

**FASHION
ART &
INDUSTRY**

**ECF-FAKULTAS FILSAFAT
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN**

1 APRIL 2016

**DESAIN &
KREATIVITAS
DALAM
PERSPEKTIF
HAPPINOMICS**

**ECF-FAKULTAS FILSAFAT
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
1 APRIL 2016**

PELUANG 6P MARKETING MIX

PERIOD

Kecepatan
Waktu

PROMOTION

Pendidikan
Performa

PEOPLE

Produsen
Konsumen

PRODUCT

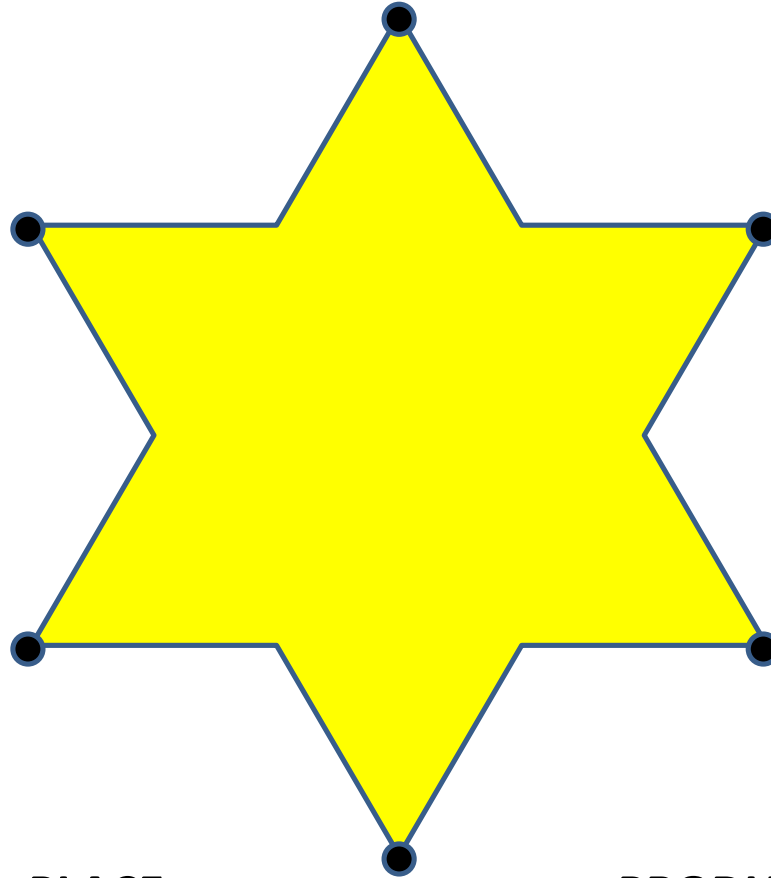
Wujud
Fungsi

PLACE

Lokasi
Positioning

PRICE

Modal
Nilai Tambah



6P MARKETING MIX

1. PRODUCT:

- Apa yang dicari **pasar** hari ini?
- **What** do you do? → **Why** do you do?
- Mengapa harus menawarkan banyak pilihan alasan untuk **pasar**?

2. PRICE:

- Berapa harga yang ditawarkan untuk **pasar**?
- Regulatif/Kompetitif/Subyektif

3. PLACE:

- Di mana **pasar** sekarang paling kondusif sebagai tempat bergembira?

6P MARKETING MIX

4. PROMOTION:

- Mengapa 'nurturing' kita pilih untuk bermain di **pasar**?
- Bagaimana membangun entitas (individu, perusahaan, negara) yang 'nurturing' di **pasar**?

5. PERIOD:

- Kapan bermain di **pasar**?
- Bagaimana bermain terhadap waktu di **pasar**?

6. PEOPLE:

- Siapa 'stakeholder' di **pasar**?
- Bagaimana 'stakeholder' berperilaku di **pasar**?

FENOMENA GLOBAL



BARRIER OF ENTRY

- 1. ORGANIZATION SCALE**
(Ukuran organisasi)
- 2. CAPITAL**
(Permodalan)
- 3. NETWORK**
(Jaringan)
- 4. COMPETENCE**
(Kemampuan)
- 5. MASTERY**
(Kemahiran)

GLOBAL BUSINESS

- 1. UNCERTAINTY**
(Ketidakpastian)
- 2. FUZZINESS**
(Ketidakjelasan)
- 3. BREAK BEAT**
(Keterputusan)

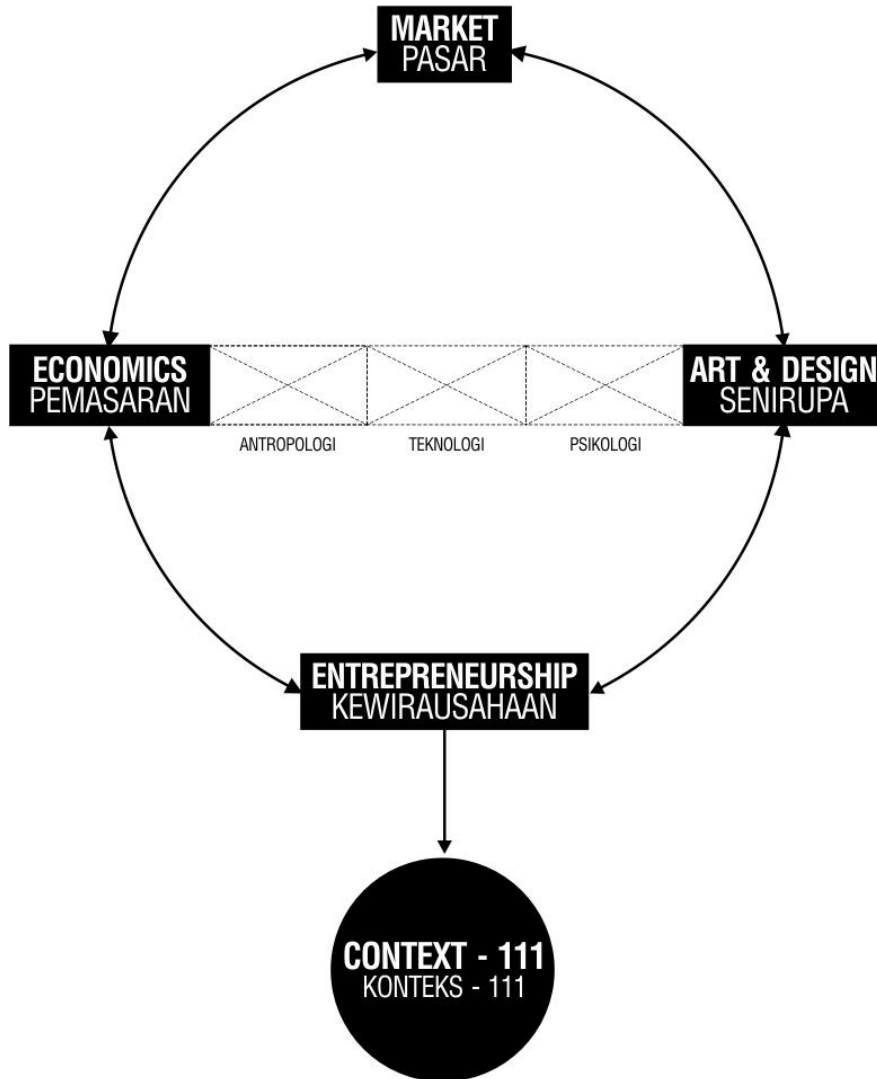
STRATEGI KREATIF MEMILIH RUANG BERMAIN UNTUK BISNIS YANG REALISTIS DI MASA DEPAN

- 1. BERMAIN 'SINGLE FIGHTER'**
(Untuk menghindari keformalan, birokrasi, sertifikasi)
- 2. BERMAIN CERUK**
(Antar sampai ke dalam gang)
- 3. BERMAIN KE 'EMOTIONAL INTENSIVE PRODUCT'**
- 4. BERMAIN BOLA PENDEK**
(Bermain di mulut gang)
- 5. BERMAIN 'MAN TO MAN MARKING'**
(Jamming dengan pelanggan)
- 6. BERMAIN SKALA KECIL**

STRATEGI KREATIF MEMILIH RUANG BERMAIN UNTUK BISNIS YANG REALISTIS DI MASA DEPAN

- 7. BERMAIN CILUKBA / HOMPIMPAH TERHADAP HUKUM**
- 8. BERMAIN ZIG-ZAG**
(Konsep dangkal / Konsep dalam)
- 9. BERMAIN HATI (Main Hati vs Main Loyalti)**
- 10. BERMAIN SPOT-SPOT PRIVAT IMPERIENCE UNTUK SETIAP ANATOMI BISNIS**
(Otonomi desain ke tiap desainer)
- 11. BERMAIN DENGAN SIMPUL-SIMPUL PRODUKTIF LOKAL YANG GOKIL & PADAT KARYA**
- 12. BERMAIN DENGAN ISU LOKAL / BERKELINDAN DENGAN ISU GLOBAL (Hybrid)**

INDUSTRI EMOSI & ENTREPRENEURSHIP: QUO VADIS MANUSIA SENIRUPA INDONESIA



I. MARKET (PASAR):

- MASYARAKAT DAN INDUSTRI EMOSI
- KEHAMPAAAN DITENGAH KELIMPAHAN (ERA CHINA)
- MENGAPA HARGA “MURAH” ?
- KULTUR KOLEKTIF, KULTUR INSTAN
- RASIONALITAS NALAR vs IRRASIONALITAS EMOSI
- ORANG KITA GAMPANG DIBUJUK OLEH BUNGKUS
- ERA PASCA MEREK : ERA EKUITAS
- LAYAR KETIGA UNTUK DUNIA KETIGA
- CONSUMER DRIVE, TECHNOLOGY DRIVE
- SHOPPING IS SOCIAL RECREATION

II. ECONOMICS (PEMASARAN) :

- BISNIS ALA KARAPAN SAPI
- IN MARCO WE TRUST! (IMC)
- KNOWLEDGE ECONOMY, CREATIVITY ECONOMY
- BISNIS BERMARGIN TINGGI DIKAWASAN BERHARGA RENDAH
- HARGA ATAS vs HARGA BAWAH
 - HARGA TINGGI vs HARGA RENDAH
 - HARGA MAHAL vs HARGA MURAH
- COST BASED PRICE
 - VALUE BASED PRICE
- DEMOGRAFIS ---> PSIKOGRAFIS ---> EMOGRAFIS

III. ART & DESIGN (SENIRUPA):

- SINDROM RUMAH DUKA & FENOMENA BUBARAN SEPAK BOLA
- INDUSTRI EMOSI ADALAH THE GREAT HEPPISODE
UNTUK MANUSIA OTAK KANAN (SENIRUPA)
- DESIGN SCHOOL IS THE NEW BUSINESS SCHOOL! & MFA IS THE NEW MBA!
DESIGN MEANS BUSINESS NOW!
- POTENSI SENIRUPA ITU EDAN,
TAPI MANUSIANYA NGGAK PEDULI DENGAN KEKUATAN SENDIRI
- ORANG SENIRUPA PERLU TRANS DISIPLIN. BE NOCTURNAL PEOPLE!
- KARAKTER KHAS DESAINER :
**PENCARI MAKNA, OPEN MIND, INDEPENDEN, RISK TAKER, KREATIF,
SOLUTIF, OTENTIF, OBSERVATIF, PRIVAT, DETERMINATIF, KUALITATIF**
PENCARI SIMFONI, AGNOSTIK, EKSPRESIF

IV. ENTREPRENEURSHIP (KEWIRAUSAHAAN):

- ROCKETS EXPERIENCE: BUKAN TEORI! PENGALAMAN ASLI UNTUK INSPIRASI
- POP-DESIGN vs POP-TECH
- PEMBELAJARAN KOMPETITIF vs PEMBELAJARAN KOOPERATIF
- KETERBATASAN DAN PERMASALAHAN ADALAH SASANA TERBAIK UNTUK PARA ENTREPRENEUR
- KARAKTER KHAS ENTREPRENEUR:
PENCARI MAKNA, OPEN MIND, INDEPENDEN, RISK TAKER, KREATIF, SOLUTIF, OTENTIF, OBSERVATIF, PRIVAT, DETERMINATIF, KUALITATIF, PEMBELAJAR, RESILIENCE, PRO-REALITA BUKAN WAGANA, EFEKTIF, EKSTROVERT, DISIPLIN, EFISIEN, SIMPEL

V. CONTEXT-111 (KONTEKS-111):

- ESENSI WIRASARJANA:

SATU PEMBELAJAR (INDIVIDU) ---> SATU PELUANG (IDE) ---> SATU PASAR (TARGET)

- KONTEKS LO ADALAH KEKUATAN LO. RAYAKAN ITU !!!

- MODAL KAPITAL ITU SEKSI. DARI GAGAL ORGANIK HINGGA GAGAL SISTEMIK

- CONTEXT-111 BUTUH SUBTRAT. APA ITU ?

MANUSIA ADALAH SUMBER SEGALA-GALANYA

- **6** KEMAMPUAN HIGH CONTEXT

(KEMAMPUAN-KEMAMPUAN YANG MERUPAKAN ATRIBUT KEFITRIAN MANUSIA):

1. KEMAMPUAN **EKSPRESI** (FUNGSI ---> **DESAIN**)
2. KEMAMPUAN **SINTAKSIS** (ARGUMEN ---> **CERITA**)
3. KEMAMPUAN **SINTESIS** (SPESIALIS ---> **SIMFONI**)
4. KEMAMPUAN **EMOSI** (LOGIKA ---> **EMPATI**)
5. KEMAMPUAN **REKREASI** (SERIUS ---> **PERMAINAN**)
6. KEMAMPUAN **TRANSENDENSI** (AKUMULASI ---> **MAKNA**)

AKU BERTANYA:
APAKAH GUNANYA PENDIDIKAN
BILA HANYA MEMBUAT SESEORANG
MENJADI ORANG ASING
DITENGAH KENYATAAN PERSOALAN KEADAANYA ?
APAKAH GUNANYA PENDIDIKAN
BILA HANYA MENDORONG SESEORANG
MENJADI LAYANG-LAYANG DI IBU KOTA
KIKUK PULANG KE DAERAHNYA ?
APAKAH GUNANYA SESEORANG
BELAJAR FILSAFAT, SASTRA,
TEKNOLOGI, KEDOKTERAN, ATAU APA SAJA,
BILA PADA AKHIRNYA
KETIKA PULANG KE DAERAHNYA, LALU BERKATA:
"DISINI AKU MERASA ASING DAN SEPI!"

(WS. Rendra, SEONGGOK JAGUNG DI KAMAR, 1975)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



ROCKETS INDONESIA by SITUMORANG Jr.

BREAK BEAT **OXFORD STREET** SHEILA ON 7 **NYALI BATAK** ALITALIA AIRLINES **OTAK ITB** NARITA AIRPORT TOKYO **HIP-HOP** NASIONALISME BUNG KARNO **COMMERCIAL DESIGN** MOZES KILANGIN AIRPORT TIMIKA **BOB SADINO** INTERNATIONAL DESIGN FORUM **LONTONG PECAL BUKIT TINGGI** KENJI EKUAN **SONTOLOYO** STADION PERSIB **PROF.DR.IR.GDE RAKA** BABI PANGGANG KARO GASIBU **KASUT MADE IN ARGENTINA** ECONOMICA UI **BANDUNG INDAH PLAZA** AC MILAN **ANTV EVA MENDEZ HONGKONG FASHION WEEK** JOHANES AURI **KINGSFORD AIRPORT SYDNEY** STADION PERSEBAYA TAMBAKSARI **USIR BULE MACBETH** COLOR PUB SURABAYA **PROF.RHENALD KASALI PHD** GOOD CHARLOTTE **COOL COLORS** GILI TRAWANGAN **NYARIS MATI DI HONGKONG** SALMON HEAD SOUP **TEKNIK FISIKA 747** KANTIN EDI ARSITEK **PIKIRAN RAKYAT** KERETA API PRAMEX **TOO PHAT** MTV ASIA AWARD **MATA KULIAH SEJARAH SENIRUPA INDONESIA**.....

ROCKETS INDONESIA by SITUMORANG Jr.

BREAK BEAT OXFORD STREET SHEILA ON 7 NYALI BATAK ALITALIA AIRLINES OTAK ITB NARITA AIRPORT TOKYO HIP-HOP NASIONALISME BUNG KARNO COMMERCIAL DESIGN MOZES KILANGIN AIRPORT TIMIKA BOB SADINO INTERNATIONAL DESIGN FORUM LONTONG PECAL BUKIT TINGGI KENJI EKUAN SONTOLOYO STADION PERSIB PROF.DR.IR.GDE RAKA BABI PANGGANG KARO GASIBU KASUT MADE IN ARGENTINA ECONOMICA UI BANDUNG INDAH PLAZA AC MILAN ANTV EVA MENDEZ HONGKONG FASHION WEEK JOHANES AURI KINGSFORD AIRPORT SYDNEY STADION PERSEBAYA TAMBAKSARI USIR BULE MACBETH COLOR PUB SURABAYA PROF.RHENALD KASALI PHD GOOD CHARLOTTE COOL COLORS GILI TRAWANGAN NYARIS MATI DI HONGKONG SALMON HEAD SOUP TEKNIK FISIKA 747 KANTIN EDI ARSITEK PIKIRAN RAKYAT KERETA API PRAMEX TOO PHAT MTV ASIA AWARD MATA KULIAH SEJARAH SENIRUPA INDONESIA.....