagai bahan dasar berkreasi, Tegar Yustin Sugara “Yustinisme” menghasilkan Cermin Yata dan Muhammad Fayyadh Rasyid Muziffar membuat Piring Kembang Surya. Tegar mendapatkan inspirasi dari senjata dalam sebuah film animasi Jepang. Bentuk menyerupai kerucut dengan detail garis saling menyilang memberikan kesan tegas dan volume pada modul. Bentuk modul bambu memberikan arah menuju pada tengah karya yaitu cermin itu sendiri. Ujung terluar modul yang memiliki detail tujuh bentuk yang runcing memberikan kesan yang tegas dan kesan gerakan kinetis. Cermin Yata memiliki fitur lampu yang diselipkan di bagian dalam modul bambu, memberikan kesan glamour. Penciptaan karya Cermin Yata memiliki nilai estetis juga nilai fungsi untuk berkaca. Penciptaan Piring Kembang Surya merupakan hasil eksplorasi bambu yang terinspirasi dari bunga matahari. Bunga matahari memiliki kelopak dan mahkota bunga yang mekar dengan megah. Kemegahan bunga matahari yang mengagumkan dituangkan dalam bentuk piring bambu Kembang Surya. Bagian luaran piring yang mereplika kemegahan mekar bunga matahari yang membuat Piring Kembang Surya menjadi pantas digunakan

dalam acara-acara adat yang riuh ramai oleh warga yang datang dan saling bercengkrama. Keindahan dan fungsi dikemas dengan cantik dalam Piring Kembang Surya.

Kreasi produk berbahan dasar bambu mendekatkan mahasiswa kepada bahan alam yang tersedia di sekitar kota Tasikmalaya. Kota Tasikmalaya terkenal dengan produk kerajinan bambu yang berasal dari sentra di Rajapolah. Kerajinan bambu khas Tasikmalaya mengalami titik jenuh, dengan melakukan *bamboo design exploration* mahasiswa menghasilkan produk berbahan dasar sehingga dapat meningkatkan *product value* melalui desain. Peningkatan *product value* harapannya dapat menjadi pemicu kerajinan bambu Tasikmalaya untuk melaju dari titik jenuh.



Kembang Surya

Piring **Kembang Surya** adalah sebuah karya seni fungsional yang terbuat dari iratan bambu berkualitas tinggi. Diadaptasi dari keindahan bunga matahari, piring ini menggabungkan keindahan alam dengan kegunaan praktis dalam satu produk.

Dibuat dengan keahlian tangan yang terampil, setiap piring memiliki bentuk yang unik dan indah menyerupai kelopak bunga matahari yang sedang mekar. Bambu dipilih dengan cermat untuk menciptakan tekstur yang halus namun kuat,

memberikan daya tahan yang baik untuk penggunaan sehari-hari.

Piring ini tidak hanya menambahkan sentuhan estetika yang artistik, tapi juga menambahkan kesan tradisional pada meja makan Anda. Produk ini ramah lingkungan karena menggunakan bahan alami yang dapat terurai dengan mudah. Bambu sebagai bahan utamanya juga memberikan kelebihan tahan panas dan tahan terhadap kelembaban, menjadikannya pilihan yang ideal untuk menyajikan hidangan hangat atau dingin.





Desainer:

M. Fayyadh Rasyid Muziffar

Dosen Pembimbing:

Afifah Mu'minah, S.Ds., M.Ds.

Spesifikasi:**Diameter Piring Kecil**

Size: 20 cm

Diameter Piring Sedang

Size: 24 cm

Diameter Piring Besar

Size: 27 cm



Designer's Profile

Rasyid, Seorang Mahasiswa Desain Produk Industri yang selalu menjadikan lingkungannya sebagai bahan untuk mentransformasikan sebuah ide menjadi sebuah produk yang indah serta mengandung nilai-nilai estetika serta menggabungkan antara nuansa tradisional dan modern. Rasyid selalu menatap kepada tata letak alam yang proporsi dan seimbang serta dapat menciptakan sebuah inspirasi dari mekarnya kelopak bunga matahari yang tertuang dalam karya produk alat makan yang berjudul “**Kembang Surya**”, Produk tersebut berbentuk sebuah desain piring yang berbahan iratan bambu.

 [fayyadh.rm](#)

 fayyadh.rasyid@upi.edu



Cermin Yata

Cermin Yata, cermin bulat dengan diameter 30 cm ini tidak hanya memenuhi fungsi praktis sebagai alat refleksi, tetapi juga menonjolkan desain *frame* dengan keindahan alam berupa iratan bambu yang dibuat menyerupai kerucut sehingga menampilkan kesan elegan pada desain cermin tersebut.

Setiap iratan bambu dibuat membentuk seperti corong es krim (kerucut) dan disusun secara teratur mengikuti lingkaran *frame*,

menciptakan tampilan yang harmonis, elegan dan alami. Tambahan lampu di antara iratan bambu yang melingkar memberikan sentuhan modern yang memancarkan cahaya lembut, menciptakan atmosfer yang hangat dan menyenangkan.

Kombinasi antara fungsi cermin, keindahan alam iratan bambu, dan efek pencahayaan yang artistik membuat karya ini menjadi aksen dekoratif yang elegan dan berkelas dalam ruangan.







Desainer:

Tegar Yustin Sugara

Dosen Pembimbing:

Affiah Mu'minah, S.Ds., M.Ds.

Spesifikasi:

Diameter Piring Keseluruhan

Size: 50 cm

Diameter Cermin

Size: 30 cm

Designer's Profile



Yustin, seorang mahasiswa Desain Produk yang mengapresiasi keindahan alam dalam setiap nuansa yang diciptakan oleh Sang Pencipta. Dalam setiap detiknya, dia menikmati keagungan alam, menyerap keindahan sekelilingnya seperti sumber inspirasi yang tak terbatas dalam dunia ide. Dengan mata yang terus terbuka untuk menggali keindahan yang tersembunyi, Yustin memiliki kepekaan yang luar biasa terhadap bentuk rinci terkecil yang membentuk harmoni alam. Setiap bentuk, warna, dan pola alami menjadi sumber inspirasi yang tak terbatas baginya, menjadi landasan utama dalam menciptakan karya-karya yang mencerminkan pesona alam semesta. Yustin terdorong untuk menuangkan ide dalam bentuk produk cermin dengan *frame* terinspirasi dari keindahan artistik cangkang kerang dilautan. Secara sekilas, Cermin ini juga terlihat membentuk cermin tradisional Jepang (*yata no kagami*), yang diadaptasi sebagai senjata andalan oleh karakter Uchiha Itachi di *anime* Naruto.

 [yustinsgr_19](#)

 tegarsugara19@upi.edu

Bab 7

GEOLUMINI:

*Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia
4-6 Tahun Melalui Cahaya dan Bentuk*

**Nurul Fitriana Bahri, S.Ds., M.Ds.
Andrianto, S.Sn., M.Ds.**

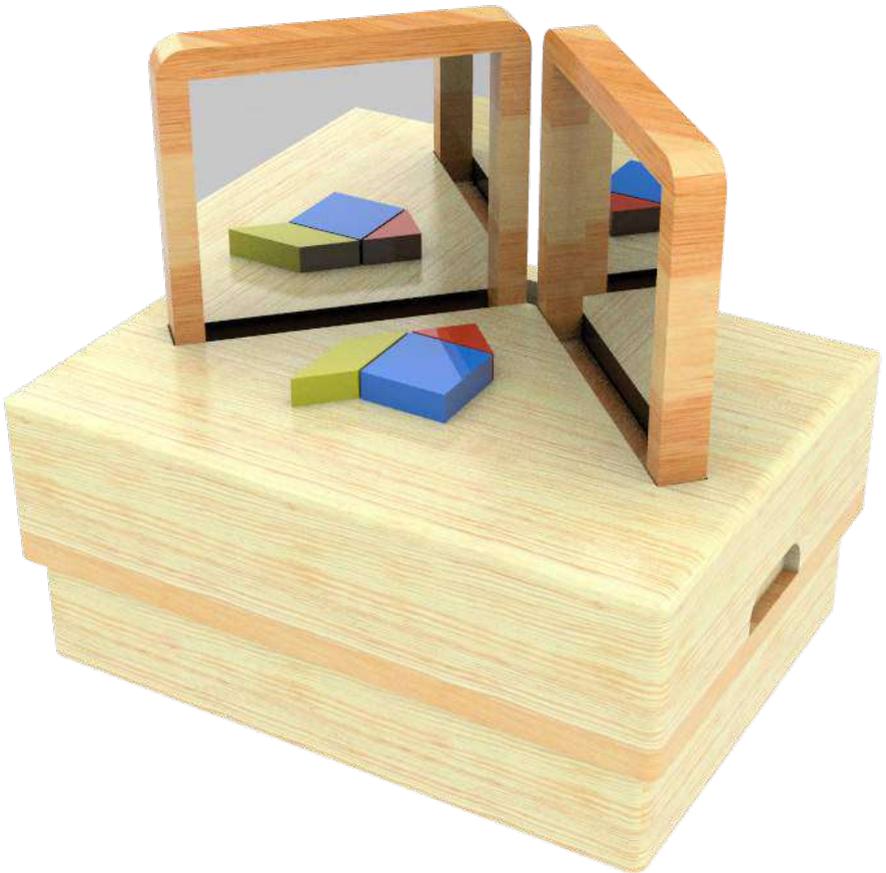
Telkom University

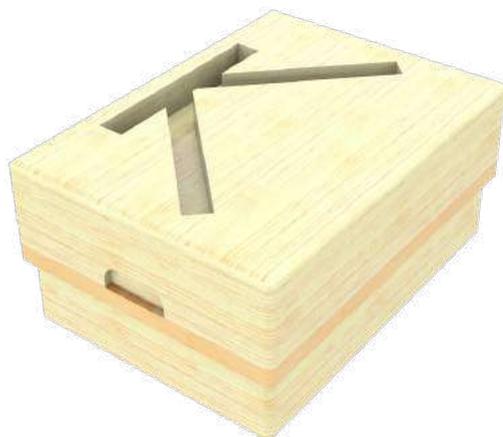
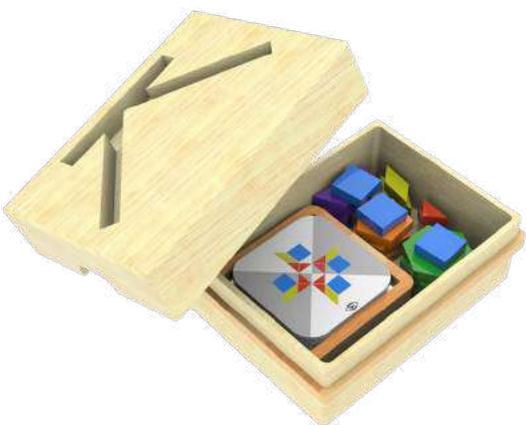
Geolumini bukan sekedar alat permainan edukatif. Geolumini merupakan salah satu media pembelajaran yang mengenalkan anak usia dini pada konsep abstrak melalui pantulan cahaya. Geolumini didesain dengan berbagai pertimbangan sehingga cocok untuk digunakan oleh anak usia 4-6 tahun. Produk ini merupakan salah satu pelopor media pembelajaran menggunakan konsep pantulan cahaya dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini dengan menggabungkan bentuk geometris dalam konsep *puzzle* dengan tangram dan media cermin.

Geolumini merupakan salah satu media pembelajaran yang edukatif, inovatif, serta menyenangkan untuk digunakan oleh anak usia dini. Konsep dasar Geolumini terletak pada penggunaan cermin dan bentuk-bentuk geometris yang memberikan pengalaman belajar yang unik. Dengan bantuan kartu aktivitas, anak-anak diberi petunjuk untuk mencocokkan bentuk-bentuk tersebut dengan pantulan cermin yang tepat. Tidak hanya mengasah kemampuan kognitif dalam mengenali bentuk dan warna, tetapi juga memperkuat kemampuan manipulasi spasial anak. Kartu aktivitas pada Geolumini terbagi menjadi dua jenis, yaitu kartu pertanyaan dan jawaban, yang memberikan tantangan bertahap bagi anak-anak. Hal ini membantu dalam pengembangan kemampuan mereka secara progresif, namun tetap menyenangkan. Ditambah dengan wadah kayu yang berfungsi sebagai penyimpanan, Geolumini

juga mengajarkan tentang keteraturan dan keterampilan dalam merawat barang.

Figurasi pantulan cermin dalam Geolumini terbagi menjadi cermin tunggal dan cermin ganda, di mana masing-masing memiliki efek pantulan yang berbeda, memberikan dimensi baru dalam permainan. Komponen ini bukan hanya menyediakan variasi dalam pengalaman bermain, tetapi juga mengajarkan anak-anak tentang konsep optik yang sederhana dengan cara yang menyenangkan. Geolumini juga membantu dalam memperluas imajinasi anak, membuka pintu pada pemahaman yang lebih dalam terhadap dunia sekitar mereka. Dengan menggabungkan konsep pantulan cahaya dan bentuk geometris, Geolumini bukan hanya alat permainan biasa, tetapi juga katalisator untuk menumbuhkan minat anak dalam eksplorasi pengetahuan.

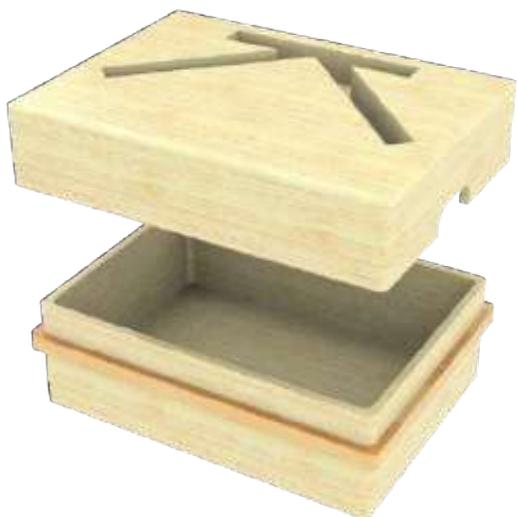
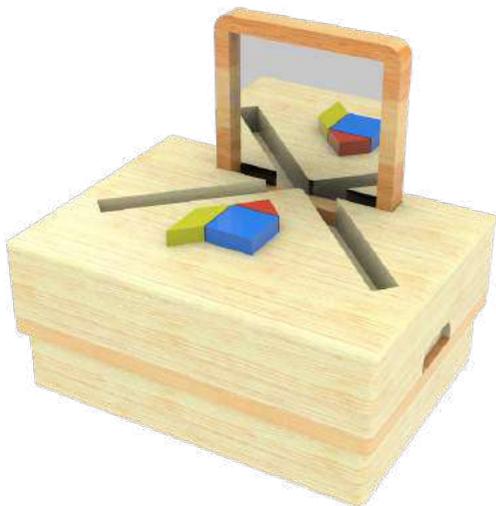




Geolumini

Geolumini adalah sebuah permainan edukatif yang dirancang khusus untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun melalui konsep pantulan cahaya. Alat ini menggabungkan sistem *puzzle* yang melibatkan penggunaan cermin serta bentuk-bentuk geometris yang terinspirasi dari teka-teki tangram. Dilengkapi dengan kartu aktivitas yang memberikan petunjuk, **Geolumini** dapat membantu anak-anak dalam mencocokkan setiap bentuk *puzzle* dengan pantulan cerminnya. Hal ini bertujuan untuk mengasah kemampuan kognitif mereka dalam memahami bentuk, warna, dan manipulasi spasial.

Kartu aktivitas terbagi menjadi dua jenis, yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Hal ini ditujukan untuk memberikan tantangan secara bertahap kepada anak-anak, sehingga memungkinkan mereka untuk mengembangkan kemampuan dengan berbagai tingkat kesulitan. Alat permainan edukatif ini juga dilengkapi dengan wadah kayu yang berfungsi sebagai unit penyimpanan dan area permainan. Di dalamnya terdapat kompartemen penyimpanan untuk menyimpan komponen permainan dengan rapi. Komponen permainan ini terdiri dari dua kategori figurasi pantulan cermin, yaitu cermin tunggal dan cermin ganda. Keduanya memiliki peran masing-masing dalam memunculkan efek pantulan yang berbeda. Adanya kompartemen



penyimpanan juga memastikan bahwa setiap komponen permainan dapat disimpan dengan aman dan teratur setelah digunakan.

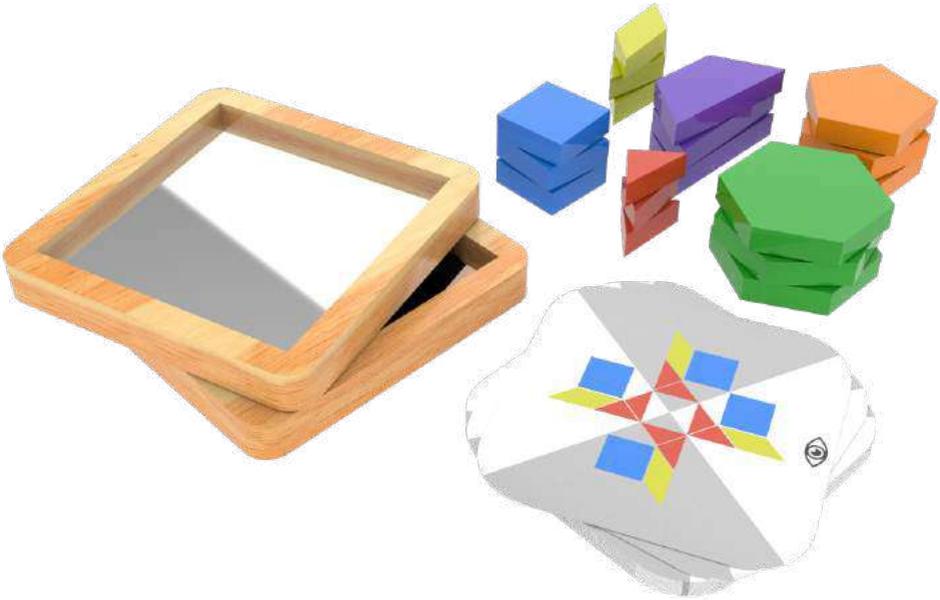
Geolumini adalah sebuah alat yang tidak hanya menyajikan kesenangan dalam bermain, tetapi juga merupakan media yang sangat bermanfaat dalam menstimulasi kemampuan kognitif pada anak-anak usia 4-6 tahun. Dengan memanfaatkan konsep pantulan cahaya dan bentuk-bentuk geometris, produk ini menjadi sebuah cara yang interaktif dan menyenangkan untuk membantu anak-anak dalam memahami dunia sekitar mereka.

Desainer:
Agra Fikri Luqmansyah

Dosen Pembimbing:
Nurul Fitriana Bahri, S.Ds., M.Ds.
Andrianto, S.Sn., M.Ds.

Spesifikasi:

Panjang : 23 cm
Lebar : 17 cm
Tinggi : 7 cm



Designer's Profile

Agra Fikri Luqmansyah, S.Ds., merupakan alumni Program Studi Sarjana Desain Produk Telkom University. Saat ini berprofesi sebagai ilustrator dalam industri game dan animasi dengan kompetensi dalam bidang *storyboard* dan *environment design*.

 [agrafi](#)

 agrafi21@gmail.com



Bab 8

ROTAN:

*Bahan Baku Furnitur yang Ramah Lingkungan
(SDGs 9)*

Endro Tri Susanto S.Sn., M.Sn
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Program Studi Desain Produk ISI Yogyakarta menempatkan Mata Kuliah Desain Furnitur sebagai salah satu mata kuliah yang wajib diambil mahasiswa. Mata kuliah ini mempunyai beban 3 SKS. Mata kuliah berbasis proyek ini memiliki substansi pengetahuan teoritis tentang perancangan dan produksi furnitur, serta praktik merancang furnitur sesuai dengan kaidah tertentu yang mempunyai kualitas teknis maupun estetis. Tujuan lainnya adalah agar mahasiswa memiliki pengetahuan material dan konstruksi furnitur dengan memperhatikan fungsi, estetika, bahan, bentuk dan mempertimbangkan ergonomi dan *anthropometri*, dan proses produksi (ragam teknik dan teknologi konstruksi dan teknik produksi) serta memiliki karakter yang spesifik. Bahkan beberapa proyek desain furnitur karya mahasiswa Program Studi Desain Produk ISI Yogyakarta dilanjutkan menjadi proyek Tugas Akhir (Athena et al., 2022; Mulyana et al., 2023; Prasetya et al., 2023; Vidyaprabha et al., 2022) Mendesain berarti melaksanakan suatu rentetan kegiatan yang menggabungkan daya cipta, penguasaan perkembangan teknologi, dan unsur estetika yang memenuhi syarat untuk diproduksi. Desain adalah kegiatan pemecahan masalah dan inovasi teknologis yang bertujuan untuk mencari solusi terbaik dengan jalan memformulasikan terlebih dahulu gagasan inovatif ke dalam

suatu model, dan kemudian merealisasikan kenyataan secara kreatif. Proyek yang diangkat sebagai tema pada Mata Kuliah Desain Furnitur ini selalu berganti disesuaikan dengan *trend*, isu lingkungan (*sustainable*) ataupun disesuaikan SDGs (*Sustainable Development Goals*).

Proyek kali ini menengahkan tema rotan sebagai isu sentral dan diaplikasikan sebagai material utama furnitur. Rotan merupakan bahan baku industri yang mempunyai keunggulan negara Indonesia. Rotan adalah salah satu sumber kekayaan hayati di Indonesia dan merupakan hasil hutan non-kayu yang sangat potensial. Salah satu sub sektor industri yang memiliki potensi cukup besar untuk dikembangkan di Indonesia serta memiliki pasar yang potensial baik di pasar domestik maupun pasar internasional adalah industri pengolahan rotan. Secara ekonomi, produksi rotan cukup menjanjikan untuk terus dikembangkan dan dapat dijadikan sebagai sumber baru perolehan devisa negara. Indonesia merupakan negeri penghasil rotan mentah terbesar di dunia. Rotan merupakan primadona hasil hutan non kayu karena memiliki nilai ekonomis yang tinggi. Pasar internasional juga sudah mengenal furnitur rotan yang berasal dari Indonesia karena terkenal dengan kualitasnya yang memuaskan. Beberapa tulisan menunjukkan

bahwa rotan banyak dipilih sebagai material utama furnitur (Edward et al., 2022; Palupi et al., 2016; Wishnuprasetya, 2017). Permintaan pasar internasional terhadap furnitur rotan cukup tinggi karena rotan memiliki beberapa keunggulan daripada kayu, seperti ringan, kuat, lentur dan murah. Rotan juga dipilih karena sifatnya yang sustain (Usop, 2019). Produk barang jadi rotan memiliki nilai ekonomis yang lebih besar daripada barang mentah rotan di pasar internasional. Pemanfaatan rotan terutama digunakan sebagai bahan baku furnitur. Furnitur rotan dibuat dalam skala industri yang dapat menyerap jumlah tenaga kerja yang besar. Industri furnitur rotan merupakan konsumen utama bahan baku rotan. Oleh karena itu mengembangkan industri furnitur rotan Indonesia merupakan elemen yang penting

Kemampuan untuk mengolah Rotan sebagai bahan baku (*raw material*), serta teknik yang disesuaikan dengan karakteristik bahan. Penerapan metode *design thinking* dipilih karena pada proses pengembangan inovasi didukung oleh pemahaman secara menyeluruh melalui pengamatan langsung kepada calon pengguna sebagai sasaran untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan pengguna serta langkah – langkah yang cukup efektif dalam menentukan solusi.

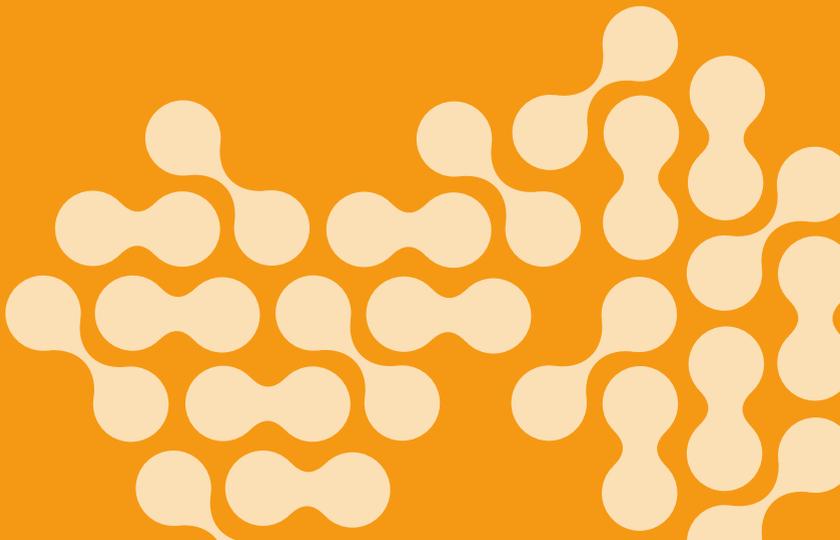
Dua karya sebagai output Mata Kuliah Desain Furnitur dari

Mahasiswa Desain Produk ISI Yogyakarta diantaranya adalah “Ease” (Nisa Nur Hasanah) dan “Mantodea Lazy Chair” (Dhia Falaa Raff Dewangga). Karya pertama, Ease, merupakan furnitur berbentuk sofa 2 seats dengan dimensi 120 x 75 x 75 cm. Nisa Nur Hasanah berhasil mengkolaborasi gaya Jepang yang natural dan *Scandinavian Style Style* yang *rustic, clean, dan simple*. Hal tersebut tampak pada bentuk-bentuk dengan kesan sederhana dan warna terang. Dudukan sofa dirancang dengan menggunakan busa tebal dan *upholstery* kain yang lembut dengan warna yang *soft*. Sedangkan pada sandaran punggungnya yang lebih menampakkan desain ala Jepang membuat tampilan keseluruhan sofa tersebut menjadi elegan dan kokoh. Dimensi dudukan dan sandaran punggung yang cukup lega memberikan pengalaman duduk yang nyaman. Ini sesuai dengan konsep yang diangkat, yaitu “*Rest Here*”. Sayang sekali, detail pada sandaran tangan seolah diabaikan karena hanya berupa rotan dengan diameter sekitar 3 cm tanpa balutan apapun. Sehingga pengguna merasa tidak nyaman jika meletakkan lengannya pada sandaran tangan tersebut. Perlu ada *treatment* lebih pada bagian tersebut untuk mencapai kenyamanan duduk yang maksimal. Diantaranya adalah dengan memberikan busa yang membalut rotan sandaran tangan tersebut

dan melapisinya dengan *upholstery* kain lembut yang senada dengan dudukan sofa.

Karya kedua, Mantodea Lazy Chair, adalah sebuah kursi santai yang seluruhnya terbuat dari rotan. Dhia Falaa Rafif Dewangga sebagai perancangannya, menghadirkan gaya kontemporer yang tetap mengedepankan fungsi, yaitu sebagai kursi santai. Sandaran berbentuk garis-garis *curve* menjadi dominasi visual kursi ini. Dan meskipun tidak menggunakan busa pada dudukannya, kursi ini sangat nyaman saat diduduki. Sebagai bagian dari fungsi, faktor

ergonomi diperhitungkan dengan sangat cermat, mulai dari lebar dan kedalaman dudukan, tinggi dudukan, hingga sudut kemiringan sandaran punggung. Mungkin karena mempertahankan tampilan yang lugas, tanpa material tambahan inilah yang mendorong si perancang tidak memberikan *treatment* pada kedua sandaran tangan kursi.





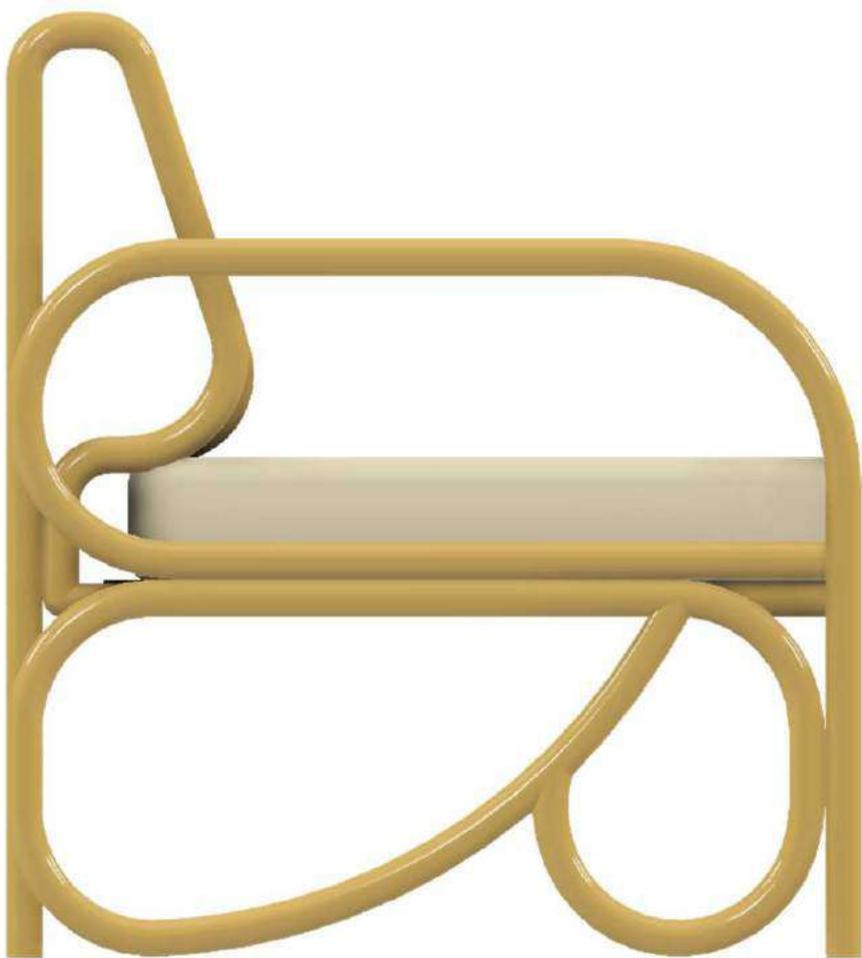
Sofa Rotan Ease

Sofa Rotan Ease yang memiliki dimensi 120 x 75 x 75 cm ini tidak hanya memenuhi nilai ergonomis sebagai tempat duduk, namun juga menunjukkan desain sandaran punggung dan kaki kursi dengan keindahan serta memanfaatkan sifat alami rotan yang dapat dilenturkan sehingga dapat memadukan antara nilai kenyamanan dan keindahan pada produk sofa tersebut. Pada sandaran punggung sofa ini akan tampak lurus jika dilihat dari arah depan sebagaimana gaya minimalis pada gaya japandi. Sedangkan jika dilihat dari arah samping, akan memperlihatkan *looks* yang berbeda dimana kaki dan sandaran

tangan tampak menyatu dengan lengkungan-lengkungan yang tidak biasa namun tetap mengandung estetika.

Kombinasi antara fungsi sofa, keindahan rotan Indonesia, dan estetika pada desainnya sendiri akan membuat karya ini menjadi tempat duduk yang nyaman serta menjadi dekoratif berkelas dalam ruangan.





**Desainer:**

Nisa Nur Hasanah

Spesifikasi:

120 x 75 x 75 cm

Dosen Pembimbing:

Nor Jayadi S.Sn., M.A.



Designer's Profile

Nisa, seorang mahasiswa desain produk yang sangat berorientasi pada dunia kreatif dalam menciptakan solusi fungsional untuk permasalahan desain. Dengan latar belakangnya yang kuat dalam pemahaman tentang kebutuhan pengguna, ia memiliki kemampuan untuk menggabungkan elemen desain estetika dengan kepraktisan yang tinggi. Keinginannya untuk memahami secara mendalam kebutuhan pengguna membuatnya terampil dalam melakukan penelitian, analisis pasar, dan mengidentifikasi solusi inovatif. Nisa terdorong untuk menuangkan ide dalam bentuk sofa rotan dengan sandaran punggung tampak tegak jika dilihat dari arah depan, namun tetap nyaman ketika digunakan.

 [nisahasanah](#) hasanahnisa@gmail.com

Mantodea

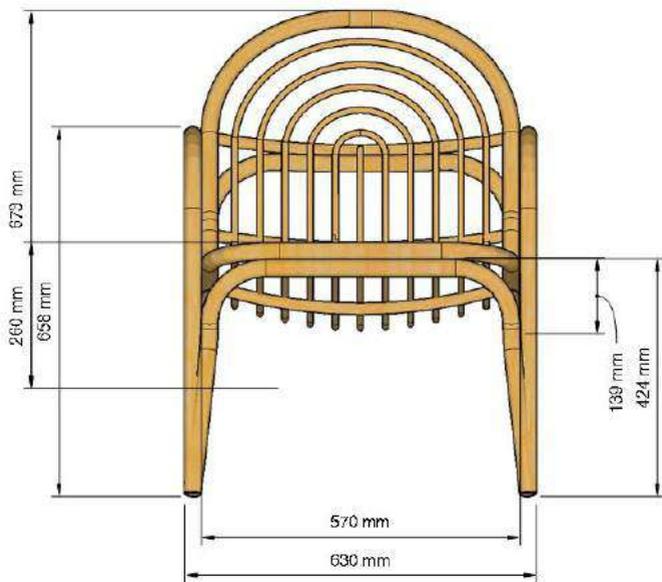
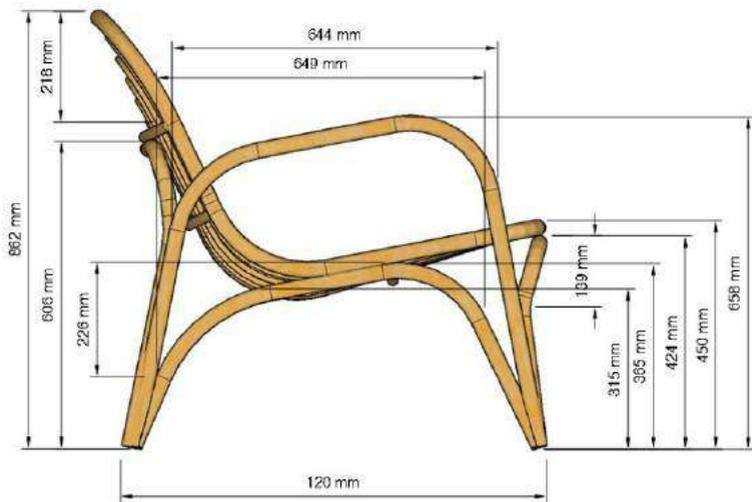
Lazy Chair



Mantodea Lazy Chair adalah sebuah karya yang menggabungkan keindahan dan kenyamanan dalam desain kursi rotan. Kursi ini memancarkan kehangatan alami dan menawarkan pengalaman santai yang luar biasa. Dengan konstruksi yang presisi dari serat rotan alami, kursi ini memberikan kekokohan dan daya tahan yang tinggi. Desain ergonomisnya memberikan kenyamanan optimal dengan sandaran punggung yang melengkung dan tempat duduk yang dalam. **Mantodea Lazy Chair** juga memiliki daya tarik visual yang menakjubkan. Sentuhan estetika yang elegan, warna-warna

alami, dan tekstur rotan yang indah memberikan tampilan yang menawan dan membawa suasana alam ke dalam ruangan *user*. Kursi ini merupakan kombinasi sempurna antara gaya kontemporer dan keaslian alami. Dengan **Mantodea Lazy Chair** dalam ruang santai, *user* dapat menikmati keindahan alami rotan, kenyamanan yang tak tertandingi, dan suasana santai yang mengundang *user* untuk bersantai dan merenung. Ini adalah karya yang memadukan keindahan dan fungsionalitas untuk menciptakan pengalaman duduk yang istimewa.





**Desainer:**

Dhia Falaa Rafif Dewangga

Dosen Pembimbing:

Nor Jayadi S.Sn., M.A.

Spesifikasi:

Panjang: 630 mm

Lebar: 120 mm

Tinggi: 862 mm



Designer's Profile

Saya seorang Desainer Produk dan Desainer Grafis dengan keahlian dalam menciptakan konsep kreatif dan solusi desain yang menarik. Saya memiliki pemahaman yang kuat tentang proses desain produk dan kemampuan untuk menggabungkan elemen desain, fungsionalitas, dan kebutuhan pengguna. Di bidang desain grafis, saya unggul dalam menciptakan identitas merek, desain logo, dan materi pemasaran. Saya memiliki keterampilan komunikasi yang kuat dan berkembang baik dalam lingkungan tim kolaboratif maupun ketika bekerja secara mandiri.

 [rafifdwg](#)

 rafif.dewangga@gmail.com



Bab 9

ROTAN DAN MANSIANG

*Perancangan Cap Lampu Rotan dan Sepatu
Boot berbasis material Daun Mansiang*

Kendall Malik S.Sn., M.Ds.
Institut Seni Indonesia Padang Panjang

Desain produk merupakan keilmuan yang sudah berkembang di Indonesia. Terlihat banyaknya berdiri program studi desain produk yang ada diseluruh Indonesia. Program studi Desain Produk yang ada di Indonesia terdapat 27 program studi. Semua prodi Desain Produk ini memiliki karakter dan warnanya masing-masing, namun tetap memiliki tujuan yang sama yaitu untuk mengembangkan desain produk industri termasuk *home industry* (UMKM).

Prodi Desain Produk ISI

Padangpanjang lebih memfokuskan pada pengembangan usaha UMKM yang ada di Sumatera. Hal ini menjadi Sumatera banyak memiliki UMKM yang tersebar di semua daerah-daerah Sumatera dan memiliki bahan-bahan yang sesuai dengan sumber daya alam (SDA) daerah masing-masing. Akhirnya melahirkan khas yang dihasilkan pengrajin daerah tersebut. Jenis bahan di UMKM yang digunakan mulai dari rotan, bamboo, kulit, tembaga, kayu, benang sulaman (*textile*), benang tenun, batik tulis khas Sumatera Barat, keramik, gerabah, mansiang, logam dan lain-lain sebagainya. Ini menjadi peluang bagi prodi Desain Produk di ISI Padangpanjang.

Karakter semua UMKM itu menjadi peluang prodi Desain Produk, hal ini menjadi Mata Kuliah Desain Produk Berbasis Material dan Produksi Sederhana. Dalam mata

kuliah ini mahasiswa diperbolehkan untuk memilih UMKM yang akan dikembangkan secara desain produk. Namun dalam Mata Kuliah ini produk yang dipilih yaitu produk yang berbasis material rotan dan Berbasis daun mansiang.

Rotan merupakan material alami yang dimiliki di negara Tropis. Indonesia memiliki daerah-daerah yang menghasilkan rotan, meliputi : Kepulauan Kalimantan, Sulawesi, Sumatera dan Pulau Jawa termasuk beberapa kepulauan lainnya. (Wardono, 2005). Rotan ini tumbuh biasanya di negara-negara beriklim tropis dan tumbuhnya lebih banyak di hutan-hutan rimba seperti Indonesia. (Ranjan, MP, Nilam Iyer, 1986). Melihat SDA (Sumber Daya Alam) yang dimiliki harusnya Indonesia dapat menguasai pasar produk rotan baik secara nasional maupun internasional. Sebenarnya keikutsertaan produk rotan Indonesia sudah lama dikenal secara global namun ada beberapa industri rotan yang tidak bisa memenuhi syarat dalam ekspor dan impor produk.

Akhirnya industri rotan dalam negeri menjadi lesu dan susah berkembang. Hal ini berimbas ke pulau Sumatera, selain di pulau Jawa yang memiliki industri rotan ternyata di pulau Sumatera juga memiliki industri-industri rotan yang sudah lama berdiri yaitu di daerah Cengkeh, Padang. Namun industri rotan tersebut mengalami

penurunan yang diakibatkan selain dampak krisis moneter di tahun 1998, juga produk yang diproduksi tidak mengalami perubahan yang signifikan. Hal ini dalam prodi desain produk dalam Mata Kuliah Desain Produk Berbasis Material dan Produksi Sederhana melakukan pengembangan desain produk rotan yang sesuai dengan selera pasar di Kota Padang.

Produk berbasis material rotan yang dikembangkan desainnya oleh mahasiswa a.n. Ragga yaitu cup lampu duduk untuk tidur. Pengembangan Produk lampu tidur bertujuan untuk melihat selera pasar yang ada di Padang, Sumatera Barat. Kemudian UMKM yang dipilih yakni UMKM yang berbasis spesialis dalam membuat furnitur rotan. Dengan melakukan riset yang dilakukan oleh mahasiswa bahwa UMKM ini mengalami penurunan penjualan khususnya di Kota Padang. Melihat permasalahan itu maka mahasiswa desain produk memprogram dalam pengembangan desain produk rotan buatan lokal sendiri yang dikembangkan secara mandiri. Untuk itu Ragga telah memberikan beberapa alternatif-alternatif desain dalam pengembangan produk rotan lokal yang ada di sentra rotan yang berlokasi Batungtaba pitameh (daerah cengkeh). Dalam pengembangan desain produk berbasis material ini mahasiswa tersebut menggunakan metafora sarang laba-laba yang terbuat

dari bahan rotan, kemudian memadukan besi (logam) sebagai dudukan lampu dan pipa besi tempat kabel listrik, sedangkan kayu sebagai dudukan besi sebagai dudukan yang merepresentasikan sebuah pohon. Desain ini terlihat modern, dikarenakan proses dan penyajiannya menggunakan semi teknologi. Desain cup lampu laba-laba ini diposisikan di ruang tamu atau kamar tidur. Pasar yang ditargetkan untuk kelas menengah ke atas. Hal ini produk memiliki status di bangsa pasar. Begitupun pada desain sepatu *boot* kulit yang di *mix* dengan daun mansiang.

Mansiang merupakan tumbuhan yang hidup di daerah 50 Kota di Payakumbuh. Menurut Isfi dan Novita bahwa Tumbuhan Mansiang adalah sejenis rumput atau wlingi yang banyak tumbuh liar di alam. Bahan mansiang ini dikeringkan dan kemudian siap untuk dianyam. Sumatera Barat merupakan salah satu sentra penghasil kerajinan mansiang, terutama di daerah Kubang Kabupaten Lima Puluh Kota. (Maulid Hariri Gani, Widdiyanti, Yandri, Temmy Thamrin, 2023). Kerajinan Mansiang ini banyak dikenal oleh masyarakat luas, dimana kerajinan terdapat di Jorong Taratak Lima Puluh Kota, Payakumbuh. Kerajinan ini menjadi kerajinan yang sudah berjalan secara turun temurun, hal ini menjadi usaha yang sudah mendarah daging oleh desa setempat. Produk

kerajinan yang mereka hasilkan diantaranya, *kambuik* (Tempat beras untuk pergi menjenguk orang meninggal), dompet uang, tempat pensil, dan produk lainnya. Semua produk tersebut dibuat secara *handmade*, namun masih kurang varian produknya. Menurut Lita bahwa keberagaman ini muncul sebagai pilihan untuk menghasilkan daya saing yang lebih besar dan terkait langsung dengan strategi perusahaan dalam memenuhi preferensi pelanggan, serta meningkatkan kinerja penjualan. (Lita & Fahmy, Rahmi, 2023). Produk ini rata-rata masuk ke segmen umum, namun mahasiswa desain produk ISI Padangpanjang a.n. Resmelani merancang sebuah produk dengan berbahan mansiang ditargetkan ke dalam segmen pasar anak muda khususnya kategori *fashion*.

Bertujuan untuk meningkatkan dan meluaskan segmen pasar mansiang ke masyarakat luas. Sehingga pengrajin lokal mendapatkan *income* apabila desain mansiangnya dikembangkan secara desain produk. Produk yang dikembangkan yaitu sepatu kategori *booth* untuk *fashion* bergender wanita. Produk sepatu *boot* ini menggunakan material utamanya adalah mansiang kemudian di *mix* dengan berbahan kulit berwarna hitam. Hal ini bertujuan untuk menjangkau selera pasar bagi wanita yang berkarakter tomboi, *funky* dan gaul. Produk ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pasar dan selera pasar. Secara garis besar perancangan cup lampu rotan dan sepatu *boot* dapat menghasilkan produk yang bernilai jual dan dapat meningkatkan *income* untuk UMKM yang ada di Sumatera Barat.



Rattan Table Lamp

Berbahan Rotan *mix* dengan kayu dan besi. Rotan mengambil bentuk dari sarang lebah, dengan desain yang menggantung di besi dan kayu. Di bagian bawah diberikan alas kayu sebagai penopang dari besi dan rotan. Desain tersebut dibuat untuk penunjang interior dengan penerangan lampu LED kuning yang membuat bayangan anyaman rotan lebih timbul. Penggunaan besi dan kayu menghasilkan kesan modern dengan penggunaan warna hitam pada besi dan Coklat tua pada kayu.

Desainer:

Ragga Rizky Malikian

Dosen Pembimbing:

Kendall Malik S.Sn., M.Ds.

Spesifikasi:

60 x 19.5 cm







Designer's Profile

Ragga Rizky Malikian biasa dipanggil Ragga. Lahir di Bandung, 17 Maret 2003. Berasal dari keluarga biasa, ayah adalah orang Minang dan ibu orang Sunda. Saya sudah lama menetap di Sumatera Barat di Batusangkar sekitar 12 tahun. Saya sekolah di SD negeri 31 Lima Kaum, kemudian MTsN Batusangkar dan MAN 2 Tanah Datar dan Kuliah di Institut Seni Indonesia Padang Panjang sekarang ini. Saya saat ini menekuni program studi Desain Produk ISI Padang Panjang.

Saya senang sekali dengan desain produk karena cakupannya yang luas sehingga membuat saya bisa lebih mengeksplor dalam mendesain sesuatu. Kemudian saya juga mengerti tentang perhitungan seperti antropometri, ergonomi ternyata 2 ini sangat penting didalam mendesain suatu produk semuanya itu saya dapat kan di desain produk yang dimana dulu saya belum mengetahui adanya hal itu. Hal yang membuat saya semakin semangat adalah saya bisa mewujudkan suatu desain, dan disitu saya mendapatkan rasa bahagia karena itu ada didepan mata sendiri dan semua itu karena Rahmat Allah SWT dan dukungan dari dosen. Pesan saya untuk diri saya sendiri dan semua orang *"keep up the spirit and keep working. Don't give up because the results will be seen at the end not at the beginning."*

 apasihblek

 ragarizki001@gmail.com

Boot's Mansiang



Karya "Boot's" ini terbuat dari Mansiang dan kulit. Mansiang adalah sejenis tumbuhan yang hidup di rawa-rawa dan memiliki masa panen sekitar 4 bulan. Mansiang ini dapat di temukan di Taratak Kanagarian Kubang, Kecamatan Gugu, Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatera Barat.

Mengapa harus Mansiang?

Karena di Kanagarian Kubang ini, mansiang biasanya hanya digunakan pada produk dengan desain yang monoton seperti tas jinjing, sehingga peminatnya hanya ibu-ibu rumah tangga saja. Terlebih lagi produk dari mansiang ini biasanya menggunakan beberapa perpaduan warna cerah

yang bias di bilang khas dengan warna ibu-ibu. Kehadiran Boot's Mansiang ini diharapkan dapat mengubah asumsi masyarakat bahwa mansiang tidak hanya dapat digunakan oleh kalangan ibu-ibu saja tetapi remaja sampai orang tua dapat menikmati dalam menggunakan produk berbahan mansiang ini.

Mansiang memiliki sifat bahan yang gampang rusak bila tertekuk terus menerus, karena ini lah Boot's Mansiang ini di padukan dengan kulit berwarna hitam yang selain menjaga bahan mansiangnya juga dapat menciptakan kesan elegan, modis dan kasual di kalangan anak muda.





**Desainer:**

Resmelani Septia

Dosen Pembimbing:

Kendall Malik, S.Sn., M.Ds.

Spesifikasi:

Mansiang	: 40 %
Kulit	: 60 %
Size sepatu	: 37 cm
Tinggi hak	: 7 cm
Tinggi sepatu	: 22 cm



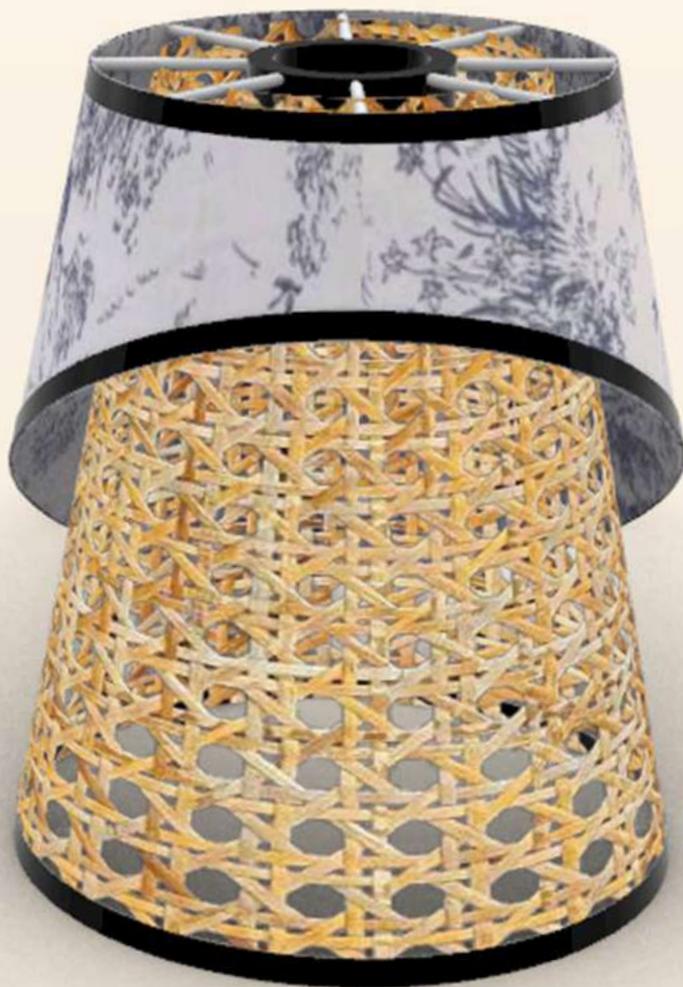
Designer's Profile

Resmelani Septia, yang kerap dikenal dengan sebutan Melan, ialah seorang yang gemar membuat kerajinan, *sketching*, dan menyukai hal hal yang unik. Awal memiliki ketertarikan dengan desain itu sejak sekolah menengah pertama namun tidak ingin masuk dalam dunia desain tersebut karna menganggap desain itu susah dan membutuhkan *skill* yang oke, yang membuatnya sebatas menyukai saja tidak lebih. Namun saat Sekolah Menengah Atas penasaran lebih tentang desain menuntunnya untuk menempuh studi di bidang desain produk yang sebelumnya tidak pernah terbayangkan sedikitpun.

 [melanrs_](#) resmelaniseptia09@gmail.com

Chandelier Luminous Sylphid:

**Lampu Hias Bambu
Bergaya Klasik Modern dan
Reminiscence**



Dalam perkembangan industri kafe di Purwokerto, tantangan krusial adalah menciptakan identitas yang membedakan satu kafe dari yang lain di tengah persaingan yang ketat. Meskipun pertumbuhan *Coffee Shop* melonjak, perbedaan karakteristik antar kafe menjadi kunci utama untuk menarik perhatian.

Solusi potensialnya adalah memanfaatkan lampu hias bambu secara inovatif sebagai elemen pencahayaan yang memberikan keunggulan kenyamanan, serta memiliki desain yang ciri khas. Dengan adanya kolaborasi IKM Lampu Hias Bambu, dalam pengembangan desain lampu hias yang memiliki ciri khas

unik tersendiri yang dapat diproduksi massal, penyesuaian interior kompetitif, serta aspek ramah lingkungan.

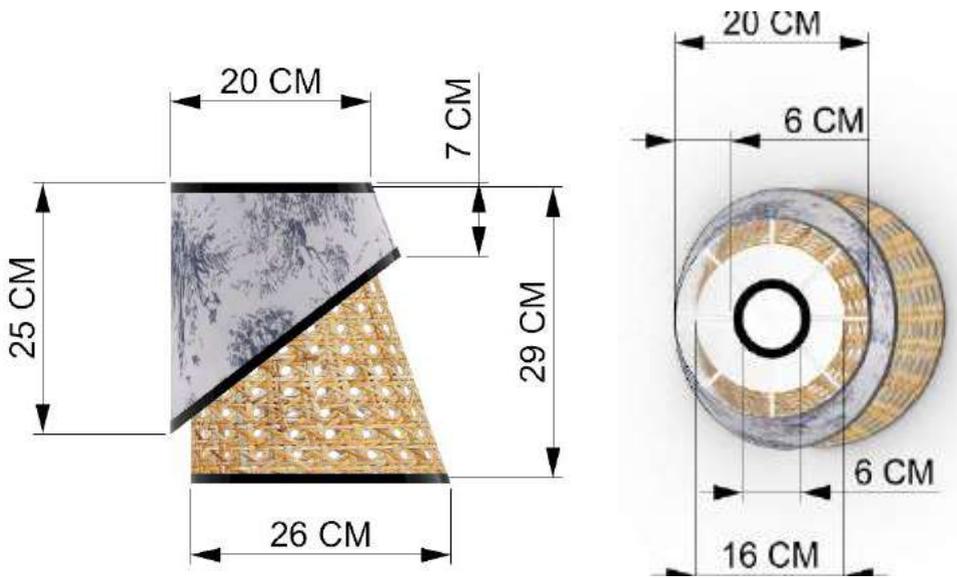
Penggunaan lampu hias bambu akan menciptakan suasana menarik dan nyaman terhadap pengunjung kafe. Lampu hias bambu ini tidak hanya menciptakan suasana menarik dan nyaman, tetapi juga menawarkan perpaduan antara unsur klasik modern dan *reminiscence*. Unsur modern terlihat dari penggunaan bahan-bahan dan desain yang terkini, sedangkan unsur klasik terlihat dari bentuk kap lampu yang sederhana dan minimalis.





Dalam konteks *reminiscence*, dapat dimaknai sebagai sebuah perjalanan nostalgia. Kap lampu yang terbuat dari material alami mengingatkan kita akan masa lalu yang lebih sederhana dan bersahaja. Sementara itu, kap lampu yang terbuat dari material modern mengingatkan kita akan masa kini yang lebih kompleks dan dinamis. Penerapan lampu hias bambu dalam industri kafe akan memberikan dampak positif pada IKM Lampu

Hias Bambu. Kolaborasi ini membuka pintu bagi pengembangan produk secara masif, memberikan ruang bagi pengembangan desain yang unik dan memiliki ciri khas, dan memperkenalkan produk mereka ke pasar yang lebih luas, meningkatkan keberlangsungan dan pertumbuhan IKM lokal.



Desainer:

Fitria Nur Rohimah

Dosen Pembimbing:

Laurensius Windy Octanio Haryanto, M.Ds.



Designer's Profile

Fitria Nur Rohimah, atau akrab disapa Fitria, adalah individu yang penuh semangat untuk belajar, menjelajahi hal baru, dan menghadapi tantangan. Meskipun awalnya tidak memiliki bakat dalam menggambar atau desain, Fitria memiliki sifat suka mencoba hal-hal baru dan menantang dirinya sendiri. Keinginannya yang tinggi untuk tumbuh dan berkembang membawanya untuk mengeksplorasi bidang yang tidak familiar. Ketertarikannya terhadap dunia desain muncul sejak pertama masuk kuliah, dan semangat inilah yang terus mendorongnya hingga saat ini, di mana ia sedang menempuh studi dalam bidang desain produk. Fitria tidak hanya melihat desain sebagai keahlian, tetapi sebagai cara untuk terus berkreasi dan berinovasi sehingga menghasilkan desain yang unik, fungsional, tentunya menarik.

 [triafrun](#)

 fitrianurrohimah@gmail.com



SereniTEA Teapot bertema Productive Leasure

Pecinta teh menghadapi tantangan untuk memastikan kualitas teh seduhan yang memberikan manfaat kesehatan tanpa menimbulkan dampak negatif dari kafein yaitu semakin lama mempertahankan suhu air dapat meningkatkan senyawa kafein pada teh yang dapat berakibat buruk pada tubuh. Dalam rangka memenuhi kebutuhan beragam para penikmat teh, diperlukan solusi praktis. Desain *teapot* ini bertujuan untuk memberikan solusi dengan mengurangi kandungan kafein yang tidak diinginkan dengan mengeluarkan uap panas yang terperangkap terlalu lama. Tutup *teapot* dirancang dengan lubang-lubang kecil untuk memungkinkan pelepasan uap panas yang terperangkap, dan pengguna dapat mengontrol suhu apakah ingin cepat dingin minuman mereka atau ingin menikmati minumannya dalam suhu panas dengan memutar tutupnya.

Dalam proses produksi, metode pembuatan menggunakan teknik putar dipilih karena dianggap paling kokoh dan efisien secara ekonomi.

Teknik putar umumnya digunakan untuk menciptakan bentuk keramik yang bulat. Rancangan ini dapat diadopsi oleh IKM Keramik Usaha Karya sebagai tempat yang dipercaya dalam proses perancangan ini untuk produksi dan di pameran pada acara mendatang.





**Desainer:**

Muhamad Amar Ma'ruf

Dosen Pembimbing:

Laurensius Windy Octanio Haryanto, M.Ds.

Spesifikasi:

Panjang: 24 cm

Lebar: 17.5 cm

Tinggi: 12 cm



Designer's Profile

Muhamad Amar Ma'ruf, seorang mahasiswa yang mandiri dan tidak pernah sekalipun bergantung pada orang lain. Namun, kemudian ia menyadari apa artinya berpetualang sendiri, bahagia sendiri, menikmati kesuksesan yang telah dibangun sendirian. Aku baru menikmati hidup jika aku menjalaninya dengan orang yang ku kasihi, itu lah kebahagiaan yang nyata.

 amar_aww

 amar80363@gmail.com

EPILOG

Creatic, sebuah perjalanan eksploratif dalam kekuatan kreativitas desain, melibatkan pemahaman yang mendalam terhadap 22 karya desain produk yang dihasilkan oleh 22 mahasiswa jurusan desain produk dari 6 universitas di Indonesia. Buku ini bukan sekedar dokumentasi tentang proses berpikir desainer, lebih dari itu, buku ini menjadi sebuah panduan lengkap yang mengajak pembaca untuk meresapi dan memahami esensi dari setiap langkah yang diambil dalam mengekspresikan ide dan menciptakan inovasi.

Setiap karya desain yang dibahas dalam buku ini disajikan secara rinci, menjabarkan proses kreatif dan pemikiran di balik setiap produk. Penekanan pada keberagaman dan inklusifitas tidak hanya menjadi tema utama, melainkan juga menjadi prinsip yang mewarnai setiap halaman dengan kekayaan ide dan solusi kreatif. Seiring dengan eksplorasi

22 karya tersebut, pembaca diajak untuk memahami bagaimana keberagaman budaya, kebutuhan pengguna, dan perspektif yang beragam menjadi katalisator utama dalam mencapai hasil desain akhir yang tidak hanya kaya secara estetika, tetapi juga dengan dampak yang berkelanjutan.

Buku ini menginspirasi pembaca untuk lebih dari sekadar melihat desain produk sebagai objek fisik. Lebih dari itu, pembaca diundang untuk memahami bagaimana desainer dapat menjadi pemberi solusi yang responsif terhadap kebutuhan aktual masyarakat. Kesadaran akan pentingnya memasukkan isu sehari-hari manusia dalam proses desain menjadi landasan bagi penciptaan produk yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu mengakomodasi dan merespons keberagaman masyarakat.

Selain itu, buku ini menjelaskan secara rinci bahwa desain produk

tidak dapat dipisahkan dari realitas global yang dihadapi oleh manusia. Isu-isu lingkungan, psikologi, dan ergonomi ditempatkan sebagai elemen kritis yang harus dihadapi oleh setiap desainer. Dalam menghadapi tantangan lingkungan, desainer didorong untuk berpikir secara berkelanjutan, mempertimbangkan dampak produk terhadap lingkungan, dan mempromosikan kesadaran akan tanggung jawab ekologis.

Pembaca juga diperkenalkan pada kompleksitas psikologi manusia dan kebutuhan ergonomis dalam desain produk. Pemahaman mendalam tentang perilaku manusia menjadi kunci untuk menciptakan produk yang tidak hanya memenuhi fungsi tetapi juga secara emosional terhubung dengan pengguna. Aspek ergonomi diangkat sebagai elemen utama untuk memastikan kenyamanan pengguna, mengingatkan pembaca bahwa sebuah produk yang nyaman akan lebih diterima dan digunakan dengan baik.

Buku ini pun menyoroti peran kreativitas dalam pengembangan produk, menggambarkan bagaimana inspirasi dari budaya lokal mendorong desainer untuk menciptakan produk yang tidak hanya memiliki nilai fungsional tetapi juga elemen visual dan kreatif yang unik. Melalui perspektif ini, pembaca dibimbing untuk memahami bahwa kreativitas bukan hanya tentang menyusun ide, tetapi juga tentang meresapi keunikan budaya dan meresponsnya melalui desain yang orisinal.

Dengan mendalamnya eksplorasi terhadap isu-isu seperti psikologi, kreativitas, ergonomi, *leisure*, dan lingkungan, buku ini tidak hanya menjadi panduan bagi desainer, tetapi juga menjadi sumber pengetahuan yang kaya bagi pembaca yang tertarik dalam dunia desain produk. **Creatic**, lebih dari sekadar buku, menjadi sebuah penghubung dalam kompleksitas koneksi berbagai aspek dalam dunia desain produk.

Hairunnas, S.Ds., M.MT.

PENULIS

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 doktoral di Institut Seni Indonesia Denpasar.

Kontak Penulis:

- ✉ mikomiko.design@gmail.com
- ✉ guguh.sujatmiko@gmail.com
- ✉ guguh.sujatmiko@staff.ubaya.ac.id

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



Wyna Herdiana menempuh pendidikan Sarjana Desain di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, Magister Desain di Institut Teknologi Bandung dan saat ini sedang mengembang pendidikan Program Doktorat di Institut Seni Indonesia Denpasar. Ketertarikan dan fokus penelitian pada Desain Produk, utamanya pada *Jewelry Design*, Ragam Hias, *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 15 tahun.

Kegemaran desainer dalam mengulik desain tradisional sebagai kecintaan terhadap ragam hias, material khas Nusantara, serta

peninggalan budaya Indonesia merupakan hal menarik yang sering kali dijadikan sumber penciptaan karyanya. Transformasi tradisi yang dilakukan untuk melestarikan budaya bangsa sendiri sangat diperlukan, dengan menghasilkan karya-karya produk Nusantara yang inovatif karena keragaman artefak budaya Indonesia tersebar di seluruh wilayah Nusantara dan merupakan aset tidak ternilai bagi bangsa Indonesia. Desainer ingin menjadi salah satu kontributor untuk membangun identitas Nasional agar tidak tergerus tandingan terhadap globalisasi.

Kontak Penulis:

✉ wynaherdiana@staff.ubaya.ac.id

PENULIS

Hairunnas, S.Ds., MMT.



Hairunnas meraih gelar Sarjana Desain Produk dari Institut Teknologi Bandung dan gelar Pascasarjana Manajemen Teknologi dari Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Perjalanan akademisnya telah membekalinya dengan pemahaman komprehensif tentang Desain Produk, *Strategic Design*, *Business Design*, dengan ketertarikan lebih pada bidang *Service Design*. Diawali dari pemahaman terkait ide yang *intangible* merupakan sesuatu yang bernilai tinggi, Hairunnas memulai karier profesionalnya dalam bidang industri kreatif sebagai desainer produk di sebuah perusahaan multi-nasional dan berlanjut membuka

usaha dalam bidang jasa konsultasi kreatif pada tahun 2014.

Minat yang besar pada beragam bidang ini dan dengan pengalaman profesional yang dimiliki, Hairunnas telah membangun fondasi kuat sebagai bekal ideal untuk berbagi dan mengembangkan keilmuannya lebih dalam lagi dengan menjadi pengajar di Desain dan Manajemen Produk di Universitas Surabaya. Keahliannya mencakup memfasilitasi diskusi kritis mengenai seluk-beluk proses pengembangan produk, dengan menggunakan pemikiran kreatif sebagai komponen utamanya. Pendekatan kolaboratif ini merupakan praktik sehari-hari, melibatkan sesama dosen dan mahasiswa dalam percakapan bermakna untuk mendorong pembelajaran berkelanjutan dan pengembangan pengetahuan dalam ranah dinamis Desain Produk. Hairunnas tetap berkomitmen untuk menyempurnakan pemahaman dan keahliannya, khususnya dalam lanskap Desain Produk yang terus berkembang.

Kontak Penulis:

✉ annashairunnas@staff.ubaya.ac.id

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, *Computer Aided Design* dan *Branding Strategy*, sementara penelitiannya berfokus pada pengembangan desain produk yang berpusat pada manusia (*Human*

Centred- Design), 3D Modelling secara digital hingga proses 3D printing, serta branding untuk mempersiapkan penetrasi produk ke dalam pasar. Selain menjadi dosen, ia membuka usaha konsultan desain produk maupun grafis dengan beragam proyek yang masih sejalan dengan fokus penelitian. Ia berdedikasi untuk dapat menginspirasi banyak mahasiswa maupun praktisi, dan membantu mereka mencapai potensi terbaik mereka dalam menciptakan solusi inovatif yang memadukan fungsi dan estetika.

Kontak Penulis:

✉ briankurniawan@staff.ubaya.ac.id

PENULIS

Florentina Tiffany, S.Ds., M.Des.



Florentina Tiffany adalah desainer yang berfokus dalam eksplorasi struktur di desain produk. Kesukaannya dalam mengeksplorasi struktur ini dimulai saat ia melakukan *internship* di pabrik rumah boneka di Bali pada tahun 2017. Saat itu, ia diminta untuk melakukan re-desain rumah boneka yang sebelumnya dibuat dengan tangan agar dapat dibuat dengan mesin CNC. Untuk itu, pola dari rumah boneka yang sudah ada diubah strukturnya menjadi *knock down*. Saat itu, Tiffany menyadari pentingnya struktur dari produk yang berhubungan erat di proses produksi, ergonomi penggunaan, bahkan *user experiences*. Sejak saat itu, Tiffany banyak melakukan riset yang berhubungan dengan struktur dari produk seperti *modular packaging system*, proses

pembuatan boneka dengan teknik rajut, *transformable furniture*, dan lainnya.

Saat ini Tiffany adalah dosen di Fakultas Industri Kreatif yang aktif mengajar pada mata kuliah Rupa Dasar, *Digital Modelling*, dan *Model Making*. Sebelumnya, Tiffany adalah alumni dari Fakultas Industri Kreatif yang lulus di tahun 2018 dan menyelesaikan studi magister di *Swinburne University of Technology, Australia* pada awal tahun 2023.

Kontak Penulis:

✉ florentinatiffany@staff.ubaya.ac.id

Afifah Mu'minah, S.Ds., M.Ds.



Afifah Mu'minah adalah orang yang ramah dan pekerja keras. Dia sudah terbiasa menerapkan pemikiran desain untuk memecahkan masalah pemecahan masalah selama masa studinya di bidang desain produk. Dia memiliki pengalaman kerja dalam produk yang dapat dikenakan. Kemudian, ia menemukan ketertarikan pada pakaian bayi dan menjadi konsultan pakaian bayi setelah mengikuti kursus di *School of Babywearing*, Inggris. Kombinasi antara desain produk dan babywearing menghasilkan penelitian tentang gendongan bayi sebagai produk yang dapat dikenakan yang digunakan oleh ibu dan bayi.

Kontak Penulis:

- ✉ afifahmmnh@upi.edu
- ✉ afifahmmnh@gmail.com

PENULIS

Nurul Fitriana Bahri, S.Ds., M.Ds.



Saat ini berprofesi sebagai Dosen Program Studi Desain Produk Universitas Telkom yang aktif dalam berbagai kegiatan literasi anak usia dini dengan kompetensi di bidang desain produk untuk anak usia dini, khususnya perancangan alat permainan edukatif untuk menstimulasi berbagai perkembangan anak usia dini.

Kontak Penulis:

✉ nurulfitrianaBahri@telkomuniversity.ac.id

Andrianto, S.Sn., M.Ds.



Alumni Program Studi Magister Desain ITB. Saat ini berprofesi sebagai dosen Program Studi Desain Produk Telkom University dengan kompetensi di bidang desain dan faktor manusia.

Kontak Penulis:

✉ andriantoandri@telkomuniversity.ac.id

PENULIS

Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.



Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn. lahir di Magelang, 22 September 1964. Sejak 2015 ia menjadi dosen tetap di Program Studi Desain Produk, Institut Seni Indonesia Yogyakarta setelah sebelumnya mengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual, di institusi yang sama sejak tahun 1994. Saat ini ia aktif di Pusat Pengembangan Karir dan Kewirausahaan, ISI Yogyakarta, sebagai Kepala Bidang Kewirausahaan. Di sela-sela kesibukannya, ia mengajar beberapa mata kuliah di Program Studi Desain Produk ISI Yogyakarta dan melakukan penelitian dan perancangan terkait dengan bidang Desain Produk. Saat ini ia tercatat sebagai anggota profesional ADPII (Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia).

Kontak Penulis:

✉ endro@isi.ac.id

Kendall Malik, S.Sn., M.Ds.



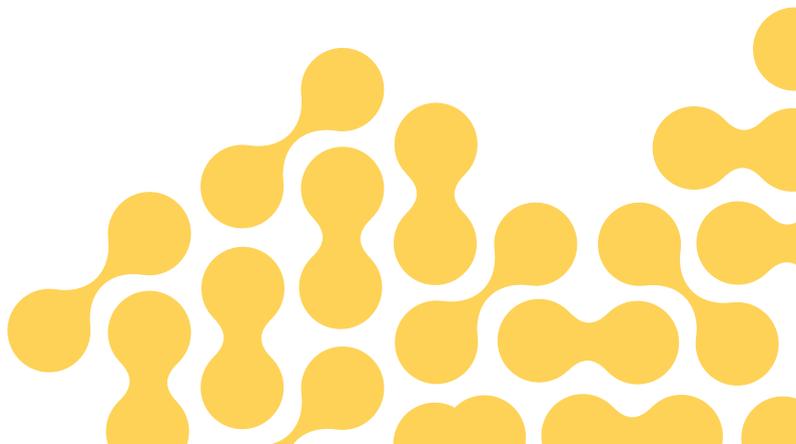
Kendall Malik, lahir di Padang, 30 April 1981, penulis adalah anak ketiga dari tujuh bersaudara, buah dari pasangan Prof. dr. Amirmuslim Malik, PhD dan Lasvinorita LAS. penulis bisa dipanggil Kend sebagai panggilan akrabnya. Pada tahun 1996 sampai 1999 bersekolah di Sekolah Menengah Seni Rupa (SMSR) Padang. Setelah selesai, penulis merantau ke pulau Jawa untuk melanjutkan Studi ke Bandung di STISI Bandung prodi Desain Produk pada tahun 1999 dan selesai pada tahun 2004. Setelah menyelesaikan Strata 1, kemudian penulis mendalami keilmuan Desain Produk di jenjang program Megister (S2) di Institut Teknologi Bandung dan selesai pada tahun 2007. Setelah menyelesaikan Studi di Bandung penulis kembali pulang kampung ke Sumatera Barat untuk menjadi tenaga pengajar di Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Penulis mengajar di Prodi Desain Komunikasi Visual dan Desain

Produk. Selama mengajar penulis telah menghasilkan buku ajar diantaranya Tinjauan Desain (2010), Kapita Selekta Desain (2017) dan Ilmu Komunikasi (2019). Mata kuliah yang diajarkan oleh penulis diantaranya Tinjauan Desain, Kapita Selekta Desain, Ilmu Komunikasi, Metode Desain, Visual Literasi (Prodi DKV), *Visual Merchandise* (Prodi DKV), Semantik Produk, Desain Produk Mekanika, Desain Produk Berbasis Material dan Produksi Sederhana, Ergonomi Desain, Desain Produk Berorientasi Pasar. Selain menulis dan mengajar, penulis juga aktif dalam Hibah penelitian dan pengabdian kepada masyarakat di UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) yang terdapat di Sumatera Barat. Hal ini menjadi potensi yang dimiliki oleh Sumatera Barat. Selain itu penulis juga aktif dalam kegiatan lomba-lomba sebagai juri. Penulis bergabung dengan organisasi keilmuan Desain Produk pada tahun 2022 yang disebut ADPII dan Forum Prodi sebagai anggota. Saat ini, penulis menjadi Kaprodi yang diangkat pada tahun 2021 dan mengajar di prodi Desain Produk sampai dengan sekarang.

Kontak Penulis:

✉ kendall.malik@gmail.com

CLASS ***OF*** **2024**





CLASS OF 2024

PRODUCT DESIGN & MANAGEMENT

*Long story short,
We survived!*

- Sincerely, Class of 2024



Balqis Hanif Islamiya



Audrey Zavelia Marlett



Clara Alverina Florenika



Gerina Bernice Wulansari



Maria Emanuela Metekoh



Alicia Secsionia Chandana



Alitton ,Caroline Sharon



Inayah Putri Suci



Misa Zurinney Anak Minggu



Dalilah Aaliyah Chrisandi



Katarina Olivia Clarita



Jose Andreas Pudjianto



Melinda Setiawati

SUPPORTED BY:



IN COLLABORATION WITH:



SPONSORED BY:



"kristin"

One Stop Offset & Digital Printin

MAESTRO

- PRODUCTION -

Grab

Gelateria



AIR MINUM KELUARGA

Email - Customer@akabadi.com
<http://www.akabadi.com>



emina

BORN TO BE LOVED



Buana Utama

ENGINEERING & CONSTRUCTION

CREATIVITY

The word "CREATIVITY" is rendered in a bold, 3D, magenta-colored font with a metallic sheen and a drop shadow. The letters are thick and blocky. The text is surrounded by several decorative starburst elements: a small yellow star at the top left, a small orange four-pointed starburst above the 'I', a small orange four-pointed starburst to the left of the 'T', and a large yellow five-pointed star at the bottom right. The background is plain white.



FROM ZERO TO FANTASTIC

Creatic yang merupakan akronim dari
“creativity takes incredible courage”.

Adanya Creatic yang menjadi tema GradeX kali ini ingin memberikan suasana pada era 2000an yang merupakan awal besar dari kemajuan teknologi. Masa ini disebut-sebut membutuhkan kreativitas dan keberanian untuk menciptakan era baru teknologi. Hal ini tercermin dalam Creatic, bahwa setiap produk yang ditampilkan merupakan bentuk dari kreativitas dan keberanian dalam diri desainer.

PENERBIT

adpii

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