

PENGANTAR DIKTAT

MATA KULIAH ANTROPOMETRI DAN ANTROPOMORFI

A. Deskripsi Umum

Mata kuliah "Antropometri dan Antropomorfi bagi Desain Komunikasi Visual" merupakan langkah awal dalam memahami bagaimana pengetahuan tentang dimensi fisik manusia dapat membantu dalam merancang komunikasi visual yang lebih efektif dan relevan. Dalam pendahuluan ini, mahasiswa akan diperkenalkan kepada konsep-konsep dasar antropometri dan antropomorfi serta pentingnya penerapannya dalam desain.

Materi yang akan dibahas dalam pendahuluan ini:

- 1. Pentingnya Pengetahuan tentang Manusia dalam Desain:** Mahasiswa akan diberikan pemahaman mengenai bagaimana pengetahuan tentang karakteristik fisik manusia dapat berkontribusi pada penciptaan desain yang lebih baik. Hal ini melibatkan memahami bahwa desain bukan hanya tentang estetika, tetapi juga tentang berinteraksi dengan pengguna secara nyaman dan efektif.
- 2. Definisi Antropometri dan Antropomorfi:** Mahasiswa akan diperkenalkan dengan pengertian antropometri (pengukuran dimensi tubuh manusia) dan antropomorfi (penerapan karakteristik fisik manusia dalam desain). Konsep-konsep ini akan dijelaskan lebih lanjut untuk memberikan landasan bagi pemahaman mendalam tentang bagaimana elemen-elemen manusiawi dapat diintegrasikan dalam desain.
- 3. Sejarah dan Evolusi Antropometri dalam Desain:** Mahasiswa akan diajak untuk melihat bagaimana penggunaan antropometri dan antropomorfi telah berkembang dari masa ke masa dalam berbagai bidang, termasuk desain produk, arsitektur, dan komunikasi visual. Ini akan membantu mereka mengapresiasi pentingnya konsep ini dalam mengikuti tren desain yang berkembang.
- 4. Konteks Aplikasi:** Mahasiswa akan memahami berbagai bidang dan industri di mana pengetahuan tentang antropometri dan antropomorfi sangat penting. Ini

dapat mencakup desain perangkat elektronik, desain interior, desain furnitur, desain transportasi, dan lain-lain. Contoh-contoh konkret akan diberikan untuk menggambarkan bagaimana konsep-konsep ini diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

- 5. Hubungan dengan Ergonomi:** Pengantar singkat tentang kaitan antara antropometri, antropomorfi, dan ergonomi akan diberikan. Mahasiswa akan mendapatkan pemahaman awal tentang bagaimana desain yang mempertimbangkan aspek-aspek fisik manusia dapat memberikan kenyamanan dan efisiensi dalam penggunaan produk atau lingkungan.
- 6. Tujuan dan Hasil Pembelajaran Mata Kuliah:** Mahasiswa akan diberitahu tentang tujuan akhir dari mata kuliah ini, yaitu bagaimana mereka akan mampu mengintegrasikan pengetahuan antropometri dan antropomorfi dalam desain komunikasi visual. Hasil pembelajaran yang diharapkan, seperti kemampuan menganalisis, merancang, dan mengevaluasi desain dengan pandangan antropometri dan antropomorfi, akan dijelaskan.

Pendahuluan ini akan memberikan dasar yang kuat bagi mahasiswa untuk memahami konsep-konsep dasar yang akan dibahas lebih mendalam dalam mata kuliah ini. Dengan memahami pentingnya pengetahuan tentang dimensi fisik manusia dalam desain komunikasi visual, mahasiswa akan siap untuk menjalani materi-materi berikutnya dengan pemahaman yang baik.

B. Rencana Pembelajaran

Rencana pembelajaran untuk mata kuliah "Antropometri dan Antropomorfi bagi Desain Komunikasi Visual" mencakup serangkaian pertemuan yang bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep antropometri, antropomorfi, dan penerapannya dalam berbagai aspek desain. Berikut adalah ikhtisar materi yang akan dibahas dalam setiap pertemuan:

Pertemuan 1: Pengantar Antropometri dan Antropomorfi

- Pengenalan tentang pentingnya pengetahuan tentang dimensi fisik manusia dalam desain komunikasi visual.
- Definisi antropometri dan antropomorfi serta peran mereka dalam konteks desain.
- Tinjauan singkat tentang materi yang akan dijelaskan dalam pertemuan-pertemuan berikutnya.

Pertemuan 2: Antropometri Proporsional

- Penjelasan tentang pengukuran proporsi tubuh manusia dan bagaimana proporsi ini berperan dalam desain.
- Studi tentang proporsi tubuh manusia yang penting dalam berbagai konteks desain, seperti perancangan furnitur.

Pertemuan 3: Variasi Antropometri

- Pemahaman tentang variasi antropometri antara individu, kelompok umur, jenis kelamin, dan etnis.
- Pentingnya mempertimbangkan variasi ini dalam desain untuk menciptakan produk yang inklusif.

Pertemuan 4: Antropometri Statis dan Dinamis

- Perbedaan antara antropometri statis (ukuran diam) dan dinamis (pergerakan tubuh).
- Penerapan antropometri dinamis dalam desain interaksi, seperti desain kendaraan atau antarmuka pengguna.

Pertemuan 5: Dimensi dan Jangkauan

- Penjelasan tentang dimensi kritis manusia, seperti tinggi, lebar bahu, dan panjang lengan.
- Bagaimana mempertimbangkan jangkauan tubuh manusia dalam desain ruang dan produk.

Pertemuan 6: Interaksi Ruang dan Lingkungan

- Penerapan konsep antropometri dalam desain ruang dan lingkungan.

- Bagaimana tata letak dan dimensi ruang dapat memengaruhi pengalaman pengguna.

Pertemuan 7: Antropomorfi Proporsi

- Pengenalan konsep antropomorfi dalam konteks proporsi karakter dan objek.
- Studi kasus dan contoh desain yang berhasil menerapkan antropomorfi proporsi.

Pertemuan 8: Ujian Tengah Semester

Pertemuan 9: Antropomorfi Kartun dan Animasi

- Penerapan antropomorfi dalam desain karakter kartun dan animasi.
- Bagaimana karakter manusia diberikan ciri-ciri hewan atau objek dalam desain.

Pertemuan 10: Antropomorfi Rekaan Imaji

- Penerapan antropomorfi dalam dunia rekaan imaji, seperti seni ilustrasi dan konsep seni visual.

Pertemuan 11: Antropomorfi Gestur

- Bagaimana karakteristik fisik manusia, termasuk gerakan dan gestur, dapat diterjemahkan dalam desain.

Pertemuan 12: Antropomorfi Mimik

- Penekanan pada penerapan ekspresi wajah manusia dalam karakter dan desain.

Pertemuan 13: Antropomorfi Karakter

- Pengembangan karakter manusia dan hibrida antropomorfik dalam berbagai media desain.

Pertemuan 14: Proyek Perancangan Karakter Antropomorfi (Tahap Konsepsi)

- Memahami langkah-langkah awal dalam merancang karakter antropomorfi.
- Mengembangkan keterampilan dalam menghasilkan ide kreatif dan eksplorasi bentuk karakter.

Pertemuan 15: Proyek Perancangan Karakter Antropomorfi (Tahap Purwarupa)

- Memahami langkah-langkah pengembangan karakter dalam tahap purwarupa.
- Mengembangkan keterampilan dalam menghasilkan karakter dengan proporsi dan detil fisik yang konsisten.

Pertemuan 16: Proyek Perancangan Karakter Antropomorfi (Tahap Desain Akhir dan Presentasi)

- Pada pertemuan ini, mahasiswa akan menyelesaikan proyek perancangan karakter antropomorfi dengan fokus pada tahap membuat dan menghasilkan produk desain final beserta presentasinya. Tahap ini melibatkan implementasi desain ke dalam bentuk yang siap digunakan, termasuk pembuatan ilustrasi, visualisasi 3D, atau animasi tergantung pada konteks proyek. Materi akan membahas langkah-langkah dan prinsip penting dalam menghasilkan produk desain akhir yang profesional.

Setiap pertemuan akan melibatkan pembelajaran berbasis kuliah, diskusi, analisis studi kasus, serta proyek-proyek praktis untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam desain nyata. Ujian tengah semester dan proyek akhir akan menjadi ukuran evaluasi untuk memastikan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan antropometri dan antropomorfi dalam desain komunikasi visual.

C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran untuk mata kuliah "Antropometri dan Antropomorfi bagi Ilmu Desain Komunikasi Visual" yang dikaitkan dengan kompetensi capaian dari C1 hingga C6:

C1: Pengetahuan (Knowledge)

- Memahami definisi dan konsep dasar antropometri dan antropomorfi dalam konteks ilmu desain komunikasi visual.
- Mengidentifikasi ukuran antropometri kunci dan karakteristik fisik manusia yang relevan dalam desain komunikasi visual.
- Menjelaskan pentingnya penerapan antropometri dan antropomorfi dalam menciptakan desain yang efektif dan relevan.

C2: Pemahaman (Comprehension)

- Merangkum peran dan dampak antropometri dan antropomorfi dalam menghubungkan desain komunikasi visual dengan pengguna.
- Memahami bagaimana variasi antropometri dan karakteristik fisik manusia dapat memengaruhi interpretasi dan tanggapan terhadap pesan visual.
- Menguraikan implikasi desain ergonomis berdasarkan pemahaman tentang dimensi tubuh manusia.

C3: Aplikasi (Application)

- Menerapkan data antropometri dalam merancang antarmuka pengguna yang lebih intuitif dan mudah digunakan.
- Merancang komunikasi visual yang mempertimbangkan antropomorfi postur dan gestur untuk meningkatkan daya tarik dan keterbacaan.
- Mengaplikasikan prinsip antropometri dan antropomorfi dalam desain karya visual seperti poster, iklan, atau animasi.

C4: Analisis (Analysis)

- Menganalisis desain komunikasi visual yang ada dari perspektif antropometri dan antropomorfi untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan.
- Menguraikan bagaimana penerapan antropomorfi dalam karakter atau objek dapat memengaruhi narasi dan pesan yang disampaikan.
- Menganalisis dampak dimensi dan jangkauan tubuh manusia terhadap interaksi visual dengan karya desain.

C5: Evaluasi (Evaluation)

- Menilai efektivitas desain komunikasi visual dalam mencapai tujuan komunikasi dengan mempertimbangkan aspek antropometri dan antropomorfi.
- Mengkritisi penggunaan antropomorfi dalam desain berdasarkan kriteria estetika dan etika.
- Mengevaluasi interaksi antara karakter antropomorfik dengan audiens berdasarkan pemahaman akan karakteristik fisik manusia.

C6: Kreasi (Creation)

- Mengembangkan desain komunikasi visual baru yang memadukan prinsip-prinsip antropometri dan antropomorfi untuk menciptakan pengalaman yang lebih terhubung dengan pengguna.
- Merancang karakter atau objek antropomorfik yang mencerminkan karakteristik fisik dan emosional manusia serta relevan dengan konteks desain.
- Menghasilkan karya komunikasi visual yang kreatif dengan menggabungkan elemen-elemen antropometri dan antropomorfi dalam cara yang unik dan menarik.

Tujuan pembelajaran ini memberikan panduan bagi mahasiswa dalam memahami, menerapkan, menganalisis, dan menghasilkan desain komunikasi visual yang mengintegrasikan prinsip-prinsip antropometri dan antropomorfi dengan baik. Dengan meraih kompetensi pada setiap tingkat, mahasiswa akan mampu menghasilkan karya desain yang lebih berdaya guna dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

D. Manfaat Pembelajaran

Pembelajaran tentang antropometri dan antropomorfi bagi ilmu desain komunikasi visual memiliki sejumlah manfaat yang signifikan bagi mahasiswa. Berikut adalah beberapa manfaat penting dari pembelajaran ini:

- 1. Pemahaman Mendalam tentang Pengguna:** Mahasiswa akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang dimensi dan karakteristik fisik manusia. Ini memungkinkan mereka untuk merancang produk, antarmuka, atau lingkungan yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna.
- 2. Desain yang Lebih Responsif:** Pembelajaran antropometri dan antropomorfi memungkinkan mahasiswa merancang dengan pertimbangan yang lebih baik terhadap variasi dimensi tubuh manusia. Ini mengarah pada desain yang lebih responsif dan inklusif.
- 3. Peningkatan Ergonomi:** Mahasiswa akan memahami prinsip-prinsip ergonomi dan dapat menerapkannya dalam desain. Ini membantu menciptakan lingkungan yang lebih nyaman dan efisien bagi pengguna.

4. **Peningkatan Kreativitas:** Mengintegrasikan konsep antropomorfi dalam desain dapat merangsang kreativitas mahasiswa. Mereka dapat berpikir di luar kotak untuk menciptakan karakter, antarmuka, atau produk yang unik dan menarik.
5. **Kesadaran Terhadap Diversitas Pengguna:** Pembelajaran ini mengajarkan mahasiswa tentang variasi antropometri antara individu, kelompok umur, jenis kelamin, dan etnis. Ini membantu mereka menjadi lebih sadar tentang keberagaman pengguna dan menciptakan desain yang inklusif.
6. **Peningkatan Pengalaman Pengguna:** Mahasiswa akan memahami bagaimana desain yang memperhitungkan antropometri dan antropomorfi dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Desain yang nyaman dan mudah digunakan dapat meningkatkan kepuasan dan interaksi positif.
7. **Kemampuan Analisis:** Mahasiswa akan mengembangkan kemampuan menganalisis desain yang ada dari perspektif antropometri dan antropomorfi. Ini memungkinkan mereka mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan serta memberikan rekomendasi perbaikan.
8. **Persiapan Karir yang Lebih Baik:** Pemahaman tentang antropometri dan antropomorfi memberikan mahasiswa keunggulan dalam dunia desain. Mereka akan menjadi lebih berdaya saing dan dapat menghasilkan desain yang lebih baik dan berfokus pada pengguna.
9. **Peningkatan Komunikasi Desain:** Mahasiswa akan mampu menjelaskan konsep antropometri dan antropomorfi kepada rekan tim, klien, atau audiens dengan lebih baik. Ini memfasilitasi komunikasi yang efektif dalam proyek desain.
10. **Peningkatan Etika Desain:** Mahasiswa akan lebih sadar tentang pentingnya mempertimbangkan kenyamanan dan kesejahteraan pengguna dalam desain. Ini dapat meningkatkan etika desain mereka dan membuat keputusan yang lebih baik dalam proses kreatif.

Dengan manfaat-manfaat tersebut, pembelajaran tentang antropometri dan antropomorfi tidak hanya meningkatkan kualitas desain, tetapi juga membantu mempersiapkan

mahasiswa untuk sukses dalam karir desain yang semakin kompleks dan terhubung dengan kebutuhan manusia.

E. Metode Pembelajaran

Dalam mata kuliah "Antropometri dan Antropomorfi bagi Ilmu Desain Komunikasi Visual," berbagai metode pembelajaran dapat digunakan untuk memastikan pemahaman mendalam dan penerapan konsep-konsep antropometri dan antropomorfi. Berikut adalah beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan:

- 1. Kuliah dan Presentasi:** Pengenalan konsep dasar, teori, dan prinsip-prinsip antropometri dan antropomorfi dapat diajarkan melalui kuliah dan presentasi oleh dosen. Penggunaan slide, video, dan ilustrasi visual dapat membantu mahasiswa memahami konsep dengan lebih baik.
- 2. Diskusi Kelompok:** Mahasiswa dapat berpartisipasi dalam diskusi kelompok untuk membahas konsep-konsep yang telah dipelajari dalam konteks desain komunikasi visual. Diskusi ini dapat membantu memahami berbagai perspektif dan aplikasi dari konsep tersebut.
- 3. Studi Kasus:** Penggunaan studi kasus nyata atau fiktif dapat membantu mahasiswa melihat bagaimana konsep antropometri dan antropomorfi diterapkan dalam desain komunikasi visual. Mereka dapat menganalisis desain yang ada dan mengidentifikasi penerapan prinsip-prinsip tersebut.
- 4. Kegiatan Praktis:** Melibatkan mahasiswa dalam kegiatan praktis seperti mengukur dimensi tubuh manusia, membuat prototipe desain, atau merancang karakter antropomorfik dapat membantu mereka mengaplikasikan konsep langsung dalam situasi nyata.
- 5. Proyek Desain:** Memberikan proyek-proyek desain kepada mahasiswa yang mengharuskan mereka menerapkan pengetahuan antropometri dan antropomorfi dalam menciptakan karya komunikasi visual. Ini dapat melibatkan merancang interaksi antarmuka pengguna, karakter antropomorfik, atau desain ruang.
- 6. Kunjungan dan Observasi:** Mengunjungi tempat-tempat atau lingkungan yang melibatkan interaksi manusia dengan desain, seperti pusat perbelanjaan, museum,

atau transportasi umum, dapat memberikan wawasan langsung tentang penerapan konsep antropometri dan antropomorfi.

7. **Penugasan Tulisan:** Memberikan tugas menulis makalah atau esai tentang topik terkait antropometri dan antropomorfi dapat membantu mahasiswa untuk mendalami pemahaman teoritis dan memahami signifikansi konsep tersebut dalam desain komunikasi visual.
8. **Presentasi Mahasiswa:** Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk membuat presentasi mengenai proyek atau topik terkait yang mereka teliti atau rancang. Ini membantu membangun keterampilan berbicara di depan umum dan memfasilitasi pertukaran ide.
9. **Diskusi Online:** Memanfaatkan platform online untuk diskusi, forum, atau platform pembelajaran virtual dapat memungkinkan mahasiswa untuk berinteraksi dan bertukar pemikiran di luar ruang kelas.

Penggunaan kombinasi berbagai metode pembelajaran akan membantu mahasiswa untuk memahami dan menerapkan konsep antropometri dan antropomorfi dalam berbagai konteks desain komunikasi visual. Ini juga akan membangun keterampilan analisis, kreativitas, dan pemecahan masalah yang diperlukan dalam dunia desain.

F. Metode Penilaian

Dalam menilai pemahaman dan kemampuan mahasiswa dalam mata kuliah "Antropometri dan Antropomorfi bagi Ilmu Desain Komunikasi Visual," berbagai metode penilaian dapat digunakan untuk mengukur berbagai aspek kognitif dan keterampilan praktis. Berikut adalah beberapa metode penilaian yang cocok untuk mata kuliah ini:

1. **Ujian Tertulis:** Ujian tulis dapat mencakup pertanyaan-pertanyaan pilihan ganda, esai singkat, atau studi kasus terkait antropometri dan antropomorfi. Ini akan menguji pemahaman teori dan konsep.
2. **Proyek Desain:** Memberikan tugas kepada mahasiswa untuk merancang produk, antarmuka, atau karakter berdasarkan prinsip-prinsip antropometri dan

antropomorfi. Penilaian akan melibatkan kreativitas, penerapan konsep, dan kecocokan dengan tujuan desain.

3. **Presentasi Proyek:** Meminta mahasiswa untuk mempresentasikan proyek desain mereka di depan kelas atau dewan penguji. Ini akan menilai kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara efektif dan menjelaskan aplikasi konsep.
4. **Portofolio Desain:** Meminta mahasiswa untuk menyusun portofolio yang berisi karya-karya desain yang mencakup penerapan antropometri dan antropomorfi. Ini dapat mencakup karya individu atau kolaboratif.
5. **Ujian Praktis:** Ujian praktis dapat melibatkan kegiatan seperti mengukur dimensi tubuh manusia atau mengidentifikasi penerapan prinsip antropomorfi dalam desain yang diberikan.
6. **Analisis Desain:** Meminta mahasiswa untuk menganalisis desain yang ada atau studi kasus terkait dengan konsep antropometri dan antropomorfi. Mereka akan dinilai berdasarkan kemampuan mereka dalam mengidentifikasi penerapan konsep tersebut.
7. **Diskusi Kelompok:** Menilai partisipasi mahasiswa dalam diskusi kelompok terkait dengan konsep-konsep yang telah dipelajari. Ini akan mengukur pemahaman mendalam mereka dan kemampuan berbicara dalam konteks konsep.
8. **Tugas Tertulis:** Menugaskan tugas tulisan berupa esai atau makalah tentang topik terkait antropometri dan antropomorfi. Ini akan menguji kemampuan analisis dan pemahaman teoritis mahasiswa.
9. **Ujian Lisan:** Mengadakan ujian lisan di mana mahasiswa diminta untuk menjawab pertanyaan dari dosen atau panel penguji terkait konsep-konsep yang telah dipelajari.
10. **Penilaian Portofolio Digital:** Mahasiswa dapat membangun portofolio digital yang mencakup karya-karya desain, catatan pembelajaran, dan refleksi tentang penerapan konsep antropometri dan antropomorfi.

Kombinasi metode penilaian di atas dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang kemampuan mahasiswa dalam memahami, menerapkan, dan menganalisis konsep antropometri dan antropomorfi dalam konteks desain komunikasi visual.

G. Referensi

Beberapa referensi yang dapat menjadi sumber bacaan untuk memperdalam pemahaman tentang antropometri dan antropomorfi dalam konteks desain:

1. **"The Measure of Man and Woman: Human Factors in Design" oleh Alvin R. Tilley, Henry Dreyfuss Associates:** Buku ini merupakan sumber yang umum digunakan untuk memahami prinsip-prinsip antropometri dalam desain. Buku ini mengandung data ukuran manusia yang lengkap dan diilustrasikan dengan baik.
2. **"Universal Principles of Design" oleh William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler:** Buku ini membahas berbagai prinsip desain termasuk antropometri dan antropomorfi. Dalam buku ini, prinsip-prinsip tersebut dijelaskan dengan singkat dan disertai dengan contoh-contoh.
3. **"Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Rules" oleh Jeff Johnson:** Buku ini membahas aspek antropomorfi dalam antarmuka pengguna dan bagaimana desain dapat berhubungan dengan cara kerja otak manusia.
4. **"Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to Life" oleh Tom Bancroft:** Buku ini lebih berfokus pada aplikasi antropomorfi dalam desain karakter dan animasi. Memberikan wawasan tentang bagaimana ekspresi, gerakan, dan pose dapat mengubah karakter.
5. **Jurnal Akademis dan Publikasi:** Jurnal ilmiah di bidang ergonomi, antropometri, dan desain manusia-terkait sering kali membahas topik antropometri dan antropomorfi dalam konteks desain. Jurnal seperti "Ergonomics" dan "International Journal of Human-Computer Interaction" dapat menjadi referensi yang bermanfaat.

6. Situs Web dan Riset Universitas: Banyak universitas memiliki riset dan publikasi terkait antropometri dan antropomorfi. Situs web seperti situs riset universitas, institusi desain, dan pusat ergonomi dapat menyediakan artikel, laporan penelitian, dan informasi berguna lainnya.

Pastikan untuk memeriksa ketersediaan referensi ini di perpustakaan universitas, toko buku online, atau platform daring terkait riset dan literatur akademis.