



SEMINAR NASIONAL DESAIN & ARSITEKTUR 2018

Aula Lt. III
New Media College
Denpasar-Bali
22 FEB 2018

TEMA

Desain,
Seni, &
Budaya
Dalam
Pembangunan
Berkelanjutan



SEKOLAH TINGGI DESAIN
(STD) BALI
2018

PROSIDING





Universitas
Esa Unggul

SENADA

SEMINAR NASIONAL DESAIN & ARSITEKTUR 2018

“Desain, Seni, & Budaya Dalam Pembangunan

Uni
Esa Unggul
Berkelanjutan”



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Oleh
SEKOLAH TINGGI DESAIN (STD) BALI

Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Pelindung:
Nyoman Suteja, Ak.

Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Penanggung Jawab:
Dr. Ngakan Ketut Acwin Dwijendra, S.T., M.A.

Universitas
Esa Unggul



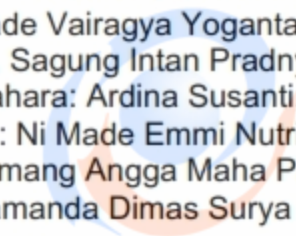
Universitas
Esa Unggul

Komite Pelaksana:

Ketua: Made Vairagya Yogantari, S.Sn., MFA
Sekretaris: A.A. Sagung Intan Pradnyanita, S.Sn., M.Sn.
Bendahara: Ardina Susanti, S.T., M.T
Kesekretariatan: Ni Made Emmi Nutrisia Dewi, S.T., M.T.
Website: Komang Angga Maha Putra, S.Ds., ACA
Dokumentasi: Ramanda Dimas Surya Dinata., S.Sn., M.Sn.



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



SENADA

Seminar Nasional Desain dan Arsitektur 2018

"Desain, Seni, & Budaya Dalam Pembangunan Berkelanjutan"



Editor

: Kadek Risna Puspita Giri, S.T., M.T.
Nyoman Ratih Prajnyani Salain, S.T., M.T.
Ni Wayan Nandaryani, S.Sn., M.Sn.
Ni Luh Kadek Resi Kerdiati, S.Sn., M.Sn.
Putu Astri Lestari, SE., AK., MM



**Editing Layout
Naskah**

: Kadek Angga Dwi Astina, S.Ds., ACA
Luh Gede Wulan Adi Praniti, S.P



Desain Cover

: Made Vairagya Yogantari, S.Sn., MFA



Diterbitkan oleh:

STD Bali Press

Jl. Tukad Batanghari 29, Panjer

Kecamatan Denpasar Selatan

Kota Denpasar

80225

Telp/ Fax: 03618955649/ 0361246342

ISBN: 978-602-50511-5-9



Hak cipta dilindungi Undang-undang

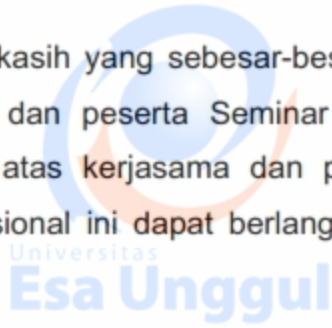
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan
cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Manusia sebagai makhluk individu dan sosial memiliki intelegensi yang tinggi di dalam mengasah rasa untuk diubah menjadi sebuah karya desain dan seni yang bernilai. Bahkan dengan keragaman latar belakang kebudayaan yang berbeda, mereka mampu melakukan proses kreatif tersebut berdasarkan ide, gagasan, dan perasaan melalui pendekatan sosial, budaya, dan nilai-nilai kearifan lokal yang diturunkan dari generasi ke generasi. Hal tersebut memberikan sebuah bentuk kontribusi dalam mewujudkan pembangunan berkelanjutan di segala aspek kehidupan dan bermanfaat untuk memberikan arahan dan petunjuk yang terukur bagi masyarakat dalam menjaga keseimbangan lingkungan dan budaya. Dalam konteks tersebut Seminar Nasional Desain dan Arsitektur SENADA, dengan tema utama **“Desain Seni dan Budaya dalam Pembangunan Berkelanjutan”** berupaya mengamodasikan pemikiran berbagai pihak baik akademisi maupun praktisi.

Seminar Nasional Desain dan Arsitektur SENADA bertujuan sebagai media komunikasi ilmiah yang mampu menjadi wadah dialog dari fenomena perubahan dan perkembangan telah berada di luar kendali dan semata-mata hanya berorientasi pada pembangunan perekonomian. Fenomena ini dipengaruhi oleh modernisasi melalui pesatnya pembangunan IPTEK dan mobilitas masyarakat dengan tujuan kesejahteraan hidup. Eksploitasi terhadap lingkungan pun tidak dapat terbendung lagi yang berdampak terhadap keseimbangan ekosistem dan daya dukung lingkungan. Pola pikir dan cara pandang masyarakat, khususnya di Indonesia dalam menjaga konsistensi ber-kearifan lokal sebagai upaya untuk melestarikan lingkungan bahkan terhadap keberlanjutan tradisi dan budaya mereka telah mengalami degradasi.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada *keynote speaker*, pemakalah dan peserta Seminar Nasional Desain dan Arsitektur SENADA, atas kerjasama dan partisipasinya sehingga kegiatan seminar nasional ini dapat berlangsung dengan baik dan lancar



DAFTAR ISI

JUDUL	i
TIM PENYUSUN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
Keynote Speaker	
KOLABORASI KREATIF DENGAN PRINSIP BERBAGI MANFAAT SECARA ETIS MELALUI DESAIN Hastjarjo Boedi Wibowo	1
Keynote Speaker	
IMPLEMENTASI PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN PADA BIDANG SENI RUPA DAN DESAIN I Gede Mugi Raharja	14
Keynote Speaker	
MERANGKUL MASA LALU DAN MASA KINI DENGAN CARA YANG ETIS UNTUK MENDAPATKAN HASIL KARYA ESTETIS I Kadek Pranajaya	24
SUBTEMA: A. DESAIN, SENI, & BUDAYA	
MEMAKNAI LINIMASA KEMUNCULAN SINEMATOGRAFI NUSANTARA Anak Agung Ngurah Bagus Kesuma Yudha	36
FENOMENA MEME DALAM KAJIAN DESAIN DAN FOTOGRAFI Agung Wijaya	44
PERANCANGAN ATRIBUT BRAND MOBIL LISTRIK INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL Wiwi Isnaini, Della Meiralarasari	50
PERANCANGAN PURWA RUPA STIKER FACEBOOK SEBAGAI SARANA MENG-COUNTER POSTINGAN HOAX Godham Eko Saputro, Toto Haryadi	59
PENGARUH BUDAYA POP BARAT TERHADAP DESAIN SAMPUL ALBUM PIRINGAN HITAM MUSIK POP INDONESIA ERA 1960AN Inko Sakti Dewanto	67
PENGEMBANGAN KONSEP DESAIN MAINAN ANAK POP-POP BOAT X-POWER Oskar Judianto, Ade Saputra	74
DESAIN LAMPU TEMPURUNG KELAPA SEBAGAI PENGOLAHAN LIMBAH BERBASIS TEKNOLOGI DAN KRIYA Arum Maulidyah Prameswari, Sakundria Satya Murti Wardhana	79
PENENTUAN HARGA JUAL PADA SEBUAH DESAIN Putu Astri Lestari	86

PERANCANGAN STAND DRUM SET DENGAN KONSEP TEMA
TULANG BELULANG MANUSIA
Muhammad Fauzi, Fajar Megi Pernanda 91

PENERAPAN ORNAMEN PATRA PADA KARAKTER ANIMASI 2
DIMENSI 95

Gede Lingga Ananta Kusuma Putra, Ngurah Adhi Santosa

PERANCANGAN *STOOL* DENGAN PENGAPLIKASIAN MATERIAL
ROTAN DAN DESAIN KONTEMPORER SEBAGAI *FURNITURE* YANG
SUSTAINABLE 102

Ratih Swastika Permata, Geggy Gamal Surya

ANIMASI SEBAGAI INSPIRASI PELESTARIAN BUDAYA
BERKELANJUTAN 110

Gede Pasek Putra Adnyana Yasa

IKON SEBAGAI IDENTITAS VISUAL DESA TENGANAN
PEGRINGSINGAN 117

I Gst Agung Ayu Widiari Widyaswari

MEDIA KOMUNIKASI DAN BUDAYA VISUAL 123

I Nyoman Jayanegara

PERANCANGAN KURSI TERAS DENGAN MEMADUKAN MATERIAL
BESI PIPA DAN KAYU DENGAN EVALUASI ERGONOMI 128

Ratih Pertiwi, Ibnu Dwi Karsono

FILM ANIMASI 2D BAWANG DAN KESUNA SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN ETIKA, MORAL DAN BUDI PEKERTI PADA ANAK-
ANAK 136

I Ketut Setiawan

SEMIOTIKA BARONGSAI DALAM PERAYAAN IMLEK SERTA
PENERAPANNYA PADA IKLAN DI INDONESIA 142

Kristian Oentoro

DESAIN TRANSPORTASI MOBIL SEDAN SPORT DENGAN
TEKNOLOGI RAMAH LINGKUNGAN 150

Listyafari Perdhana Baggus Jauhari, Putri Anggraeni Widyastuti

PENGEMBANGAN MAINAN ROCKING TOY UNTUK ANAK USIA 3-5
TAHUN DENGAN MENERAPKAN TEMA TRON GUNA 156

MENINGKATKAN IMAJINASI ANAK

Indra Gunara. R, Luvia

ELEMEN VISUAL SEBAGAI PEMBENTUK KEKUATAN LOGO 161

Made Arini Hanindharputri, A.A. Sagung Intan Pradnyanita

RE-DESIGN TUAS KRAN DENGAN MENERAPKAN ERGONOMI
SESUAI GENGAMAN TANGAN 167

Puti Aqila Hapsari, Irma Damyantie

PERANCANGAN TRANSPORTASI UMUM *SHUTTLE BUS* RAMAH
LINGKUNGAN (STUDI KASUS DAERAH JAKARTA SELATAN) 172

Jhon Viter Marpaung, Wahyu Albin Tabrani

BUKU VISUAL BIOGRAFI DIDIK NINI THOWOK SEBAGAI PENARI
TRADISIONAL
Masnuna 182

ESTETIKA BENTUK KALAJENGKING PADA MOTIF LUBENG KAIN
GRINGSING DI DESA TENGANAN BALI
Ni Wayan Nandaryani 190

FILSAFAT JAWA PADA T-SHIRT PRODUKSI MBELINGER JOGJA
Rizal Wahyu Bagas Pradana 196

PERKEMBANGAN DAN PERAN SENI (RUPA) DALAM
PEMBANGUNAN BANGSA INDONESIA
Didit Endriawan, Donny Trihanondo, dan Tri Haryotedjo 203

PERAN DALANG DALAM SENI PERTUNJUKAN WAYANG KULIT
Dwiki Setya Prayoga 210

PERKEMBANGAN ORNAMEN BALI PADA BANGUNAN MODERN
MINIMALIS DI BALI
I Putu Sinar Wijaya 218

KAJIAN SEMIOTIKA SEBAGAI STRATEGI KOMUNIKASI PADA FILM
ENSLAVED
Desak Putu Yogi Antari Tirta Yasa 224

I KETOET GEDE DAN LUKISAN WAYANG KACA NAGASEPAHA
Dewa Gede Purwita 232

FICTIVE DREAM ; MENAFSIR MIMPI, MENGGALI REALITAS DALAM
PENCIPTAAN SENI
I Gede Jaya Putra 240

KAJIAN ESTETIKA FOTOGRAFI POTRET "REKONSTRUKSI BALI
TAHUN 1930" KARYA GAMA PHOTOGRAPHY
I Putu Dudyk Arya Putra 255

HIPERREALITAS DALAM FENOMENA FOTO PREWEDDING DI BALI
Ramanda Dimas Surya Dinata 263

SENI DAN ESTETIKA KOMODITIFIKASI DI PASAR SENI SUKAWATI
Wayan Gede Budayana 268

MEDIA KOMUNIKASI DAN BUDAYA VISUAL
I Nyoman Jayanegara 280

TATO DIANTARA GAYA HIDUP & INDUSTRI
I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan 285

KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA SUMBER INSPIRASI INOVASI
INDUSTRI KREATIF
Made Antara, Made Vairagya Yogantari 291

SUBTEMA: B. ARSITEKTUR, INTERIOR, & PERKOTAAN

KARAKTERISTIK FASAD BANGUNAN RUMAH-RUMAH DINAS
PABRIK GULA TANJUNGTIRTO 302
Anggita Rahmi

EVALUASI ASPEK KENYAMANAN PENCAHAYAAN SEKOLAH LUAR
BIASA (SLB) HELEN KELLER INDONESIA 307
Ivan Christian, Christian N. Octarino

ANALISIS KESEIMBANGAN TERMAL PADA AREA PAMER MUSEUM
GEOLOGI BANDUNG 313
Grace Gunawan

ARSITEKTUR WADAH, DARI TRADISI KE INDUSTRI 321
I Putu Gede Suyoga

KONSEP TROPICAL PADA DESAIN UNIT VILLA GOYA BOUTIQUE
RESORT, UBUD-BALI 329
I Dewa Gede Putra

REVITALISASI KOLAM LILA ARSANA SEBAGAI ALTERNATIF WISATA
OLAHRAGA AIR DI KLUNGKUNG 336
I Wayan Yogik Adnyana Putra, Gde Bagus Andhika Wicaksana

PERKEMBANGAN BENTUK DAN FUNGSI WANTILAN DI BALI 345
Ni Made Sri Wahyuni Trisna

PERSEPSI ANAK-ANAK TERHADAP JALUR PEDESTRIAN
JL. MALIOBORO YOGYAKARTA 352
Parmonangan Manurung

MANAJEMEN KONSERVASI PADA WISATA PURA GOA GAJAH 359
Kadek Risna Puspita Giri

JATIDIRI ARSITEKTUR MONUMEN BAJRA SANDHI 368
Ni Nyoman Sri Rahayu, Ni Wayan Ardiarani Utami

KESINAMBUNGAN ARSITEKTUR PURI AGUNG UBUD, GIANYAR
SEBAGAI OBYEK WISATA BUDAYA BERDASARKAN UNSUR-UNSUR
KEBUDAYAAN 376
Nyoman Ratih Prajnyani Salain

LINGUISTIK DALAM PERANCANGAN KARYA ARSITEKTUR 385
Made Gede Suryanatha, Luh Putu Krisna Darmayanti

ECO TOURISM OPSI PENGEMBANGAN PARIWISATA
BERKELANJUTAN DI WILAYAH BALI TENGAH 394
Ngakan Ketut Acwin Dwijendra

STUDI PRINSIP-PRINSIP DESAIN PADA INTERIOR SALON HAIR
CREATOR 404
I Made Jayadi Waisnawa

STUDI DOKUMENTASI KONSTRUKSI MATERIAL BAMBU OLEH
MASYARAKAT LOKAL DESA JENGER, PURWOSARI, MALANG 411
Andreas Pandu Setiawan

IDENTIFIKASI PREFERENSI PEMILIHAN LAYOUT INTERIOR UNTUK
GERAI ALFAMART DAN INDOMARET DI DENPASAR BARAT 418
Ayu Putu Utari Parthami Lestari

PENGARUH TREN *HOME DÉCOR* DI INSTAGRAM TERHADAP
MOTIVASI KONSUMEN DALAM MEMBELI PRODUK BERBAHAN 427
SERAT ALAM
Christmastuti Nur

IMPLEMENTASI MATERIAL BATU ALAM, BAMBU, DAN ROTAN PADA 434
INTERIOR HOTEL XERPA DI MAGELANG
David Pramudita Santoso

INTERIOR HUNIAN DENGAN GAYA HIDUP NEW MINIMALISM 442
Ni Kadek Yuni Utami

MENGURANGI PENGGUNAAN AC PADA RUMAH TROPIS MELALUI 449
PENGOLAHAN ELEMEN RUANG
Ni Luh Kadek Resi Kerdiati, Putu Ari Darmastuti

SENI INSTALASI UTILITAS EKSPON PADA BANGUNAN BERTEMA 456
INDUSTRIAL
Nyoman Gema Endra Persada

ELEMEN INTERIOR SEBAGAI *SPOT SELFIE* PADA KAFE-KAFE 464
INSTAGENIC DI KOTA DENPASAR
Putu Surya Triana Dewi

DESAIN DINDING INTERIOR PANGGUNG BALERUNG SRINERTYA 472
WADITRA DI PELIATAN
A.A. Gd. Tugus Hadi Iswara A.M.

KARAKTERISTIK INTERIOR APARTEMEN BERKONSEP SOHO BAGI 478
TENAGA KERJA KREATIF GENERASI MILENIAL
Ardina Susanti, Ngurah Gede Dwi Mahadipta, I Made Sucita Ariasandika

PEMANFAATAN PARIWISATA TERHADAP KEBERLANJUTAN LAHAN 485
PERTANIAN DI BALI
Gde Bagus Andhika Wicaksana, I Wayan Yogik Adnyana Putra

KONSEP PANDUAN DESAIN PELESTARIAN KAWASAN KESAWAN DI 493
MEDAN
Meyga Fitri Handayani Nasution, Lutfi Sahera, Mustafa Kamal Siregar,
Hadi Fiqri Lubis

PENGEMBANGAN KONSEP DESAIN MAINAN ANAK POP-POP BOAT X-POWER

Oskar Judianto¹⁾ dan Ade Saputra²⁾

¹⁾Universitas Esa Unggul, Jakarta Barat
oskar.judianto@esaunggul.ac.id

²⁾Universitas Esa Unggul, Jakarta Barat
Adesaputra759@gmail.com

ABSTRACT

the writing of this report took the title of Pop-Pop Boat X-Power Children's Design Pop-Pop Design Concept. The target in the writing of this report is to increase the return period of traditional children's toy that began eroded era. In the concept of this product is a way of promotion back to the public that traditional toys can still exist, even the form otok otok ship which only one model can be developed again. The otok otok ship has a very high aesthetic value but few people understand the privilege of this toy. This toy is one way of nonstalgia in the past against the younger generation. This concept wants to remind consumers of their fun childhood toys, so they will recommend to their children and even other relatives

ABSTRAK

penulisan laporan ini mengambil judul Pengembangan Konsep Desain Mainan Anak Pop-Pop Boat X-Power. Target dalam penulisan laporan ini adalah ingin meningkatkan kembali masa masa kejayaan mainan anak tradisional yang mulai tergerus jaman. Dalam konsep produk ini merupakan cara promosi kembali kepada masyarakat luas bahwa mainan anak tradisional masih bisa eksis, bahkan bentuk kapal otok otok yang hanya satu model dapat dikembangkan lagi . Kapal otok otok membunyai nilai estetika yang sangat tinggi namun hanya sedikit orang yang mengerti keistimewaan dari mainan ini. Mainan ini merupakan salah satu cara nonstalgia pada masa yang lalu terhadap generasi muda. Konsep ini ingin mengingatkan konsumen kepada mainan masa kecilnya yang begitu menyenangkan, sehingga mereka akan merekomendasikan kepada anak anaknya bahkan sanak saudara lainnya .

Kata kunci: perancangan konsep produk, desain, bentuk cetak, bentuk promosi, budaya.

PENDAHULUAN

Kapal otok-otok adalah mainan yang berupa miniatur kapal, panjangnya sekitar 20 cm, lebar 5-6 cm, dan tinggi 4 cm ini terbuat dari kaleng. Kapal ini disebut kapal otok-otok karena disesuaikan dengan bunyinya saat mainan ini dinyalakan.

Ada yang tahu kapal otok-otok? Mainan sederhana ini dapat sahabat jumpai di pasar-pasar tradisional. Walaupun terkesan tidak canggih, namun mainan ini menyimpan ilmu fisika di dalamnya. Prinsip kerja kapal otok-otok ini memakai hukum Newton, tepatnya Hukum Newton III. Intinya begini: "Jika suatu benda diberi gaya (aksi), maka benda tersebut akan memberikan gaya (reaksi) yang sama besar kepada si pemberi gaya, dengan besar yang sama, tapi arahnya berlawanan

Kapal otok – otok dibuat untuk bermain anak anak pada tahun 90an ,kapal ini merupakan kapal yang sangat fenomenal. Pada tahun 90an ini merupakan permainan yang sangat menarik karena kapal ini memakai bahan dasar seng. Cara bermainnya pun sangat unik ,dimana harus mempunyai pembakaran agar kapal ini bisa berjalan.

Sekarang pun kapal ini masih menjadi primadona mainan tradisional walau tidak sebanyak dulu penggemarnya. Kapal ini bisa membuat seseorang dewasa bernostalgia jika melihat kapal ini. Karena hampir semua anak mempunyai mainan ini pada tahun 90 saat- saat kepopuleran kapal ini .

Kapal mainan otok-otok ini menggunakan prinsip tekanan uap air yang telah di panaskan oleh api kecil yang di pasang di dalam mainan kapal otok otok, sehingga dengan perbedaan suhu akibat pemanasan di pipa kapal mengakibatkan keluar masuknya air melalui pipa kenalpot kapal otok otok sebagai pendorong jalannya mainan kapal ini. Dengan harga yang sangat murah dan mempunyai keunikan yang tidak di miliki mainan modern, menjadikan kapal otok otok ini menjadi primadona di era 90an. Bagi kalian yang ber umur 20-30 tahun mungkin telah merasakan sensasi memainkan kapal otok otok khas Indonesia ini pada masa kecil kalian.

Dengan berbagai keunikan dari kapal otok-otok ini membuat mainan kapal ini mengandung unsur budaya, sejarah, edukasi, dan estetika yang sangat tinggi. Tidak sekedar sebagai mainan anak-anak saja, tapi mainan kapal otok-otok ini juga sebagai salah satu mainan kebanggaan Indonesia, mainan ini mempunyai nilai filosofi yang tinggi, karena apapun yang terjadi, para pengrajin kapal otok otok tidak akan melupakan bagian bendera merah putih yang tetap berkibar di kapal, sebagai bagian yang wajib harus di pasang bagi para pengrajin, sebagai rasa nasionalis yang mereka tunjukan terhadap Negara Indonesia yang masih mereka jaga. Mainan jadul (jaman dahulu) tradisional yang berbahan baku seng ini adalah salah satu mainan unik di Indonesia yang cara kerjanya menggunakan prinsip tekanan uap sebagai pendorong kapal mainan.

Saat ini persaingan perusahaan jasa di bidang maianan kapal otok-otok sangat ketat bersamaan dengan banyaknya perusahaan sejenis yang berdiri. Disamping permintaan pasar dan teknologi modern, bentuk dan karakter desain dari karya setiap perusahaan tersebut sangat mempengaruhi dalam persaingan pasar. Design kapal otok-otok memiliki pengertian sangat luas, yang dapat diartikan membuat, merubah, menata, menghias, menambah, atau mengurangi sehingga bentuk interior dan exteriornya berubah menjadi lebih dengan maksud baik. Dilihat dari fungsinya mainan dipilah-pilah antara lain untuk dewasa, anak-anak atau semua umur (kalangan). Karena kapal otok-otok ini sangat banyak penggemarnya tidak hanya anak-anak saja yang menggemarinya, orang dewasa pun sangat juga ikut menggemari namun bukan untuk bermain melainkan untuk dikoleksi saat ini yang kita lihat di setiap desain kapal otok-otok sangatlah tidak berkembang, karena hanya 1 bentuk dan ukuran yang tidak jauh berbeda. Sejak kemunculannya sampai sekarang pun tidak jauh berbeda karena hanya sedikit bahkan tidak ada sama sekali perbedaannya. Oleh sebab itu penulis akan membuat kapal otok-otok yang sangat berbeda dari biasanya dari sisi bentuk, ukuran ataupun lainnya. Penulis akan mencoba membuat ukuran yang lebih besar untuk target orang dewasa agar tidak terlihat aneh saat orang dewasa memainkannya . Desain pun tak penulis lupakan karena kami akan mengganti desain dengan tujuan agar mempunyai bentuk bermacam-macam Suatu perusahaan membutuhkan *target-market* dan *target-audiens* dengan kelas dan kategori tertentu. Oleh sebab itu, perusahaan membutuhkan strategi promosi yang tepat sesuai dengan *target market* dan *target audiensnya*.

TUJUAN PENELITIAN

1. Ingin memberikan informasi kepada masyarakat Indonesia tentang perkembangan mainan anak.
2. Agar masyarakat khususnya generasi muda melirik kembali mainan tradisionalnya
3. Membangun *image* melalui perancangan. Desain kapal otok-otok yang komunikatif, efektif, dan efisien sehingga tertanam dibenak konsumen bahwa kapal otok otok merupakan permainan yang sangat unik, variatif, berciri-khas, dan representatif.
4. Membuat desain yang modern sehingga target *audiens* yang sudah tidak muda masih mau untuk memainkannya lagi.

METODE PENELITIAN

Dalam penulisan penulisan ini, penulis mengumpulkan data melalui beberapa metode ,diantaranya adalah :

1. Metode Historis, yaitu memperoleh data dengan cara membeli 1 produk kapal otok-otok untuk merekonstruksi produk secara sistematis dan obyektif dengan mengumpulkan, menilai, memverifikasi dan mensintesis bukti untuk menetapkan fakta dan mencapai konklusi yang dapat dipertahankan, seringkali dalam hubungan desain
2. Studi Kepustakaan , yaitu memperoleh data dengan membaca dan mempelajari buku buku yang berkaitan dengan mainan anak, entah itu mencari sifat dan karakter dari mainan tersebut .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep produk ini dibuat karena ingin meningkatkan lagi unsur unsur budaya yang terkandung dalam mainan ini dan juga meningkatkan kembali minat anak anak terhadap mainan mainan tradisional yang seharusnya mereka mainkan, sehingga banyak pengrajin yang kembali mencari nafkah dari membuat mainan mainan tradisional kembali, karena banyak pengrajin yang berpikir bahwa masa masa kejayaan kapal otok-otok telah habis .Oleh sebab itu penulis ingin menciptakan konsep produk kapal otok-otok dengan bentuk minimalis namun mempunyai nilai estetik

DESAIN DAN APLIKASI



Gambar 1. tampak samping



Gambar 2. Tampak Depan



Gambar 3. Tampak Atas



Gambar 4. Tampak perspektif



Gambar 5. Diorama

KESIMPULAN

Mainan tradisional bukan berarti mainan yang tidak bisa dikembangkan. Adapun keseruan saat bermain mainan tradisional seperti ini mempunyai kepuasan tersendiri terhadap pemainnya. Permainan ini sangat kental akan nostalgia masa kecil yang penuh warna, saat mereka bermain kapal ini dengan teman teman hanya terdapat tawa ceria. Oleh karena itu penulis berkeinginan mengangkat kembali masa masa kejayaan yang telah hilang dengan cara memperkenalkan kembali kepada generasi muda masa kini.

REFERENSI

- Young, Hugh D. Freedman, Roger A. 2002, Fisika universitas. Jilid 1 .Jakarta : Erlangga
- Palgunadi, Bram. 2008, Desain Produk 2, Analisis dan Konsep Desain. Bandung : Penerbit ITB.
- Krisna, Nico. 2014, Hits From The 80's & 90's. Jakarta : MediaKita.
- Frauenfelder, Mark. 2012, Make: Technology on your time Volume 28. San Fransisco. Makermedia, Inc.
- Gilham, Roger. 2011, British Toy Boat 1920 onwards. A Pictorial Tribute. England : Veloce Publishing Limited.
- Novia, Sri. 2010, Rumus kunci fisika SMA. Jogja : Jogja bangkit publisher
- Maruza. 2009, Kapal sabun yang cantik. Jakarta : Erlangga
- WHO/HSE/IHR/LYO. 2011 buku paduan untuk kapal . Francis : biotext Pty
- Darmawan Blog, Home, Prakarya. <https://darmawan.my.id/2015/12/07/agar-kapal-otok-otok-berlayar-lebih-lama/> diakses tanggal 14 Januari 2018



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul

DIDUKUNG OLEH



Universitas
Esa Unggul

DISPONSORI OLEH



BALI TOP CRAFT
0 813 3811222

Universitas
MEDIA PARTNER



Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

ISBN 978-602-505-115-9



9 786025 051159

Rp300.000,-