MEMBANGUN DAYA SAING DENGAN VISUALISASI MOTIF PADA DINDING PERAHU FIBER BUATAN GALANGAN DESA LENGKONG

Indra Gunara Rochyat[1], Muhammad Fauzi[2], dan Adisti Ananda Yusuf[3]
[1,2,3]Universitas Esa Unggul
indragunara@esaunggul.ac.id, azie.f@esaunggul.ac.id, adisti.ananda@esaunggul.ac.id

ABSTRAK

Galangan perahu fiber di Desa Lengkong dibentuk untuk menjawab permintaan nelayan-nelayan tradisional di Cilacap. Alat transportasi yang akomodatif menimbulkan rasa senang dan rasa kecintaannya terhadapnya. Kecintaan ditunjukan pada dinding unit lambung yang menjadi ruang ekspresi artistik nelayan dalam melakukan simbolisasi desain motif bermakna kecepatan. Persoalan kurangnya variasi-variasi bentuk atau motif yang dihasilkan nelayan maupun perajin perahu, memperlihatkan kemonotonan desain yang dihasilkan. Kurang variatifnya desain disinyalir sebagai kemerosotan penjualan perahu di galangan tersebut. Untuk itulah diperlukan wawasan dalam bentuk penyuluhan agar dapat meningkatkan kemampuan kreativitas perajin. Galangan ini memerlukan berbagai adaptasi terutama pada tampilan langsung untuk menarik perhatian nelayan. Visualisasi ini tentunya didapat dari makna denotasi yang ada pada dinding unit lambung berupa simbolisasi yang bermakna kecepatan tadi, sehingga nelayan lebih tertarik untuk mengambil perahu dari galangan ini. Sasaran program PKM yaitu masyarakat nelayan yang produktif. Tujuan program penyuluhan adalah meningkatkan ketrampilan berpikir kreatif yang dibutuhkan perajin untuk mendorong munculnya berbagai desain yang diaplikasikan pada dinding unit lambung yang berdampak pada keanekaragaman motif dan corak. Daya tarik secara visual tentunya akan meningkatkan daya saing galangan terhadap galangan lainnya. Melalui metode psikomotorik aktif dengan pola mendesain dengan cepat, tepat dan benar menghasilkan stimulan berupa rangsangan daya imajinasi. Hasil penyuluhan ini diharapkan mampu membantu meningkatkan daya kreativitas nelayan dan perajin dalam naungan galangan.

Kata kunci: Daya saing, Galangan, Motif, Perajin, dan Psikomotorik.

ABSTRACT

Lengkong village shipyard in Cilacap was formed to answer the demands of traditional fishermen in Cilacap. Accommodative means of transportation create a sense of pleasure and a sense of love for him. Love is shown on the walls of the hull unit which is a space for fishermen's artistic expression in symbolizing the design of a motif that means speed. The problem of the lack of variations in shapes or motifs produced by fishermen and boat craftsmen shows the monotony of the resulting designs. The lack of variety of designs is suspected of a decline in boat sales at the shipyard. For this reason, insight is needed in the form of counseling to improve the creativity of craftsmen. This shipyard requires various adaptations, especially in direct view to attract the attention of fishermen. This visualization is of course obtained from the meaning of denotation on the wall of the hull unit in the form of a symbol that means speed so that fishermen are more interested in taking boats from this shipyard. The target of the PKM program is a productive fishing community. The purpose of the counseling program is to improve the creative thinking skills needed by craftsmen to encourage the emergence of various designs that are applied to the walls of the hull unit which have an impact on the diversity of motifs and patterns. The visual appeal will certainly increase the shipyard's competitiveness against other shipyards. Through an active psychomotor method with a fast, precise, and correct design pattern, it produces a stimulant in the form of stimulation of the power of imagination. The results of this counseling are expected to be able to help increase the creativity of fishermen and craftsmen under the auspices of shipyards.

Keywords: *Competitiveness, Caftsmen, Psychomotor, Shipyard, and Theme*

PENDAHULUAN

Pembuatan perahu fiber di Desa Lengkong Cilacap dengan yang bersifat lebih ringan dari perahu berbahan kayu berdampak pada akselerasi yang lebih baik untuk menjangkau lokasi tangkap lebih cepat. Kecepatan mencapai lokasi tangkap berdampak pada efisensi waktu tempuh dan jumlah jam kerja yang lebih sedikit, ditambah dengan hasil tangkap yang lebih banyak. Peningkatan kesejahteraan nelayan menimbulkan rasa senang dan rasa kecintaannya terhadap perahu fiber. Akhirnya nelayan menyediakan waktu dan ruang kepada alat transportasi sebagai bentuk penghargaannya.

Dinding unit lambung yang terdapat lukisan dan corak warna yang bisa memberikan keragaman makna bagi pemiliknya maupun bagi orang yang melihatnya. Dinding unit lambung menjadi ruang ekspresi artistik nelayan dalam melakukan simbolisasi bermakna kecepatan. Berbagai desain dengan makna kecepatan bagi nelayan merupakan bentuk penghargaannya kepada alat yang telah mempermudah kegiataannya sebagai nelayan. Selain itu bahwa makna simbolisasi ditujukan juga sebagai identitas kepemilikan individu maupun kelompoknya.

Persoalan kurangnya variasi-variasi bentuk atau motif yang dihasilkan nelayan maupun perajin perahu yang memperlihatkan kemonotonan desain yang dihasilkan. Untuk itulah diperlukan wawasan dalam bentuk penyuluhan agar dapat meningkatkan kemampuan kreativitas. Tujuan galangan-galangan agar menjadi yang terdepan tentunya memerlukan berbagai adaptasi, terutama pada tampilan langsung yang bersifat visual. Visualisasi ini tentunya didapat dari makna denotasi yang ada pada dinding unit lambung berupa simbolisasi yang bermakna kecepatan tadi, sehingga nelayan lebih tertarik. Program penyuluhan ini mengambil khalayak sasaran yaitu perajin sebagai masyarakat yang produktif dengan tujuan meningkatkan ketrampilan berpikir kreatif yang dibutuhkan.

Tahun 1990-an adalah masa awal berkembangnya produksi di Cilacap menjadi perhatian dari berbagai kalangan nelayan maupun bukan dari luar Cilacap. Pergantian bahan baku dasar kayu menjadi lapisan fiberglass, merupakan usaha yang cukup radikal yang dilakukan sebagian galangan dalam melihat peluang. Permasalahan gaya desain motif bermakna cepat belum mencerminkan hasil kreativitas yang sesungguhnya. Melalui upaya penyuluhan berupa pelatihan keterampilan seni dan desain kepada perajin dan nelayan, diharapkan mendorong munculnya berbagai variasi desain motif yang diaplikasikan pada dinding unit lambung.

Daya tarik secara visual tentunya akan. Meningkatkan daya saing galangan terhadap galangan lainnya. Melalui metode mendesain dengan cepat, tepat dan benar dalam konsep pelatihan psikomotorik aktif kepada perajin dan nelayan. Psikomotorik menghasilkan stimulan berupa rangsangan daya imajinasi. Program ini mampu membantu meningkatkan daya kreativitas nelayan dan perajin dalam naungan galangan CV. Roni Marine.

1. Analisis Situasi

Sejak awal tahun 1990-an nelayan-nelayan di Cilacap berangsur-angsur meninggalkan perahu tradisional kayu dan beralih ke perahu fiberglass yang diproduksi oleh CV Roni Marine salah satu galangan terbesar di Desa Lengkong Cilacap. Galangan perahu fiber ini menerima pesanan perahu dari nelayan setempat maupun daerah sekitarnya. CV. Roni Marine terus mengalami peningkatan kapasitas produksi dari waktu ke waktu dan pembekalan kepada nelayan secara luas, telah berdampak pada kemunculan galangan-galangan kecil di sekitarnya. Proses produksi perahu fiber yang tergolong mudah membuat

pISSN: 2087-1759
eISSN: 2723-2468

kapasitas produksi semakin efisien dan cepat untuk mengakomodir permintaan yang semakin meningkat. Belum adanya peran pemerintah daerah untuk menjadikan Desa Lengkong sebagai kawasan industri perahu tradisional, berdampak pada perajin-perajin galangan kecil untuk mengelola pasarnya sendiri.

Pengalaman empiris nelayan yang bekerja sebagai perajin adalah aset penting dalam pembentukan karakteristik perahu di wilayah ini. Perajin dari unsur nelayan sangat dibutuhkan pengalamannya dalam menciptakan perahu yang sesuai dengan karakteristik wilayah di Cilacap. Teknologi dipandang sebagai instrumen budaya dan instrumen saintifik. Teknokogi tertanam secara kultural. Budaya yang berbeda menggunakan teknologi dengan cara yang berbeda dan dengan demikian, membentuk budaya (Lim 2008: 23).

Gambar 1. Galangan CV. Roni Marine

2. Permasalahan Mitra

Persoalan daya saing diantara galangan yang semakin berkembang telah membentuk pola-pola persaingan antar galangan perahu fiber di Desa Lengkong. Pengembangan produk yang diyakini oleh mereka sebagai salah satu jembatan untuk meningkatkan daya saing. Melihat permasalahan yang dihadapi mitra dapat disimpulkan sementara adanya peluang atau potensi kerjasama dalam mencari solusi bersama. Merujuk dari hasil analisis situasi diidentifikasi permasalahan daya saing, diantaranya: 1) Bagaimana meningkatkan daya saing perahu fiber dalam bidang desain? 2) Bagaimana bentuk motif pada dinding perahu fiber memilki lebih banyak variasi desain? Dan 3) Bagaimana meningkatkan daya kreativitas perajin dan nelayan?

Kegiatan penyuluhan kepada perajin dan nelayan di dalam galangan CV Roni Marine, sebagai salah satu cara pendekatan memunculkan gagasan. Penyuluhan yang dimaksud adalah cara menggambar kreasi olah psikomotorik yang sarat akan kreativitas, dijadikan bagian dalam wawasan pengetahuan. Pengedukasian mengenai aktifitas kreativitas diharapkan akan memberi pemahaman khusus tentang kreasi dalam seni dan desain secara benar dan terarah, yang pada akhirnya berdampak pada hasil kreasi motif pada dinding lambung perahu fiber yang beraneka ragam.

TINJAUAN PUSTAKA

Hasil belajar psikomotor diwujudkan dalam bentuk keterampilan individu dan kompetensi perilaku. Konsekuensi pada pembelajaran psikomotor ada pada dalam bentuk keterampilan individu dan agensi. Pembelajaran dengan alat psikomotor merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif yang terjadi setelah menunjukkan perilaku tertentu yang sesuai dengan makna dalam kehidupan sehari-hari. (Alwi, 2014: 79)

Kecerdasan emosional dan kecerdasan psikomotor sering diabaikan, bahkan dengan kemampuan kognitif yang sempurna sekalipun, seseorang bukanlah manusia yang utuh tanpa kecerdasan emosional dan psikomotorik. Hal ini bahkan tidak disadari, bahwa manusia membutuhkan dua kecerdasan untuk menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan. Ini sebenarnya bisa dicapai dalam bentuk permainan. Melalui permainan dapat memperoleh pengembangan imajinasi dan kreativitasnya (Haryadi & Aripin, 2015: 39)

MATERI DAN METODE

Hasil survey lokasi dibuat dokumentasi baik foto atau video berdasarkan pendekatan metode fenomenologi, melibatkan panca indera dan melakukan pendeskripsian subyek. Peran serta pastisipasi perajin di galangan CV Roni Marine didaulat sebagai narasumber dalam pengumpulan data penyuluhan. Metode pendekatan Psikomotorik adalah kegiatan yang meliputi perilaku gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik seseorang. Keterampilan yang akan berkembang jika sering dipraktekkan ini dapat diukur berdasarkan jarak, kecepatan, kecepatan, teknik dan cara pelaksanaan (Retno, 2017).

Syarat yang harus dipatuhi pada saat peragaan yaitu bersifat edukatif, teknis dan estetika. Syarat yang bersifat edtukasi dapat menunjang program, sehingga dapat mencapai tujuan. Syarat yang bersifat Teknis menggunakan alat permainan yang aman pada saat penggunaan. Syarat yang bersifat estetik memiliki bentuk yang mudah dibawa dan digunakan dengan penggunaan warna yang serasi dan menarik (Winahyon & Josef, 2021: 1).

Dalam aspek psikomotorik terdapat tujuh kategori mulai dari yang terendah hingga tertinggi, yaitu: (1) Peniruan, (2) Kesiapan, (3) Respon Terpimpin, (4) Mekanisme, (5) Respon Tampak Kompleks, (6) Adaptasi, dan (7) Penciptaan.

PEMBAHASAN

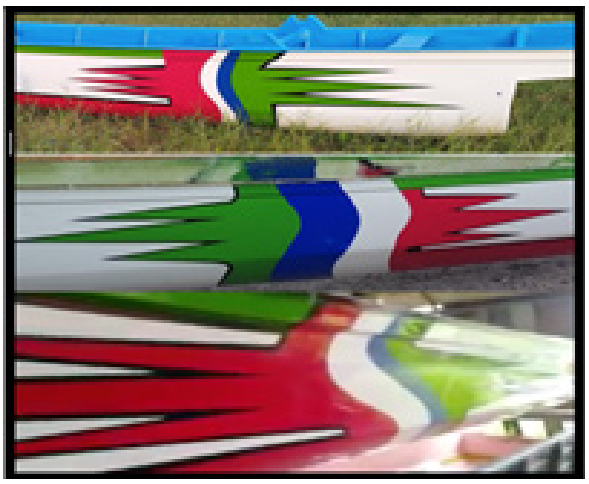
Pendekatan yang dilakukan dengan mitra adalah psikomotorik. Psikomotorik adalah domain yang meliputi perilaku gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik seseorang. Keterampilan yang akan berkembang jika sering dipraktekkan ini dapat diukur berdasarkan jarak, kecepatan, kecepatan, teknik dan cara pelaksanaan (Retno, 2017). Dalam kegiatan pelatihan ini, aspek psikomotorik menjadi panduan dalam mengarahkan perajin dan nelayan.

pISSN: 2087-1759
eISSN: 2723-2468

1. Tahapan Peniruan

Pada tahap ini perajin dan nelayan diminta untuk memahami cara kerja metode psikomotorik, dengan mengambil contoh-contoh yang mudah dipelajari dan mudah diingat. Kategori ini terjadi ketika perajin dan nelayan bisa mengartikan rangsangan atau sensor menjadi suatu gerakan motorik. Perajin dan nelayan dapat mengamati suatu tiruan asosiatif makna kecepatan dan mulai melakukan gerakan meniru, dan kemudian mulai melakukan respons dengan yang diamati yang hasil berupa gerakan meniru, bentuk peniruan belum spesifik dan tidak sempurna. Kegiatan ini biasa juga disebut meniru atau memesis atau karya imitasi dari sebuah obyek aslinya. Mimesis merupakan peniruan, peniruan secara visual yang bukan semata-mata mengkopi secara harafiah melainkan memerlukan suatu kreativitas dalam mengelola objek yang menjadi sumber imitasi (Turyanto, Franklin and Mastutie, 2017, 94). Peniruan gambar diambil dari lambung perahu yang sudah diberikan simbol dengan makna kecepatan yang telah merak buat. Motif garis secara geometrik menyerupai bentuk kilatan atau guntur yang membentang pada bidang tengah lambung sampai ke buritan, oleh karena bidang tengah unit lambung menuju haluan terdapat tulisan, dan atau simbol serta terdapat motif tiga garis.

Gambar 2. Desain Motif Burung diserupakan dengan Gaya Kilatan



Gambar 3. Desain Motif Kepak Sayap dengan Gaya Kilatan

Gambar 4. Desain Motif Kepak Sayap Modifikasi

Motif burung adalah motif yang paling umum digunakan oleh nelayan-nelayan Cilacap. Makna motif ini adalah bahwa bentuk kepala burung dan sayap yang disederhanakan berupa garis-garis membentuk bidang geometrik merupakan representasi dari perahu yang bisa bergerak cepat, sedangkan sayap burung berupa garis geometrik memanjang dan lancip memiliki makna konotatif bahwa perahu ini juga bisa terbang. Harus menjadi perhatian sebuah bisnis yang mengandalkan desain membutuhkan kesadaran yang tajam tentang dunia dan orang-orang di sekitar. Seseorang perlu memperhatikan dengan cermat apa yang terlihat dan diartikulasikan, sambil merasakan apa yang ada di bawah permukaan dan tidak diartikulasikan. Dalam proses kreatif, semuanya relevan (Fraser [Ed. Lockwood] 2009, 43). Terlihat jelas upaya-upaya galangan untuk menarik minat konsumen nelayan dari kalangan manapun dengan cara-cara pemikiran desain untuk meningkatkan citra galangan.

Motif kepak sayap adalah motif yang cukup lama menjadi andalan galangan sebelum motif-motif lain dikembangkan oleh galangan maupun nelayan. Karakteristik bentuk geometrik tajam dan lancip untuk mendapatkan karakter cepat tetap menjadi pemikirannya untuk dikolaborasikan. Transformasi bentuk burung menghadap ke depan merupakan tantangan tersendiri bagi pekerja galangan untuk merealisasikannya. Pekerja desain motif yang bukan dari kalangan akademisi seni maupun desain, ternyata mampu membuat pengembangan citra imaji yang begitu baik. Cara terbaik untuk memastikan kualitas dalam kompleksitas semacam ini adalah dengan menempatkan orang-orang yang akan menggunakan layanan, daripada objek desain, di jantung proses desain. (Lovlie, Downs, dan Reason [Ed. Lockwood] 2009: 174).

2. Tahap Kesiapan

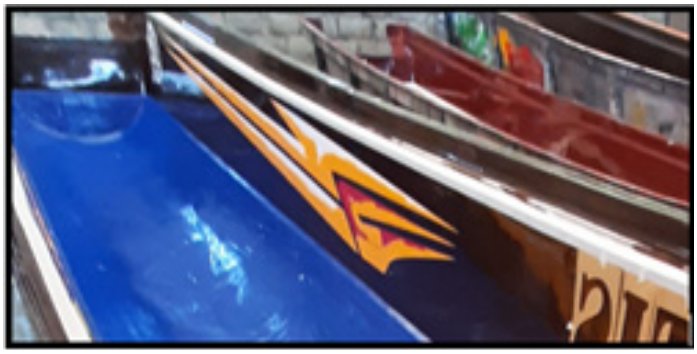
Kesiapan perajin dan nelayan untuk bergerak meliputi aspek mental, fisik, dan emosional. Pada tahap ini perajin dan nelayan memberikan presentasi kepada pelatih untuk menampilkan sesuatu hal menurut petunjuk-petujuk yang diberikan, dan tidak hanya meniru. Perajin dan nelayan juga menampilkan contoh-contoh gambar sebagai pilihan yang dikuasainya melalui proses latihan dan menentukan responsnya terhadap situasi tertentu. Pelatih memberikan arahan berupa maksud dan tujuan penyuluhan kreativitas dengan metode psikomotorik ini. Alat-alat yang perlu dipersiapkan oleh perajin dan nelayan meliputi; 1)

pISSN: 2087-1759
eISSN: 2723-2468

alat tulis atau gambar berupa pinsil atau ballpoint, yang digunakan sebagai cara rangsangan syaraf-syaraf motorik pada ujung-ujung jari bergerak, 2) kertas HVS/quatro A4, dianjurkan dengan minimal ketebalan 70gram, yang merupakan tingkat ketebalan pada kenyaman standar dalam penulisan, dan 3) perajin dan nelayan terpaksa menggunakan lantai sebagai alas gambar.

3. Tahap Respon Terpimpin

Tahap awal dalam proses pembelajaran menggambar yang lebih kompleks yang meliputi imitasi, juga proses percobaan. Keberhasilan dalam penampilan dicapai melalui latihan yang terus menerus. Penerapan teori Psikometrik dengan memberikan batasan-batasan terhadap arahan yang diberikan, sehingga respon perajin dan nelayan dapat dilihat dengan segera. Adapun proses ini dimulai dengan menggambar struktur-struktur benda secara terpisah. Apabila dirasa perajin dan nelayan sudah terlihat paham dan terlihat lihai dalam mengerjakan perintah, maka tahap persiapan sudah selesai yang ditandai dengan respon positip dari perajin dan nelayan. Hal ini langsung diaplikasikan ke dalam lambung perahu fiber.



Gambar 5. Aplikasi Bentuk Geometrik

4. Mekanisme dan Kesepakatan

Merupakan tahapan dimana perajin dan nelayan berkonsestrasi dalam mempelajari suatu kemampuan yang kompleks, dalam hal ini perajin dan nelayan dipaksa untuk tunduk pada aturan-aturan yang disepakati bersama. Peraturan dalam memulai peatihan kreativitas metode Psikometrik.

Gambar 6. Sesi Brainstrorming

Perajin dan nelayan melakukan brainstorming (menggambar sebanyak-banyaknya), untuk menghasilkan berbagai gagasan baru dan rupa baru. Bentuk dasar geometrik hanya bisa dikombinasikan dengan bentuk geometrik lainnya tanpa harus merubah bentuk atau struktur dasarnya. Perajin dan nelayan harus melakukan kegiatan brainstorming dengan cara bersama-sama dengan perajin dan nelayan lain, dalam hal ini waktu mulai menggambar ditentukan oleh pelatih. Tujuan dilakukan secara bersamaan ini berdampak pada hasil evaluasi yang nanti diperoleh dari penggunaan metode ini.

Pelatih hanya memberikan waktu 60 detik setiap sesinya kepada perajin dan nelayan, yang bertujuan untuk melihat kemampuan para perajin dan nelayan pelatihan dalam penyesuaian pikiran dengan keselarasan tangan sebagai alat penggeraknya. Target dasar hasil brainstorming dari perajin dan nelayan pelatihan dengan waktu 60 detik yang diberikan adalah 20 gambar desain. Pada tahap ini respon yang dipelajari akan menjadi suatu kebiasaan dan gerakan bisa dilakukan dengan keyakinan serta ketepatan tertentu.

5. Hasil dan Luaran yang Dicapai

Hasil kreativitas seni dengan metode psikomotorik ini berupa:

a. Respon Tampak Kompleks

   Merupakan hasil gerakan motorik yang terampil yang melibatkan pola gerakan kompleks dari perpaduan dan sinkronisasi atau penyesuain kinerja otak dengan keselarasan tangan menggambar pada media kertas. Kecakapan gerakan diindikasikan dari penampilan yang akurat dan terkoordinasi tinggi, namun dengan tenaga yang minimal. Penilaian termasuk gerakan yang mantap tanpa keraguan dan otomatis. Pada tahap awal perajin dan nelayan masih terliha canggung dan telihat tidak percaya diri dengan situasi yang terdesak. Pada tahap awal perajin dan nelayan rata-rata menghasilkan sebanyak 7-10 desain kalung dalam waktu 60 detik.

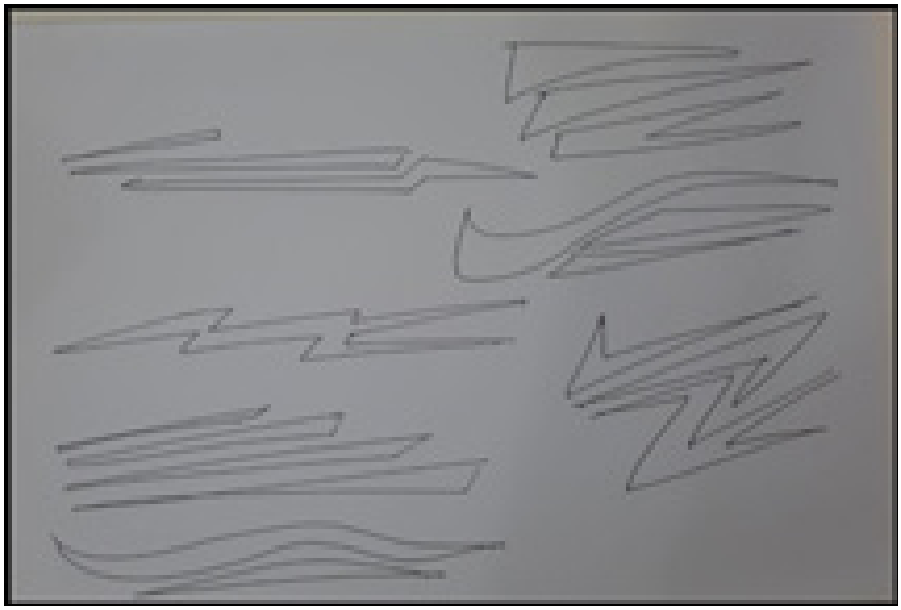
b. Adaptasi

   Pada tahap ini, penguasaan motorik sudah memasuki bagian dimana perajin dan nelayan dapat memodifikasi dan menyesuaikan keterampilannya hingga dapat berkembang dalam berbagai situasi berbeda. Tahap sesi 2 merupakan tahap peningkatan kepercayaan para perajin dan nelayan pelatihan, dengan rata-rata menghasilkan 9-16 desain kalung dalam waktu 60 detik.

c. Penciptaan

   Menciptakan berbagai modifikasi dan pola gerakan baru untuk menyesuaikan dengan tuntutan suatu situasi. Proses belajar menghasilkan hal atau gerakan baru dengan menekankan pada kreativitas berdasarkan kemampuan yang telah berkembang pesat. Tahap ini merupakan tahapan maksimal yang dapat diperoleh dari perajin dan nelayan. Sesi ke 3 yang merupakan target pelatihan metode psikomotorik ini rata-rata menghasilkan 11-21 desain kalung dalam waktu 60 detik.

pISSN: 2087-1759
eISSN: 2723-2468



Gambar 11. Hasil Brainstorming

Gambar 12. Hasil Aplikasi dari Brainstorming

KESIMPULAN

Galangan menempatkan nelayan atau konsumen sebagai mitra untuk mendapatkan masukan-masukan yang berguna, dan pada akhirnya juga akan kembali kepada mereka. Bagi galangan, nelayan adalah aset tidak nampak untuk urusan estetika, seperti desain motif pada unit lambung ini. Hasilnya pun disukai oleh nelayan.

Kegiatan pengabdian yang telah dilakukan dalam bentuk penyuluhan yang berinsiasi dengan konsep kreativitas melalui kegiatan penyuluhan. Fokus pada pemahaman-pemahaman dasar kreativitas yang menjadi pokok pikiran pelatihan, membantu perajin dan nelayan untuk meningkatkan daya fungsi kinerja otak, sehingga gagasan-gagasan seni terbentuk dengan cepat tepat dan benar. Sasaran perajin dan nelayan dari kalangan yang berada di galangan CV Roni Marine merupakan teknik propulsive sampling dimana pemilihan disesuaikan dengan kebutuhannya.

Perajin dan nelayan mudah dalam memahami dan mengaplikasikan cara kerja metode psikomotorik, dengan mengambil contoh-contoh yang mudah dipelajari dan mudah diingat oleh mereka. Struktur motif bentuk tajam yang menjadi asosiatif makna kecepatan bagi mereka sebagai alat visual tiruan yang mudah untuk dibayangkan, sehingga penyerapan materi jauh lebih mudah. Kesiapan perajin dan nelayan pelatihan sebagai respons atas mental, fisik, dan emosional terlihat pada saat perajin dan nelayan memberikan presentasi kepada pelatih dalam menampilkan sesuatu hal menurut petunjuk-petunjuk yang diberikan, dan tidak hanya meniru.

Penguasaan motorik secara dasar sudah memasuki bagian dimana perajin dan nelayan dapat memodifikasi dan menyesuaikan keterampilannya hingga dapat berkembang pada saat dialikasikan kedalam unit lambung perahu fiber. Target-target yang diinginkan pelatih dalam peningkatan kepercayaan para perajin dan nelayan pelatih sudah terlampaui, dengan rata-rata menghasilkan lebih kurang 20 desain dalam waktu 60 detik. Keberhasilan lebih baik lagi akan dicapai oleh perajin dan nelayan dalam penyuluhan kreativitas seni tercapai dengan cepat, apabila melalui latihan yang terus menerus. Penerapan teori Psikomotorik yang dilakukan secara mandiri maupun kelompok dengan tidak memberikan batasan-batasan, akan cepat memberikan respon kepada mereka. Hal ini telah memberikan dukungan mental, material dan spiritual guna meningkatkan kapabilitas daya saingnya.

DAFTAR PUSTAKA

Alwi, M. (2014). Meningkatkan Potensi Psikomotorik Siswa. Meningkatkan Potensi Psikomotorik Siswa Volume 06

Fraser, H. (2009). Designing Business: New Models for Success. In Design Thinking: Integrating innovation, Custumer Experience, and Brand Value (3rd., pp. 35–45). Allworth Press.

Hartoyo, E. (2016, April 14). Mertasinga: Profil Kelurahan Mertasinga (Edi Hartoyo, Se). Mertasinga.

Haryadi, T., & Aripin, A. (2015). Melatih Kecerdasan Kognitif. Afektif, Dan Psikomotorik Anak,

Lim, F. (2008). Filsafat Teknologi (7th ed.). PT. Kanisius.

Lovlie, L., Downs, C., & Reason, B. (2009). Bottom-Line Experiences: Measuring The Value of Design In Service. In Design Thinking: Integrating innovation, Custumer Experience, and Brand Value (3rd., pp. 173–184). Allworth Press.

pISSN: 2087-1759
eISSN: 2723-2468

Retno, D. (2017). Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Menurut Bloom—Perkembangan dan Peranan.

Turyanto, C. V., Franklin, P. J. C., & Mastutie, F. (2017). Perpustakaan Di Manado. Mimesis Dalam ArsitektuR. Jurnal Arsitektur DASENG, 6(2), Article 2.

Winahyon, W., & Josef, A. (2021). Keindahan Bawah Laut Sebagai Ide Untuk Perancangan Matras Bermain Balita. Jurnal Dimensi Seni Rupa Dan Desain, 2(2).