

PENGANTAR MANAJEMEN DESAIN

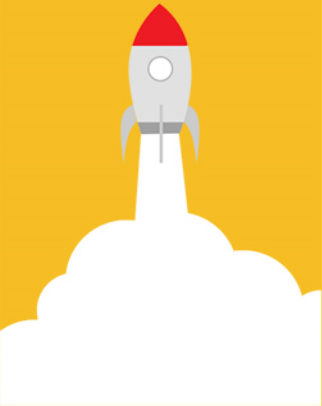
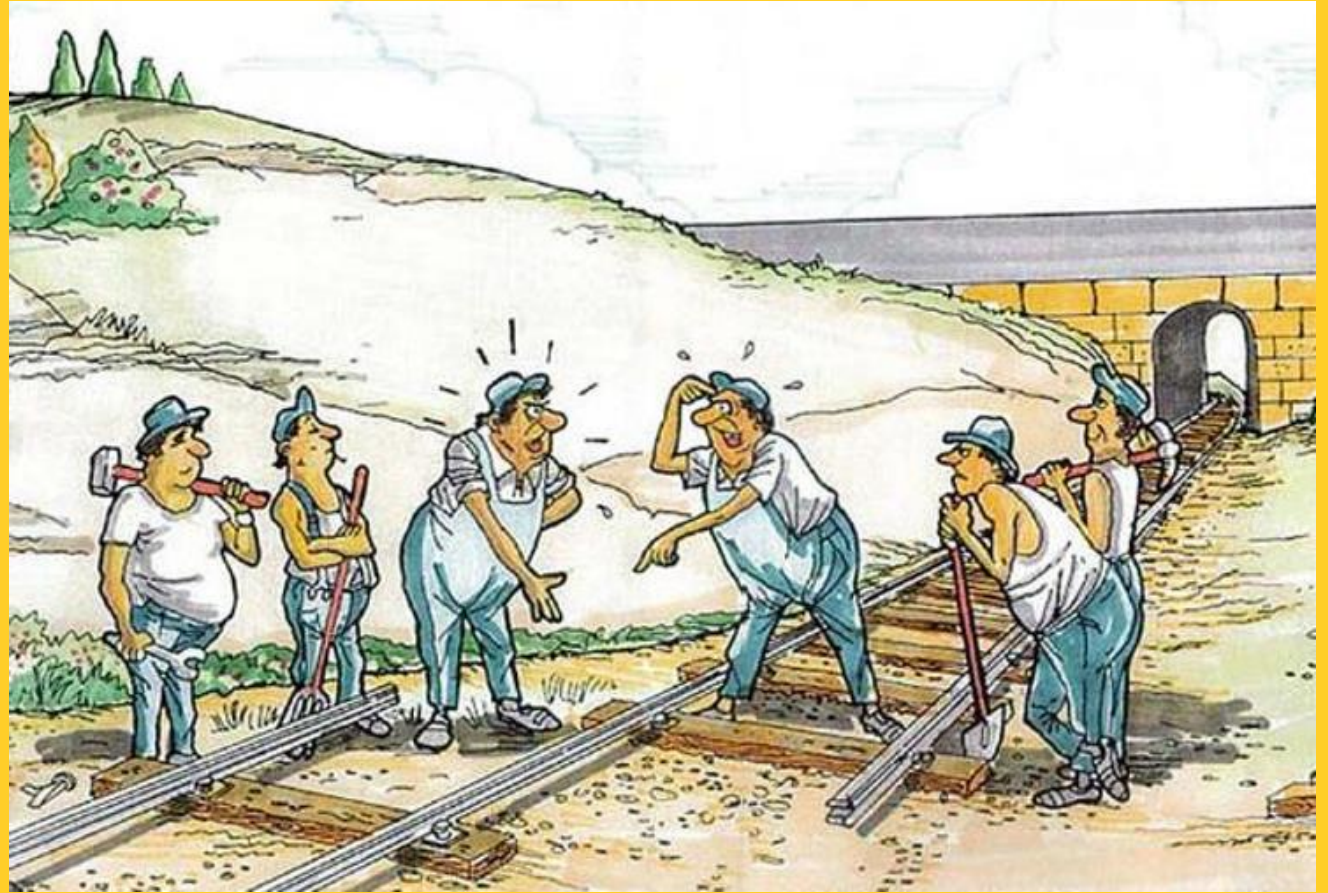
PERTEMUAN 2
RIZAL SUKMANAGARA





One of the most important human activities is *managing*

Ever since people began forming groups to accomplish aim they could not achieve as individuals, managing has been essential to ensure the coordination of individual efforts

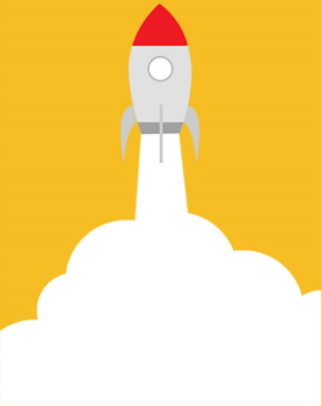


MANAJEMEN

- TATA KELOLA
- MENGURUS
- MENGATUR
- MELAKSANAKAN
- MEMIMPIN
- MERENCANAKAN

DESAIN

- RANCANGAN
- POLA
- KONSEP
- IDE
- GAGASAN
- CIPTAAN



Definisi Manajemen Desain



Silahkan jawab

Manajemen desain adalah?

- A. Sisi bisnis dari desain
- B. Memberitahukan desainer apa yang harus dilakukan
- C. Berurusan dengan efek samping desain
- D. Membuat manajemen semakin indah?

Definisi Manajemen Desain



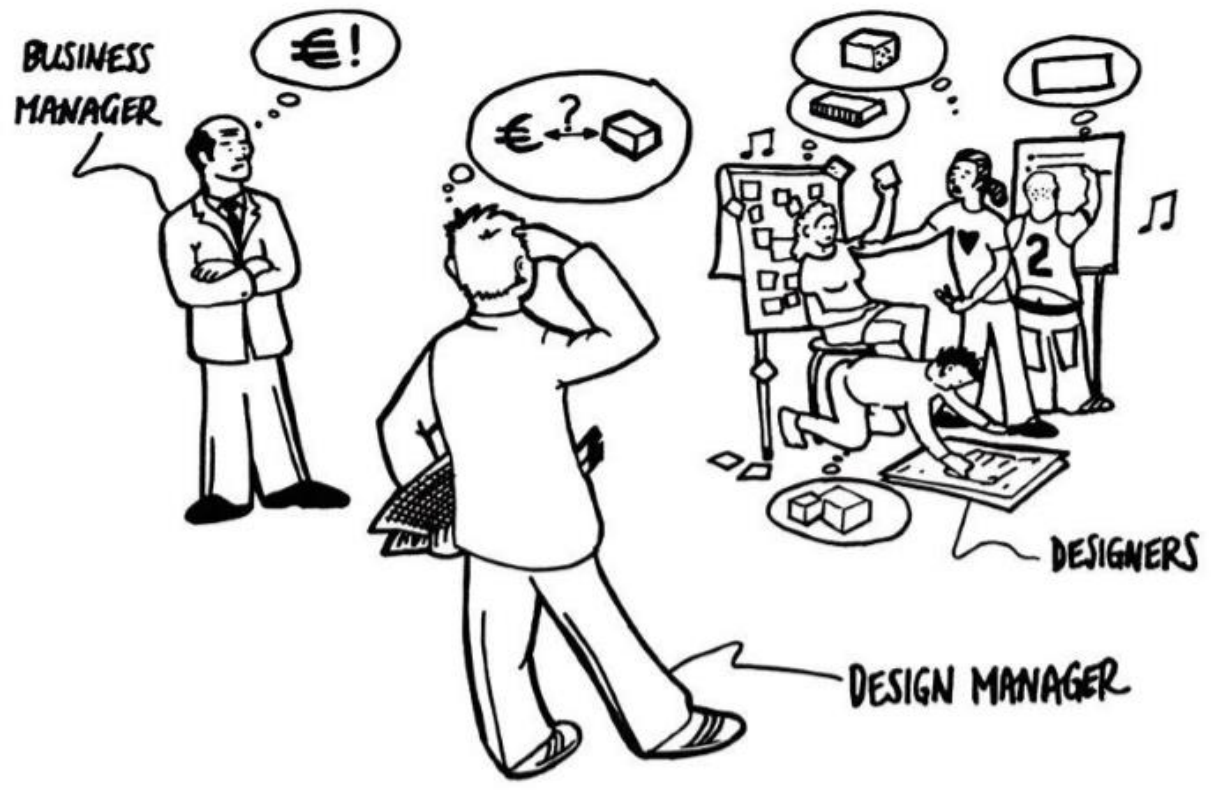
Manajemen desain adalah?

A. Sisi bisnis dari desain

Secara sederhana,

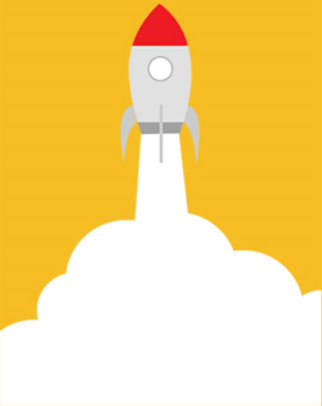
Manajemen Desain adalah sisi bisnis dari suatu desain

Desain manajer harus dapat berbicara dalam bahasa bisnis dan bahasa desain

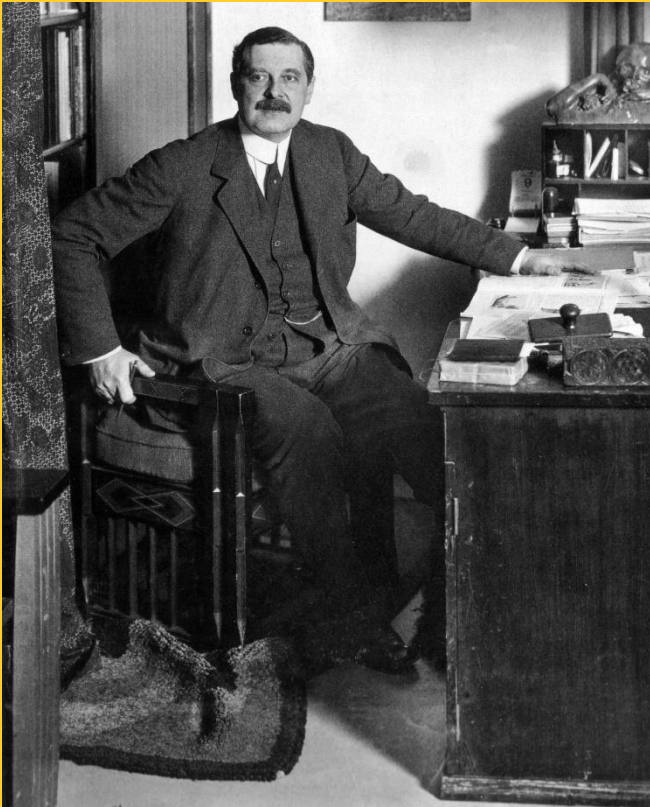


Definisi manajemen Desain

Manajemen Desain adalah disiplin bisnis yang menggunakan ***manajemen proyek, desain proses, strategi, dan teknik rantai suplai*** untuk ***mengontrol*** proses kreatif, mendukung budaya kreativitas, dan membangun struktur dan organisasi untuk desain



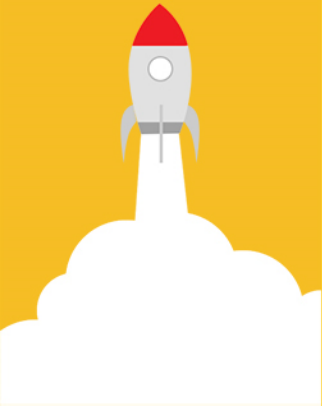
Sejarah Manajemen Desain

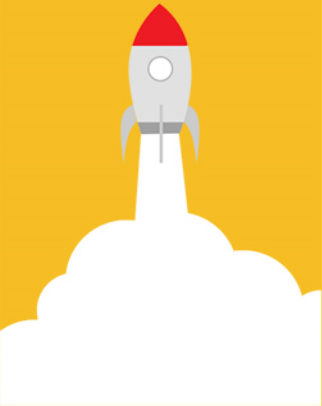
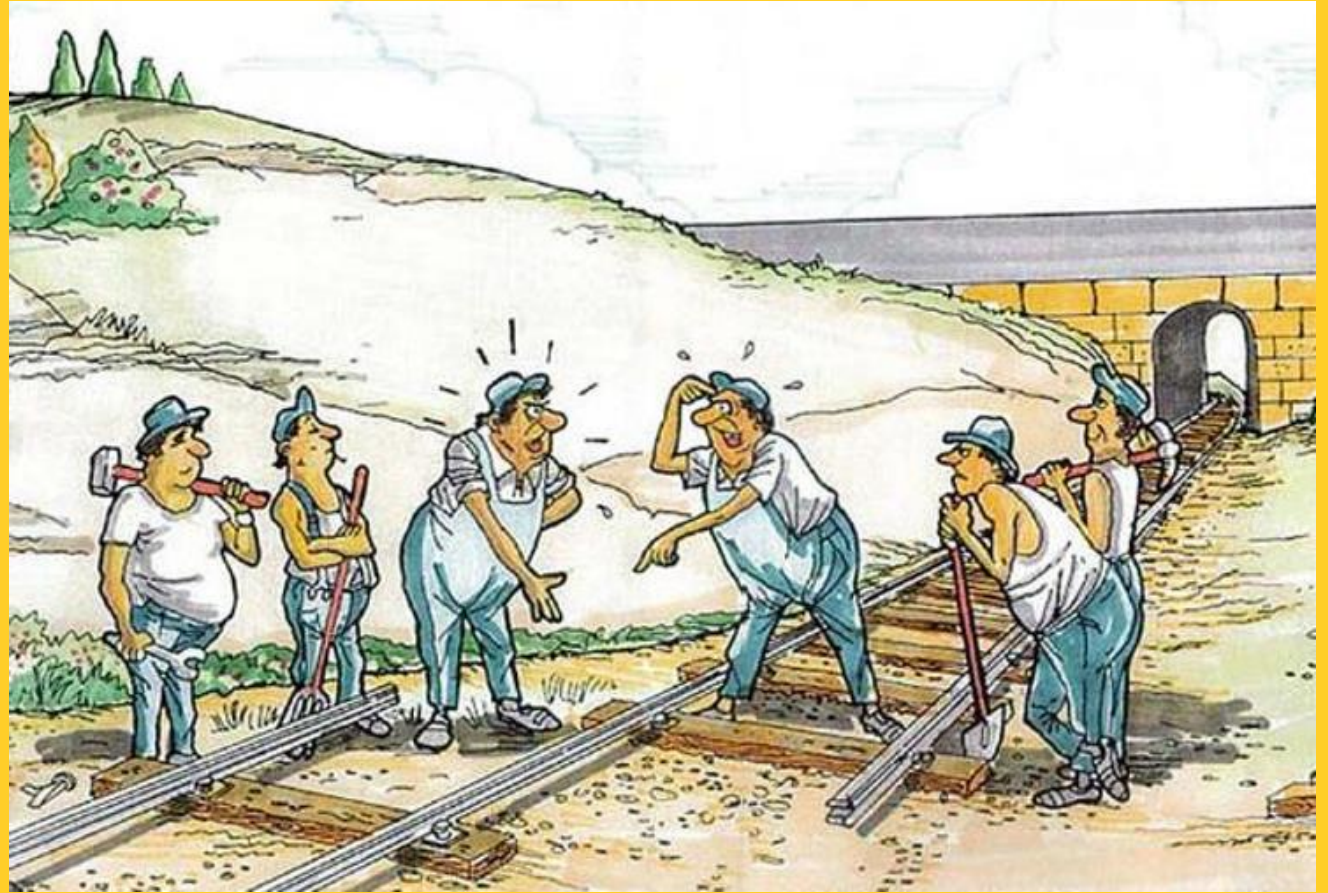


Architect Peter Behrens, Berlin, 1913
(creator of AEG corporate identity,
“world’s first industrial designer”)

Fungsi & Tujuan Manajemen Desain

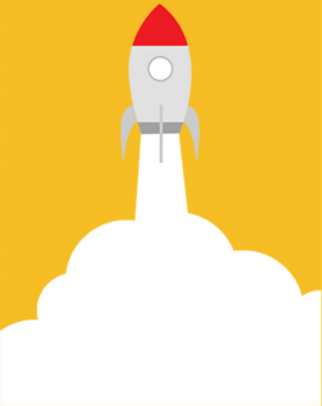
Mengembangkan dan mempertahankan *lingkungan Bisnis* dimana sebuah organisasi dapat mencapai *tujuan strategis melalui desain*, dan dengan mendirikan dan mengelola *suatu sistem yang efektif dan efisien*





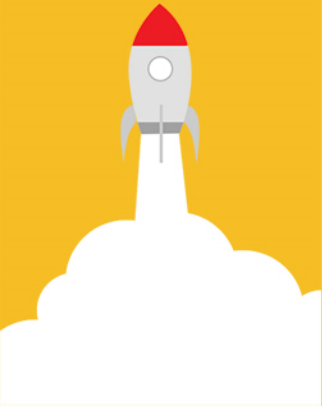
Tugas Manajer Desain

- *Strategy*
- *Planning*
- *Structure*
- *Finance human resources*
- *Information and communicatin*
- *Link to R & D*
- *Link to branding*
- *Project Management*
- *Evaluation (de Mozota, 2003)*



3 Kunci Aturan Manajemen Desain

1. Menyamakan strategi desain dengan Korporat/brand strategi
2. Mengelola kualitas dan konsistensi dari desain yang dibuat
3. Meningkatkan *user experience*, membuat solusi baru, dan membedakan dari pesaing



Tugas:

Anda sekarang adalah Projek Manajer dan akan menggarap proyek *rebranding* Maspion. Pada *rebranding* ini, Maspion ingin menampilkan kesan *sylish*, anak muda, dan produk-produk untuk anak muda.

Tuliskan proses-proses apa saja yang akan anda lakukan agar *rebranding* Maspion berjalan lancar dan pesan yang ingin di sampaikan pada *branding* baru ini tersampaikan pada masyarakat

Jawaban di ketik dan dikirim dalam format pdf di kertas A4 ukuran A4 minimal 2 lembar, dikoordinasikan ke KM dan kirim email rizalsukmanagara@gmail.com.

Nama Folder: TUGAS1_MK_KELAS (misal TUGAS1_MANAJEMEN DESAIN_DKV9)

Nama file: NAMA_NIM (misal BUDI_DOREMI_51906146)

Tugas dikumpulkan besok pukul 09.00

