

JUDUL : RELEVANSI MATA KULIAH SEJARAH DESAIN INDUSTRI TERHADAP PROSES KREATIF DUNIA INDUSTRI PRODUK	
 Peneliti	 Ringkasan Eksekutif
<p>Ketua : Putri Anggraeni Widyastuti, S.Sn., M. Ds.</p> <p>Anggota : Huddiansyah, S.Sn., M.Ds</p>	<p>Penelitian ini membahas mengenai relevansi mata kuliah Desain Industri terhadap produk kreatif dunia industri produk. Untuk membentuk proses kreatif yang dalam digunakan pada perancangan produk untuk dunia industri produk, mahasiswa perlu mempelajari dan memahami materi pada sejarah desain industri. Hal ini dilakukan sebagai landasan dalam proses kreatif dalam perancangan industri produk.</p> <p>Kata Kunci : sejarah desain industri, proses kreatif, dunia industri produk</p> <div style="background-color: #A9C9E0; padding: 5px;">  HKI dan Publikasi </div> <p style="text-align: center;">on going</p>

 Latar Belakang	 Hasil dan Manfaat
<p>Diawali keprihatinan peneliti terhadap mata kuliah ini yang sering dilupakan oleh mahasiswa desain produk ketika menjelang pengerjaan tugas akhir. Ketidak pahaman ini masih kurang dipahami bahwa sebuah desain produk pun memiliki trend didalamnya sehingga diperlukan pembelajaran materi sejarah desain industri sebagai landasan dalam proses kreatifitas perancangan desain produk. Kekurangan dalam dunia pembelajaran pada mata kuliah mayor maupun minor tidak mengingatkan materi mata kuliah ini pun membuat para mahasiswa biasanya sering melupakan pada tingkat atau semester selanjutnya. Hal ini lah yang membuat tidak ada pengulangan ini dapat mengakibatkan mahasiswa pun menjadi lupa dan juga tidak memahami perbedaan sejarah desain industri yang didalamnya mengandung berbagai gaya desain. Gaya desain inilah yang sebenarnya masih memiliki keterkaitan dengan trend forecasting yang ada dalam dunia industri produk.</p>	<p>On Going</p>

 Metode	
<p>Penelitian tindakan partisipatori atau <i>participatory action reseach (PAR)</i> adalah metode penelitian terapan. Metode ini dapat diterapkan dalam penelitian desain produk. Kelahiran metode penelitian partisipatory bersubmer pada metode penelitian tindakan atau <i>Action Research (AR)</i>. Metode penelitian tindakan berkembang lebih dahulu daripada metode penelitian partisipatori. Metode penelitian tindakan lebih banyak digunakan dalam dunia pendidikan, sementara itu metode tindakan digunakan untuk pemberdayaan masyarakat.</p>	
 Skema LITABMAS on going	 Ucapan terimakasih

DAFTAR PUSTAKA

- André Grilo, *Why Semiotics Matters In Product Design*, <https://medium.com/@andregriolo/why-semiotics-matters-in-product-design-43ec49d11d04>, diakses tanggal 14 April 2020
- Baskaran, Laskmi. 2005. *Design of Times*. London: RotoVision.
- Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. 2019. *Modul Kekayaan Intelektual*. Jakarta: Kementerian Hukum dan HAM RI.
- Masri, Andry. 2010. *Strategi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Masri, Andry. 2018. *Buku Craft dan Desain di Indonesia, Sudut Pandang Akademik dan Pelaku*. Bandung: Aliansi Desain Produk Industri Indonesia.
- Mayana, R.F. 2011. *Perlindungan Desain Industri di Indonesia dan Ketentuan Internasional di Bidang Desain Industri*. Panitia Pelatihan Konsultan Hak Kekayaan Intelektual.
- Siebenbrodt, Michael, Lutz Schöbe. 2009. *Bauhaus 1919 – 1933 Weimar – Dessau – Berlin*. New York: Parkstone International.
- Sumartono. 2020. *Instabilitas Makna Desain Produk*. Jurnal Inosains, Vol 15, No. 1, Jakarta: Universitas Esa Unggul.
- Tabrani, Primadi, 1998. *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*. Bandung: Penerbit ITB.
- Tabrani, Primadi. 2015. *Pendidikan Seni, Hubungannya Dengan Ambang Sadar, Imajinasi Dan Kreativitas Serta Manfaatnya Untuk Proses Belajar Yang Bermutu*. Vol. 7. No. 1. Jurnal Komunikasi Visual dan Multimedia. Bandung: Institut Teknologi Bandung.



LPPM UNIVERSITAS ESA UNGGUL
(Profil Ringkasan LITABMAS)

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa U

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa U

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa U