

Periode : Semester Genap-Ganjil
Tahun : 2021
Skema Penelitian : Dasar
Tema RIP Penelitian : Pengembangan Seni dan Budaya/Industri Kreatif (*Arts and Culture/ Creative Industry*) dan Teknologi Informasi dan Komunikasi (*Information and Communication Technology*)

LAPORAN AKHIR PENELITIAN

PROGRAM PENELITIAN

**“PROSES KREASI OLAH MOTIF KARAKTERISIK PADA MATA KULIAH
DIGITAL DESAIN DALAM APLIKASI DESAIN PRODUK”
(Studi Kasus: Prodi Desain Produk Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Universitas Esa Unggul)**



Oleh:

**Putri Anggraeni Widyastuti (0317098603)
Ratih Pertiwi (0322118602)
Huddiansyah (0310047201)
Virginia Theresya Sembiring (20191001019)
Satrio Agung Laksono (20191001010)
Wayasirly Yola Pangestu (20181001002)
Daffa Farras Dienputra (20191003001)
Raysha Kantiliana (20191003002)**

**Fakultas Desain dan Industri Kreatif / Desain Produk
Universitas Esa Unggul
Tahun 2021**

**Halaman Pengesahan Laporan Akhir
Program Penelitian
Universitas Esa Unggul**

1. Judul Kegiatan Penelitian : “Proses Kreasi Olah Motif Karakteristik Pada Mata Kuliah Digital Desain Dalam Aplikasi Desain Produk” (Studi Kasus: Prodi Desain Produk Fakultas Desain Dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul)
2. Nama mitra sasaran : Prodi Desain Produk FDIK UEU
3. Ketua tim :
 - a) Nama : Putri Anggraeni Widyastuti
 - b) NIDN : 0317098603
 - c) Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - d) Fakultas / Prodi : Fakultas Desain dan Industri Kreatif/Desain Produk
 - e) Bidang Keahlian : Desain Produk
 - f) Telepon : 087876547308
 - g) Email : putri.anggraeni@esaunggul.ac.id
4. Jumlah Anggota Dosen : 2 orang
5. Jumlah Anggota Mahasiswa : 5 orang
6. Lokasi kegiatan mitra :
 - a) Alamat : Jl. Arjuna Utara No.9, RT.1/RW.2, Duri Kupa, Kec. Kb. Jeruk
 - b) Kabupaten/Kota : Kota Jakarta Barat
 - c) Provinsi : Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11510
7. Periode/waktu kegiatan : April - Desember
8. Luaran yang dihasilkan : Jurnal ISSN
9. Usulan / Realisasi Anggaran :
 - a) Dana Internal UEU : 13.500.000
 - b) Sumber dana lain (1) :
 - c) Sumber dana lain (2) :

Jakarta, 18 Agustus 2021

Menyetujui,
Dekan Fakultas


(Dr. Karna Mustakim)
NIDN. 0325127605

Pengusul,
Ketua Tim Pelaksana


(Putri Anggraeni Widyastuti)
NIDN. 0317098603

Mengetahui,
Ka. LPPM


Dr. Erry Yadhya Mulyani, S.Gz., M.Sc
NIK. 209100388

17/02/2022

**DAFTAR TIM PELAKSANA PENELITIAN
UNIVERSITAS ESA UNGGUL**

1. Ketua Pelaksana :
Nama : Putri Anggraeni Widyastuti, S.Sn., M.Ds
NIDN : 0317098603
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Fakultas/Prodi : Fakultas Desain dan Industri Kreatif / Desain Produk
Tugas :
 - Mengkoordinasi proses pengambilan, pengumpulan dan analisa data dalam penyusunan laporan penelitian
 - Mengkordinasi kegiatan penelitian antara ketua, anggota dan mahasiswa
 - Bertanggung jawab terhadap hasil pelaporan kegiatan penelitian mulai dari laporan harian, laporan kemajuan, laporan akhir dan penggunaan anggaran kegiatan penelitian

2. Anggota 1 :
Nama : Ratih Pertiwi, S.Ikom., M.Ds.
NIDN : 0322118602
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Fakultas/Prodi : Fakultas Desain dan Industri Kreatif / Desain Komunikasi Visual
Tugas :
 - Membantu ketua dalam pengambilan, pengumpulan dan analisa data dalam penyusunan laporan akhir penelitian dan hasil luaran
 - Membantu ketua mengkordinasi kegiatan penelitian
 - Mendampingi mahasiswa dalam kegiatan penelitian

3. Anggota 2 :
Nama : Huddiansyah, S.Sn., M.A., M.Ds
NIDN : 0310047201
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Fakultas/Prodi : Fakultas Desain dan Industri Kreatif / Desain Interior
Tugas :
 - Membantu ketua dalam pengambilan, pengumpulan dan analisa data dalam penyusunan laporan akhir penelitian dan hasil luaran
 - Membantu ketua mengkordinasi kegiatan penelitian
 - Mendampingi mahasiswa dalam kegiatan penelitian

4. Mahasiswa 1 :
Nama : Virginia Theresya Sembiring
NIM : 20191001019
Fakultas/Prodi : Fakultas Desain dan Industri Kreatif / Desain Produk
Tugas :
 - Membantu dosen melakukan kegiatan penelitian
 - Mendokumentasi kegiatan penelitian

5. Mahasiswa 2 :
Nama : Satrio Agung Laksono
NIM : 20191001010

- Fakultas/Prodi : Fakultas Desain dan Industri Kreatif / Desain Produk
Tugas : – Membantu dosen melakukan kegiatan penelitian
– Mendokumentasi kegiatan penelitian
6. Mahasiswa 3 :
Nama : Wayasirly Yola Pangestu
NIM : 20181001002
Fakultas/Prodi : Fakultas Desain dan Industri Kreatif / Produk
Tugas : – Membantu dosen melakukan kegiatan penelitian
– Mendokumentasi kegiatan penelitian
7. Mahasiswa 4 :
Nama : Daffa Farras Dienputra
NIM : 20191003001
Fakultas/Prodi : Fakultas Desain dan Industri Kreatif / Desain Interior
Tugas : – Membantu dosen melakukan kegiatan penelitian
– Mendokumentasi kegiatan penelitian
8. Mahasiswa 5 :
Nama : Raysha Kantiliana
NIM : 20191003002
Fakultas/Prodi : Fakultas Desain dan Industri Kreatif / Desain Interior
Tugas : – Membantu dosen melakukan kegiatan penelitian
– Mendokumentasi kegiatan penelitian

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan

Daftar Tim Pelaksana Penelitian Universitas Esa Unggul

Daftar Isi

Daftar Tabel (jika ada)

Daftar Gambar

Daftar Lampiran

Bab I Pendahuluan

1. Latar Belakang
2. Permasalahan
3. Tujuan
4. Manfaat
5. Hasil yang diharapkan (luaran)

Bab II Renstra dan Peta Jalan Penelitian Perguruan Tinggi

Bab III Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

1. Tinjauan Pustaka
2. Landasan Teori
3. Hipotesis

Bab IV Metode Penelitian

1. Bahan dan Alat Penelitian
2. Waktu dan Tempat
3. Prosedur Penelitian
4. Pengamatan/Pengumpulan Data
5. Analisis Data
6. Jadwal Penelitian

Bab V Hasil dan Pembahasan

1. Hasil
2. Pembahasan

Daftar Pustaka

DAFTAR TABEL (jika ada)

ggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Un

ggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Un

ggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Un

DAFTAR GAMBAR



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian
- Lampiran 2. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana Penelitian
- Lampiran 3. Surat Tugas pimpinan/Dekan Fakultas
- Lampiran 4. Biodata Anggota Tim Dosen
- Lampiran 5. Bukti Luaran
- Lampiran 6. Originalitas penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Sejak terjadinya revolusi industri di dunia sejak tahun yang dimulai pada abad ke-18 hingga abad ke-19. Revolusi industri ini mengakibatkan bermunculan banyaknya penemuan baru seperti kereta api lintas benua, listrik dan penemuan lain yang pada akhirnya mengubah tatanan masyarakat secara permanen. Perubahan tatanan masyarakat ini dapat terlihat dari sisi ekonomi agraris dan kerajinan tangan menjadi ekonomi yang didominasi oleh industri dan manufaktur mesin. Akibat kondisi ini menghasilkan volume dan ragam barang produksi pabrik yang lebih besar. Salah satu dampak dari revolusi industri pertama adalah peningkatan teknologi. Peningkatan teknologi ini terlihat dari adanya perkembangan temuan-temuan yang membantu manusia melakukan aktivitasnya menjadi lebih mudah, seperti tuntutan energi menyebabkan produksi listrik dan peralatan berbasis listrik. Telegraph menjadi cikal bakal telepon dan kemudian internet dan teknologi seluler.

Perkembangan temuan-temuan ini pun dapat dilihat mulai dari revolusi industri pertama, kedua, ketiga, hingga keempat. Bahkan penemuan-penemuan yang berkembang selama revolusi industri sekarang ini pun memiliki ciri dan karakteristik tertentu pada setiap perkembangan ragam barang produksi pabrik dan manufaktur. Sebagai contoh dengan adanya penemuan mesin uap ini oleh Thomas Newcomen pada tahun 1712 sebagai awal revolusi industri di bidang transportasi. Penemuan tersebut pun pada akhirnya menjadi inspirasi untuk menciptakan sebuah mobil model T karya Henry Ford yang diproduksi secara massal. Keberadaan mobil ini membuat orang mengubah cara berpergian dari satu tempat ke tempat yang lain pada masa revolusi industri yang ke dua. Perkembangan mobil pun perlahan menjadi lebih baik lagi, bahkan di era Streamline, perkembangan transportasi ini memiliki ciri teknologi aerodinamis yang identik dengan desain berbentuk seperti tear drop atau air mata agar dapat meningkatkan kecepatan transportasi dan mempersingkat waktu perjalanan bagi para penggunanya.

Seiring dengan makin berkembangnya revolusi industri dari satu hingga kedua, bahkan keempat ini pun tidak terlepas dengan keberadaan sekolah desain yang dikembangkan di era Bauhaus. Bisa dikatakan era atau gaya desain ini paling terkait

dengan moderisme yang diambil dari sekolah desain Jerman, Staatliche Bauhauss di Weimar. Sekolah yang didirikan di tahun 1919 di Weimer, Jerman oleh arsitek Walter Gropius. Dia menciptakan istilah Bauhaus - penggabungan kata *bauen* (untuk membangun) dan *haus* (rumah) - sebagai metafora untuk kepercayaannya. Didirikan dengan tujuan melatih seniman untuk produksi industri, sekolah ini dibentuk sebagai hasil penggabungan antara Akademi Seni Rupa (Sächsische Hochschule für Bildende Kunst) dan Sekolah Kunstgewerbeschule di Weimar. Keberadaan sekolah desain baru Bauhauss juga menandakan arah untuk fungsionalisme industri dengan program manifestasi Bauhauss adalah meningkatkan produk industri melalui upaya penggabungan seniman, industrialis, dan pengrajin.

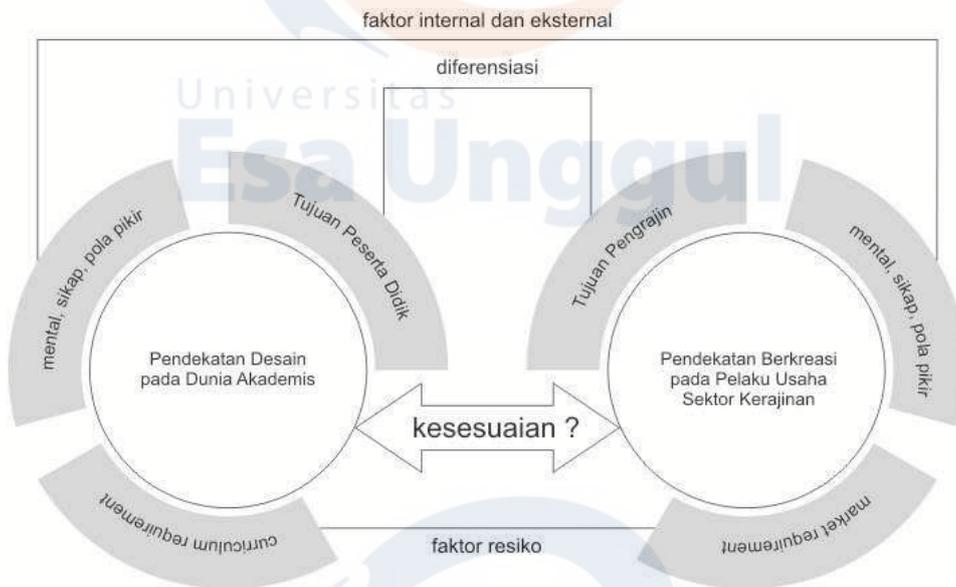
Peran desain pun tidak sampai selesainya era gaya desain Bauhauss saja, tapi tetap berkembang seiring dengan perkembangan teknologi yang juga pada akhirnya melahirkan revolusi industri ketiga. Revolusi industri ketiga merupakan revolusi digital yang dimulai sekitar 1950-an. Terjadi pergeseran teknologi desain pada sebuah produk mulai yang dilakukan secara analog ke teknologi digital, seperti televisi lama yang dulu menggunakan antena (teknologi analog) saat ini digantikan oleh tablet yang terhubung dengan internet sehingga bisa menonton film secara *streaming* (teknologi digital). Perkembangan teknologi desain ini justru cukup mendisrupsi industri terutama dalam hal komunikasi global dan energi. Era revolusi ketiga ini justru mulai sampai puncak jayanya di sekitar tahun 1980-an dan masih berlangsung sampai sekarang ini. Kemajuan ini terlihat dari keberadaan komputer pribadi, internet, dan teknologi informasi dan komunikasi (ICT).

Keberadaan komputer pribadi ini pun juga sudah mengalami banyak perkembangan yang didukung juga perkembangan software-software pendukung dalam mendesain. Dalam buku “Revolusi Industri 4.0; Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era Disrupsi 4.0” karya Astrid Savitri menjelaskan bahwa revolusi industri saat ini memasuki revolusi industri keempat yang identik dengan keberadaan Artificial Intelligence (AI), *internet of things*, komputer kuantum, *fifth-generation wireless* (5G), teknologi printer 3D, dan *self-driving vehicles* (Astrid Savitri, 2019: 40). Mungkin belum semua negara merasakan revolusi industri keempat ini, tapi perlahan masyarakat harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi seperti ini. Mungkin hal ini tidak ada kaitan secara langsung, tetapi dengan adanya era pandemik yang saat ini dirasakan hampir

setiap negara di dunia ini, memaksa seluruh peserta didik dari tingkatan PAUD sampai S3 pun harus melakukan pembelajaran jarak jauh atau dikenal dengan pembelajaran daring. Tujuannya sudah pasti agar memutus mata rantai persebaran virus Covid-19 dengan adanya pembelajaran tatap muka. Pembelajaran daring ini mewajibkan semua peserta didik memiliki komputer pribadi atau tidak handphone dengan teknologi *wireless* 3G hingga 4G. Itu artinya secara tidak langsung perkembangan desain pun semakin berkembang. Ditambah lagi sekarang ini untuk menghasilkan sebuah motif pada sebuah produk desain, seorang desainer tidak harus membuat motif secara manual, tapi bisa dicetak dengan menggunakan printer dan barulah dibentuk sesuai dengan desain.

Untuk itulah sebagai fakultas yang bergerak di bidang desain, Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul (FDIK UEU), khususnya prodi Desain Produk memiliki mata kuliah digital desain untuk mengajarkan peserta didik untuk memahami betapa pentingnya menguasai beberapa software desain yang berhubungan dengan digital secara dua dimensi sehingga dapat diaplikasikan pada mesin printer untuk menghasilkan motif. Pembelajaran mata kuliah ini pun menjadi dasar bagi peserta didik prodi Desain Produk untuk selanjutnya mempelajari 3D Modeling untuk memahami produk secara tiga dimensi menggunakan program 3D-CAD. Mata kuliah ini diadakan oleh prodi Desain Produk FDIK UEU ini sudah sesuai dan disusun sedemikian rupa dengan pendidikan desain di perguruan tinggi Indonesia yang memiliki prodi desain khususnya desain produk. Bahkan pendekatan “design by doing” yaitu pendekatan berkreasi yang digunakan di awal perkuliahan ini pun masih digunakan oleh tingkat selanjutnya. Perlu adanya juga kepekaan sebagai mahasiswa prodi desain produk memahami pendekatan lainnya seperti eksplorasi material. Pendekatan jenis ini dilakukan melalui pendekatan proses mengeksplorasi material, membangun kreasi dari subjek untuk menghasilkan “kebaruan” akibat kepekaan pada respon yang diberikan terhadap perlakuan yang dikenakan sesuai dengan karakteristik yang dimiliki objek tersebut (Andri Masri: 2018:73, dikutip juga dalam Putri Anggraeni Widyastuti, Huddiansyah, 2020:167-180). Perlu adanya kolaborasi antara pendekatan “design by doing” dan eksplorasi material dalam proses pembelajaran di mata kuliah Digital Desain ini, karena tidak hanya berkreasi seperti tingkat pertama juga, tapi mengingat mata kuliah ini menerapkan prinsip teknik printing atau cetak digital pada material tidak hanya kertas tapi juga material lain seperti kain dan lain-lain, maka diperlukan pemahaman

karakteristik material agar dapat mewujudkan desain sesuai dengan yang peserta didik inginkan.



Gambar 1. Bagan Perbandingan Pendekatan Berkreasi di Pendidikan dan Dunia Usaha
 Sumber: Andry Masri, 2018

Mata kuliah Digital Desain ini dalam kurikulum pun juga sudah disesuaikan dengan perkembangan industri desain produk di Indonesia. Bahkan pemerintah Indonesia telah melakukan penyesuaian ini melalui perancangan program *link and match* tahun 1989 melalui kurikulum yang dirancang untuk menjembatani kompetensi tenaga kerja dengan kebutuhan pasar kerja. Hal ini memperlihatkan kebutuhan yang sama dan menunjukkan adanya kesenjangan yang nyata antara dunia pendidikan dan dunia usaha. Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1980 disebutkan bahwa perguruan tinggi memiliki tugas pokok untuk menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran berdasarkan kebudayaan bangsa Indonesia dengan cara ilmiah yang meliputi pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku. Terhadap tugas pokok tersebut, maka diperlukan strategi pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk kurikulum dimana terdiri dari beragam mata kuliah yang diperlukan bagi peserta didik tersebut sesuai dengan bidangnya. (Andri Masri: 2018:73, dikutip juga dalam Putri Anggraeni Widyastuti, Huddiansyah, 2020:167-180)

Dari pendekatan berkreasi pada pendidikan desain dan dunia usaha (dalam hal ini industri desain produk) maka memperlihatkan adanya diferensiasi faktor yang

mempengaruhi peserta didik atau mahasiswa dalam menghasilkan karya, diantaranya perbedaan motivasi, tujuan berkarya hingga faktor resiko yang berbeda antara berkreasi di dunia usaha dibanding dengan dunia akademis. Untuk mengurangi perbedaan itu, maka mata kuliah Digital Desain ini diperlukan agar mahasiswa prodi Desain Produk memiliki bekal sebelum akhirnya mereka terjun ke dunia industri desain produk atau masyarakat. Untuk itulah dalam penelitian ini akan dikaji bagaimana proses kreasi olah motif karakteristik pada mata kuliah digital desain dalam mengaplikasikan desain produk melalui penelitian partisipatori dengan studi kasus mahasiswa desain produk FDIK UEU yang mengambil mata kuliah ini.

2. Permasalahan

Dari uraian dan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- 1) Apa hubungan proses kreasi terhadap olah motif karakteristik pada mata kuliah Digital Desain?
- 2) Bagaimana proses kreasi dalam proses pengaplikasian olah motif karakter pada desain produk dalam mata kuliah digital desain?

3. Tujuan Penelitian

Tujuan jangka panjang dari penelitian ini adalah memberikan masukan terhadap proses kreatif yang dapat digunakan pada mata kuliah sejenis terutama dalam pengaplikasian olah motif karakteristik terhadap produk desain yang nantinya akan dihasilkan oleh mahasiswa. Penelitian ini bertujuan juga mengembalikan pentingnya proses kreasi olah motif karakteristik yang selama ini mungkin tidak terlalu dipedulikan dalam proses perancangan desain produk sebagai salah satu penambah unsur estetika produk. Sehingga pada akhirnya penambahan nilai estetika ini pun akan menjadi bagian dalam strategi visual dalam perancangan desain produk yang tidak hanya berfokus pada fungsional saja.

4. Manfaat Penelitian

Bagi penulis, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah seluruh hasil analisa penelitian ini dapat memperluas dan memperdalam peran mata kuliah ini dalam

industri desain produk pada umumnya. Penelitian ini diharapkan juga bermanfaat bagi mahasiswa khususnya mahasiswa desain produk agar memahami betapa pentingnya proses kreasi dalam olah motif karakteristik pada mata kuliah digital desain agar dapat dijadikan sebuah teknik tambah atau pun bagian dalam proses perancangan desain produk. Hingga akhirnya mereka menyadari bahwa sebuah produk pun tidak hanya sekedar merancang sebuah sistem atau bermain di teknologi desain semata, tapi juga mempelajari olah motif sebagai penambah nilai estetika dalam proses perancangan desain produk sebagai bentuk strategi visual. Bagi pihak-pihak yang berkepentingan dengan penelitian ini agar dapat bermanfaat dan diterima sebagai bagian kontribusi keilmuan sehingga dapat menambah dan memperdalam wawasan terkait dengan penelitian sejenis.

5. Hasil Yang Diharapkan

Hasil luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah jurnal ber-ISSN baik itu jurnal tidak terakreditasi ataupun terakreditasi sinta minimal SINTA 5.

BAB II

RENSTRA DAN PETA JALAN PENELITIAN PERGURUAN TINGGI

Mengacu pada Rencana Induk Penelitian (RIP) dan Rencana Strategis Nasional (Renstra) Universitas Esa Unggul dalam kurun waktu 5 tahun ke depan (2017-2021) dengan memperhatikan Skema Strategis Nasional, maka dipilihlah tema Seni dan Budaya/Industri Kreatif (*Arts and Culture/ Creative Industry*) oleh peneliti. Selanjutnya peneliti melihat kesesuaian tema-tema sentral unggulan LPPM yang sesuai dengan judul penelitian yang diangkat oleh penulis adalah Budaya/Industri Kreatif (*Arts and Culture/ Creative Industry*) dan Teknologi Informasi dan Komunikasi (*Information and Communication Technology*). Tema yang dipilih ini sesuai dengan salah satu isu strategisnya yakni membahas mengenai masalah teknologi masa depan. Masalah yang dimaksud disini adalah lebih kepada bagaimana teknologi masa depan yang sudah ada ini pada mata kuliah Digital Desain menjadi sebuah kewajiban materi atau ilmu yang wajib dimiliki serta dipelajari oleh mahasiswa desain terutama prodi desain produk FDIK UEU. Oleh karena itu RIP/RENSTRA LPPM yang diacu oleh FDIK UEU sesuai dengan isu strategis tersebut diantaranya

- 1) Perwujudan SDM untuk penguasaan dan pengembangan teknologi masa depan.
- 2) Peningkatan kemampuan pengelolaan dan penggunaan teknologi untuk meningkatkan daya saingan industri kerajinan.

Maka dari itu, agar penelitian ini berjalan dengan lancar maka akan melalui beberapa tahapan yang meliputi pengumuman, pengusulan, penyeleksian/penunjukan, penetapan, pelaksanaan, pengawasan, pelaporan, dan penilaian keluaran. Berikut adalah penjelasan tahapan tersebut:

1. Tahap pengumuman

Siklus pengelolaan penelitian diawali dengan LPPM mengumumkan penerimaan usulan penelitian secara daring sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Pengumuman penerimaan usulan dilampiri dengan buku panduan penelitian beserta buku panduan teknis pengusulan.

2. Tahap Pengusulan

Setiap dosen melakukan pengusulan proposal penelitian yang telah mendapatkan persetujuan dari Kapusdi fakultas ke kantor LPPM. Proposal penelitian yang

diajukan kepada LPPM harus lengkap dengan dokumen lain yang telah ditentukan oleh LPPM Universitas Esa Unggul

3. Tahap penyeleksian

Seleksi usulan dilakukan oleh tim penilai dan/atau reviewer yang telah ditunjuk oleh LPPM Universitas Esa Unggul. Reviewer tersebut akan melakukan penilaian terhadap semua proposal yang masuk melalui LPPM dengan kriteria yang telah ditentukan.

4. Tahap penetapan

Penetapan usulan proposal yang layak untuk didanai adalah proposal yang memenuhi kriteria dari LPPM.

5. Tahap pelaksanaan

Setelah penetapan proposal yang akan didanai oleh Universitas, setiap dosen dapat melakukan penelitian sesuai dengan waktu yang telah direncanakan

6. Tahap pengawasan

Sasaran pengawasan dalam hal ini yaitu peneliti dari setiap program studi yang disetujui oleh universitas untuk berikan pendanaan. Monitoring dan evaluasi dilakukan oleh reviewer dan tim LPPM untuk setiap judul penelitian

7. Tahap pelaporan

Peneliti berkewajiban memberikan laporan kemajuan, laporan akhir tahun, dan laporan akhir penelitian mengikuti ketentuan sebagai berikut.

- Ketua Tim Peneliti wajib melaporkan kemajuan output riset, dan catatan harian aktivitas riset sesuai tenggat waktu yang ditentukan
- Ketua Tim Peneliti wajib membuat Laporan Akhir Tahun Penelitian dan mengumpulkan kepada LPPM
- Halaman pengesahan laporan wajib diketahui (paraf) Kepala Pusat Studi di sebelah tanda tangan Dekan dan Kepala Pusat Abdimas disebelah tanda tangan Kepala LPPM.
- Hasil luaran penelitian harus terdokumentasi di Sister, Simueu, Simlitabmas, Repository, Google Scholar, Sinta

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

1. Tinjauan Pustaka

Sebuah artikel ilmiah yang berjudul “Adaptasi Gambar Hias Sebagai Gambar Latar Pada Aplikasi Desain” karya Deden Maulana Anggakarti dan M. Firdaus Benyamin pada Jurnal Visual Ideas merupakan penelitian yang membahas mengenai adaptasi dari sumber data berupa gambar etnik. Artikel ilmiah ini menceritakan proses penerapan adaptasi gambar etnik yang dijadikan sebagai gambar latar pada aplikasi desain, baik itu pada kemasan, botol minum hingga transportasi. Tujuan adaptasi gambar hias etnik sebagai gambar latar pada aplikasi desain digunakan sebagai medium promosi yang mengarah pada perdagangan global. Sudah tentu artikel ilmiah ini berbeda dengan proposal penelitian karena artikel ini dalam proses kreasi yang hanya sebatas penerapan adaptasi gambar hias sebagai gambar latar tanpa adanya proses kreatif lebih jauh seperti olah motif. Sementara dalam proposal penelitian ini akan membahas proses kreasi dalam olah motif karakteristik hingga sampai tahap aplikasi pada desain produk, dengan studi kasus mata kuliah Digital Desain yang dipelajari oleh mahasiswa Prodi Desain Produk Fakultas Desain Dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul. Jadi yang membedakannya adalah proses pengolahan motif atau gambar visual yang memiliki karakteristik melalui proses kreasi sehingga menghasilkan motif yang berbeda.

Selanjutnya adanya artikel ilmiah berjudul “Psikologi Kognitif Dalam Proses Kreatif” karya Maria Elena Puspasari. Pada artikel ini memiliki penjelasan mengenai hubungan psikologi kognitif dalam proses kreatif. Proses kreatif yang dimaksud dalam artikel ini adalah proses pemecahan suatu masalah (*problem solve*) dengan menganalisis data dan teori yang disesuaikan dengan *audience* untuk mendapatkan final desain yang dapat diuji. Psikologi kognitif membantu pemecahan masalah dan pemahaman *target market* untuk mendapatkan sebuah formula untuk penyampaian informasi kepada *target market*. Menurutnya proses kreatif dapat dicapai jika *audience* memahami dan mengalami perubahan perilaku, tergantung dari tujuan perancangan desain itu sendiri. Dengan merasakan sensasi persepsi, atensi dan emosional dapat membantu menganalisis pesan dalam desain sehingga dapat diterima oleh *audience*. Berbeda dengan proposal penelitian ini adalah tidak membahas mengenai menggunakan pendekatan psikologi kognitif karena

dalam pengumpulan data pada proposal ini melibatkan penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan pendekatan wawancara melalui sebar kuesioner kepada mahasiswa prodi desain produk FDIK UEU yang mengambil mata kuliah Digital Desain. Melalui metode penelitian tindakan partisipatori dengan pendekatan eksperimen maka akan didapat sebuah data yang akhirnya dapat digunakan dalam menganalisa proses kreasi dalam olah motif visual karakteristik dalam pengaplikasian desain produk sebagai strategi visual produk tersebut.

Artikel ilmiah berjudul “Peran Teknologi Digital dan Visual (Batik) Fraktal Dalam Perkembangan Batik Nusantara dan Industri Kreatif” karya Andri Nur Cahyo, Nanang Rizali dan Nooryan Bahari pada Jurnal Brikolase ini menjelaskan pengolahan visual fraktal melalui software jBatik agar dapat menghasilkan beragam motif cepat dan mudah, mulai dari desain motif yang sederhana hingga motif yang rumit dengan kompleksitas yang terus menerus meningkatkan sebuah aturan rekursif. Peran software jBatik dalam mengolah motif batik ini ternyata memecahkan permasalahan dalam keterbatasan desain motif batik konvensional. Motif yang dihasilkan pun dari olah visual digital dengan jBatik mampu menghasilkan motif baru dan kekinian namun tidak terlepas dari konsep batik tradisional (Andri Nur Cahyo, Nanang Rizali, dan Nooryan Bahari, 2016:57-65). Yang menjadi pembeda dengan proposal ini adalah software jBatik dalam proses olah motif visual digital dari motif batik konvensional yang identik dengan konsep batik tradisional menjadi motif batik fraktal yang baru. Hal ini menunjukkan peran teknologi digital dalam perkembangan batik nusantara dan industri kreatif. Sedangkan untuk proposal penelitian ini, software yang akan digunakan dalam proses olah motif karakteristik dalam mata kuliah Digital Desain adalah kombinasi software Adobe Photoshop, Adobe Illustrator dan Corel Draw. Ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan software-software yang digunakan oleh industri desain produk pada umumnya. Pembeda lainnya adalah pada proposal penelitian ini menggunakan motif karakteristik dimana mahasiswa desain produk FDIK UEU mencari motif atau gambar yang sesuai dengan karakteristik pada saat perkuliahan untuk dijadikan landasan dalam proses olah motif. Jadi tidak hanya dari batik saja, tapi juga dari gambar atau motif lain sehingga dapat menghasilkan olah motif yang berbeda, tetapi tanpa menghilangkan karakteristiknya.

2. Tinjauan Teori

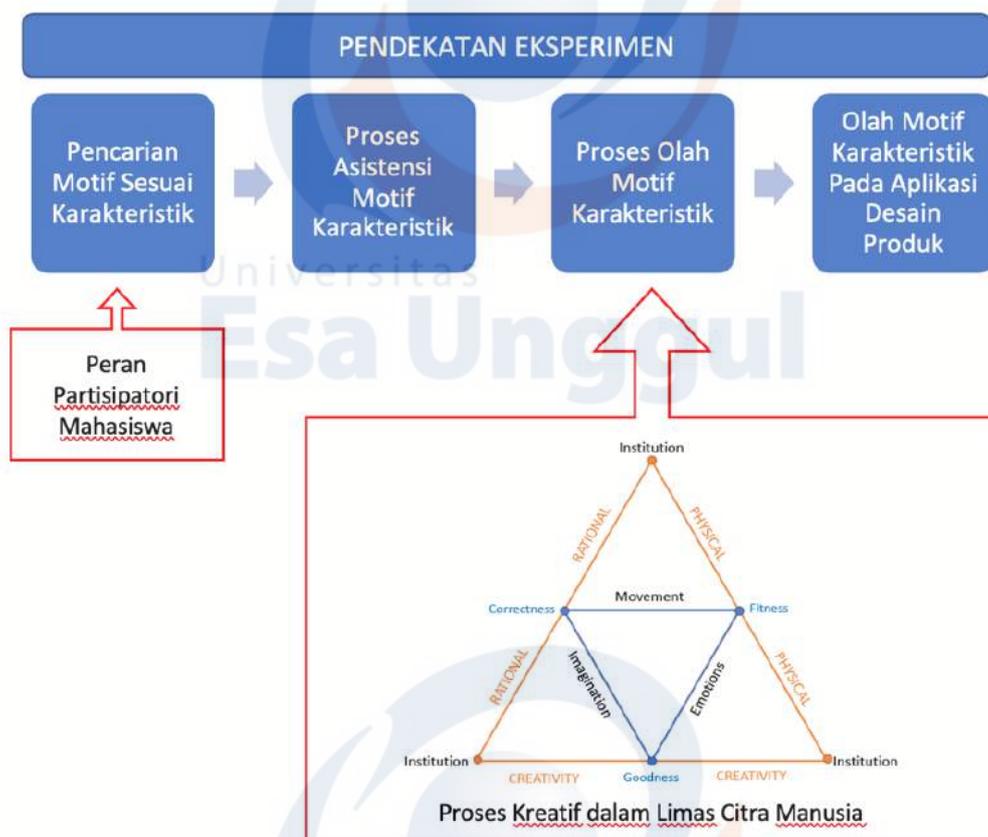
Paradigma proses kreasi Primadi Tabrani menjadi payungan penelitian ini, dimana sudut pandang proses kreasi dilihat melalui proses Limas Citra Manusia (Limas). Dalam jurnalnya berjudul “Pendidikan Seni, Hubungannya Dengan Ambang Sadar Imajinasi, Dan Kreativitas Serta Manfaat Untuk Proses Belajar Yang Bermutu” menjelaskan bahwa “Proses Belajar = Proses Kreasi”. Temuan ini didapat oleh beliau bahwa Limas Citra Manusia yang disingkat Limas, yang antara lain memadukan Citra Rasional dan Citra Kreatif manusia Barat ini dapat digunakan secara praktis untuk dunia pendidikan nasional. Dalam Limas ini kemampuan rasion dan kemampuan kreatif merupakan anggota yang ‘setara’. (Primadi Tabrani, 2018: 1-18). Bahkan Primadi Tabran melalui diklat atau *hangout* perkuliahan berjudul Proses Kreasi, Apresiasi dan Belajar pun menjelaskan bahwa dalam diri manusia memang terdapat proses yang sifatnya sadar, ambang sadar dan tidak sadar. Perkembangan rasio/nalar merupakan gabungan antara gerak dan imajinasi, perkembangan kreatif merupakan gabungan antara imajinasi dan perasaan. Unsur fisik, kreatif dan rasio tersebut selalu bekerja bersamaan dalam diri manusia hanya kadarnya saja berbeda-beda tergantung pada usia sejak bayi hingga dewasa. Tidak ada manusia yang hanya fisiknya saja berkembang 100%, rasio atau kreatifnya 100%, akan tetapi ketiganya bersinergi menjadikan manusia sebagai manusia (Primadi Tabrani, 1974-2000).



Gambar 2. Limas Citra Manusia (Limas)

Sumber: Primadi Tabrani, 2015

Jadi dengan kata lain, dalam proses penganalisaan karya-karya mahasiswa prodi Desain Produk FDIK UEU yang mengambil mata kuliah Digital Desain tentang olah motif karakteristik ini akan menggunakan analisa proses kreatif berdasarkan Limas Citra Manusia. Pada titik tertinggi dalam Limas ini, institusi terbentuk dari nilai rasional, fisik dan kreatifitas. Itu artinya intitusi dalam proses pembelajaran terbentuk dari ketiga hal tersebut yang harus seimbang. Ketiga ini pun terbentuk dari masing-masing bagian seperti *correctness* menghasilkan nilai rasional, *fitness* menghasilkan fisik, dan *goodness* menghasilkan kreatifitas. Ketiga titik *correctness*, *fitness*, dan *goodness* menghasilkan garis nilai seperti yang dijelaskan yakni nilai rasio, fisik, dan kreatifitas. Tak lupa juga jika ketiga titik yang tadi ini pun saling berhubungan satu dengan yang lain sehingga menghasilkan: 1) *movement* yang terbentuk dari titik *correctness* dan *fitness*, 2) *emotion* yang terbentuk dari titik *fitness* dan *goodness*, dan 3) *imagination* yang terbentuk dari titik *goodness* dan *correctness*.



Gambar 3. Diagram Proses Kreatifitas Dalam Limas Citra Manusia Melalui Pendekatan Partisipatori dan Eksperimen

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti dan tim peneliti, 2021

Jadi dengan kata lain proses imajinasi ini terbentuk dari titik *correctness* dan *goodness* yang juga didukung dengan adanya *movement* dan *emotion* sehingga menghasilkan titik rasio, fisik, dan kreatifitas. Oleh karena itulah maka akan disusun kerangka berpikir dalam menelaah proses kreatif mahasiswa prodi desain produk FDIK UEU dalam menghasilkan karya olah motif karakteristik dalam mata kuliah Digital Desain yang juga melibatkan proses tahapan eksperimen.

Lalu apa yang dimaksud dengan karakteristik disini? Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, kata karakteristik memiliki arti mempunyai sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu. Setiap produk desain entah itu dua dimensi atau tiga dimensi umumnya memiliki karakteristik didalamnya. Karakteristik ini bisa menjadi nilai tambah atau Unique Selling Point (USP) dari sebuah produk tersebut, yang diperuntukkan bagi target market sesuai dengan produk tersebut. Oleh karena itu penting sebagai seorang desainer dan mahasiswa desain memahami karakteristik sebuah desain pada era tertentu sebagai landasan dalam proses perancangan dan juga sebagai bagian dalam estetika atau pun strategi visual sebuah produk rancangan.

Sementara pengertian motif adalah pangkal terjadinya suatu ragam hias. Terdapat motif pokok yang berfungsi menjadi pusat perhatian, dan motif pendukung atau latar belakang, serta isian-isian seperti titik-titik dan goresan. Motif-motif dalam ragam hias itu antara lain: motif flora, motif fauna, motif alam, motif manusia, motif geometris, dan lain sebagainya (Rahmanu Widayat, 2017: 6). Pada motif-motif dalam ragam hias tersebut pun memiliki karakteristik masing-masing, sebagai contoh motif alam memiliki karakteristik tenang, sejuk, natural, dan lain sebagainya. Dalam motif yang sama pun juga memiliki karakteristik yang berbeda, sebagai contoh motif alam musim semi dan motif alam musim dingin. Jika motif alam musim semi memiliki karakteristik hangat, cerita, dan tenang, sedangkan motif alam musim dingin memberikan karakter dingin. Dan keduanya jika digabungkan pun bisa menjadi karakteristik yang berbeda juga tapi tanpa menghilangkan karakteristik asli visual tersebut. Itulah yang disebut olah motif karakteristik.

3. Hipotesis

Berdasarkan tujuan peneliti untuk mengungkap proses kreatifitas dalam olah motif karakteristik terhadap karya mahasiswa prodi Desain Produk FDIK UEU, maka

dugaan sementara yang didapat adanya dugaan sementara yakni dalam menghasilkan pengkayaan motif baru dalam olah motif karakteristik pada karya-karya tersebut untuk nantinya diaplikasikan kepada desain produk terdapat peran proses kreasi/kreatif mahasiswa. Peran proses kreatif atau kreasi mahasiswa ini nantinya akan dianalisa melalui Limas Citra Manusia. Disini nantinya akan terbentuk melalui nilai-nilai pada Limas Citra ini akan menghasilkan sebuah instuisi dalam proses terbentuknya proses olah motif karakteristik sehingga menghasilkan karya yang dapat diaplikasikan pada desain produk. Dari sini pun akan ketahuan apakah metode pembelajaran melalui pendekatan eksperimen dan tindakan partisipatori mahasiswa ini akan menghasilkan luaran yang diinginkan yakni mahasiswa dapat mengaplikasikan hasil karya pengolahan motif karakteristik pada produk-produk desain yang telah ditentukan.

BAB IV

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian berisi uraian tentang bahan, alat, dan metode penelitian lapangan. Metode Penelitian harus diuraikan secara jelas sehingga dapat digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian.

1. Bahan dan Alat Penelitian

Agar penelitian ini dapat terlaksana dengan baik, terutama di era pandemik seperti saat ini, maka diperlukan beberapa bahan dan alat-alat pendukung penelitian. Penggunaan bahan dan alat penelitian pun juga dikondisikan dengan keadaan pandemik dengan dua hal, diantaranya secara daring dan juga tatap muka dengan menerapkan protokol kesehatan. Oleh karena itu untuk itu bahan yang akan diperlukan dalam penelitian adalah karya-karya tugas harian mahasiswa prodi Desain Produk FDIK UEU yang mengambil mata kuliah Digital Desain ini agar dapat dikelola dengan baik dan dianalisa proses kreasinya dalam mengolah motif karakteristik. Alat yang diperlukan dalam hal ini seperti komputer atau laptop standar yang mendukung segala kegiatan desain dan penelitian agar proses pengumpulan dan analisa data pun dapat berjalan dengan baik

2. Waktu dan Tempat

Penelitian ini memerlukan waktu sekitar bulan April hingga Desember 2021 dengan lokasi di Prodi Desain Produk Fakultas Desain dan Industri Universitas Esa Unggul. Waktu penelitian lebih lama karena untuk membandingkan tugas-tugas mata kuliah Digital Desain berbeda angkatan, mengingat mata kuliah Digital Desain ini hanya bisa diambil saat semester ganjil. Selain itu, dapat dilihat pula adanya persamaan atau perbedaan dalam proses kreasi olah motif karakteristik ini antar angkatan sehingga dapat menentukan strategi yang baik dan bagus nantinya dalam proses pembelajaran.

3. Prosedur Penelitian

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa penelitian ini menggunakan penelitian tindakan partisipatori atau *participatory action reseach (PAR)*. Penelitian PAR adalah metode penelitian terapan. Metode ini dapat diterapkan dalam penelitian desain

produk. Kelahiran metode penelitian partisipatory bersumber pada metode penelitian tindakan atau *Action Research* (AR). 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. Penelitian tindakan dipelopori oleh Kurt Lewi, orang yang dianggap berjasa dalam membentuk disiplin psikologi sosial. Ia mengembangkan penelitian tindakan dengan alasan penelitian dasar hanya menghasilkan pengetahuan analitis dan berorientasi pemahaman. Ia menganjurkan penelitian yang menghasilkan pengetahuan, yaitu pengetahuan yang bisa digunakan sebagai dasar untuk melakukan tindakan (Lawson et al., 2015, dan juga dikutip oleh Sumartono, 2019). Dalam penelitian desain produk, penelitian tindakan partisipatori lebih populer dibandingkan dengan penelitian tindakan. Oleh karena itu penelitian tindakan partisipatori ini juga didukung dengan kegiatan penelitian yang menggunakan metode eksperimen. Pendekatan jenis ini dilakukan dalam penelitian yang bersifat eksploratif terhadap objek penelitian.

Semua bentuk partisipasi diatas bisa dimanfaatkan dalam penelitian tindakan partisipatori dalam desain produk. Disamping itu juga peneliti dan rekannya yang juga sebagai pengajar di perguruan tinggi pernah sama-sama mengajar mata kuliah yang sama dengan periode yang berbeda sehingga memahami bagaimana pentingnya mata kuliah Digital Desain ini agar bisa diterapkan dalam menambah wawasan pengetahuan bagi peserta didik di bidang desain produk.

4. Pengamatan/Pengumpulan Data

Pengamatan atau pengumpulan data diperlukan dalam penelitian ini agar dapat dijadikan sebuah referensi dan juga landasan data proses pengkajian atau pun proses perancangan. Acep Iwan Saidi dalam bukunya “Homo Artem - Seni Baca-Tulis Untuk Penelitian Seni Dan Desain” mengatakan bahwa data merupakan realitas faktual yang telah dipindahkan ke dalam bahasa, termasuk di dalamnya angka-angka. Ketika peneliti melakukan kajian terhadap objek desain maka peneliti menganalisis berdasarkan *image* objek desain tersebut. Di dalam kerja penelitian, *image-image* disebut sebagai data. Umumnya mengenai uraian data terletak pada bab setelah bab yang berisi pembahasan mengenai teori. Pada karya disertasi, uraiannya sering diawali dengan penjelasan “latar konteks” dimana data=data tersebut berada. Jika objek yang dikaji merupakan karya

seniman atau desain tertentu misalnya, uraian mengenai posisi seniman atau desain itu dalam konstelasi dunia kesenimanan dan kedesainan menjadi penting. Uraian ini sekaligus mempertegas argumen yang telah dikemukakan pada bab pertama (latar belakang) tentang mengapa karya seniman atau desainer tersebut menjadi objek penelitian. Data penelitian tentu harus dideskripsikan secara detail, sejak awal data tersebut didapat sampai pada data terpilih yang akan dianalisis. Pada penelitian kualitatif, yang diperlukan adalah argumentasi yang rasional dan dapat dipertanggungjawabkan secara kualitatif. Rujukan sumber sebagai basis argumen menjadi penting disini (Acep Iwan Saidi, 2020: 189 – 191).

Pada penelitian ini mengambil dua cara kombinasi jenis penelitian dalam pengumpulan data, yakni dari wawancara untuk penelitian kualitatif, dan penyebaran kuesioner untuk penelitian kuantitatif. Kenapa dua hal ini harus dikombinasikan, pertama penelitian kualitatif biasanya dilakukan untuk penelitian desain dan seni sesuai dengan judul ini, namun demikian hal ini tidak bisa dilakukan secara tatap muka mengingat suasana pandemik saat ini. Oleh karena itu perlu adanya penyebaran kuesioner dalam bentuk wawancara kepada para mahasiswa prodi desain produk khususnya di Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul yang mengambil mata kuliah Digital Desain.

5. Analisis Data

Analisa data penelitian ini dilakukan dengan menelaah karya-karya olah motif karakteristik pada mata kuliah Digital Desain milik mahasiswa prodi Desain Produk FDIK UEU. Penelaahan karya ini juga dikombinasi dengan pengumpulan data secara kuesioner untuk menghindari kontak fisik selama pandemik menggunakan Google Form kepada mahasiswa desain produk FDIK UEU yang telah mengambil mata kuliah ini. Dari data wawancara melalui sebar kuesioner secara online yang ada akan dikaji proses kreasi dari karya-karya mahasiswa tersebut. Menurut Acep Iwan Saidi, dalam menganalisa sebuah objek tentu saja uraian atau analisisnya harus maksimal, karena pengkajian seni dan desain merupakan pengkajian berbasis pada objek gambar (*image*). Dalam menganalisa data, gambar harus selalu direspons. Bahkan jika diperlukan bagian-bagian tertentu dari gambar dipotong, diperbesar, dan digambar ulang dalam bentuk sketsa. Makin banyak gambar direspons nyaris bisa dipastikan penelaah akan semakin detail.

Bagan-bagan konseptual bisa dibuat sebagai rumusan dari uraian tertentu (Acep Iwan Saidi, 2020: 192- 193).

6. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian ini dilakukan dari bulan April hingga Desember 2021 dengan lokasi di Prodi Desain Produk Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Untuk mendapatkan hasil yang baik dalam penelitian ini maka seperti yang dijelaskan sebelumnya dilakukan penyebaran kuesioner sebagai bentuk pendekatan metode *participatory action reseach* terhadap mahasiswa prodi Desain Produk Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul. Mereka yang terlibat dalam pendekatan ini adalah mahasiswa prodi desain produk FDIK UEU yang mengambil mata kuliah digital desain atau sejenisnya. Mengingat juga penulis selaku dosen mata kuliah Digital Desain ini juga mengajar mata kuliah Komputer Desain yang merupakan kurikulum 2017. Sementara di kurikulum 2019 mata kuliah Komputer Desain ini berganti nama menjadi mata kuliah Digital Desain. Padahal secara teknik yang diajarkan sama untuk dua mata kuliah tersebut yakni bagaimana menerapkan proses kreasi atau kreatif olah motif karakteristik dalam aplikasi desain produk.

Dengan mata kuliah sejenis tersebut diatas, maka selanjutnya adalah dilakukan penyebaran kuesioner terhadap mahasiswa prodi Desain Produk FDIK UEU yang mengambil mata kuliah sejenis. Mahasiswa tersebut adalah mahasiswa prodi Desain Produk angkatan 2018 yang mengambil mata kuliah Komputer Desain dan mahasiswa prodi Desain Produk angkatan 2019 yang mengambil mata kuliah Digital Desain. Pertanyaan yang akan ditanyakan adalah berkisar mengenai proses kreasi yang terdapat pada Limas Citra Manusia sebagai salah satu proses eksperimen dalam mata kuliah sejenis dalam pengaplikasian desain produk ini. Mengingat dua angkatan ini mendapatkan proses kreasi olah motif karakteristik dalam penerapannya dilakukan dengan dua tipe kelas yang berbeda, yakni mahasiswa prodi desain produk angkatan 2018 mengalami kelas tatap muka, sedangkan mahasiswa prodi desain produk angkatan mengalami kelas online. Ditambah pula penelitian ini juga dilakukan selama masa pandemik, maka penyebaran kuesioner kepada dua angkatan ini berfokus penyebaran yang dilakukan dengan Google Forms.

Hasil dari penyebaran kuesioner menggunakan Google Forms kepada dua angkatan mahasiswa prodi desain produk ini, didapatkan ada 20 mahasiswa yang berpartisipasi. Dari 20 mahasiswa tersebut terdiri dari 12 mahasiswa prodi desain produk FDIK UEU

angkatan 2018 dan 8 mahasiswa prodi desain produk FDIK UEU angkatan 2019. Menilik proses kreasi dalam Limas Citra Manusia yang fokus ditanyakan dalam Google Form kepada mahasiswa prodi Desain Produk FDIK UEU angkatan 2018 dan 2018, maka setiap pertanyaan ini disertakan gambar Limas Citra Manusia. Disini mahasiswa akan ditanya seberapa pahamkan terhadap proses kreasi dalam Limas Citra Manusia dalam pengaplikasian olah motif karakteristik terhadap desain produk yang ada yakni transportasi, furniture, dan fashion. Hasil dari kuesioner yang disebar dapat ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kuesioner dari Google Form

No	Pertanyaan	Jawaban		
		Ya	Ragu-ragu	Tidak
1	Gambar Limas Citra Manusia ini akan ada selama pertanyaan ini. Perhatikan gambar tersebut. Pertanyaan selanjutnya: "Apakah anda melibatkan titik ketepatan dan titik kebugaran Anda untuk menghasilkan garis pergerakan dalam proses pengerjaan olah motif dengan melibatkan dua karakteristik visual yang berbeda dan terpilih dari dari 37 karakteristik visual yang Anda tentukan?"	55 %	30%	15%
2	Gambar Limas Citra Manusia ini akan ada selama pertanyaan ini. Perhatikan gambar tersebut. Pertanyaan selanjutnya: "Apakah anda melibatkan titik kebugaran dan titik kebaikan Anda untuk menghasilkan garis emosi dalam proses pengerjaan olah motif dengan melibatkan dua karakteristik visual yang berbeda dan terpilih dari dari 37 karakteristik visual yang Anda tentukan?"	35%	40%	25%
3	Gambar Limas Citra Manusia ini akan ada selama pertanyaan ini. Perhatikan gambar tersebut. Pertanyaan selanjutnya: "Apakah anda melibatkan titik kebaikan dan titik ketepatan Anda untuk menghasilkan garis imajinasi dalam proses pengerjaan olah motif dengan melibatkan dua karakteristik visual yang berbeda dan terpilih dari dari 37 karakteristik visual yang Anda tentukan?"	40 %	40%	20%
4	Gambar Limas Citra Manusia ini akan ada selama pertanyaan ini. Perhatikan gambar tersebut. Pe!anyaan selanjutnya: "Apakah anda melibatkan garis emosi, imajinasi dan pergerakan dalam menghasilkan garis rasional, imajinasi dan kreativitas sebagai bagian dalam intuisi anda pada proses pengerjaan olah motif dengan melibatkan dua karakteristik visual yang berbeda dan terpilih dari dari 37 karakteristik visual yang Anda tentukan?"	50%	35%	15%
5	Gambar Limas Citra Manusia ini akan ada selama pertanyaan ini. Perhatikan gambar tersebut. Pertanyaan selanjutnya: "Apakah Anda melibatkan titik intuisi Anda yang terbentuk dari titik dasar (pergerakan, kebugaran dan kebaikan) dan garis rusuk (pergerakan, emosi, imajinasi, rasional, fisik dan kreativitas) dalam proses olah motif dua karakteristik visual dari 37 karakteristik visual, dan menerapkannya pada desain produk?"	60%	15%	25%
6	Dari pertanyaan diatas, apakah anda memahami Limas Citra Manusia ini sebagai proses kreasi dalam olah motif	35%	50%	15%

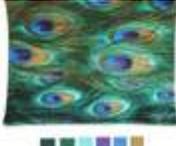
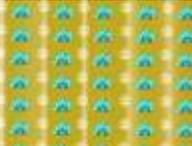
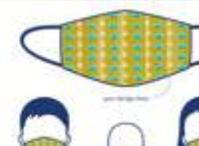
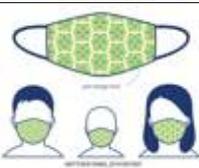
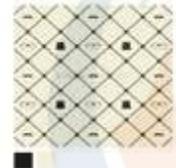
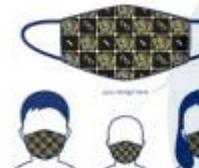
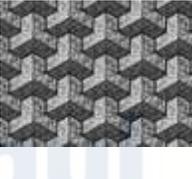
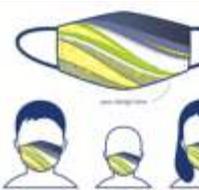
	karakteristik pada mata kuliah Digital Desain dalam aplikasi desain produk?			
--	---	--	--	--

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti dan tim , 2021

Dalam penyebaran kuesioner kepada mahasiswa prodi Desain Produk FDIK UEU dua angkatan ini juga ditanyakan 37 karakteristik yang pernah diajarkan selama perkuliahan mata kuliah sejenis ini oleh penulis. Dari 37 karakteristik yang terdiri dari ceria, kekanak-kanakan, eksotis, elegan, maskulin, kasar, teratur/tertata, tradisional, sporty, *romance*, mistis, panas, misteri, alam/natural, bumi, spiritual, sejuk, tegas, rapi, ringan, hangat, kuat, dingin, manis, statis, lembut, sensual, feminim, dinamis, sedih atau muram, *girly*, *boyish*, kering/tandus, klasik, berat, liar, dan fantasi. Ke-37 karakteristik menjadi acuan bagi mahasiswa untuk melakukan asistensi visualisasi sebanyak tiga buah per karakteristik. Jadi mahasiswa harus bisa menterjemahkan masing-masing karakteristik ini dalam 3 motif. Tujuannya agar mahasiswa memiliki landasan motif yang digunakan sebagai proses olah motif untuk diaplikasikan pada desain produk. Agar mahasiswa dapat menterjemahkan karakteristik ini kedalam motif maka diperlukan proses asistensi. Hal ini juga agar mahasiswa memiliki pengalaman dalam menterjemahkan karakteristik dengan baik dan dapat melatih rasa kepekaannya dalam menterjemahkan ke dalam bentuk visual/motif.

Setelah itu barulah bisa mengaplikasikan olah motif yang baru ini ke dalam desain produk. Desain produk yang terpilih adalah sebuah masker printing. Mengingat produk ini merupakan produk yang wajib dikenakan selama masa pandemik selama beraktivitas. Penerapan desain produk lain juga pernah dilakukan untuk mahasiswa prodi Desain Produk FDIK UEU angkatan 2018, yakni berupa baju luaran semacam jas dan miniatur transportasi. Sementara untuk masker printing ini merupakan tugas lain dari mahasiswa prodi Desain Produk FDIK UEU angkatan 2019. Mengingat judul penelitian ini berfokus pada mata kuliah Digital Design, maka tahap selanjutnya adalah mengumpulkan beberapa karya pengaplikasian olah motif yang dilakukan oleh mahasiswa desain produk FDIK UEU untuk angkatan 2019 ini. Pada tabel 2 terlihat proses kreasi yang dilakukan mahasiswa sampai pada tahap pengaplikasian olah motif produk desain yakni masker. Masker template ini juga menggunakan sosok pria, wanita dan anak-anak. Hal ini untuk melihat apakah proses kreasi pada pengaplikasian olah motif ini akan berubah karakternya ketika digunakan oleh orang yang berbeda.

Table 2. Hasil Asistensi Aplikasi Olah Motif Terhadap Produk Desain

No	Nama mahasiswa	Pilihan Karakteristik Motif Pertama	Pilihan Karakteristik Motif Kedua	Olah Motif	Aplikasi Olah Motif Terhadap Produk Desain
1	Firmansah Adiraja	 Ceria	 Childish		
2	Marentino Koernia	 Exotic	 Elegant		
3	Matthew Rama	-	-		
4	Muhammad Nabil	 Masculine	 Elegant		
5	Raihan Fakhur Ikrom	 Rough	 Orderly		
6	Muchamad Ridwan	 Traditional	 Sporty		
7	Satrio Agung Laksono	 Feminine	 Childish		

8	Virginia Theresya Sembiring				
---	-----------------------------	---	---	--	---

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti dan tim , 2021

2. Pembahasan

Dari hasil kuesioner diatas didapatkan beberapa pembahasan mengenai proses kreasi melalui Limas Citra Manusia dalam pengolahan motif karakteristik yang dilakukan oleh mahasiswa prodi Desain Produk FDIK UEU dua angkatan ini, diantaranya:

- 1) Pada umumnya mahasiswa prodi desain produk FDIK UEU dua angkatan ini memang belum mengenal proses kreasi melalui Limas Citra Manusia.
- 2) Sebagian besar mahasiswa prodi desain produk FDIK UEU dua angkatan ini merasa telah dan ragu dalam melibatkan titik ketepatan dan titik kebugaran untuk menghasilkan garis pergerakan dalam proses pengerjaan olah motif dengan melibatkan dua karakteristik visual yang berbeda dan terpilih dari dari 37 karakteristik visual.
- 3) Sebagian besar mahasiswa prodi desain produk FDIK UEU dua angkatan ini merasa telah dan ragu dalam melibatkan titik kebugaran dan titik kebaikan untuk menghasilkan garis emosi dalam proses pengerjaan olah motif dengan melibatkan dua karakteristik visual yang berbeda dan terpilih dari dari 37 karakteristik visual.
- 4) Sebagian besar mahasiswa prodi desain produk FDIK UEU dua angkatan ini merasa telah dan ragu dalam melibatkan titik kebaikan dan titik ketepatan untuk menghasilkan garis imajinasi dalam proses pengerjaan olah motif dengan melibatkan dua karakteristik visual yang berbeda dan terpilih dari dari 37 karakteristik visual.
- 5) Sebagian besar mahasiswa prodi desain produk FDIK UEU dua angkatan ini merasa telah dan ragu dalam melibatkan garis emosi, imajinasi dan pergerakan dalam menghasilkan garis rasional, imajinasi dan kreativitas sebagai bagian dalam intuisinya pada proses mengerjakan olah motif dengan melibatkan dua karakteristik visual yang berbeda dan terpilih dari dari 37 karakteristik visual.
- 6) Sebagian besar mahasiswa prodi desain produk FDIK UEU dua angkatan ini merasa telah dan ragu dalam melibatkan titik intuisi Anda yang terbentuk dari titik dasar

(pergerakan, kebugaran dan kebaikan) dan garis rusuk (pergerakan, emosi, imajinasi, rasional, fisik dan kreativitas) dalam proses olah motif dua karakteristik visual dari 37 karakteristik visual, dan menerapkannya pada desain produk.

Dengan demikian maka dapat ditarik sebuah pendapat bahwa sebenarnya mahasiswa prodi desain produk FDIK UEU dua angkatan ini sebenarnya lebih kepada ragu tapi juga telah paham mengenai proses kreasi melalui Limas Citra Manusia ini dalam mengaplikasikan tugas-tugasnya ke dalam desain produk.

Sebagai pembuktiannya terlihat pada karya-karya mahasiswa prodi Desain Produk FDIK UEU angkatan 2019 pada tabel 2 ini. Di tabel 2 terlihat pergabungan dua karakteristik desain yang dipilih oleh mahasiswa setelah menyelesaikan proses asistensi mengumpulkan 3 buah motif yang mewakili masing-masing dari 37 karakteristik tersebut. Di tahapan awal ini, mahasiswa pun telah secara langsung maupun tidak langsung harus merasakan proses menterjemahkan kata-kata kedalam visual dalam bentuk motif agar sesuai dengan yang diminta oleh dosen yang bertindak sebagai seorang klien. Kemudian barulah setelah itu dipilahlah 2 karakteristik tersebut dari 37 karakteristik untuk dijadikan sebuah landasan proses olah motif. Dalam proses olah motif ini muncul sebuah motif baru yang mewakili dua motif karakteristik asal baik itu dari segi bentuk maupun warna. Barulah setelah motif ini terbentuk dapat diaplikasikan dengan baik kepada produk yang dipilih, masker.

Mengingat mata kuliah Digital Design ini diadakan dengan kelas online, maka terjadi beberapa kesulitan dalam asistensi. Salah satunya yang ditunjukkan pada tabel 2, terdapat bagian yang kosong, dan dia langsung memasukkan motif baru. Hal ini dikarenakan di era pandemik, terdapat beberapa kesulitan yang melatar belakangi beberapa mahasiswa desain produk FDIK UEU. Kondisi seperti ini bisa dijadikan pembelajaran lebih baik lagi bagi kami para dosen agar teknik apapun yang diajarkan harus melalui proses asistensi sehingga mahasiswa desain produk secara bertahap dapat belajar bagaimana mendesain yang baik dan melatih kepekaannya terhadap rasa, serta kepekaan dalam menterjemahkan sesuatu dalam hal visual/motif. Dari pelatihan seperti ini pun diharapkan kedepannya mahasiswa dapat membentuk pola olah motif karakteristik ini sebagai landasan dalam sebuah perancangan yang akan menambah nilai estetika maupun nilai lainnya, seperti nilai kampanye visual pada desain masker ini.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Perihal terkait penelitian berjudul Proses Kreasi Olah Motif Karakteristik Pada Mata Kuliah Digital Desain dalam Aplikasi Desain Produk dengan studi kasus Prodi Desain Produk FDIK UEU ini, menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah. Dalam proses pencarian data terkait penelitian ini terdapat adanya hubungan proses kreasi terhadap olah motif karakteristik pada mata kuliah digital desain. Hal ini terlihat ketika mahasiswa diberikan tugas untuk mencari visualisasi terhadap karakteristik yang diberikan oleh pengajar mata kuliah Digital Desain. Dalam pencarian proses penerjemahan karakteristik dalam bentuk visual sebagai perancangan olah motif oleh mahasiswa ini, sebenarnya secara tidak langsung mereka menerapkan proses kreasi pada Limas Citra Manusia ini dengan melibatkan beberapa hal. Yang dimaksud dengan beberapa hal ini adalah yang terdapat pada Limas Citra Manusia, dimana titik institusi pada limas ini terbentuk dari titik dasar (terdiri dari titik pergerakan, titik kebugaran, dan titik kebaikan) dan garis rusuk (terdiri dari garis pergerakan, garis emosi, garis imajinasi, garis rasional, garis fisik, dan garis kreatifitas) yang ada pada diri mereka masing-masing. Proses Kreasi dalam Limas Citra Manusia pun memang tidak ditunjukkan saat perkuliahan sehingga tidak heran saat pengambilan data secara kuesioner mereka tidak memahami dengan proses kreasi dalam Limas Citra Manusia.

Limas Citra manusia dalam proses kreasi dalam proses pengaplikasian olah motif karakter pada desain produk mata kuliah digital desain ini terlihat pada awal perkuliahan dimana dosen atau pengajar memberikan tugas untuk mencari visual yang merupakan penerjemahan visual dari 37 karakteristik. Ini digunakan sebagai landasan dalam proses perancangan olah motif karakteristik sebelum diaplikasikan dalam sebuah desain produk. Pemilihan 2 karakteristik diantara 37 karakteristik ini dipilih agar mahasiswa dapat menggunakan proses kreasinya dalam perancangan olah motif. Disini mahasiswa dituntut bagaimana dapat menciptakan sebuah desain motif baru dari proses pengolahan motif dari 2 visual karakteristik yang terpilih melalui asistensi agar mereka dapat merasakan proses penerjemahan karakteristik dalam bentuk visual ini sebelum melakukan proses olah motif. Produk desain yang dipilih untuk pengaplikasian olah motif adalah desain

masker sebagai data penelitian ini. Oleh karena menyesuaikan dengan produk yang digunakan di era pandemik seperti ini. Meskipun selain masker, ada juga produk-produk yang digunakan seperti furniture, ilustrasi fashion, dan transportasi yang digunakan sebagai pengaplikasian olah motif karakteristik yang terpilih agar mahasiswa dapat belajar merasakan apakah olah motif karakteristik dalam bentuk dua dimensi yang dirancang melalui proses kreatif dengan melibatkan Limas Citra Manusia ini sudah sesuai dengan penggabungan karakteristik olah motif tersebut terhadap karakteristik sebuah produk desain itu sendiri dalam bentuk tiga dimensi.

Keuntungan produk masker yang digunakan sebagai produk aplikasi olah motif selain karena memang sesuai dengan trend dan digunakan saat pandemik, juga adalah dapat digunakan sebagai sebuah latar belakang (*background*) visual dalam sebuah kampanye melalui visual secara dua dimensi. Maksudnya disini, dengan memahami visual karakteristik dari 37 karakteristik ini, seorang mahasiswa desain produk dapat menggunakannya sebagai motif visual karakteristik untuk proses perancangan olah motif tanpa menghilangkan karakteristik aslinya meski sudah didesain sehingga menghasilkan motif baru. Proses kreasi olah motif karakteristik pada mata kuliah Digital Desain dalam aplikasi desain produk ini, secara tidak langsung melatih mahasiswa prodi Desain Produk FDIK UEU melatih nilai estetikanya untuk dijadikan pengalaman sebagai landasan dalam mendesain produk baik itu secara dua dimensi maupun tiga dimensi.

**“PROSES KREASI OLAH MOTIF KARAKTERISIK PADA MATA KULIAH
DIGITAL DESAIN DALAM APLIKASI DESAIN PRODUK”
(Studi Kasus: Prodi Desain Produk Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Universitas Esa Unggul)**

2. Saran

Saran yang dapat diberikan kepada pihak-pihak terkait penelitian ini adalah dari kekurangan penelitian ini dapat dijadikan sebuah penelitian sejenis yang lebih baik lagi, terutama bagaimana memanfaatkan proses kreasi di era pandemik yang menjadi sebuah tantangan dalam proses perancangan olah motif karakteristik ini. Apalagi saat proses pencarian data ini yang berasal dari mata kuliah Digital Desain ini mengalami sebuah perubahan, mulai dari perkuliahan tatap muka maupun sampai akhirnya kelas online. Sehingga pengawasan tidak terlalu maksimal ketika mahasiswa melakukan proses

penerjemahan visual terhadap 37 karakteristik yang dijadikan sebuah landasan olah motif karakteristik. Dapat terlihat dari data ada mahasiswa yang tidak melakukan tahapan-tahapan ini sehingga ia langsung melakukan olah motif yang tidak ada landasannya dan langsung melakukan proses aplikasi olah motif karakteristik terhadap desain masker. Hal ini menjadi pembelajaran bagi peneliti agar mungkin kedepannya dapat membuat sebuah sistem atau pembelajaran yang dapat membuat mahasiswa prodi Desain Produk memahami materi dari mata kuliah Digital Desain ini sebagai bekal bagi mereka nantinya

DAFTAR PUSTAKA

Anggakarti, Deden Maulana, M. Firdaus Benyamin. (2021) 'Adaptasi Gambar Hias Sebagai Gambar Latar Pada Aplikasi Desain', *Jurnal Visual Ideas*, 1 (1), p. 3-7.

Cahyono, Andri Nur, Nanang Rizali, dan Nooryan Bahari. (2016) 'Peran Teknologi Digital dan Visual (Batik) Fraktal Dalam Perkembangan Batik Nusantara dan Industri Kreatif', *Jurnal Brikolase*, 8(2), p. 57-65.

Masri, Andry. (2010). *Strategi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

Nugraha, Adhi, dkk. 2018. *Craft dan Desain Indonesia - Sudut Pandang Akademik dan Pelaku*. Bandung: Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia.

Puspasari, M. (2016). 'Psikologi Kognitif Dalam Proses Kreatif'. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 7(1), 7-12. <https://doi.org/https://doi.org/10.31937/ultimart.v7i1.374>

Rahmanu, Widayat. (2017) *Ragam Hias Bangunan Keraton Surakarta*. Pertama. Dwi-Quantum.

Savitri, Astrid. (2019) *Revolusi Industri 4.0: Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era Disrupsi 4.0*, Yogyakarta: Genesis, 2019: 40.

Tabrani, Primadi, 1998. *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*. Bandung: Penerbit Institut Teknologi Bandung.

Tabrani, Primadi. 2015. *Pendidikan Seni, Hubungannya Dengan Ambang Sadar, Imajinasi Dan Kreativitas Serta Manfaatnya Untuk Proses Belajar Yang Bermutu*. *Jurnal Komunikasi Visual dan Multimedia*, 7(1).

LAMPIRAN

Lampiran (jika ada) memuat keterangan atau informasi yang diperlukan pada pelaksanaan penelitian dan bersikap melengkapi laporan akhir penelitian, misalnya kuesioner. Gambar tata letak, dan lain-lain.

Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian

Tabel 2. Justifikasi Anggaran Penelitian

No	Jenis Pengeluaran	Biaya yang Diusulkan (Rp)
1	Honorarium pelaksanaan (sesuai ketentuan, maksimum 30%)	-
2	Bahan habis pakai dan peralatan (maksimum 60%)	10.700.000
3	Perjalanan (maksimum 40%)	2.800.000
4	Lain-lain (publikasi, seminar, laporan, lainnya sebutkan) (maksimum 40%)	-
Jumlah		13.500.000

1. Honorarium						
Honor	Honor/Jam (Rp)	Waktu (jam/minggu)	Minggu	Honor per Tahun (Rp)		
				Tahun ke-1	Tahun ke-2	Tahun ke-3
Subtotal (Rp)				-		
2. Pembelian Habis Pakai						
Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga Peralatan Penunjang (Rp)		
				Tahun ke-1	Tahun ke-2	Tahun ke-3
Kamera	Sewa kamera LSR	5 hari	500.000 /hari	2.500.000		
Printer	Sewa printer	3 hari	1.000.000 /hari	3.000.000		
Memory card SD	32 Giga, sandisc merekam hasil foto	2 buah	250.000 /buah	500.000		
Card reader	Samsung Metal OTG Card Reader with EVO MicroSDHC 32 GB	1 buah	250.000 /buah	250.000		
Kertas A4 80 gram	Membuat proposal,	10 rim	70.000/rim	700.000		

	laporan akhir, dan artikel penelitian					
Tinta printer	Mencetak hasil penelitian	5 buah	100.000 /buah	500.000		
Jilid	Menjilid hasil cetak penelitian	10 buah	10.000 /buah	100.000		
Kuota Internet	Mencari data dan juga survei	9 bulan	350.000/ bulan	3.150.000		
Subtotal (Rp)				10.700.000		
3. Perjalanan						
Material	Justifikasi Perjalanan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)		
				Tahun ke-1	Tahun ke-2	Tahun ke-3
Akomodasi survei	Survey lokasi	7 orang	100.000	700.000		
Perjalanan pembelian habis pakai	Beli peralatan penelitian	7 orang	100.000	700.000		
Perjalanan pelaksana P2M	Perjalanan penelitian	7 orang	100.000	700.000		
Perjalanan laporan P2M	Pembuatan P2M	7 orang	100.000	700.000		
Subtotal (Rp)				2.800.000		
4. Lain-lain						
Kegiatan	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)		
				Tahun ke-1	Tahun ke-2	Tahun ke-3
Subtotal (Rp)				-		
TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN SETIAP TAHUN (Rp)				13.500.000		

Lampiran 2.Surat Pernyataan Ketua Pelaksana Penelitian



**Surat Pernyataan Ketua Pelaksana
Program Penelitian**

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Putri Anggraeni Widyastuti
NIDN/NIK : 0317098603
Fakultas/Prodi : Desain dan Industri Kreatif / Desain Produk
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

Dengan ini saya menyatakan bahwa proposal program penelitian yang diajukan dengan judul:

PROSES KREATIF OLAH MOTIF KARAKTERISIK PADA MATA KULIAH DIGITAL DESAIN DALAM APLIKASI DESAIN PRODUK (Studi Kasus: Prodi Desain Produk Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul)

Yang saya usulkan dengan skema dasar internal Universitas Esa Unggul tahun 2021 bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain.

Bila diketahui di kemudian hari adanya indikasi ketidak jujuran / itikad kurang baik sebagaimana dimaksud di atas, maka kegiatan ini dibatalkan dan saya bersedia mengembalikan dana yang telah diterima kepada pihak Universitas Esa Unggul melalui LPPM.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 10 April 2021

Yang menyatakan,

(Putri Anggraeni Widyastuti)

0317098603

Lampiran 3. Surat Tugas pimpinan/Dekan Fakultas



SURAT KETERANGAN

No: 015/STP – FDIK / UEU/Genap/IV/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Karna Mustaqim
Jabatan : Dekan
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Putri Anggraeni Widyastuti
Judul Penelitian : Proses Kreatif Olah Motif Karakteristik Pada Mata Kuliah Digital Desain Dalam Aplikasi Desain Produk” (Studi Kasus: Prodi Desain Produk Fakultas Desain Dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul)
Status Penulis : Ketua
Semester : Genap-Ganjil

Adalah benar melaksanakan penelitian kepada masyarakat sesuai dengan surat tugas yang diberikan oleh LPPM No: (Diisi Nomor surat tugas yang diberikan LPPM).

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.

Jakarta, 10 April 2021



(Karna Mustaqim)
Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

Lampiran 4. Biodata Ketua dan Anggota Tim Dosen

Biodata Ketua Tim Pengusul

A. Identitas

Nama Lengkap	:	Putri Anggraeni Widyastuti
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Jabatan Fungsional	:	Asisten Ahli
NIP/NIK/Identitas lainnya	:	215010556
NIDN	:	0317098603
Tempat dan Tanggal Lahir	:	Jakarta, 17 September 1986
Email	:	putri.anggraeni@esaunggul.ac.id
No. Telepon/HP	:	087876547308
Alamat Kantor	:	Universitas Esa Unggul, Jalan Arjuna Utara, Tol Tomang – Kebon Jeruk, Jakarta
No Telp/Faks	:	021-5674223
Mata Kuliah Yang Diampuh	:	1. Teknik Presentasi 2. Metodologi Penelitian 3. Sejarah dan Desain Industri 4. Digital Desain 5. Gambar Desain

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Institut Kesenian Jakarta	Universitas Trisakti	
Bidang Ilmu	Desain Produk Peminatan Mode dan Busana	Magister Desain Produk	
Tahun Masuk – Lulus	2004-2009	2011-2013	
Judul Skripsi – Tesis - Disertasi	Suasana Sherlock Holmes Memecahkan Misteri Hilangnya Patung Athena, The Virgin, sebagai Unsur Trend Busana Siap Pakai 2010, Suatu Koleksi Mode untuk Wanita Muda <i>Classic Dramatic</i>	Penciptaan Cosplay Tokoh Wayang “Limbuk” untuk Seni Pertunjukan Urban	
Nama Pembimbing/ Promotor	Dr. Reni Anggraeni	Dr., Ir., MT., Yuke Ardhiati	

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta/Rp)
1	2015	Desain Karakteristik Busana Polisi Pariwisata untuk Museum Bertema Bahari melalui Pendekatan Fashion System Roland Barthes (Studi Kasus Museum Bahari di Pulau Jawa)	Internal	12
2	2015	Kajian Transformasi Cosplay sebagai Seni Pertunjukan Wisata Jakarta	Mandiri	10
3	2016	Analisis Dekonstruksi Busana Karnaval Daur Ulang pada Recycle Art, ITS Expo 2015	Internal	12
4	2016	Kajian Transformasi Tata Panggung Pada Pertunjukan Cosplay Sebagai Pendukung Seni Pertunjukan Wisata Jakarta	Mandiri	10
5	2017	Kajian Transformasi Tata Panggung Pada Pertunjukan Cosplay Sebagai Pendukung Seni Pertunjukan Wisata Jakarta	Mandiri	10
6	2018	Visualisasi Ergonomi Papan Informasi Koleksi Artefak Pada Museum Bertema Sejarah Transportasi	Internal	12
7	2018	Pemodelan Standarisasi Karakteristik Huruf Iklan Ambient Media Pada Kaca Jendela Atas Sisi Dalam Bus Publik Berukuran Besar Non Ac Jurusan Jakarta-Tangerang	DIKTI	17,5
8	2018	Perubahan Analisis Sosial dan Semiotika Desain Iklan Acara Cosplay Di Jakarta Pada Majalah Animonster Periode Tahun 2004-2014	Mandiri	10
9	2019	Visualisasi Permainan Tradisional Dakon Era Revolusi Industri 4.0	Mandiri	10
10	2019	Peran Digitalisasi Dalam Fenomena Perubahan Produk Cosplay Buatan Cosmaker Pada Industri Cosplay Indonesia	Mandiri	10
11	2019	Pembelajaran 3D Printing Sebagai Metode Perancangan Produk Kostum (Studi Kasus: Metode Perancangan Kostum Industri Cosplay Indonesia)	Mandiri	10

D. Publikasi Ilmiah Jurnal/Prociding dalam 5 tahun terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal / Prociding	Vol/Nomor/Tahun
1	Perancangan Corporate Identity Sepatu Wanita <i>Ready To Wear</i> Yongki Komaladi	Inosains	Vol. 10 / No. 1 / Februari 2015

	Pada PT. Sumber Kreasi Fumiko		
2	Desain Karakteristik Busana Polisi Pariwisata Untuk Museum Bertema Bahari Melalui Pendekatan Fashion System Roland Barthes (Studi Kasus Museum Bahari Di Pulau Jawa)	Inosains	Vol. 10 / No. 2 / Agustus 2015
3	Visualisasi Ergonomi Papan Informasi Koleksi Artefak Pada Museum Bertema Sejarah Transportasi	Inosains	Vol. 13 / No. 1 / Februari 2018
4	Standarisasi Karakteristik Huruf Iklan Ambient Media Pada Acrylic Poster Holder Bus Publik Berukuran Besar Non AC Jurusan Jakarta - Tangerang	Jurnal Teknologi	Vol. 8 / No. 1 / 1 Januari 2019
5	Pembelajaran 3D Printing Sebagai Metode Perancangan Produk Kostum (Studi Kasus: Metode Perancangan Kostum Industri Cosplay Indonesia)	Jurnal Productum	Vol. 3/ No. 7 Januari - Juni 2020

E. Pemakalah Seminar Ilmiah dalam 5 tahun terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar “Seni Tradisi” – Keragaman Tradisi Sebagai Warisan Budaya	Pengaruh Karakteristik Kain Lurik dengan Motif Telu-pat pada Busana Peranakan Abdi Dalem Keraton Yogyakarta terhadap Produk Desain	16-17 Desember 2014, Universitas Trisakti, Jakarta
2	Seminar Nasional Strategi Indonesia Kreatif Menghadapi Asean Economic Community	Kajian Transformasi Cosplay sebagai Seni Pertunjukan Wisata Jakarta	19 Maret 2015, Universitas Widyatama, Bandung
3	Seminar Seni dan Desain Indonesia 2016	Analisis Dekonstruksi Busana Karnaval Daur Ulang Recycle Art, ITS Expo 2015	12 November 2016, Universitas Negeri Surabaya
4	Seminar 1st Asia Internasional Conference Of Art and Design (AICAD)	Kajian Transformasi Tata Panggung Pada Pertunjukan Cosplay Sebagai Pendukung Seni Pertunjukan Wisata Jakarta	16-22 Oktober 2017, Institut Seni Budaya Indonesia, Bandung
5	Seminar SENADA (Seminar Nasional Desain dan Arsitektur)	Desain Transportasi Mobil Sedan Sport Dengan Teknologi Ramah Lingkungan	27 November 2018, Sekolah Tinggi Desain, Bali
6	Seminar Nasional Desain Sosial	Perubahan Analisis Sosial dan Semiotika Desain Iklan Acara Cosplay Di Jakarta Pada Majalah Animonster Periode Tahun 2004-2014	24 Juli 2018, Universitas Pelita Harapan, Tangerang

7	Seminar Nasional Seni dan Desain 2018	Perancangan Acrylic Poster Holder Untuk Iklan Ambient Media Pada Kaca Jendela Atas Sisi Dalam Bus Publik Non AC Sub Judul: Studi Kasus Bus Publik Berukuran Besar Non AC Jurusan Jakarta - Tangerang	25 Oktober 2018, Universitas Negeri Surabaya
8	Seminar SENADA (Seminar Nasional Desain dan Arsitektur)	Visualisasi Permainan Tradisional Dakon Era Revolusi Industri 4.0	21 Februari 2019, Sekolah Tinggi Desain, Bali
9	Seminar SENADA (Seminar Nasional Desain dan Arsitektur)	Peran Digitalisasi Dalam Fenomena Perubahan Produk Cosplay Buatan Cosmaker Pada Industri Cosplay Indonesia	21 Februari 2019, Sekolah Tinggi Desain, Bali
10	Seminar Nasional "Redefinisi Pendidikan Dasar Desain"	Pembelajaran 3D Printing Sebagai Metode Perancangan Produk Kostum (Studi Kasus: Metode Perancangan	17 September 2020, Institut Teknologi Sains Bandung ,
11	Seminar International and Interdisciplinary Conference on Arts Creation and Studies (IICACS) 2019	The Role of Cross Cosplay Visualization in Indonesia Cosplay Industry	5 November 2020, Institut Seni Surakarta

F. Karya Buku dalam 5 tahun terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				
2				

G. Perolehan HKI 5 tahun terakhir

No	Judul HKI	Tahun	Jenis	No P/ID
1	Analisis Dekonstruksi Busana Karnaval Daur Ulang Pada Recycle Art, ITS Expo 2015	2017	Karya Tulis	EC00201700811
2	Pemodelan Standarisasi Karakteristik Huruf Iklan Ambient Media pada kaca Jendela Atas Sisi Dalam Bus Publik Berukuran Besar Non AC Jurusan Jakarta - Tangerang	2018	Karya Tulis	EC00201854372

H. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publikasi/Rekayasa Sosial dalam 5 tahun terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1				
Dst.				

I. Penghargaan dalam 10 tahun terakhir (dari Pemerintah, Asosiasi, atau Institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
Dst.			

Demikian biodata yang saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Program Penelitian Universitas Esa Unggul pada skema Mandiri.

Jakarta, 4 April 2021

(Putri Anggraeni Widyastuti)

BIODATA ANGGOTA

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Ratih Pertiwi, S. Ikom., M. Ds
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Tenaga Pengajar
4	NIP	215010557
5	NIDN	0322118603
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Makassar, 22 Nopember 1986
7	E-mail	ratih.pertiwi@esaunggul.ac.id
8	No HP	0813 1148 9455
9	Alamat Kantor	Universitas Esa Unggul Jalan Arjuna Utara no 9 Tol Tomang Kebon Jeruk Jakarta Barat 11510
10	Nomor Telepon	+62 21 567 4223
11	Lulusan yang telah dihasilkan	S-1 = 89 orang, S-2= 0 orang, S-3=0 orang
12	Mata Kuliah yang diampuh	1. Desain Komunikasi Visual 1 2. Desain Komunikasi Visual 2 3. Desain Komunikasi Visual 3 4. Metodologi Penelitian 5. Metodologi Desain Komunikasi Visual 6. Etika Profesi Desain Komunikasi Visual 7. Tinjauan Desain Komunikasi Visual 8. Sejarah Perkembangan Audio Visual 9. Budaya Visual Nusantara

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Prof. DR. Moestopo (Beragama)	Universitas Trisakti	
Bidang Ilmu	Ilmu Komunikasi	Magister Desain	
Tahun Masuk-Lulus	2004-2008	2009-2011	
Judul Skripsi/Tesis/Desertasi	Karakteristik Tubuh Perempuan dalam Media Cetak Iklan Marie France Bodyline (studi semiotika terhadap	Kajian Desain Dakon dalam Perubahan Fungsi	

	iklan perawatan dan pelangsingan tubuh)		
Nama pembimbing/Promotor	DR. Indiwani Seto, M. Si	DR. Eddy Hadi Waluyo., M. Hum	

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (juta Rp)
1	2015	Kajian Perubahan Bentuk Bubu Ikan Berbahan Dasar Bambu (Studi Kasus : Rajapolah Tasikmalaya)	Universitas	24
2	2015	Perancangan Corporate Identity Kosmetik Fanbo pada PT. Fabindo Sejahtera	Pribadi	-

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (juta Rp)
1	2016	Perancangan Ulang Corporate Identity Sherli Snorkeling di Pulau Untung Jawa	Univesitas	12
2	2017	Pemodelan Kemasan Kain pada Batik Plentong di Yogyakarta	Universitas	12

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor /Tahun
1	Kajian Perubahan Bentuk Bubu Ikan Berbahan Dasar Bambu (Studi Kasus : Rajapolah Tasikmalaya)	Inosains	Volume 10 Nomor 2, Agustus 2015
2	Perancangan Corporate Identity Kosmetik Fanbo pada PT. Fabindo Sejahtera	Inosains	Volume 10 Nomor 1, Februari 2015
3	Kajian Estetika Pada Cangkir Keramik Bergaya Vintage Khas Plered (Studi Kasus : Purwakarta, Jawa Barat)	Inosains	Volume 11 Nomor 1, Februari 2016
4	Karakteristik <i>Labelling</i> Informasi Koleksi Artefak	Inosains	Volume 13 Nomor 1, Februari 2018
5	Pemodelan Karakteristik Papan Tanda Informasi untuk Ruang Usaha Pengrajin Batik Plentong di Yogyakarta	IDEA Jurnal Desain	Volume 17 Nomor 2, Oktober 2018

6	Visualisasi Permainan Tradisional Dakon Era Revolusi Industri 4.0 (Studi Kasus : Kajian Semiotika Pierce)	SENADA	Volume 2, Februari 2019
---	---	--------	-------------------------

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Temu Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar Nasional DESAIN SOSIAL	Perubahan Analisis Sosial dan Semiotika Desain Iklan Acara Cosplay di Jakarta pada Majalah Animonster Periode tahun 2004-2014	24 Juli 2018 UPH Karawaci
2	Seminar Nasional – Peran Pendidikan Tinggi dalam Making Indonesia 4.0	Pemodelan Karakteristik Papan Tanda Informasi untuk Ruang Usaha Pengrajin Batik Plentong di Yogyakarta	25 September 2018 FSRD ITENAS Bandung
3	Seminar Nasional Desain & Arsitektur (SENADA) 2019	Visualisasi Permainan Tradisional Dakon Era Revolusi Industri 4.0 (Studi Kasus : Kajian Semiotika Pierce)	21 Februari 2019 Sekolah Tinggi Desain Bali

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	-			

I. Perolehan HKI dalm 10 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	Pemodelan Karakteristik Papan Tanda Informasi untuk Ruang Usaha Pengrajin Batik Plentong di Yogyakarta	2018	Laporan Penelitian	No. Pendaftaran: EC00201854371 / No. HKI: 000129788
2	Kajian Estetika Pada Cangkir Keramik Budaya Vintage Khas Plered (Purwakarta)	2017	Karya Tulis	No. Pendaftaran: EC00201701522 / No. HKI: 02413

J. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1	-			

K. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1	-			

Demikian biodata yang saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Program Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Esa Unggul pada skema Abdimas Unggulan Program Studi.

Jakarta, 4 April 2021

Anggota Pengusul



(Ratih Pertiwi)

Biodata Anggota Tim Pengusul

A. Identitas

Nama Lengkap	:	Huddiansyah, S.Sn., M. Ds.
Jenis Kelamin	:	Laki-laki
Jabatan Fungsional	:	Home Base
NIP/NIK/Identitas lainnya	:	-
NIDN	:	0310047201
Tempat dan Tanggal Lahir	:	Jakarta, 10 April 1972
Email	:	huddiansyah@esaunggul.ac.id
No. Telepon/HP	:	081295007033
Alamat Kantor	:	Universitas Esa Unggul Jalan Arjuna Utara Tol Tomang - Kebon Jeruk
No Telp/Faks	:	021 567 4223
Mata Kuliah Yang Diampuh	:	8. Gubah Ruang 1. Teknik Presentasi 2. Fotografi Interior 3. Fotografi Produk 4. Audio Visual Dasar

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Trisakti	Universitas Trisakti	
Bidang Ilmu	Desain Komunikasi Visual	Desain Produk	
Tahun Masuk – Lulus	1992-1998	2014-2016	
Judul Skripsi – Tesis - Disertasi	Peran Desain Komunikasi Visual dalam Promosi Event Festival Disc Jockey Se-Asia di Bali 1999	Kajian Sepeda Roda Empat Sebagai Arahana Desain dan Sarana Transportasi Wisata Kolektif di Pangandaran	
Nama Pembimbing/ Promotor	Prof. Yongki Safanayong	Dr. Ahadiat Joedawinata	

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta/Rp)
1	2019	Visualisasi Permainan Tradisional Dakon Era Revolusi Industri 4.0	Mandiri	10
2	2019	Peran Digitalisasi Dalam Fenomena Perubahan Produk Cosplay Buatan Cosmaker Pada Industri Cosplay Indonesia	Mandiri	10

D. Publikasi Ilmiah Jurnal/Prociding dalam 5 tahun terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal / Prociding	Vol/Nomor/Tahun
1	Kajian Estetika Visual Dua Dimensi Pada Sepeda Roda Empat Di Pangandaran	Inosains	Vol 13, No 1 (2018)
2	Perancangan Sepatu Gaya Casual Dengan Mengambil Bagian Dari Estetika, Bentuk, Rancangan, Filosofi, Maupun Fungsi Dari Produk Militer Modern	Inosains	Vol 13, No 2 (2018)

E. Pemakalah Seminar Ilmiah dalam 5 tahun terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar SENADA (Seminar Nasional Desain dan Arsitektur)	Visualisasi Permainan Tradisional Dakon Era Revolusi Industri 4.0	21 Februari 2019, Sekolah Tinggi Desain, Bali
2	Seminar SENADA (Seminar Nasional Desain dan Arsitektur)	Peran Digitalisasi Dalam Fenomena Perubahan Produk Cosplay Buatan Cosmaker Pada Industri Cosplay Indonesia	21 Februari 2019, Sekolah Tinggi Desain, Bali

F. Karya Buku dalam 5 tahun terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				
2				
Dst.				

G. Perolehan HKI 5 tahun terakhir

No	Judul HKI	Tahun	Jenis	No P/ID
1				
2				
Dst.				

H. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publikasi/Rekayasa Sosial dalam 5 tahun terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1				
2				
Dst.				

I. Penghargaan dalam 10 tahun terakhir (dari Pemerintah, Asosiasi, atau Institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
Dst.			

Demikian biodata yang saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Program Penelitian Universitas Esa Unggul pada skema Mandiri.

Jakarta, 4 April 2021



(Huddiansyah)

DEVELOPMENT OF CHARACTERISTIC MOTIFS ON PRINTING MASKS AS PROMOTIONAL MEDIA FOR VISUAL CAMPAIGN IN PRODUCT DESIGN STUDY PROGRAM, ESA UNGGUL UNIVERSITY

Putri Anggraeni Widyastuti¹, Ratih Pertiwi², Huddiansyah³

¹Desain Produk

²Desain Komunikasi Visual

³Desain Komunikasi Visual

Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul

Jalan Arjuna Utara No. 9, Kebon Jeruk, Jakarta, Indonesia

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

ABSTRAK

Kondisi pandemi virus covid-19 memunculkan gaya hidup *new normal* di masyarakat. Masyarakat mengenakan masker kain yang diproduksi dengan cetak digital sebagai salah satu media promosi visual. Untuk itu, produk tersebut digunakan sebagai bagian dari tugas perkuliahan bagi mahasiswa desain produk di Universitas Esa Unggul. Ini menggunakan proses pengembangan motif karakteristik sebagai bahan visual untuk mencetak masker. Tujuannya agar mereka bisa mengaplikasikan hasil proses untuk memasukkan estetika visual baru dalam sebuah produk. Metode penelitian terapan dilakukan dengan melibatkan mahasiswa desain produk Universitas Esa Unggul yang mengikuti mata kuliah sejenis melalui pengumpulan data angket. Hasilnya ditemukan pengembangan karakteristik motif untuk menghasilkan visual baru pada produk *printing mask*, agar digunakan sebagai media promosi untuk kampanye visual. Dengan kata lain, pengembangan dasar proses penciptaan limas citra manusia dapat digunakan sebagai pengalaman mengembangkan motif-motif khas untuk merancang *printing mask*. Harapannya ini dapat melatih kepekaan mahasiswa desain produk dalam memvisualisasikan karakteristik *printing masks* untuk kampanye visual.

Kata Kunci: pengembangan, karakteristik motif, masker printing, kampanye visual promosi

ABSTRACT

The condition of the covid-19 virus pandemic gave to the term "new normal" lifestyle in society. They must wear a fabric mask who can be produces by digital printing as one of the visual promotional media. Therefore, the product is used as part of the lecture assignments for product design students at Esa Unggul University. It uses the process to development characteristic motifs as a visual material for printing masks. The goal is that they can apply the result of process to include a new visual aesthetic in a product. The applied research method was carried out by involving product design students from Esa Unggul University who were involved in similar course through questionnaire data collection. The result was found that the development creating characteristics motifs to produce new visuals or patterns. It can be used as a promotional media for a visual campaign for a printing mask product. In other words, the development creating process base of human image triangular can be used as experience developing characteristic motifs for designing printing masks. It is suggested to train the sensitive of product design student in visualizing the characteristics of visual campaign printing masks.

Keywords: development, characteristic motifs, printing mask, promotional visual campaigns.

Putri Anggraeni Widyastut¹, Ratih Pertiwi, Huddiansyah - Development of characteristic motifs on printing masks as promotional media for visual campaign in product design study program, Esa Unggul University

INTRODUCTION

The use of masks is one of implementation of health protocols. By selecting and using the correct mask, it can effectively prevent the spread of the Covid-19 virus. Medical mask are the most effective masks to prevent the entry of foreign objects and viruses into respiration tract. Unfortunately, the demand for medical masks is increasing day by day so that the price of medical masks also increases and makes it impossible for most Indonesians to buy them. Fabric masks have been chosen as an alternative for use by the community because apart from being able to reduce for community (Kustriwi Ratnaning Hapsari & Hisbulloh Ahlis Munawi, 2021). The effectiveness of the filter on this fabric mask depends on the number of layers and the density of the fabric used. Fabrics mask are made of various types to be washed and can be repeatedly (Kustriwi Ratnaning Hapsari & Hisbulloh Ahlis Munawi, 2021).

In general, fabrics masks sold in the community consist of plain fabric or fabric materials that are printed using digital techniques. This type of fabric mask is called a printing mask. Many people and several related companies use printing masks like this as a promotional media for themselves or their company's campaigns. This condition supported by digital technology has deeply modified the entire textile change the basic problems designers have to tackle, namely that printed textile peculiar visual planned action (Renata Pompas, 2017). Therefore, a process is needed in developing the characteristics of the printing mask so that it can be used as the basic for campaign visual promotion media. Figure 1 shows the example of a printing mask from one company.



Figure 1. Printing Mask as a visual campaign promotion media

Considering that in this pandemic era, printing mask can be used as a medium for self-protection from the Covid-19 virus and also be used as a promotional media for visual campaigns.

A campaign is coordinated use of different methods of communication aimed at focusing attention on a particular problem and its solution over a period of time (Alosysius Liliweri, 2011). One of the communication methods used is through visual shown in Figure 1. Figure 1 shows the use of visuals in the forms of motifs used in the printing masks. The motifs used also have their own characteristics such as traditional. It's as if the company wants to display something that "looks" traditional, and has aesthetic value on the printing mask.

Not surprisingly, according to Agus Sachari said that in physical civilization visual style has always been in a interesting phenomenon to observe, it is caused by dynamic factors and the outermost expression of an object that is easily digested by the eye senses (Agus Sachari, 2007). This opinion is no exception for printing masks that are popular in this pandemic era as an alternative to implementing health protocols in the community. Seeing condition like this, this is opportunity for us as lectures at the Faculty of Design and Creative Industry, Esa Unggul University to teach the process of developing characteristic motif for Digital Design Courses or the like for students of product design major can produce a new motif without losing its character so that it can be applied to printing mask. In addition, they are also expected to be able to master several design software related to digital in two dimensions so that they can be applied to fabric printer machine to produce motifs.

Product Design major, Faculty of Design and Creative Industry, Esa Unggul University prepares Digital Design learning subject in accordance with the curriculum in design education at Indonesia universities, especially those with product design major. Even the "design by doing" approach, namely the creative approach used at the beginning of the lecture, is still used by the next level. Sensitivity is needed for product design major of student to understand other approaches such as material exploration. The type of approach is carried out through a process approach of exploring material, building creations from the subject to imposed according to the characteristics of the object (Andri Masri, 2018; quoted also in Putri Anggraeni Widyastuti & Huddiansyah, 2020). There is a need for collaboration between the "design by doing" approach and material exploration in the learning process in Digital Design learning subject, because it is not only creative like the first level, materials, not only paper but another materials. Such as fabric and others, it is necessary to understand the characteristic of material in order to realize the realize the design according to what collage student want. Therefore, the printing mask was chosen as a project in this study which was also adapted to the needs of the community in the pandemic area as

Putri Anggraeni Widyastut¹, Ratih Pertiwi, Huddiansyah - Development of characteristic motifs on printing masks as promotional media for visual campaign in product design study program, Esa Unggul University

a media for promoting visual campaigns.

From the above background and problem definition, the research question can formulate as: how is the process of developing characteristics motifs through this creative process approach as a visual campaign promotion media in the Product Design Major at Esa Unggul University? The purposed of research is to provide input on the use of the creative process that can be used in similar learning subjects in accordance with technological advances, especially in the application of the development of characteristic motif to product design. In addition, the application of character motif development also adds an aesthetic element to a product and can also be used as a support for visual campaign media. The benefit of this research are expected to be able to expand and deepen the process of developing characteristic motifs that can be applied to the work industry, either as a supporter of visual campaign promotion media or as an aesthetic value addition and visual strategy in a product design.

To support this research, several similar studied with the title of this study were selected as differentiators. One of them is a scientific article entitled "Adaptasi Gambar Hias Sebagai Gambar Gambar Latar Pada Aplikasi Desain" in the Journal Visual Ideas explain about a study that discusses the adaption of data sources inf the form of ethnic images. It describe the process of applying the adaption of ethnic images that are used as background images in design application, be it on packaging, drinking bottle to transportation (Deden Maulana Anggakarti & M. Firdaus Benyamin, 2021). While there are other similar articles that utilize technology in the application of a product, namely a scientific article entitled "Peran Teknologi Digital dan Visual (Batik) Fraktal Dalam Perkembangan Batik Nusantara dalam Industri Kreatif in Bricolage Journal. It explain about fractal visual processing through jBatik software in order to produce a variety of motifs quickly and easily, ranging from simple motif designs to complex motifs with complexity that continuously improves a recursive rule (Andri Nur Cahyo, Nanang Rizali, & Nooryan Bahari, 2016). These two scientific articles focus more on the application of design to products and also the use of software to process new batik motifs using jBatik software, in contrast to this reseach which focuses on the process of developing characteristic motifs using various software such as Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, and Corel Draw can be applied directly to the printing mask.

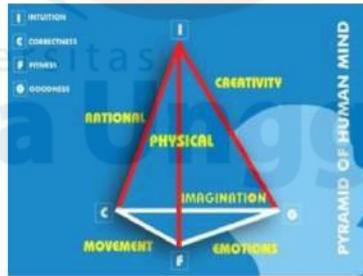


Figure 2. Human Image Triangular Pyramid

For this reason, in research on the creative process used in the development of characteristics motif as a promotion media for visual campaign on printing mask, we use the Primadi Tabrani creation process paradigm, where the point of the creation process is seen through the Limas Citra Manusia (called Human Image Triangular Pyramid show Figure 2) process. He explained that “Learning Process = Creative Process.” This finding was obtained by him that Human Image Triangular Pyramid, which, among other things, combines the Rational Image and the Creative Image of Western human, can be used practically for the world of national education. In Human Image Triangular Pyramid, rational ability and creative ability are “equal” members (Primadi Tabrani, 2021). Even her training or lecture hangout entitled “Proses Kreatif, Apresiasi dan Belajar” (called Creative Process, Appreciation, and Learning) also explained that in human, there are processes that are conscious, half conscious, and unconscious. The development of ratio/logical reason is a combination of motion imagination, the development of creative is a combination of imagination and feeling. The physical, creative and ration elements always work together in human, only the levels vary depending on the age from infancy to adulthood. There is no human who only physically develops 100%, ratio or creative 100%, but the tree synergize to make humans as humans.

According to the Big Indonesian Dictionary, the word characteristic has the meaning of having a special characteristic according to a certain character. Every product design whether it's two-dimensional or three-dimensional generally has characteristics in it. These characteristics can be added value or Unique Selling Point (UPS) of a product, which is intended for the target market according to the product. Therefore, it is important as a designer and design student to understand the characteristics of a design in a certain area as a foundation of design process and also as part of

Putri Anggraeni Widyastut¹, Ratih Pertiwi, Huddiansyah - Development of characteristic motifs on printing masks as promotional media for visual campaign in product design study program, Esa Unggul University

the aesthetic value or visual strategy of a product design. While the understanding of the motif is the base of the occurrence of a variety of decoration. There is a main motif that servers as the center of attention and a supporting motif or background, as well as fillings such as dots and strokes. The motif in the decorative motifs include: flora motif, fauna motif, natural motif, human motifs, geometric motifs, etc (Rahmanu Widayat, 2017). The motif in these decorations also have their characteristics. For example, natural motifs have the characteristics of calm, cool, natural, etc. The same motif also have different characteristics, for example, the spring nature motif and the winter nature motif. If the spring nature motif has the characteristics of warm, and calm, while the winter nature motif give a cold character. And then both of them combined can also be different characteristics too but without losing the original visual characteristics. That is called characteristic motif.

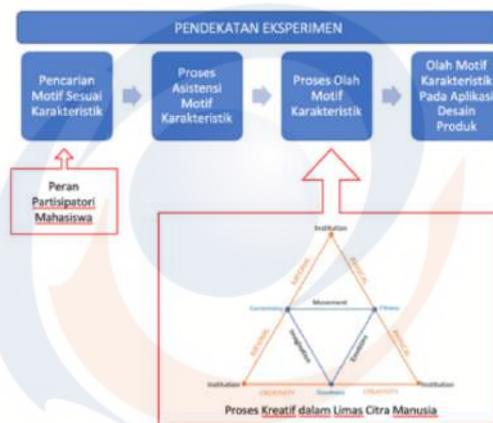


Figure 3. Diagram of the Creative Process in Human Image Triangular Pyramid through participatory and experimental Approaches

MATERIAL AND METHODS

As explainer in the introduction, that the development characteristic motif on printing masks was carried out at the Product Design Major in Esa Unggul University, the approach that will be used is an experimental approach. This approach is not only an approach through material, but we tried to apply the techniques even though the course change. For class of 2018 product design

students, we teach this technique in a design computer learning subject. While this learning subject changed in the change of the curriculum from 2017 to 2019, so that this learning subject became digital design from design computer for Class of 2019 product design student. Therefore, considering that characteristic motif development technique was used by involving two batches (2018 and 2019) of product design students, namely before and during the pandemic. There were two type classes, namely face-to-face classes or online classes. The application of online classes is carried out by implementing health protocols during pandemic.

For this reason, the data taken was by distributing questionnaires to both batches of product design students from the Faculty of Design and Creative Industry, Esa Unggul University, namely the 2018 and 2019 batches who were tasked with developing these characteristic motifs. This research also uses participatory action research, which is an applied research method. Participation in action research is considering in this study discussing the development of characteristic motifs applying the creative process as described in the introduction.

The following steps were taken to obtain research data:

1. Product design students for the 2018 and 2019 batches were introduced to Human Image Triangular Pyramid while spreading several questions through a questionnaire. It will be seen whether product design students understanding the process of developing characteristic motif with several product design application through the creative process in Human Image Triangular Pyramid.
2. Considering the object of this research is about printing masks. The next thing to do is collecting the design of printing mask produced by the two batches of product design collage students.
3. After that, an analysis of the development of the characteristic motif of printing mask is carried out which can be used as a promotional media as visual campaign

RESULTS AND DISCUSSION

In research, we distributed a question through questionnaire to Esa Unggul University students especially for product design collage students who received a similar characteristic development technique. There are two batches of product design students who got it, namely the 2018 and 2019 classes. The questionnaire questions that were thrown more focused on the creative approach has not taught to these students, but this question is asked after they have developed characteristic

Putri Anggraeni Widyastut¹, Ratih Pertiwi, Huddiansyah - Development of characteristic motifs on printing masks as promotional media for visual campaign in product design study program, Esa Unggul University

motif in similar learning subjects.

From the results of the distribution of questionnaires related to the creation process in the Human Image Triangular Pyramid involves in the development of this characteristic motif. It involved about 20 product design student who studying in Esa Unggul University. It consist 2018 and 2019 classes. More specific, the 20 students consisted 8 students from 2019 classes and 12 students from 2018 classes. The following are some of the results of distributing questionnaires including:

Table 1. Result Questionnaires

No	Questions	Percentage of answers		
		Yes	Doubtful	No
1	Picture of Human Image Triangular Pyramid will display on some questions. Look at the picture. Next question: "Do you involve you point of correctness and your point of fitness to produce a line of movement in the process of working on motifs involving two different visual characteristics and selected from the 37 visual characteristics you specify?"	55 %	30%	15%
2	Picture of Human Image Triangular Pyramid will display on some questions. Look at the picture. Next question: "Do you involve you point of fitness and your point of goodness to produce a line of emotions in the process of working on motifs involving two different visual characteristics and selected from the 37 visual characteristics you specify?"	35%	40%	25%
3	Picture of Human Image Triangular Pyramid will display on some questions. Look at the picture. Next question: "Do you involve you point of correctness and your point of goodness to produce a line of imagination in the process of working on motifs involving two different visual characteristics and selected from the 37	40 %	40%	20%

	visual characteristics you specify?"			
4	Picture of Human Image Triangular Pyramid will display on some questions. Look at the picture. Next question: "Do you involve the lines of emotion, imagination, and movement in producing rational line, imagination line and creativity line as part of your point of intuition in the process of working on motifs by involving two different visual characteristics and selected from the 37 visual characteristics that you specify?"	50%	35%	15%
5	Picture of Human Image Triangular Pyramid will display on some questions. Look at the picture. Next question: "Do you involve your point of intuition point which is formed from the basic point (movement point, fitness point, and kindness point) and the rib line (movement line, emotion line, imagination line, rational line, and creativity line) in the process of motifs developing the two visual characteristics of the 37 visual characteristics? And apply it to product design?"	60%	15%	25%
6	From all the question above, do you understand the Human Image Triangular Pyramid as a creative process in development characteristic motif in the Digital Design course on product design applications?	35%	50%	15%

Table 1 shown that the two batches of product design collage students from Esa Unggul University still do not understand the creative process in Human Image Triangular Pyramid. This is reasonable because as explained that this process has not been explained them. We as lectures allow them to practice their feelings by reading the existing characteristic motifs so that they have a visual experience so that it can be used as a basic for developing these characteristic motifs. Therefore, is not surprising that most of them can easily use the creative process.

After distributed this questionnaire, the next step is to focus to applying the development of this

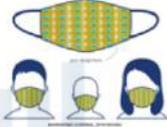
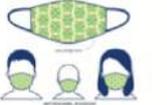
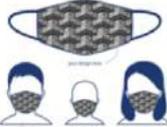
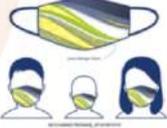
Putri Anggraeni Widyastut¹, Ratih Pertiwi, Huddiansyah - Development of characteristic motifs on printing masks as promotional media for visual campaign in product design study program, Esa Unggul University

characteristic motif to printing masks. From the both of batches product design students of Esa Unggul University, only the 2019 classes felt the application design of this technique to the printing masks. Those product design students took Digital Design learning subject during a pandemic, also learned online classes. It contrasts to the 2018 classes still felt face-to-face learning class. It made easier to easier to apply digital printing techniques. Meanwhile, 2019 classes only focus on application in the form two-dimensional designs. In developing the characteristic motifs, we teach to two batches of product design students at Esa Unggul University. They are given 37 characteristic word to translate it into visuals, such as: cheerful, childish, exotic, elegant, masculine, rough, ordely, traditional, sport, romance, mystical, hot, mystery, natural, earthy, spiritual, cool, assertive, neat, light, warm, strong, cold, sweet, static, gentle, sensual, feminine, dynamic, sad/gloomy, girly, boyish, dry/barren, heavy, wild, and fantasy.

After that, they have to look three motif that represent the characteristic through the process of assisting the lectures. Students must fulfill 3 motifs that represent the word characteristics that have been determined. Here, experience is needed and trains sensitivity to the taste product design collage students need. After finish it, we given a freedom to choose two characteristic words of them. In the selection of two characteristic words, there is one of them selected motif to be used as the basic to developing characteristic motif. They must make a new motif from two visual characteristic motif selected. It can be applied to the design of printing masks.

Table 2. Result Assisting in Development Character Motifs in Printing Mask

No	Product Design Students of Name	Visual Characteristic Choice Number 1	Visual Characteristic Choice Number 2	Development Characteristic Motifs	Application Development Characteristic Motif in Masker Printing
1	Firmansah Adiraja	 Ceria	 Childish		

2	Marentino Koernia	 Exotic	 Elegant		
3	Matthew Rama	-	-		
4	Muhamma d Nabil	 Masculine	 Elegant		
5	Raihan Fakhrur Ikrom	 Rough	 Orderly		
6	Muchama d Ridwan	 Traditional	 Sporty		
7	Satrio Agung Laksono	 Feminine	 Childish		

Putri Anggraeni Widyastut¹, Ratih Pertiwi, Huddiansyah - Development of characteristic motifs on printing masks as promotional media for visual campaign in product design study program, Esa Unggul University

8	Virginia Theresya Sembiring	 <p data-bbox="549 568 627 595">Mistical</p>	 <p data-bbox="724 568 762 595">Hot</p>	
---	-----------------------------------	---	--	--

From table 2, it can be seen that eight product design students of the 2019 classes in Esa Unggul University, only one student did not provide visual characteristics of choices number 1 and number 2. This was because he did not go through assistance to the lecturer. He took shortcuts because of the pandemic conditions like this. When answering the questionnaire questions, he also realized that he felt lacking in this course and developed characteristic motifs due to environmental conditions in this pandemic era. So he had to focus on working while studying. While others go through an assistance process so that the motifs presented represent the selected characteristics.

After got the data, we can discuss it, that our research is different and not fit with previous research studies. Our result is focus for the creative process for development characteristic motifs to design a new motif with through Human Image Triangular Pyramid. A new design from development characteristic motif can use for applying printing masker who can be used by man, woman, or even child. Although applied the printing mask for man, woman and child, we can look the origin characteristic visual of new motif. The motif also can be used for visual campaign as a background that has promotion and aesthetic value for people and also company. We also know our research has limitations in terms of the quality of its students in understanding the creative process. However, this research can be used as input and insight for similar research that focuses on other approaches to the creative process as a comparison in developing the characteristic motifs. Or even this research can be used as knowledge in designing new motifs in a product as a different form of visual campaign media.

CONCLUSION

The process of development characteristic motifs applied in printing masks as media for promotion visual campaign for product design students at Esa Unggul University used a experimental and student participatory method to get data. We used two batches of product design

students at Esa Unggul University, namely the 2018 and 2019 classes. Both of them used the development characteristics motif in order to design new motif, and it can be applied to various product. Most of them seem to be able to develop their intuition point which are formed from basic point (consist of movement point, fitness point and kindness point) and rib lines (consist of movement line, emotion line, imagination line, rational line, and creativity line) in the process of motif developing the two characteristics of the 37 visual characteristics. Basic points and rib lines form human image triangular pyramid as creative process for the students. They can apply it to product design, one of them is printing masker. Although new motif can apply to it for man, woman, or child, we can look and feel the origin characteristic motif from it. We can feel the characteristics of the visuals, and this can be used as a promotional media for visual campaign, either as a background and adding to the selling value of the aesthetics of the printing mask itself.

ACKNOWLEDGMENT

This work was financially supported by Research Institutions and Community Service in Esa Unggul University. Therefore, we are grateful for this funding and support of this research.

REFERENCES

- Hapsari, Kustriwi Ratnaning., & Munawi, Hisbulloh. (2021). Pemilihan masker kain dalam mencegah penularan motif virus covid-19. *Journal NOE*, 4(1), 45-53.
- Sachari, Agus. (2007). *Budaya visual Indonesia: membaca makna perkembangan gaya visual karya desain di Indonesia abad ke abad*. Jakarta: Erlangga.
- Liliweri, Alosysius. (2011). *Komunikasi serba ada serba makna*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Anggakarti, Deden Maulana., & Benyamin, M. Firdaus. (2021). Adaptasi gambar ragam hias sebagai gambar latar pada aplikasi desain. *Jurnal Visual Ideas*, 1(1), 3-7.
- Cahyono, Andri Nur., Rizali, Nanang., & Bahari., Nooryan. (2016). Peran teknologi digital dan visual (batik) fraktal dalam perkembangan batik nusantara dan industri kreatif. *Jurnal Brikolase*, 8(2), 57-65.
- Masri, Andry. (2010). *Strategi visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Widyastuti, Putri Anggraeni., & Huddiansyah. (2020). Relevansi mata kuliah sejarah desain industri terhadap proses kreatif duni industri produk. *Gestalt*, 2(2), 167-180.

Putri Anggraeni Widyastut¹, Ratih Pertiwi, Huddiansyah - Development of characteristic motifs on printing masks as promotional media for visual campaign in product design study program, Esa Unggul University

Rahmanu, Widayat. (2017). *Ragam hias bangunan Keraton Surakarta*. Dwi.Quantum.

Tabrani, Primadi. (1998). *Proses kreasi, apresiasi, belajar*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.

Tabrani, Primadi. (2015). Pendidikan seni, hubungannya dengan ambang sadar, imajinasi, dan kreativitas serta manfaatnya untuk proses belajar yang bermutu. *Jurnal Komunikasi Visual dan Multimedia*, 7(1), 1-18,

Pompas, R. (2017). Colours and textile design in digital era. *RChD: creación y persamiento*, 2(2), 1-7. doi:10.5354/0719-837x.2017.46104

Lampiran 6. Originalitas penelitian

Jakarta, 24 Januari 2022

Perihal : Permohonan Verifikasi Publikasi Jurnal
Lampiran : 1 bukti jurnal

Kepada Yth.
Ka. Lembaga Penerbitan
Di tempat

Dengan hormat,
Saya yang bertanda tangan di bawah:

Nama : Putri Anggraeni Widyastuti
NIDN : 0317098603
Judul Penelitian : “PROSES KREASI OLAH MOTIF KARAKTERISIK
PADA MATA KULIAH DIGITAL DESAIN DALAM
APLIKASI DESAIN PRODUK” (Studi Kasus: Prod
Desain Produk Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Universitas Esa Unggul)
Judul Publikasi : DEVELOPMENT OF CHARACTERISTIC MOTIFS
ON PRINTING MASKS AS PROMOTIONAL MEDIA
FOR VISUAL CAMPAIGN IN PRODUCT DESIGN
STUDY PROGRAM, ESA UNGGUL UNIVERSITY
Nama Jurnal & Vol & tahun : GESTALT, Vol. 3, No. 2
Terbit Tanggal & tahun : November 2021

Mengajukan permohonan verifikasi jurnal sesuai dengan akreditasi di dalam jurnal tersebut. Mohon kiranya, Bapak/ibu memberikan verifikasi tersebut sebagai bukti syarat pengajuan BKD dan Insentif

Demikian surat permohonan ini saya buat. Atas bantuan dan kerjasamanya, saya ucapkan terima kasih

Hormat saya



Putri Anggraeni Widyastuti