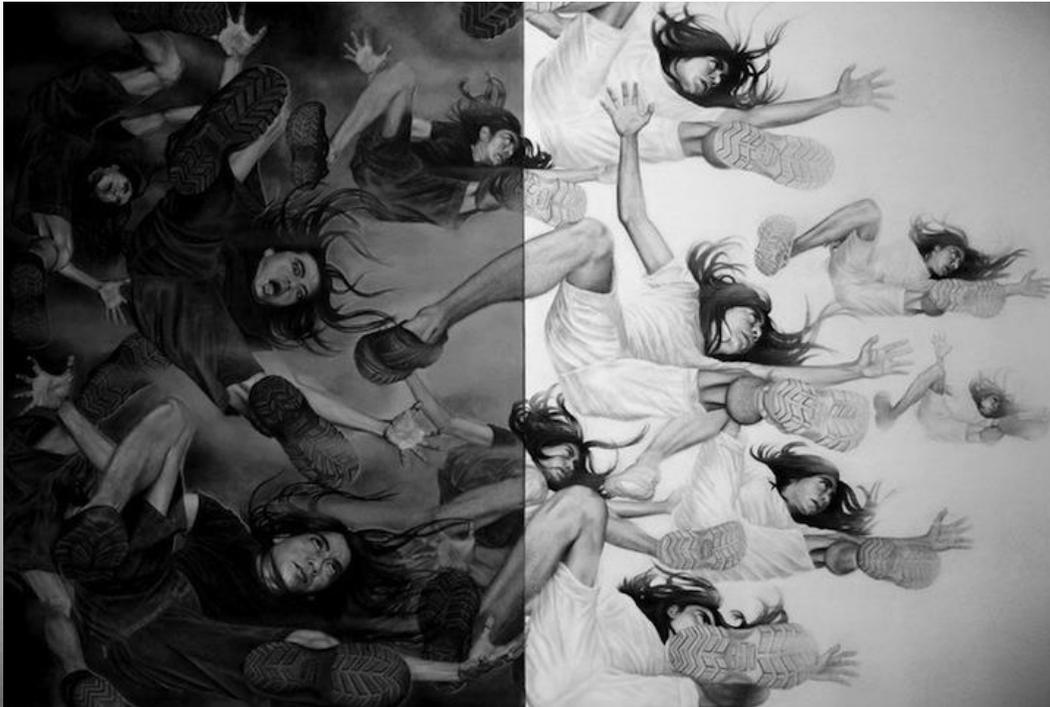


PRO 502 – KRITIK DESAIN

#kesadaran desain

Materi 9

Banyak ide-ide cemerlang dalam seni yang memacu perkembangan tanda-tanda baru, misalnya tanda visual gaya streamlining yang memicu perkembangan material dan ilmu aerodinamika, atau tanda visual gaya Pop-Art yang mampu mempengaruhi masyarakat dengan sistem produk massal secara luar biasa, atau bahkan gaya Hyper-realist & Photo-realist yang memacu kecanggihan computer grafik



seniman hyper-realistic asal indonesia ,
Goresan tangan dengan hasil 3 Dimensi

Desain, sebagai karya budaya fisik, lahir dari pelbagai pertimbangan pikir, gagasan, rasa, dan jiwa penciptanya, yang didukung oleh faktor luar menyangkut penemuan di bidang ilmu dan teknologi, lingkungan sosial, tata nilai, dan budaya, kaidah estetika, kondisi ekonomi dan politik, hingga proyeksi terhadap perkembangan yang mungkin terjadi di masa depan. Sementara itu, di masyarakat Indonesia, desain masih merupakan hal yang 'tak disadari' (unconscious activity).



Singapura sudah memiliki 5 pusat pendidikan yang menghasilkan lulusan desain yang sangat diperlukan di sektor industri-industri hilir, seperti: Temasek Polytechnic, La Salle School of Design, Nanyang Academy of Fine Arts, Tanglin Technical School, dan Institute of Design (kerjasama STDB dengan Nanyang Technological University). Jumlah ini sangatlah besar, jika dibandingkan dengan penduduk Singapura yang hanya berjumlah + 3 juta jiwa.



Setiap tahun, pemerintah mengalokasikan dana sekitar 4 juta dolar Singapura, yang digunakan untuk biaya operasional. Maka tak heran, jika di ITE dilengkapi sejumlah fasilitas yang mumpuni dan terbaru.

Seni modern di negara kita, kerap dianalogikan dengan perkembangan sempit tentang ekspresi perasaan manusia. Sedangkan ditinjau dari hakekatnya, seni adalah suatu daya kreatif berujud karya-karya yang bermanfaat bagi masyarakat. Akhirnya karena formalitas, seni kerap terkotak sebagai bagian akhir dari kebudayaan fisik, sehingga kerap kurang mendapat prioritas dalam pengembangan maupun prioritas dalam program pembangunan di negara-negara berkembang.



Desain :

Menunjukkan suatu cara bagaimana setiap bagian menyempurnakan suatu obyek secara bersama. Baik yang ditemukan di alam atau buatan manusia, dan setiap obyek tersebut memiliki susunannya masing-masing. Ketika obyek itu dilihat sebagai satu keseluruhan, maka pada saat itu pula kita melihat itu sebagai satu desain. Kesatuan ini merupakan unsur yang paling penting dalam satu desain yang berhasil. (The New Book of Knowledge)



Desain adalah ;

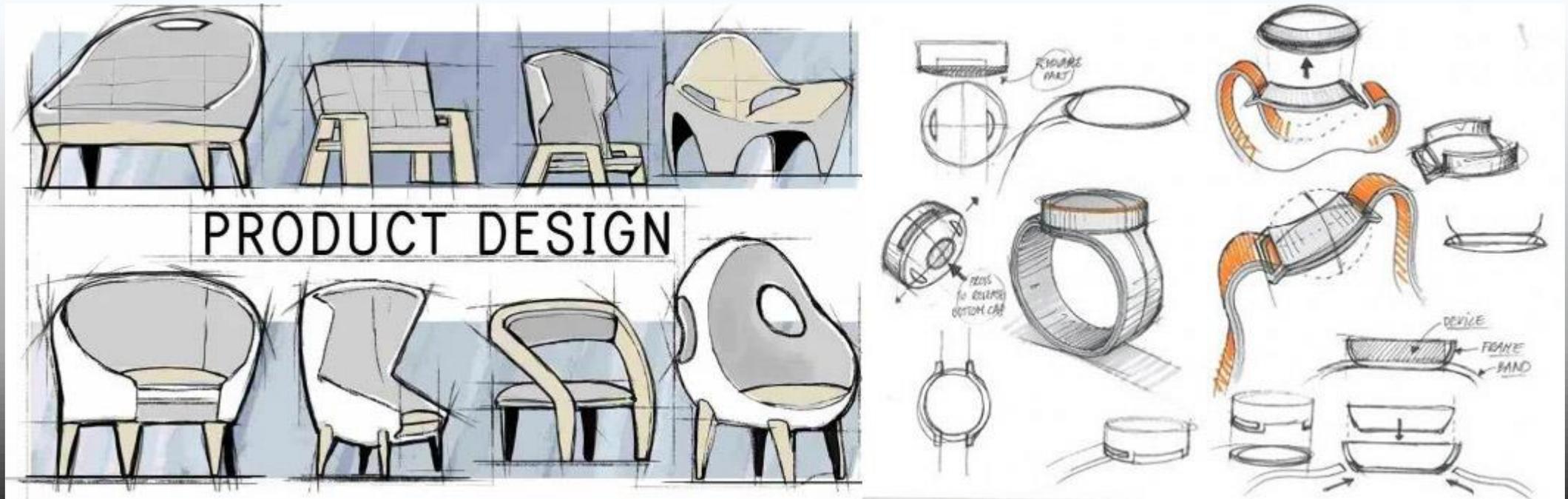
Merupakan susunan garis atau bentuk yang menyempurnakan rencana kerja “seni” dengan memberi penekanan khusus pada aspek proporsi, struktur, gerak dan keindahan secara terpadu; identik dengan pengertian komposisi yang berlaku pada pelbagai cabang seni, meskipun secara khusus kerap dikaji sebagai “seni terapan”. (Encyclopaedia Britannica)



Desain modern secara historis tidak bisa dilepaskan dari sejarah seni dan logika yang dimulai sejak zaman Yunani, karena dua unsur itulah yang diyakini membentuk pola pikir barat beberapa abad kemudian. Dari segi metodologi, desain --sama halnya dengan sains --berkembang dari konsep-konsep pemikiran Aristoteles mengenai berpikir induktif, deduktif dan silogisma, hingga berkembangnya natural science dan mekanika Newton yang kemudian melahirkan peradaban teknologis hingga sekarang. Sedangkan dari segi budaya, desain juga tidak bisa dilepaskan dari sejarah seni sejak zaman Yunani, yang kemudian merupakan dasar perkembangan peradaban Barat modern.



Peradaban manusia menunjukkan, bahwa seni (art) bukan hanya sekedar pelampiasan ekspresi rasa saja, tetapi juga merupakan bagian perwujudan terbentuknya karya-karya fisik fungsional. Dalam konteks antropologi budaya, dapat kita ambil contoh misalnya karya tembikar, karya arsitektur, karya kerajinan, karya rancangan hingga karya keterampilan-keterampilan praktis yang melibatkan unsur estetik di dalamnya. Beberapa kritikus modern mengelompokkannya sebagai Minor-Art, Applied-Art, Populer-Art, Decorative-Art, Industrial-Art, dst.



terbentuknya karya-karya fisik fungsional. Dalam konteks antropologi budaya, dapat diambil contoh seperti karya tembikar, karya arsitektur, karya kerajinan, karya rancangan hingga karya keterampilan-keterampilan praktis yang melibatkan unsur estetik di dalamnya. Beberapa kritikus modern mengelompokkannya sebagai Minor-Art, Applied-Art, Populer-Art, Decorative-Art, Industrial-Art, dst yang dalam wacana senimurni sering dikategorikan sebagai 'sampah'.



Kritik Desain adalah tempat dimana sebagai seorang desainer akan melatih kemampuan presentasi. Sebagai seorang kritikus, akan belajar keterampilan mendengarkan. Desainer harus mempresentasikan hal yang mereka coba untuk mendapatkan umpan balik, dalam waktu yang terbatas, dan sebagai bagian yang belum selesai. Jadi menjadi spesifik sangat penting. Jika presenter tidak spesifik, sangat mudah untuk membiarkan percakapan menjadi tangensial dan fasilitator harus dengan kasar menyela orang untuk kembali ke jalurnya.



Tujuan kritik adalah untuk menetapkan cara memberi dan menerima umpan balik. Desainer ingin membuat hal-hal besar terjadi, maka harus berkomitmen untuk belajar dan membantu orang lain belajar. **Bermitralah dengan mereka yang melakukan kritik karena merekalah yang ingin belajar.**



Ergos & Nomos

Work & Laws

Ergonomics = Laws of Works

Aturan yang berkaitan dengan kerja

“Design is not how it looks like but how it works”

Steve Jobs



Desain mobil formula 1 ini disesuaikan dengan kecepatan dan arah angin. Faktor lain yaitu desain telapak ban yang teruji dilapangan yang licin dan basah.

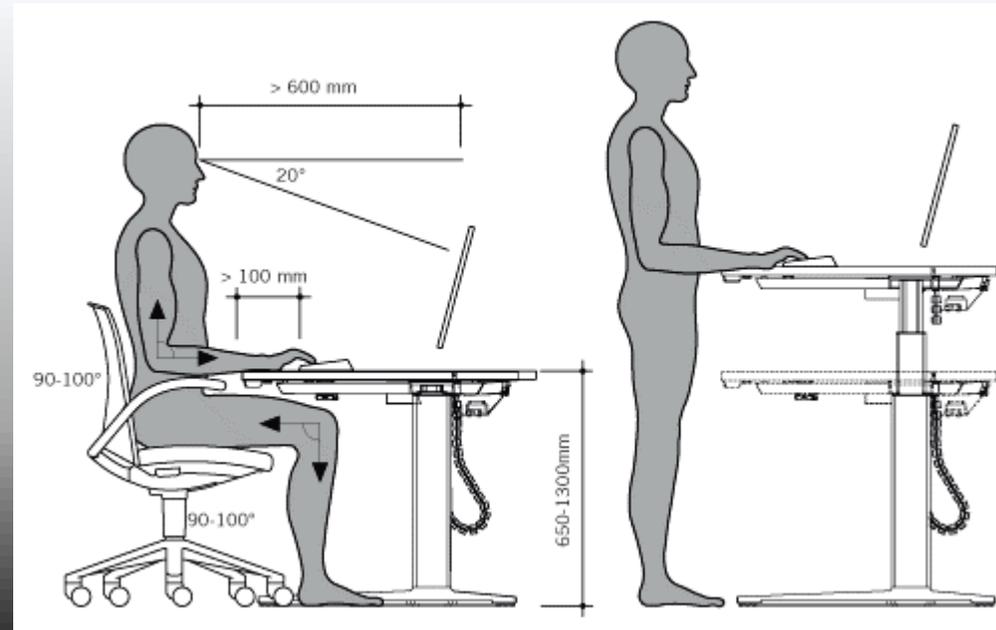
Apa itu Ergonomi?

Disiplin keilmuan yang mempelajari tentang proses manusia mengerjakan pekerjaannya



Desain dan Ergonomi?

- Agar pengguna dapat menggunakan karya desain dengan baik dan aman
- Desain yang tidak mempertimbangkan ergonomi akan dapat beresiko karya tersebut tidak dapat digunakan dengan baik atau malah akan mencelakakan pengguna.



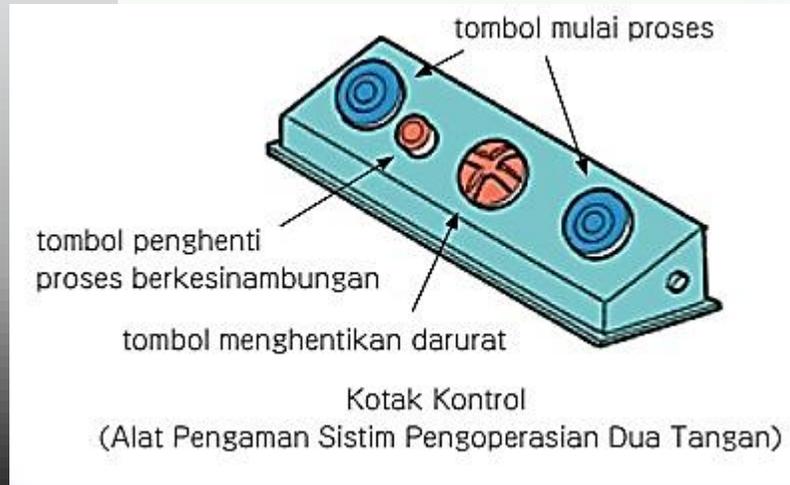
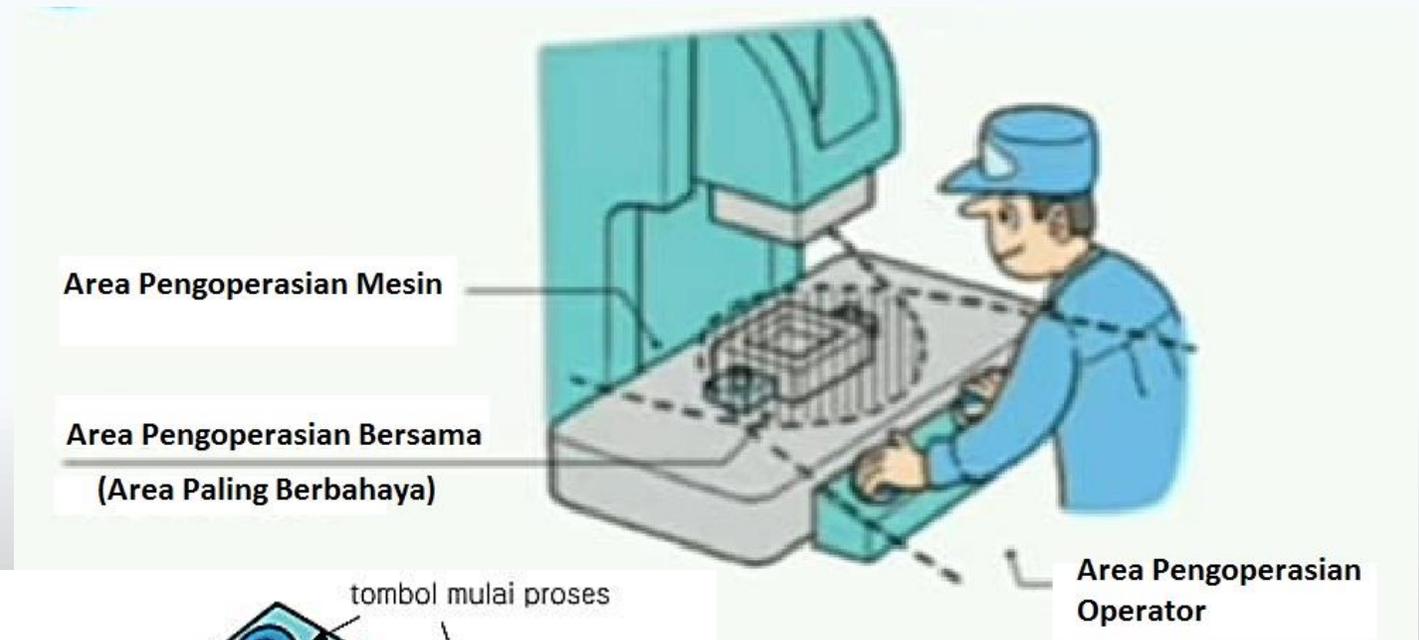
Apa itu bahaya ergonomi?

Bahaya ergonomi setidaknya dapat digambarkan seperti penempatan peralatan atau perabot yang tidak ergonomi karena akan meningkatkan risiko terjadi kecelakaan terhadap pekerja. Desain dan material yang tidak sesuai misalnya akan meningkatkan risiko kecelakaan.



Hazard ergonomi adalah potensi bahaya yang disebabkan terjadi karena tidak efisiennya hubungan alat kerja dengan manusianya, biasanya berhubungan dengan perilaku kerja manusia dengan alatnya.

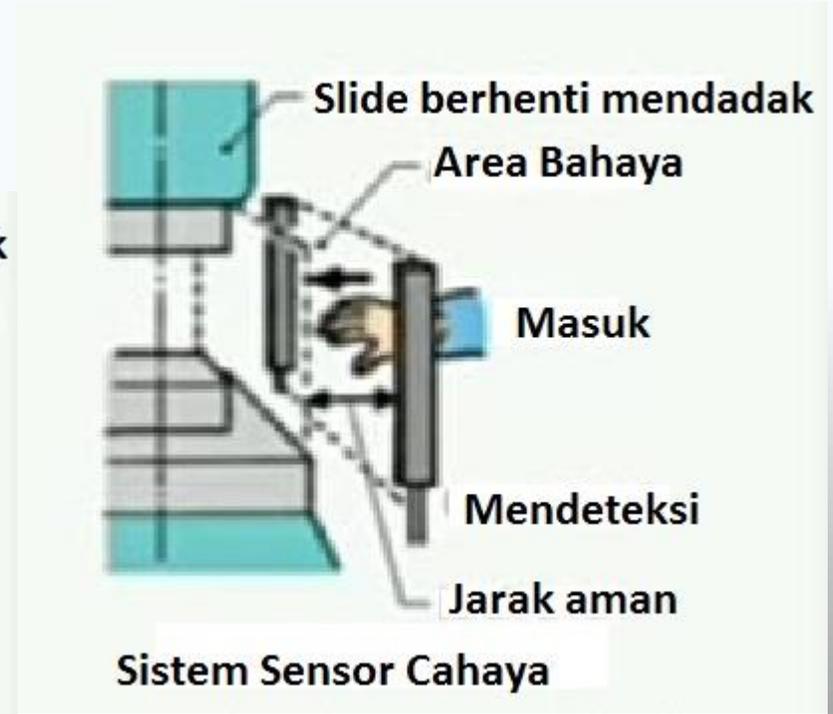
Kebiasaan operator yang mematikan satu diantara dua tombol operasi demi target jumlah.



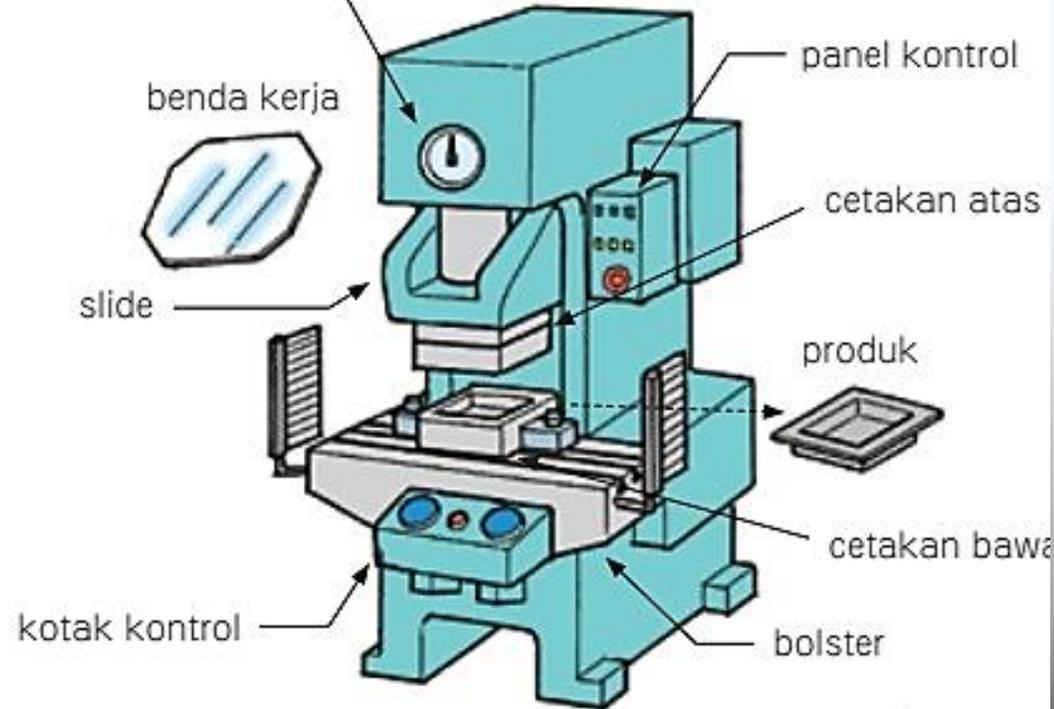


Pengecekan Kembali Bagian Dalam Cetakan dan Bagian Sekelilingnya

Tipe cara pengoperasian mesin pres plat metal



alat petunjuk sudut putar



Perlu diperhatikan juga,
Sebelum memulai perlu ada pelatihan dan pengenalan mesin kerja terutama pada situasi sedang bekerja dan dalam keadaan darurat



Desain peralatan kerja yang baik adalah yang memiliki tingkat keselamatan tinggi. Biasanya sudah diterapkan pada model merk produk dengan harga premium. Tetapi belum diterapkan pada seluruh komponen produk yang beredar di masyarakat



Siapa yang bertanggung jawab dengan produk yang belum memenuhi keselamatan tapi terjual di Masyarakat ?

Sekian
td 09-2023