

LAPORAN KEMAJUAN PENELITIAN HIBAH UNIVERSITAS TRILOGI 2022

**JUDUL PENELITIAN:
APLIKASI TEKNOLOGI 3D PRINTER PADA PRODUK *FASHION***



TIM PENGUSUL:

Ketua/anggota:

Oki Kuniawan, S.Sn., M.Ds./ 0320107702

Universitas Trilogi 2022

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Laporan kemajuan penelitian ‘APLIKASI TEKNOLOGI 3D PRINTER PADA PRODUK FASHION’ disusun sebagai tindak lanjut sk penetapan penerima hibah penelitian unggulan Universitas Trilogi 2022. Dengan latar belakang Industri *fashion* sebagai salah satu sektor industri kreatif yang memberi dampak signifikan pada pertumbuhan perekonomian Indonesia. Berdasarkan data dari Kementerian Perindustrian di tahun 2016, tercatat nilai ekspor dari Industri *fashion* mencapai USD 11,7 Miliar. Selain itu, berdasarkan data Sensus Ekonomi tahun 2016, jumlah usaha atau perusahaan ekonomi kreatif industri *fashion* mencapai 15.01%, menempati urutan ke dua setelah Industri Kuliner dengan 67.66%. Industri *fashion* juga berkontribusi 18.01% atau sekitar Rp. 116 Triliun.

Trend fashion terus berubah dalam kurun waktu yang singkat. Agar dapat bertahan dan mampu bersaing di pasar maka para pelaku industri *fashion* harus dapat beradaptasi dengan sigap, dan melakukan inovasi produk dengan tanggap. Selain *trend* yang selalu berubah-ubah, konsumerisme masyarakat menjadi motor penggerak industri *fashion*. Penggunaan 3D printing (3DP) semakin meningkat di sejumlah industri, termasuk industri *fashion*. Ini menimbulkan sejumlah keunggulan dibandingkan dengan proses manufaktur tradisional, termasuk proses desain yang dipercepat, waktu produksi yang lebih sedikit, dan biaya yang lebih rendah terkait dengan inventaris, pergudangan, pengemasan, dan transportasi. Seperti yang diutarakan Junaidi (2011) penemuan baru maupun pendesainan ulang penting bagi dinamika konsumerisme, keduanya menciptakan kebutuhan baru, hasrat baru, ketidakpuasan dengan sesuatu yang sudah ada melalui mekanisme keusangan psikologis.

Pada penelitian ini,. pembahasan yang menunjukkan potensi besar dalam aplikasi mode, metode 3DP seperti yang digunakan . Selain itu, kelebihan dan kekurangan dibahas untuk setiap metode 3DP dan printer tertentu. Karena penggunaan 3DP dalam industri fesyen merupakan topik yang sedang berkembang untuk didiskusikan, makalah ini akan memberikan pedoman baru bagi para desainer tentang penggunaan, manfaat, dan tantangan 3DP terkait dengan proses desain.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. Bagaimana mengaplikasikan 3DP yang tepat agar dapat menambah struktur dalam perancangan *fashion*?
2. Desain *fashion* seperti apa yang sesuai untuk diproduksi dengan pemanfaatan teknologi 3DP?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengidentifikasi proses mengaplikasikan 3DP yang tepat agar dapat menambah struktur dalam perancangan produk *fashion*.
2. Merancang produk *fashion* yang sesuai untuk diproduksi dengan pemanfaatan 3DP

1.4. Manfaat Penelitian

Industri *fashion* sebagai salah satu sektor industri yang berkontribusi besar dalam perekonomian Indonesia perlu didukung dengan beragam wawasan mengenai inovasi produk agar dapat bersaing dan bertahan di pasar dalam negeri maupun luar negeri. Penelitian ini akan memberi referensi bagi para pelaku di industri *fashion*, tekstil, kriya, akademisi, dan seluruh pihak yang terkait, akan inovasi produk *fashion* dengan material baru.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Fashion

Fashion merupakan representasi berbagai aspek dalam kehidupan manusia (Andriana: 2013, h16). Seperti yang didefinisikan dalam kamus webster bahwa *fashion* merupakan pemberlakuan kebiasaan, pemakaian atau gaya (*style*), pendefinisian ini tidak membatasi *fashion* sebagai pemberlakuan kebiasaan dan gaya dalam satu aspek tertentu. Maka dapat dikatakan bahwa *fashion* berhubungan dengan berbagai aspek dalam aktifitas manusia baik dari segi sosial, politik, ekonomi dan kekuatan artistik yang dimiliki oleh masing-masing era. Melihat *trend fashion* yang berkembang pada masing-masing periode zaman akan menunjukkan pada kita bagaimana masyarakat berpikir, hidup dan menyukai berbagai hal (Frings: 1987 h 4). Karena itu, fashion selalu merefleksikan *zetgeist* suatu era tertentu (Lee: 2005).

Fashion seringkali dikaitkan dengan istilah gaya atau *style*. Gaya merupakan karakteristik, penyajian atau ekspresi artistik yang bersifat khusus, sedangkan *fashion* merupakan gaya yang diterima dan digunakan oleh mayoritas grup tertentu yang ada dalam sebuah periode waktu, seberapa pun kecilnya grup tersebut. *Fashion* selalu berdasarkan sebuah gaya tertentu, tetapi tidak semua gaya merupakan *fashion*. Sebuah gaya akan menjadi *fashion* setelah ia meraih popularitas dan diterima oleh masyarakat (Stone: 2006 h 5-6). Pada intinya, karena *fashion* merupakan gaya yang diterima oleh masyarakat maka ia merupakan refleksi kehidupan masyarakat pada suatu periode waktu, pembentuk identitas individu dan sebuah kelompok dari berbagai aspek (Andriana: 2013, h16).

2.2. Industri *Fashion* di Indonesia

Industri *fashion* di Indonesia berkembang dengan sangat pesat, dan menjadikannya sebagai salah satu sektor industri kreatif yang mampu menyumbang kontribusi besar bagi perekonomian Indonesia. Berdasarkan data dari Kementerian Perindustrian di tahun 2016, tercatat nilai ekspor dari Industri *fashion* mencapai USD 11,7 Miliar. Selain itu, berdasarkan data Sensus Ekonomi tahun 2016, jumlah usaha atau perusahaan ekonomi kreatif industri *fashion* mencapai 15.01%, menempati urutan ke dua setelah industri kuliner dengan 67.66%. Industri *fashion* juga berkontribusi 18.01% atau sekitar Rp. 116 Triliun dalam Gairah Ekonomi Kreatif Indonesia.

Seiring dengan teknologi yang berkembang semakin pesat, pelaku industri dituntut untuk berpikir smart dan kreatif. Menurut United Nation Conference on Trade and Development dalam (Pariwisata, K dalam Wahmuda: 2020, h 19), skor keunggulan kelompok industri kreatif Indonesia di pasar dunia seperti tabel 1 dibawah ini.

KELOMPOK INDUSTRI KREATIF	2010	2011	2012	2013	RATA-RATA 2010-2013
Arsitektur	0,05	0,03	0,00	0,00	0,02
Seni Rupa	0,38	0,81	0,84	1,01	0,82
Kerajinan	0,89	0,76	0,95	1,15	0,94
Desain	0,66	0,57	0,75	0,78	0,68
Mode	0,14	0,12	0,16	0,46	0,22
Video, Film, dan Fotografi	0,01	0,04	0,07	0,84	0,24
Permainan Interaktif	0,03	0,05	0,03	0,02	0,03
Musik	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Seni Pertunjukan	0,30	0,25	0,31	0,36	0,31
Penerbitan	0,19	0,06	0,15	0,14	0,16

Tabel 2.1. Skor Keunggulan Kelompok Industri Kreatif Indonesia di pasar Dunia. Sumber : United Nation Conference on Trade and Development (UNCTAD) dalam Wahmuda: 2020, h 19

Jika dilihat dari perkembangan kelompok industri kreatif pada tabel 1 di atas, perkembangan industri mode atau *fashion* mengalami peningkatan yang cukup signifikan dalam kurun waktu 2010-2013. Perkembangan tersebut menunjukkan potensi industri mode atau *fashion* memiliki peluang yang cukup besar di pasar global. Peluang ini tentu harus didukung dengan inovasi produk yang baik sehingga daya saing produk fashion dari Indonesia mampu bersaing di pasar global.

Trend fashion terus berubah dalam kurun waktu yang singkat. Agar dapat bertahan dan mampu bersaing di pasar maka para pelaku industri *fashion* harus dapat beradaptasi dengan sigap, dan melakukan inovasi produk dengan tanggap. Selain *trend* yang selalu berubah-ubah, konsumerisme masyarakat menjadi motor penggerak industri *fashion*. Seperti yang diutarakan Junaidi (2011) penemuan baru maupun pendesainan ulang penting bagi dinamika konsumerisme, keduanya menciptakan kebutuhan baru, hasrat baru, ketidakpuasan dengan sesuatu yang sudah ada melalui mekanisme keusangan psikologis.

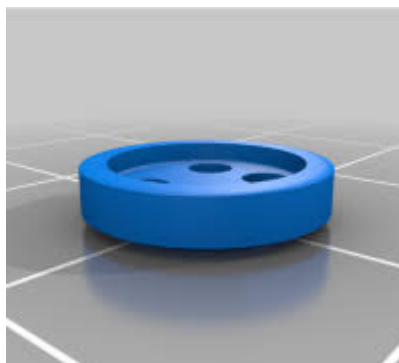
Bentuk dukungan pemerintah bagi industri *fashion* tanah air terutama di masa pandemi ini adalah dengan mengadakan pelatihan bagi para pelaku industri *fashion* dan industri lain yang terkait. Kementerian Perindustrian menyelenggarakan program pelatihan untuk memacu daya saing dan produktivitas pelaku industri tekstil dan produk tekstil (TPT) agar bisa tetap menjalankan usahanya di tengah tekanan dampak pandemi Covid-19. Hal ini disebabkan, para pelaku industri dituntut untuk lebih inovatif agar mampu kompetitif di pasar dalam negeri maupun mancanegara.

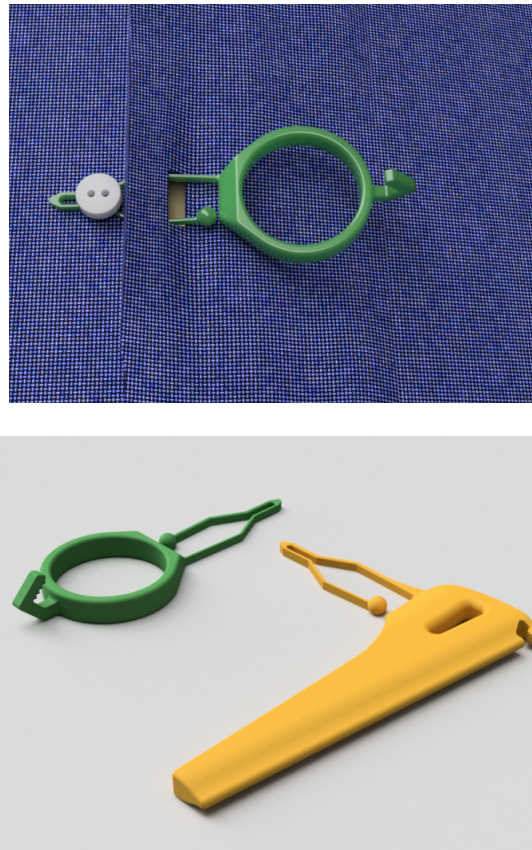
2.2 Produk *Fashion*

Selain istilah *fashion*, kita pun mengenal istilah busana. Menurut Riyanto (2003: 2) busana dalam arti umum adalah bahan tekstil atau bahan lainnya yang sudah dijahit atau tidak dijahit yang dipakai atau disampirkan untuk menutup tubuh seseorang. Busana memiliki pelengkap yang terdiri dari milineris dan aksesoris. Milineris merupakan pelengkap busana yang berfungsi langsung bagi pemakai seperti alas kaki, kerudung, syal, ikat pinggang dan sarung tangan. Sedangkan aksesoris merupakan pelengkap busana yang berfungsi memperindah tampilan seperti anting, kalung, gelang, cincin dan hiasan rambut (Riyanto: 2003 h 186).



Gambar 0.1 3D printed Shirt (<https://all3dp.com/custom-3d-printed-t-shirt/>)





Gambar 0.2 3D Printed Button (<https://pinshape.com/items/25622-3d-printed-assistant-to-buckle-buttons-and-zippers>)

2.3. 3D PRINTER

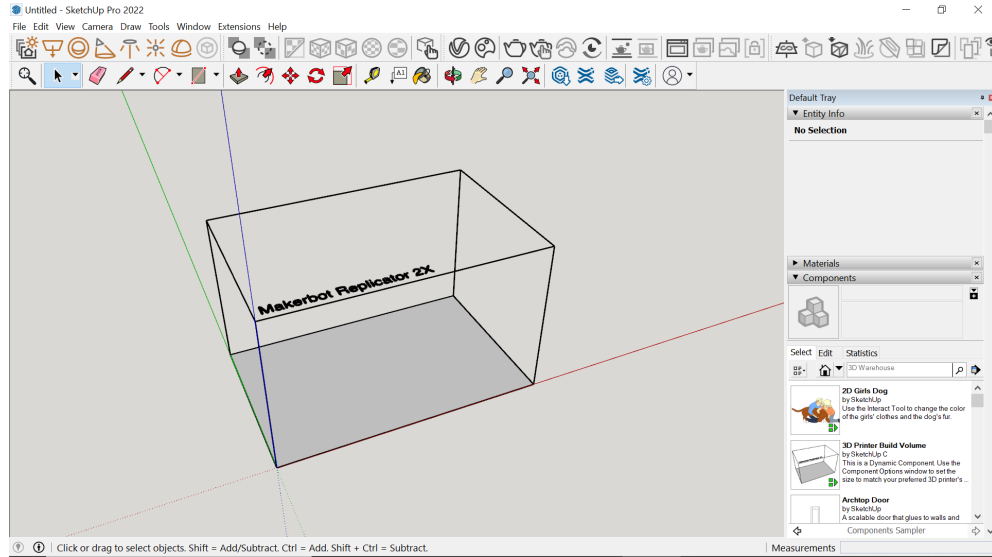
Dalam upaya mereka untuk menghasilkan gagasan dan Produk *fashion* 3D yang peneliti menggunakan berbagai perangkat lunak yang relevan, mengidentifikasi peluang desain dan keterbatasan masing-masing alat. Perangkat lunak 3D *modeling* sederhana, dan 3D *slicer* . kebutuhan pemindaian 3D belum dapat dipenuhi karena mahal. perangkat lunak yang mudah digunakan memiliki fleksibilitas desain yang terbatas. perangkat keras open-source di bawah *creative commons* dapat mengunggah dan menyesuaikan desain yang dibuat oleh orang lain sehingga membatasi desain inovasi, eksklusivitas, dan kepemilikan. Para peneliti juga mengeksplorasi aditif yang tersedia warna pada bahan.

1. Perangkat Lunak (*software*) yang digunakan:

- a. 3D modeling Sketchut 11
- b. 3D Slicer Crealty



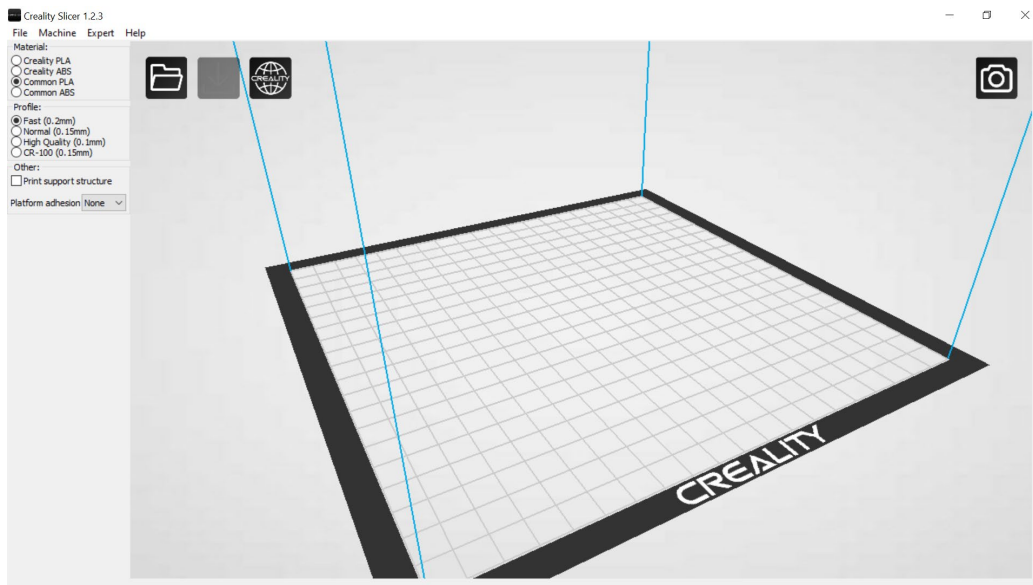
Gambar 2.3.1 Sketchup 2022



Gambar 2.3.2 Tampilan Sketchup 2022



Gambar 2.3.3 Crealty Slicer



Gambar 2.3.4 Tampilan interface Creality Slicer

2. Perangkat Keras:

- a. 3D Printer
- b. Filament



Gambar 2.3.5 3d Printer merek Ender V2



Gambar 2.3.6 Filament PLA dan TPU



Gambar 2.3.7 Filament ABS

2.4. Proses desain 3D

Desain mereka muncul dari eksplorasi desain juga sebagai perangkat lunak pemodelan 3D dalam menciptakan bentuk dan struktur unik yang memastikan daya tahan Pasricha dan Greeninger Fash Text (2018) dan zero waste serta menggunakan plastik minimal. Menghormati prinsip keberlanjutan, para peneliti tidak membeli warna baru dari bahan yang sudah ada tersedia di institusi mereka. MakerBot Replicator 2 mampu mencetak dari PLA, flexible filament, ABS dan bahan lainnya. PLA filament dipilih karena merupakan plastik nabati yang dapat terurai secara hayati.

Peneliti menggunakan MakerBot Replicator 2 dan tersedia plastik PLA berwarna putih, bening, dan warna biru (mengurangi limbah). Pengaturan Desktop *creality* telah dieksplorasi untuk hasil desain terbaik. Pengaturan termasuk profil standar, rendah, atau kualitas tinggi untuk mengiris model 3D. Profil kualitas menentukan kecepatan operasi, ketebalan lapisan, dan permukaan tekstur. Ketinggian lapisan menentukan kehalusan permukaan dan dikaitkan dengan kualitas dan kecepatan. Isi dan jumlah cangkang menentukan kekuatan internal, berat, dan daya tahan.

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif. Dalam proses pendekatannya menggunakan metode eksperimentatif, dengan cara melakukan serangkaian eksplorasi guna menemukan proses pengolahan teknologi 3 DP yang tepat untuk dijadikan bahan baku produk *fashion*.

Selain itu juga proses eksperimen dilakukan pada tahap perancangan guna mengidentifikasi desain aksesoris fashion yang sesuai dengan pemanfaatan kulit ubi jalar ungu. Proses eksplorasi desain produk aksesoris *fashion* yang bernilai jual dilakukan dengan mempertimbangkan unsur-unsur desain seperti warna, bentuk, garis, tekstur dan fungsi.

3.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui serangkaian proses eksperimen pengolahan teknologi 3 DP hingga dapat diolah menjadi bahan baku produk aksesoris *fashion*.

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah proses eksplorasi bentuk produk aksesoris *fashion*, penentuan konsep desain, segmen pasar hingga uji nilai jual melalui tes pasar.

3.2. Analisis Data

Setelah sejumlah data berhasil dikolektif, maka selanjutnya dilakukan proses analisis data yang mereduksi data yang tidak diperlukan, menyajikan data, lalu tahap terakhir memverifikasi data atau penarikan kesimpulan. Ketiga tahap tersebut sesuai dengan adaptasi dari gambaran Miles dan Huberman (1991) dalam Amanah (2009:40)

Analisis data lain dilakukan dengan menggunakan metode analisis SWOT yaitu menganalisa kekuatan (strength), kelemahan (weakness), peluang (opportunity), dan ancaman (threat) seperti yang diungkapkan oleh Rangkuti (2006) dalam Amanah (2009:i). Kekuatan, kelemahan, peluang serta ancaman yang terdapat pada produk *fashion* dengan pemanfaatan teknologi 3 DP dapat dianalisa setelah melalui proses riset pasar, penyebaran angket dan kuesioner, wawancara serta observasi.

BAB 4

LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

Target luaran yang akan dicapai dari penelitian ini adalah publikasi ilmiah nasional ber ISSN, HKI dan produk berupa aksesoris *fashion* bernilai jual yang akan diuji melalui tes pasar.

Rencana target capaian dan indikator capaian disajikan dalam Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Rencana Target Luaran

No	Jenis Luaran				Indikator Capaian
	Kategori	Sub Kategori	Wajib	Tambahan	TS
1	Artikel ilmiah dimuat di jurnal	Internasional berputasi	X	X	Tidak Ada
		Nasional Terakreditasi	V	X	Accepted

		Nasional tidak terakreditasi	X	X	Tidak Ada
2	Artikel ilmiah dimuat di prosiding	Internasional Terindeks	X	X	Tidak Ada
		Nasional	X	X	Tidak Ada
3	<i>Invited speaker</i> dalam temu ilmiah	Internasional	X	X	Tidak Ada
		Nasional	X	X	Tidak Ada
4	<i>Visiting Lecturer</i>	Internasional	X	X	Tidak Ada
5	Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	Paten	X	X	Tidak Ada
		Paten sederhana	X	X	Tidak Ada
		Hak cipta	V	X	Submitted
		Merek dagang	X	X	Tidak Ada
		Rahasia dagang	X	X	Tidak Ada
		Desain Produk Industri	X	X	Tidak Ada
		Indikasi Geografis	X	X	Tidak Ada
		Perlindungan Varietas Tanaman	X	X	Tidak Ada
		Perlindungan Topografi Sirkuit Terpadu	X	X	Tidak Ada
6	Teknologi Tepat Guna		X	X	Tidak Ada
7	Model/Purwarupa/Desain/Karya Seni/Rekayasa Sosial		X	V	Purwarupa
8	Buku Ajar (ISBN)		V	X	Draft
9	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT)		V	X	6

BAB 5

BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

5.1 Anggaran Biaya

Kebutuhan anggaran dalam pelaksanaan penelitian ini sebesar Rp. 4.000.000,-. Secara rinci anggaran biaya terbagi dalam dua bagian, yaitu bagian pertama dalam bentuk justifikasi anggaran dan bagian kedua rekapitulasi anggaran penelitian.

a. Justifikasi Anggaran Biaya Penelitian

Justifikasi anggaran meliputi biaya peralatan penunjang, pembelian bahan habis pakai, biaya perjalanan lokal dan antara kota/kabupaten serta biaya publikasi. Secara lebih rinci besaran anggaran yang dibutuhkan terlihat pada lampiran 1.

b. Rekapitulasi Anggaran Biaya Penelitian terinci pada Tabel 5.1.

Tabel 5.1 Biaya Penelitian

No.	Jenis Pengeluaran	Persentase (%)	Biaya yang Diusulkan (Rp)
1	Biaya Peralatan 3D Printer	75%	Rp. 3.000.000,-
2	Pembelian Bahan Habis Pakai filamen	12,5%	Rp. 500.000,-
3	Biaya Publikasi	12,5%	Rp. 500.000,-
Total		100%	Rp. 4.000.000,-

5.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Penelitian akan dimulai pada Januari 2022 sampai dengan Januari 2023. Tahapan pelaksanaan penelitian meliputi:

Tahap I

- Pelaksanaan persiapan penelitian
- Pengumpulan data literatur
- Proses eksplorasi
- laporan kemajuan penelitian

Tahap II

- e. Proses produksi
- f. Pelaksanaan tes pasar
- g. Analisa data
- h. Penyusunan laporan penelitian
- i. Publikasi hasil penelitian
- j. Seminar hasil penelitian

Secara lebih rinci tahapan pelaksanaan penelitian tertera pada Tabel 5.2

Tabel 5.2 Jadwal Penelitian Tahap I

No.	Kegiatan	Januari 2022	Februari 2022	Maret 2022	April 2022	Mei 2022	Juni 2022	Juli 2022
1	Pelaksanaan Persiapan Penelitian							
2	Pengumpulan Data Literatur							
3	Proses Eksplorasi							
4	Laporan kemajuan Penelitian Tahap I							

Lampiran 1

Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas

A. Susunan Organisasi Tim Peneliti

N o	Nama/ NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Oki Kurniawan/ 032010770 2	Universitas Trilogi	Desain Produk	10 jam/ minggu	1. Mengkoordinasi seluruh proses survey lapangan yang terdiri dari proses pengambilan dan pengumpulan data 2. Mengkoordinasi proses pembuatan sampling produk mulai dari pembuatan desain, pemilihan bahan, proses pembuatan hingga finishing produk 3. Mengkoordinasi proses tes pasar 4. Mengkoordinasi persiapan instrument penelitian, perlengkapan penelitian, dan instrument penunjang 5. Mengkoordinasi proses analisis data, penyusunan interpretasi data, dan penyusunan laporan penelitian. 6. Mengkoordinasi penyusunan laporan akhir penelitian 7. Mengkoordinasi proses publikasi hasil penelitian dalam seminar nasional/ prosiding 8. Bertanggung jawab terhadap hasil pelaporan penelitian mulai dari laporan harian, laporan kemajuan, laporan akhir dan penggunaan anggaran penelitian

Lampiran 3
Biodata Ketua dan Anggota

1. Biodata Ketua

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Oki Kurniawan, S.Sn., M.Ds.
2	Jenis Kelamin	L
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	140110
5	NIDN	0320107702
6	Tempat, Tanggal Lahir	Bandung, 20 Okt 1977
7	E-mail	Oki-k@trilogi.ac.id
8	Nomor Telepon/HP	087821166497
9	Alamat Kantor	Jalan Kampus Trilogi / STEKPI No. 1 Kalibata, Jakarta Selatan
10	Nomor Telepon/Faks	021 7980011 / 021 7981352
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = 5 orang; S-2 = 0 orang; S-3 = 0 orang
12	Nomor Telepon/Faks	021 7980011 / 021 7981352
13	Mata Kuliah yang Diampu	1. Dasar Desain
		2. Desain dan Gaya Hidup
		3. Gambar
		4. Studio Desain Produk 1

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Institut Teknologi Bandung	Institut Teknologi Bandung	-
Bidang Ilmu	1997-2003	2011-2014	-
Tahun Masuk-Lulus	Perancangan Fasilitas Umum (<i>Civic Facility</i>) Observatorium Bosscha Untuk Masyarakat	Studi Penanganan Kebisingan Untuk Memperbaiki Kualitas Akustik Ruang Kelas Melalui Pemanfaatan Sampah Kotak Karton Gelombang	-
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Drs. Widiarjo ., M.Sn.	Dr. Pribadi Widodo, M.Sn.	-
Nama Pembimbing/Promotor	Dr. Andrianto Wibisono., M.Sn.		-

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir (Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2019	Perancangan Produk Fashion sebagai Oleh-oleh Khas Kota Bandung dengan Ilustrasi Kuliner Kekinian	Universitas Trilogi	8.000.000,-
2	2020	Peningkatan Kesadaran Membuang Sampah Pada Tempatnya Melalui Pendekatan Hypnoteaching (Media Dongeng Berbasis Daur Ulang Sampah)	Dikti	20.000.000,-

* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema penelitian DIKTI maupun dari sumber lainnya.

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Rp)
1	2015	Workshop Pembuatan Wadah Cantik bagi Ibu-Ibu PAUD	Universitas Trilogi	500.000,-
2	2015	Workshop Pembuatan Bross dari Kain Perca bagi orang tua siswa PAUD	Universitas Trilogi	500.000,-
3	2015	Workshop Tablelamp bagi POSDAYA	Universitas Trilogi	20.000.000,-
4	2016	Workshop Shibori bagi POSDAYA	Universitas Trilogi	7.000.000,-

* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema pengabdian kepada masyarakat DIKTI maupun dari sumber lainnya.

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Eksperimen Perancangan Kemampuan Daya Serap Panel Akustik dari Sampah Kotak Karton Gelombang	Jurnal Rekarupa	03/1/2015
2	Eksplorasi Pelepah Pohon Pisang Untuk Dijadikan Produk Interior	IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora	5/ 1/, 1-10, 2021
3	The Prospect of Outerwear as Modern Office Wear For Muslim Women	MALAYSIAN JOURNAL OF CONSUMER AND FAMILY ECONOMICS (MACJAFE)	Vol. 21

4	Perancangan Produk Fashion sebagai Oleh-oleh Khas Kota Bandung dengan Ilustrasi Kuliner Kekinian,	Jurnal Fesyen Perspektif Universitas Pendidikan Indonesia	Vol. X, Nomor 1, April 2019, ISSN 2087-7773
---	---	---	---

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

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	International Conference IMHALAL at Asia Islamic Fashion Week	The Prospect of Outerwear as Modern Office Wear For Muslim Women	Kuala Lumpur Convention Center, 30 September 2017

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Pendataan Keluarga Desa Cerdas Mandiri Lestari	2021		Trilogi Press
2				

H. Perolehan HKI dalam 5–10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	SISTEM PANEL AKUSTIK DARI KERTAS KARTON GELOMBANG	2017	Naskah	EC00201705458

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

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

J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan dana bantuan untuk kegiatan PKM dari Universitas Trilogi

Jakarta, 20 Agustus 2022



Oki Kurniawan. S.Sn., M.Ds.

Biodata

2. Anggota

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Oki Kurniawan, S.Sn., M.Ds.
2	Jenis Kelamin	L
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	140110
5	NIDN	0320107702
6	Tempat, Tanggal Lahir	Bandung, 20 Okt 1977
7	E-mail	Oki-k@trilogi.ac.id
8	Nomor Telepon/HP	087821166497
9	Alamat Kantor	Jalan Kampus Trilogi / STEKPI No. 1 Kalibata, Jakarta Selatan
10	Nomor Telepon/Faks	021 7980011 / 021 7981352
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = 10 orang; S-2 = 0 orang; S-3 = 0 orang
12	Nomor Telepon/Faks	021 7980011 / 021 7981352
13	Mata Kuliah yang Diampu	1. Dasar Desain
		2. Desain dan Gaya Hidup
		3. Gambar
		4. Studio Desain Produk 1

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Institut Teknologi Bandung	Institut Teknologi Bandung	-
Bidang Ilmu	1997-2003	2011-2014	-
Tahun Masuk-Lulus	Perancangan Fasilitas Umum (<i>Civic Facility</i>) Observatorium Bosscha Untuk Masyarakat	Studi Penanganan Kebisingan Untuk Memperbaiki Kualitas Akustik Ruang Kelas Melalui Pemanfaatan Sampah Kotak Karton Gelombang	-
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Drs. Widiarjo ., M.Sn.	Dr. Pribadi Widodo, M.Sn.	-
Nama Pembimbing/Promotor	Dr. Andrianto Wibisono., M.Sn.		-

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir (Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2019	Perancangan Produk Fashion sebagai Oleh-oleh Khas Kota Bandung dengan Ilustrasi Kuliner Kekinian	Universitas Trilogi	8.000.000,-
2	2020	Peningkatan Kesadaran Membuang Sampah Pada Tempatnya Melalui Pendekatan Hypnoteaching (Media Dongeng Berbasis Daur Ulang Sampah)	Dikti	20.000.000,-

* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema penelitian DIKTI maupun dari sumber lainnya.

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Rp)
1	2015	Workshop Pembuatan Wadah Cantik bagi Ibu-Ibu PAUD	Universitas Trilogi	500.000,-
2	2015	Workshop Pembuatan Bross dari Kain Perca bagi orang tua siswa PAUD	Universitas Trilogi	500.000,-
3	2015	Workshop Tablelamp bagi POSDAYA	Universitas Trilogi	20.000.000,-
4	2016	Workshop Shibori bagi POSDAYA	Universitas Trilogi	7.000.000,-

* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema pengabdian kepada masyarakat DIKTI maupun dari sumber lainnya.

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Eksperimen Perancangan Kemampuan Daya Serap Panel Akustik dari Sampah Kotak Karton Gelombang	Jurnal Rekarupa	03/1/2015
2	Eksplorasi Pelepah Pohon Pisang Untuk Dijadikan Produk Interior	IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora	5/ 1/, 1-10, 2021
3	The Prospect of Outerwear as Modern Office Wear For Muslim Women	MALAYSIAN JOURNAL OF CONSUMER AND FAMILY ECONOMICS (MACJAFE)	Vol. 21

4	Perancangan Produk Fashion sebagai Oleh-oleh Khas Kota Bandung dengan Ilustrasi Kuliner Kekinian,	Jurnal Fesyen Perspektif Universitas Pendidikan Indonesia	Vol. X, Nomor 1, April 2019, ISSN 2087-7773
---	---	---	---

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

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	International Conference IMHALAL at Asia Islamic Fashion Week	The Prospect of Outerwear as Modern Office Wear For Muslim Women	Kuala Lumpur Convention Center, 30 September 2017

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Pendataan Keluarga Desa Cerdas Mandiri Lestari	2021		Trilogi Press
2				

H. Perolehan HKI dalam 5–10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	SISTEM PANEL AKUSTIK DARI KERTAS KARTON GELOMBANG	2017	Naskah	EC00201705458

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

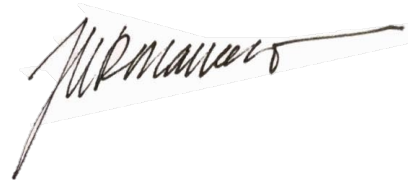
No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1	-	-	-	-

J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan dana bantuan untuk kegiatan PKM dari Universitas Trilogi



Oki Kurniawan. S.Sn., M.Ds.