

imago

PAMERAN
TUGAS AKHIR
FSD UMN



**Katalog Tugas Akhir Fakultas Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara**

Semester Ganjil & Genap 2017/2018

Project Manager

Gideon K. Frederick

Designer

Anno Wicaksono
Joesak Josefianus

Editor

Luisa Erica
Melissa
Nadya Chandra
Tricia Wibisana
Yosua Winata

Copywriter

Christina Flora
Eldad Efata
Jennifer Carolina
Michelle Alexandra
Reviana Evellyna Sari

Photographer

Aldy Christian W.
Filbert Agrata S.
M. Haraly Taqie Fahlevie
Nathania Callista
Stefanus Widjaja
Winna Frensia

Sponsors

Paper : Surya Palacejaya
Printing : Bintang Sempurna

Materials

Content : Magno Matt 115gsm
Cover : Geltex Blue 155gsm
Jacket : Mohawk Everyday 216gsm

foreword

“Tugas Akhir, bukanlah Akhir”

Apalah artinya sebuah karya Tugas Akhir saat kuliah? Buat saya, tidak banyak. Ketika saya memutuskan berkarya menjadi pendidik, yang ditanyakan pewawancara adalah judul thesis; bukan judul tugas akhir. Ketika saya bekerja di penerbitan, yang ditanyakan adalah portfolio. Ketika menikah, yang ditanya calon mertua hanyalah gelar akademisnya apa. Ketika saya mati, malaikat juga tidak akan ambil pusing saya ambil Tugas Akhir tipografi maupun desain kemasan. Tidak ada satu momen pun dalam kehidupan pasca kampus, Tugas Akhir akan menjadi penting. Jadi, Tugas Akhir ini tidak penting?

Tugas Akhir hanyalah sementara. Ia menjadi penting karena menjadi sebuah penanda kedewasaan sikap akademis, kematangan berpikir, dan kesempurnaan kemampuan (saat ini). Tugas akhir bukanlah tujuan akhir. Tugas akhir hanyalah sebuah perhentian sementara, sebuah halte, sebuah stasiun. Hidup seorang pembelajar adalah keretanya. Ia akan berjalan terus semakin jauh, semakin bertumbuh. Jadi, untuk apa mencatat, mendokumentasikan karya-karya ini? Toh, ini bukan yang terbaik yang bisa mahasiswa buat. Bisa jadi, 20 tahun kemudian setelah menjadi desainer ternama, ia tertawa dan malu melihat karyanya di katalog ini.

Justru karena hal itulah katalog ini menjadi penting. Karya mahasiswa di katalog ini adalah sebuah titik awal perjalanan yang lebih besar, dan lebih jauh. Di dalam katalog ini adalah kumpulan buah pikiran dari hasil belajar selama 4 tahun di Fakultas Seni dan Desain UMN. Ini hanyalah sebuah catatan awal, sehingga ketika mahasiswa telah lulus, ia dapat kembali dan melihat; seberapa jauh ia telah berjalan.

Selamat jalan, selamat mencari ilmu kembali.

Gideon K. Frederick, atas nama Imago 3

contents

7

Foreword

9

Curators

11

Animation
2D Animation
3D Animation
Hybrid
Motion Comic

67

Film
Corporate Video
Documentary
Fiction

99

Graphic Design
Branding
Visual Identity
Promotion
Campaign Design
Typeface
Information Media
Signage
Book Design
Thesis

331

Interactive Media Design
2D Game
3D Game
Apps
Augmented Reality
Board Game
Card Game
Book Game
Interactive Comic
Interactive Music Video
Interactive Novel
Virtual Reality
Website
Hybrid Game

foreword





Karya Tugas Akhir seringkali menjadi perwujudan akumulasi ide, pengetahuan, ketrampilan dan pengalaman mahasiswa yang ditimba selama kuliah. Selain hasil maksimal yang disajikan, karya Tugas Akhir seringkali menjadi cerminan kompetensi dan profesionalisme mahasiswa tingkat akhir yang siap masuk ke dunia kerja. Tentu saja Karya Tugas Akhir yang dibuat dengan penuh tenaga dan asa, sangat disarankan untuk dipamerkan dan dipublikasikan luas sehingga bisa menjadi contoh atau tolok ukur bagi kualitas lulusan sebuah institusi pendidikan. Melalui Imago, karya-karya istimewa dari semua Program Studi di Fakultas Seni dan Desain dipamerkan dan dipertemukan dengan dunia industri untuk direspon. Dengan demikian, mahasiswa akan memahami tuntutan dunia profesional yang akan dimasukinya. Para pelaku industri pun akan menemukan ide-ide segar yang up-to-date dan sangat dibutuhkan untuk mencerahkan dunia industri. Imago juga akan menjadi inspirasi bagi mahasiswa baru dalam berkreasi. Semoga Imago dapat menjadi pembangkit motivasi mereka untuk berkarya lebih baik. Selamat berpesta kreativitas yang disuguhkan dalam Imago yang bernas, cerdas dan berkelas.

Ina Listyani Riyanto S.Pd., M.A.

Dean of Faculty of Art & Design
Universitas Multimedia Nusantara

curators



Andrew Suryadi
Mythologic Animation



Rangga Yudo
Dapoer Animasi

Rata-rata karya TA mahasiswa peminatan Animasi UMN sudah cukup menunjukkan kemampuan teknis & konsep secara idealisme. Pertahankan apa yang sudah dicapai & belajar untuk terus terbuka terhadap apa yang menjadi kebutuhan industri sehingga bisa terus relevan dengan trend industri saat ini. Kriteria penilaian berupa: konsep ide yang matang serta bisa menyentuh audience dari sisi emosi; storytelling yg baik, yaitu cerita yg bisa menginspirasi dan menyampaikan pesan moral yang sulit dilupakan; dan terakhir adalah bahwa konsep & ide yang baik tersebut didukung oleh kemampuan teknis yg mumpuni dari tim yang terlibat. Idealisme boleh dipertahankan, namun tetap membuka mata terhadap kebutuhan industri yang sebenarnya sehingga kita bisa menjawab kebutuhan mereka dengan kekuatan & keunikan kita sebagai hasil dari idealisme kita yang sebelumnya.



Lulu Ratna
Film Festival Activist
along with Boemboe Organization

Perjalanan hidup dimulai sejak masa kanak-kanak lalu sebelum tumbuh menjadi sepenuhnya dewasa, hadirilah masa muda yang bergejolak mencari identitas diri. Program “Kenangan Masa Kecil” dan “Darah Muda” mengajak penonton mempertanyakan masa-masa yang seharusnya indah dan penuh keceriaan ini. Karya Tugas Akhir Mahasiswa Prodi Film dan Televisi UMN pada tahun 2018 ini tergolong menarik. Terlihat usaha maksimal mahasiswa untuk menghasilkan karya, selain demi meraih nilai terbaik, juga untuk dapat berbicara dalam berbagai ajang festival film di luar kampus. Salah satu indikasinya terlihat pada keberanian mengeksplorasi kisah yang personal atau dekat dengan kehidupan mereka sendiri. Kejujuran dalam berkarya menjadi salah satu yang dihargai dalam lingkup festival film. Pemutaran karya-karya Tugas Akhir pada berbagai kesempatan di UMN akan selalu bermanfaat bagi perjalanan karya dan pembuatnya, serta tentunya dapat menginspirasi mahasiswa lainnya.



Ismiaji Cahyono
Bureau Chief of DGI



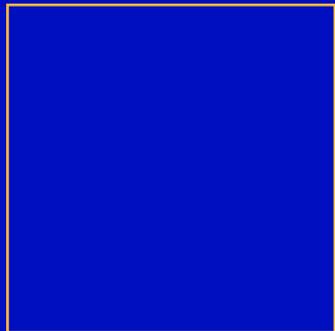
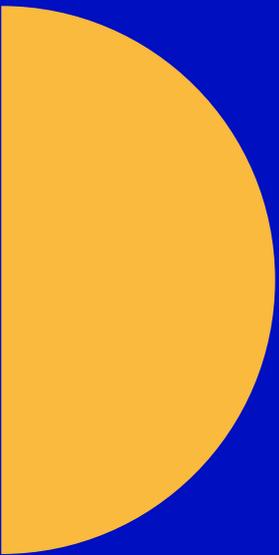
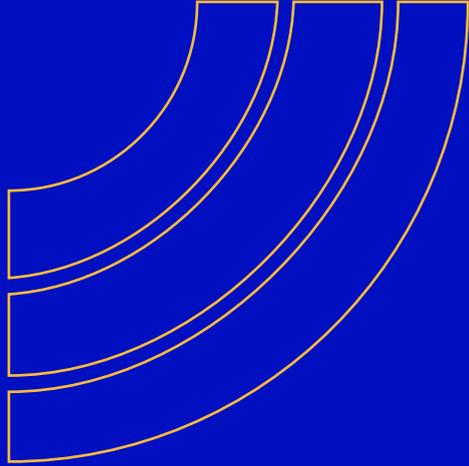
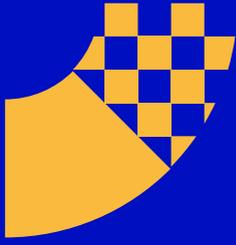
Adri Tirtoarazaq
Program Director of DGI

Karya TA mahasiswa peminatan Desain Grafis UMN bersifat kekinian atau kontemporer. Kriteria karya yang layak pameran tidak hanya baik dari segi desain, namun juga harus memiliki potensi yang baik saat dipamerkan atau ditata baik di atas meja maupun display wall. Selain itu, karya tersebut harus memiliki estetika dan fungsi yang sesuai; apakah konsep dan tema mampu menjawab permasalahan yang diusungkan, karena hal tersebut merupakan faktor ketertarikan pengunjung terhadap karya. Disarankan bahwa karya perlu juga mengedepankan gaya vernakular, yaitu yang bersifat lokal atau etnik dan beberapa terlihat sudah berhasil dalam menerapkannya. Dalam berkarya, diharapkan untuk lebih idealis karena belum terjun di dunia industri, dimana terdapat kriteria yang membendung seseorang menjadi kreatif. Perkuliahan merupakan tempat yang menyuguhkan kesempatan untuk mengeksplorasi & bereksperimen. Diharapkan ke depannya akan lebih baik lagi.



Jammy Lesmana
Agate Studio

Karya Tugas Akhir mahasiswa peminatan IMD UMN dalam acara kurasi karya dengan tema game dan multimedia, memperlihatkan bahwa mahasiswa telah memahami storytelling dan user experience, namun beberapa belum menempatkan diri dari sudut pandang konsumen. Hierarki, alur baca, dan "fun factor" merupakan bagian penting dari sebuah game yang masih terasa kurang di beberapa karya. Indikator penilaian pertama dalam memilih karya adalah user experience; dari pertama kali produk dilihat di toko sampai saat penggunaan oleh konsumen, dilanjutkan dengan penilaian teknis, kerapian, alur baca, tipografi, warna, dan sebagainya. Terakhir dari sisi industri; apakah produk tersebut berguna untuk menyelesaikan masalah di masyarakat. Saran yang dianjurkan dari sudut pandang industri dan dosen adalah mengejar idealisme terlebih dahulu sebelum Tugas Akhir karena akan sulit untuk mengejar idealisme pada saat berada di industri. Tugas akhir mengharuskan mahasiswa dapat mempertanggungjawabkan karyanya karena memiliki bobot riset yang lebih berat dibandingkan proyek di kelas.



animation

● 2D Animation

Fajri Dika Santoso	13
Marina Liberti Lias	14
Benita Gianina	15
Prisca Christalia Inderamuljo	16
Kenaya Gabriel	17
Jip Hana Ramadhani Jana P.	18
Billy Gulliano	19
Marlinda Hendri	20
Michelle Illona	21
Michael Samuel	22
Richard Harjono	23
Hendra Chaiyadi	24
Dwi Mellisa	25
Shelvy	
Erika Dewi Tasya	26
Annisa Nurhasny	27
Stephanie Marguerite Gozali	28
Jesslyn Florence	29
Jennifer Karina	30
Gradynata	
Cicely Maseya Sugiharto	31
Russell	
Muhammad Alfath Syahalam	
Debora Virginia	32
Sulthon Muhammadi	33
Aisyah Ananda Puteri	
Richa Anggreani Jaya	
Stefani Guscia Suryana	34
Kemberly Dilois	
Stephen Taslim Kohar	35
Merphilia Valentine	36
Glenn Michael	37
Rifqa Athifah Iqnaputri	38
Rani Dwindi Fadilah	39
Ivonne Febriani	40
Jundi Davva	41
Detra Hokie Mahasila	42
Yovita Destiana	
Benvenuto Lucano Athallah	43
Klaudia Kezia	
Lani Diana	
Vina Aprilia Kusuma	
Steffi Diannira Kusuma	44

Abnormal

by Fajri Dika Santoso (13120210378)



Contact

fajri.dika@student.umn.ac.id

dikasantoso@hotmail.com

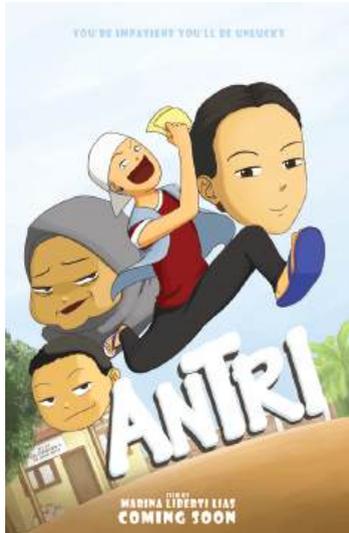
085781546750



Wiro (50), seorang pengangguran, mengalami stress hingga menyebabkan depresi, bahkan sampai memiliki gejala psikotik berupa halusinasi akan sosok yang selalu mengganggunya. Suatu hari, ia diminta oleh mantan istrinya untuk menjemput anaknya, Maya, di sekolah. Pada awalnya, Wiro dan Maya bertengkar karena konflik keluarga dan perpisahan yang mereka alami di masa lalu. Keduanya memiliki kepribadian yang keras kepala. Namun, Maya masih memiliki sifat baik dan peduli terhadap ayahnya meskipun sudah tidak hidup serumah, sehingga seiring berjalannya waktu suasana pun mereda dan akhirnya Wiro sadar bahwa anaknya merupakan salah satu faktor untuk memberikannya kebahagiaan kembali dan membantunya untuk menghadapi permasalahan psikologis yang ia alami.

Antri

by Marina Liberti Lias (00000018607)



Contact

marina.liberti@student.umn.ac.id
malili170814@gmail.com
081278443300



Bejo seorang preman kampung hendak menukarkan kupon zakat. Namun sesampainya ia di tempat pengambilan, ia mendapati antrian yang panjang. Karena takut kehabisan, ia menggunakan segala cara untuk dapat memotong antrian. Namun segala sesuatu yang curang tidaklah berjalan mulus. Kesialan Bejo telah menanti diakhir.

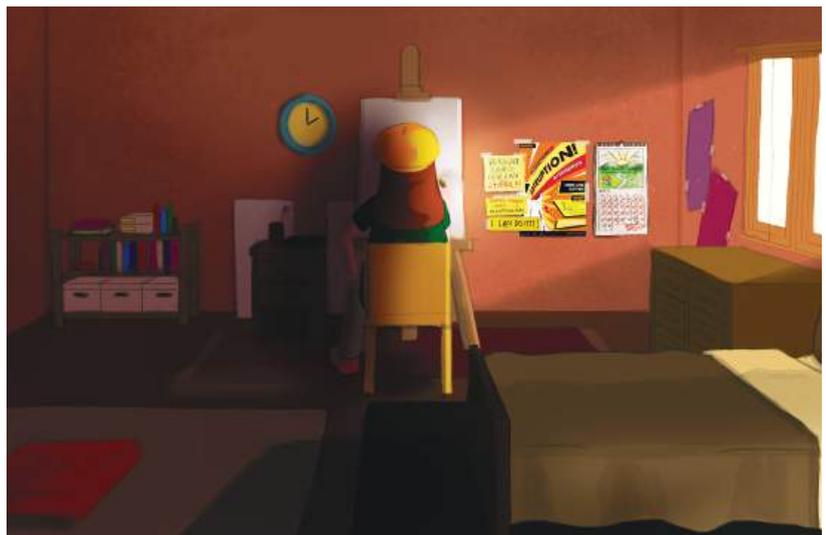
Artrruption

by *Benita Gianina (00000018751)*



Contact

benita.gianina@student.umn.ac.id
benita_gianina@outlook.com
081386154621



Brigitta, seorang seniman muda berumur 24 tahun, bermaksud untuk mengikuti pameran seni amatiran di sebuah taman kota. Namun seiring dengan tanggal deadline submisi lukisan yang mendekat, inspirasi tak kunjung datang. Di sebuah sore, saat Brigitta makin frustrasi ide tidak muncul-muncul, waktu menunjukkan pukul 4 sore. Dalam upaya menyegarkan pikiran, Brigitta memutuskan untuk mampir ke taman kota dekat apartemen Brigitta. Ia meninggalkan kewajibannya, namun Brigitta menemukan hal tak terduga yang kemudian akan berdampak pada karya lukisannya.

Astraphobic

by Prisca Christalia Inderamuljo (13120210413)

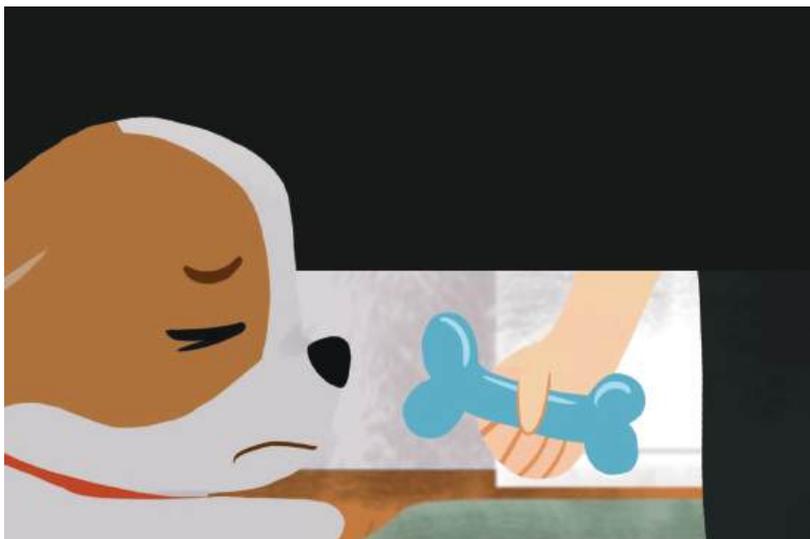


Contact

prisca.christalia@student.umn.ac.id

prisca.christal@gmail.com

081294554440



Copper, seekor chihuahua yang takut petir, tinggal bersama dengan pemiliknya, Hazel, dan teman kelincinya, Pip. Setiap hari, mereka selalu bermain bersama setelah Hazel pulang sekolah. Suatu hari, cuaca mulai memburuk dan hujan petir akan tiba. Copper lalu bersembunyi karena takut. Tak lama kemudian, Hazel yang baru pulang dari sekolahnya, menemukan Copper di bawah kasur. Hazel berusaha membujuknya, namun Copper, dengan badannya yang gemetar, menolak untuk keluar dari bawah kasur. Pip yang pintar, mendekati Hazel dan meminta Hazel untuk memanjakannya. Copper yang cemburu, terpaksa keluar dari bawah kasur dengan mata berbinar-binar, yang disambut oleh Hazel dengan tangan terbuka. Copper seketika merasa lebih nyaman saat berdekatan dengan keluarga yang ia sayangi.

Blindlights

by Kenaya Gabriel (00000018766)



Contact

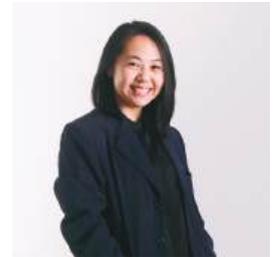
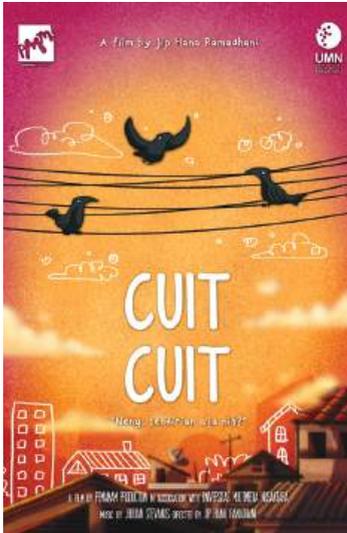
kenaya.gabriel@student.umn.ac.id
kengabrielw@gmail.com
081318394135



Seorang dosen sedang membacakan cerita yang ia dapat dari seseorang, ia terlihat tidak tertarik dengan cerita tersebut namun tetap membacaknya, cerita tersebut berlatar belakang sebuah negara totaliter. Menceritakan tentang seorang petugas imigrasi bernama Bliss yang setiap hari bekerja siang dan malam menghadapi para imigran yang ingin masuk ke dalam kota. Bliss harus memberi ijin siapa saja yang bisa masuk ke dalam kota, oleh karena itu ia terbebani oleh beratnya tanggung jawab yang diberikan oleh Mother, yaitu sang penguasa di kota yang ia tinggali. Namun sang dosen itu sendiri menanggapinya dengan tidak serius dan akhirnya menganggap cerita ini jelek dan tidak layak.

Cuit Cuit

by Jip Hana Ramadhani Jana Prasetya (13120210018)



Contact

jip.hana@student.umn.ac.id
hanjip196@gmail.com
081212600654



Bagi Katrin, kegiatan pulang bersama merupakan sebuah aktivitas sehari-hari yang biasa ia lakukan karena hal ini membuatnya merasa lebih nyaman dan aman. Namun, Katrin harus berpisah jalan dengan temannya karena ia tinggal di rumah indekos yang berbeda. Dengan sigap Katrin memasang wajah tak acuh, merapikan tasnya, kemudian berbalik badan menyusuri gang kecil tempat rumah indekosnya berada. Saat ia melewati sebuah kios kecil, sayup-sayup terdengar suara yang memanggil Katrin dan ia terus melaju, berusaha untuk tidak menghiraukan panggilan panggilan nakal tersebut hingga akhirnya salah seorang dari kios tersebut menghadang Katrin.

Dekat di Hati

by *Billy Gulliano* (00000018614)



Contact

billy.gulliano@student.umn.ac.id
billgull12@gmail.com
087808387444



"Namun ku selalu menunggu saat kita akan berjumpa"...Ai adalah seorang Artificial Intelligence pada sebuah aplikasi pacar virtual "LOVE & DATE SIMULATOR" yang mencintai kekasihnya yang seorang manusia. Akankah hubungan mereka akan berjalan selamanya?

Estress

by *Marlinda Hendri* (00000018605)



Contact

marlinda.hendri@student.umn.ac.id
marlindahendri@gmail.com
081348918242



Fallacious

by Michelle Illona (00000018606)



Contact

michelle.illona@student.umn.ac.id

illona2014@gmail.com

08179854268

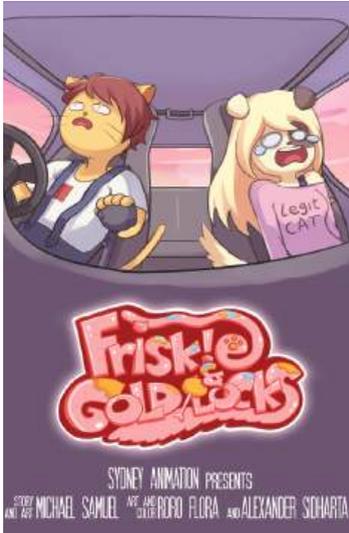


Hiduplah seorang pemuda bernama Ronald, ia adalah seorang fotografer jurnalistik yang bekerja di perusahaan media cetak di Jakarta. Pada suatu hari, ia dikabarkan oleh adiknya bahwa ibunya sakit dan segera membutuhkan biaya. Maka dari itu Ronald berusaha mencari biaya tambahan untuk pengobatan ibunya, namun usahanya salah karena ia telah memanipulasi berita dengan menuduh Aksa.

Aksa adalah pahlawan di Kota Jakarta, dulunya ia hanya manusia biasa. Namun, karena gas beracun yang dihirupnya membuat ia memiliki kekuatan super. Masyarakat sangat mengagumi pahlawan Aksa, karena kebajikannya yang sudah melindungi masyarakat Jakarta. Tetapi setelah berita hoax yang dibuat Ronald beredar, kondisinya tidak sama lagi.

Friskie and Goldilocks

by Michael Samuel (13120210455)



Contact

michael.Samuel@student.umn.ac.id
michael.samuel.junior@gmail.com
08984001531



Goldilocks adalah seekor anjing imigran yang tinggal secara diam-diam pada rumah Friskie. Namun, suatu saat Goldilocks menemukan sebuah kupon eskrim terpopuler di negara kucing tersebut. Awalnya, Friskie menolak ajakan Goldilocks karena ia khawatir identitas Goldilocks akan bocor, namun akhirnya setelah memohon Friskie akhirnya menurut. Dimulailah cerita perjalanan mereka dalam mendapatkan eskrim tersebut.

Fruit for the Soul

by Richard Harjono (00000018522)

Contact

richard.harjono@student.umn.ac.id
richard.harjono@gmail.com
081286191695
Online Portfolio:
Artstation: https://www.artstation.com/rh_1610
Pixiv: https://pixiv.me/user_rrrj4727
Fb page: <https://www.facebook.com/haku1610/>



Bill merupakan anak yang sangat menyukai pisang. Pada suatu hari, Bill menemukan sebuah pisang yang kulitnya tidak lagi mulus, ia pun tidak mengadu kepada neneknya karena pisang tersebut terlihat tidak enak. Sang nenek, Anne, lalu bercerita kepada cucunya mengenai kisah sebuah pisang dengan kulit yang tidak mulus namun tetap manis (baik) isinya.

Gheceh

by **Hendra Chaiyadi (00000018793)**



Contact

hendra.chaiyadi@student.umn.ac.id

hendrachaiyadi@gmail.com

081297943340



Alkisah, terdapat sekeping koin yang tidak sengaja terjatuh dari saku seseorang pemuda. Koin yang terjatuh tersebut menggelinding masuk menuju Kota Bandar Lampung. Segala hal yang terjadi di sekitar koin membuat koin terus bergelinding ketika koin tersebut hampir berhenti berputar. Koin tersebut terus bergelinding melewati icon Kota Bandar Lampung dan berhenti di depan salah satu icon Lampung yang bernama bundaran gajah. Ketika koin terjatuh, seekor burung dara mengambil koin tersebut dan membawanya mengelilingi Kota Bandar Lampung. Keindahan Kota Bandar Lampung dan kejadian-kejadian yang menyebabkan koin terus bergelinding tanpa arah ini berakhir ketika koin terjatuh ke laut.

Haridewa

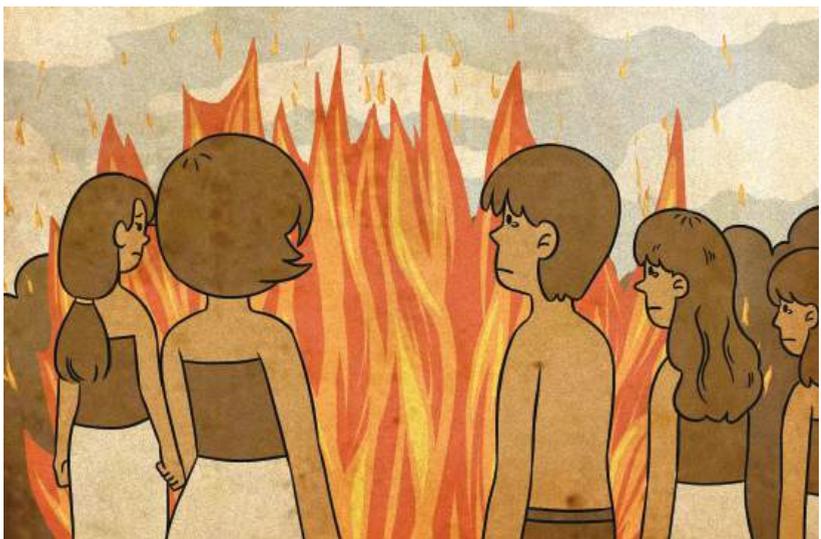
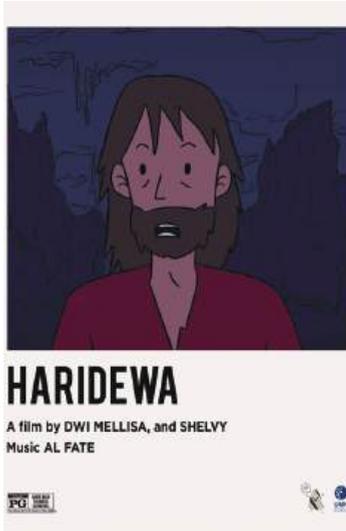
by Dwi Mellisa (00000018657), Shelvy (00000018688)



Contact

dwi.mellisa@student.umn.ac.id
dwimellisa21@gmail.com
081291427008

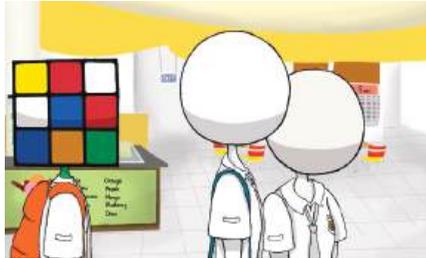
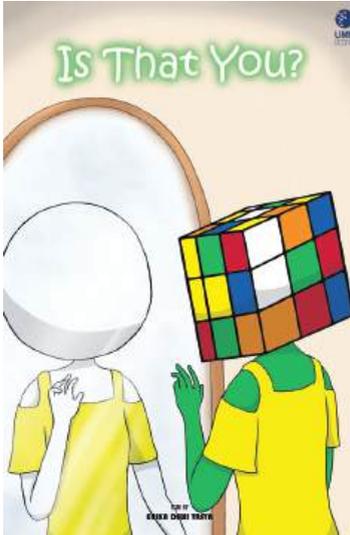
shelvy@student.umn.ac.id
shelvy070996@gmail.com
087877899313



Di sebuah desa kecil di Lampung terdapat pohon keramat yang memiliki dua cabang. Dari kayu pohon keramat tersebut dihasilkanlah dua topeng, topeng jahat, dan topeng baik. Namun karena topeng jahat tersebut memiliki pengaruh buruk bagi desa kecil tersebut, akhirnya topeng tersebut disegel disuatu tempat di hutan. Way Besay merupakan kepala suku memiliki dua anak, yang pertama bernama Haridewa, dan anak kedua bernama Taruda. Suatu hari Way Besay ingin menurunkan tahtanya dikarenakan kesehatan fisiknya menurun. Way Besay merupakan seorang pimpinan yang adil oleh karena itu ia memutuskan untuk mengadakan pertarungan kecil antara Haridewa dengan Taruda untuk mengetahui siapa yang pantas meneruskan tahta Way Besay. Taruda dan Haridewa akan dihadapkan pada akhir dimana perasaan dengki dan iri hati mampu merusak hubungan dan kepercayaan antar saudara.

Is That You?

by Erika Dewi Tasya (00000018703)



Contact

erika.dewi@student.umn.ac.id

liu.erikadewit@gmail.com

081283119868



Seorang remaja bernama memiliki masa lalu yang kelam sehingga ia mulai mencari jati dirinya melalui pertemanan. Ia pun berteman dengan Chelsea yang merupakan anak yang populer. Namun ia harus mengikuti semua yang Chelsea katakan termasuk dengan penampilannya.

Ivory Black

by Annisa Nurhasny (00000018655)



Contact

annisa.nurhasny@student.umn.ac.id
tsukkiousa.otome@gmail.com
0895801787001



Year 1928 in the skirts of Shanghai, a girl named Meili found her father got dying and her house were on fire. She looked everywhere for help but she ended up in Yazhu place begged for help and Yazhu did give her help. But unfortunately she was too late and lost her father that night Yazhu offer her a place to stay and job so she could repay her debt. But instead of getting a peaceful job, she was forced to join Yazhu with her gangster organization. Which she couldn't escape because her hand was chained, as well as her heart. Meili found herself getting in love with the best assassin in there, who's heart also been lost. The meeting between the two souls who destined for each other had moved wheel of fortune.

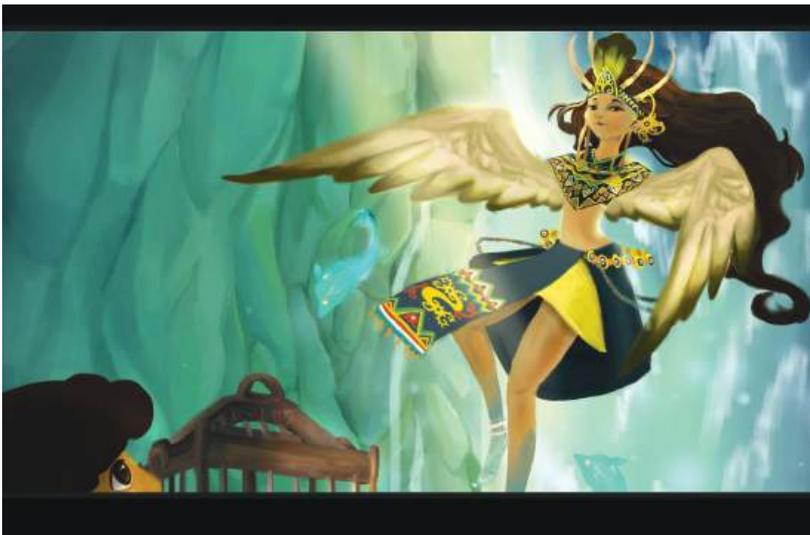
Journey to Alau Malau

by *Stephanie Marguerite Gozali* (00000018772)



Contact

stephanie.marguerite@student.umn.ac.id
gozali.stephanie17@gmail.com
08115442444



Sadin dilanda kesedihan ketika ayahnya yang ia cintai jatuh sakit secara tiba-tiba oleh penyakit misterius. Anehnya, burung kecil milik Sadin juga mengalami sakit misterius yang sama dengan ayahnya. Sadin membawa ayahnya ke puskesmas, namun para dokter tidak dapat menyembuhkan beliau. Sadin kemudian mendapat bantuan dari seekor burung Enggang yang dapat berbicara. Mereka memulai perjalanan hingga ke Alau Malau, di mana berdiam seorang Dewi yang menyebabkan penyakit misterius ayah Sadin. Semenjak itu, dimulailah petualangan Sadin ke Alau Malau yang misterius dalam menyelamatkan keluarga yang ia cintai.

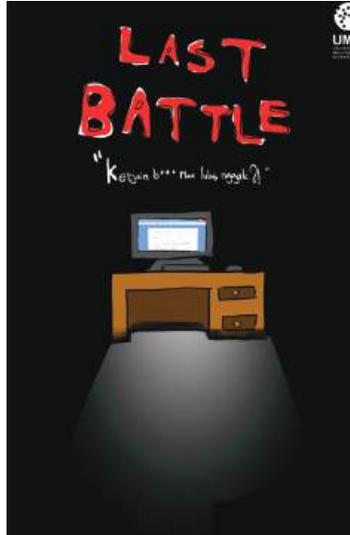
Last Battle

by Jesslyn Florence (0000018673)



Contact

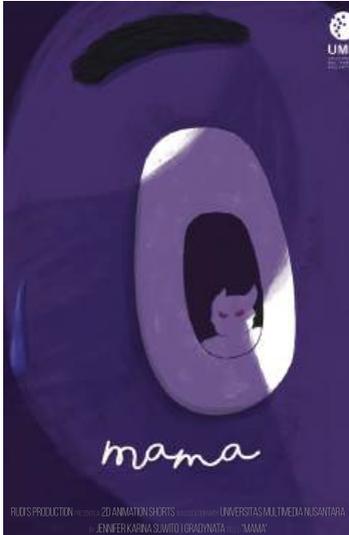
jesslyn.florence@student.umn.ac.id
menyong.mager@gmail.com
087888977626



Pagi yang cerah tepatnya jam 10, Mahasiswa tingkat akhir, sedang mengerjakan skripsinya yang sebentar lagi akan disidangkan. Setelah cukup lama mengetik skripsinya, Mahasiswa berniat untuk beristirahat sambil makan siang. Sewaktu Mahasiswa beranjak dari meja belajarnya suara notification dari laptop mengalihkan tujuannya. Mahasiswa ini pun kemudian menjadi terdistraksi dengan gangguan-gangguan yang dapat menghambat kelanjutan skripsinya.

Mama

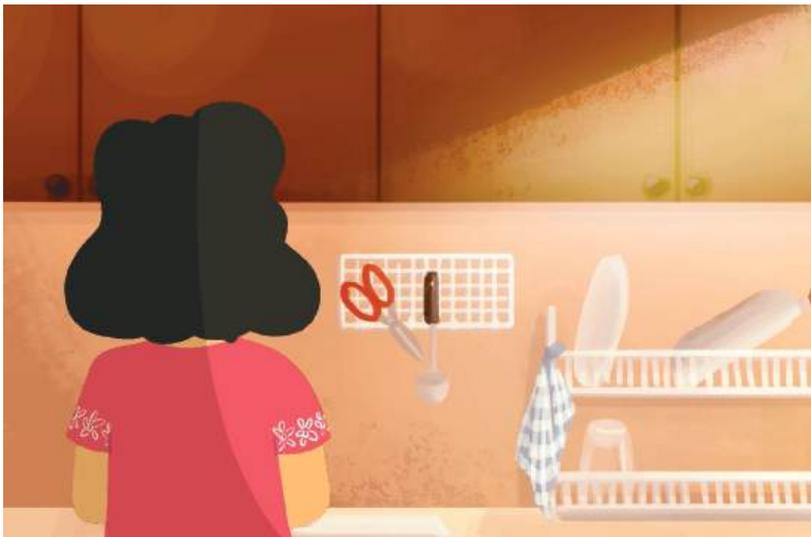
by Jennifer Karina (00000018515), Gradynata (00000018781)



Contact

jennifer.karina@student.umn.ac.id
jenniferksuwito@gmail.com
08558552888

gradynata@student.umn.ac.id
gradynata@gmail.com
085719280010



Bagus hendak pergi mengikuti wawancara pertamanya dan ia sangat gugup. Melihat kegugupan tersebut, Mama Bagus pun mencium untuk menenangkannya. Namun, saat sudah berada di kantor barunya, Bagus merasa gugup dan juga takut karena ia jadi memikirkan hal-hal menyeramkan yang tidak masuk akal. Untungnya, wawancaranya berjalan lancar. Bagus pun merasa lega dan ia menyeka dahinya, memperlihatkan sebuah bekas kecupan berwarna merah terang. Bos kantor tersebut pun menyadari dan menertawakannya. Bagus pun merasa putus asa dan kesal kepada ibunya. Saat pulang, ia bersikap dingin dan tidak memedulikan ibunya. Lalu, terdengar suara dering telepon... Kantor barunya, yang ternyata membawa kabar baik.

by *Cicely Maseya Sugiharto (00000018629)*, *Russell (00000018767)*, *Muhammad Alfath Syahalam (00000018662)*



Contact

cicely.maseya@student.umn.ac.id
cicelymaseya@gmail.com
08112020894

russell.latumahina@student.umn.ac.id
russelllatumahina@gmail.com
08978581741

muhammad.alfath@student.umn.ac.id
prometheus.insane@gmail.com
087845616160



Film ini mengisahkan tentang nasib seorang mantan atlet sepakbola yang kini berjuang menyambung hidupnya dan keluarganya dengan menjadi guru honorer. Menanti janji pemerintah yang tak kunjung datang, membuatnya terus berharap tanpa kepastian. Berbagai cara telah ia tempuh, namun tetap tidak ada segelintir harapan yang terlihat.

Nightmare and Memories

by *Debora Virginia (00000018747)*



Contact

debora.virginia@student.umh.ac.id
debvir1@gmail.com
087877677291



Seorang gadis tertidur di dalam mobil kita menuju makam orang yang disayanginya, ia kemudian ditarik ke realm mimpi buruk yang surealis, di dunia mimpi tersebut dia bertemu dengan orang yang disayanginya serta bayang-bayang masa lalunya, akan tetapi ia juga bertemu sisi jahat yang menghantui dirinya.

Perpetua

by Sulthon Muhammadi (00000018752), Aisyah Ananda Puteri (00000018786), Richa Anggreani Jaya (00000018652)



Contact

sulthon.muhammadi@student.
umn.ac.id
nironya45@gmail.com
089670119482

aisyah.ananda@student.umn.ac.id
aisyandananda@gmail.com
081373655593

richa.anggreani@student.umn.ac.id
cha.project@hotmail.com
089628645012



"Perpetua" bercerita tentang Louise, si pandai mesin yang berambisi menciptakan sebuah robot. Robot itu ia bentuk menyerupai istrinya yang sudah meninggal, dengan harapan robot tersebut bisa mengisi posisi sang istri di kehidupannya. Namun tanpa Louise sadari, ambisinya itu membuatnya lupa. Lupa akan kesehatan dirinya sendiri, lupa waktu, dan juga lupa bahwa ia masih memiliki anak yang selalu hadir untuknya.

Rancah!

by Stefani Guscia Suryana (00000018680), Kemberly Dilois (00000018698)



Contact

stefani.guscia@student.umn.ac.id
stecias8@yahoo.com
08988044817

kemberly.dilois@student.umn.ac.id
kemberlydilois@yahoo.com
08889144138



Patu dan Ara adalah tukang masak yang berpetualang mencari bahan-bahan makanan untuk memasak masakan lezat demi memanggil God of Food. God of Food ini konon akan menghadiahkan spatula ajaib yang dapat mengubah apapun menjadi makanan lezat kepada orang yang menurutnya pantas. Dalam perjalanannya, selalu Ara yang terlihat bekerja keras sementara Patu hanya bermalas-malasan dan memerintah Ara. Setelah berhasil mengumpulkan semua bahan-bahan yang dibutuhkan, Patu dan Ara mulai memasak dan akhirnya berhasil untuk memanggil egod of foodi tersebut. Namun ternyata ia memberikan spatula ajaib tersebut pada Ara yang menurutnya lebih pantas karena kerja keras yang ia lakukan. Patu kemudian murka dan berusah merebut spatula ajaib dari Ara.

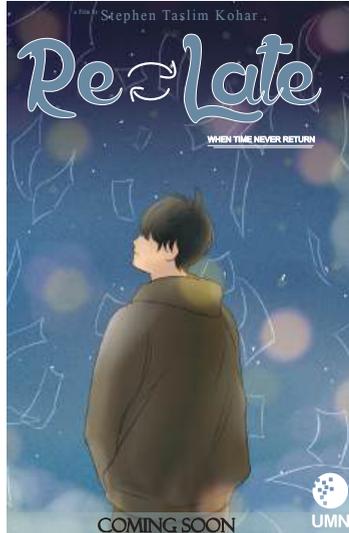
Re: Late

by Stephen Taslim Kohar (00000018617)



Contact

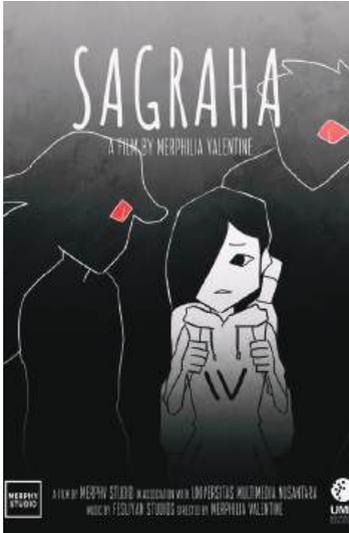
stephen.taslim@student.umn.ac.id
stepheentk@gmail.com
081367767987



Film animasi yang berjudul Re:Late menceritakan tokoh Regra (21) yang tiba-tiba teringat sebuah kenangan ketika ia tinggal sendirian di sebuah kos. Tanpa ia sadari ia sudah melewatkan 3 tahun berkuliah desain jurusan animasi. Kepibadiannya yang cuek membuat hidupnya menjadi berantakan, tugas dikerjakan seadanya. Kamar penuh sesak dan berantakan makanpun tidak teratur. Suatu saat ketika ia liburan ia mendapat panggilan telepon dari mamanya tetapi dengan sengaja dia mematakannya. Tanpa ia sadari sebuah sms membuat dirinya tersadar akan apa yang telah ia inginkan selama ini.

Sagraha

by *Merphilia Valentine* (13120210192)



Contact

merphilia.valentine@student.umn.ac.id
merphilia.valentine@gmail.com
08119942999



Anca Windriya adalah seorang mahasiswi DKV biasa yang hidup di dalam dunia yang penuh dengan sikap individualis. Pada suatu hari di sebuah stasiun komuter, Anca melihat seorang nenek yang membutuhkan tempat duduk di dalam KRL yang ditumpangnya. Saat ia ingin menolong nenek tersebut, Anca harus berhadapan dengan rasa takut yang selalu menghantuinya, Hanasta, yang berusaha untuk menghalanginya dengan segala cara.

Samong

by Glenn Michael (0000018745)



Contact

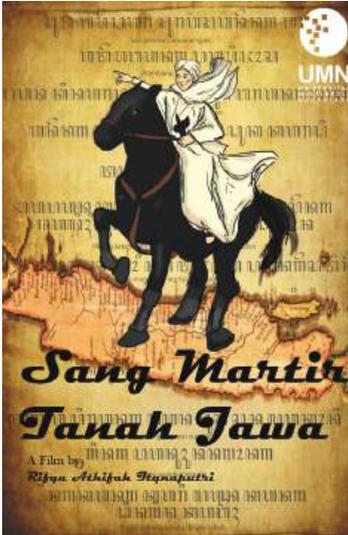
glenn.michael@student.umn.ac.id
glennmich@gmail.com
0817143605
<https://drive.google.com/folder-view?id=0Bwcljg43FNRIJLbUx-UM0RhlWc>



Terdapat seorang ilmuwan muda yang terkenal sebagai seorang ilmuwan gagal sehingga sering direndahkan oleh orang lain. Pada suatu hari, ia mengunjungi sebuah museum zoologi dan melihat sebuah taxidermi harimau Bali. Hal tersebut lalu memotivasinya untuk membawa kembali seekor harimau Bali menggunakan sebuah mesin waktu. Ia pun pergi ke masa lalu dan menemukan seekor harimau Bali yang bersahabat. Sayangnya, harimau tersebut mati karena tertembak oleh pemburu saat sedang melindunginya. Ia pun hanya bisa menyelamatkan diri dan kembali ke mesin waktu dengan perasaan sedih. Sebulan kemudian, ilmuwan tersebut pergi ke museum zoologi dan mendapati bahwa taxidermi harimau yang dulu ia lihat merupakan taxidermi dari harimau yang pernah melindunginya. Ia pun hanya bisa menangis.

Sang Martir Tanah Jawa

by Rifqa Athifah Iqnaputri (13120210071)

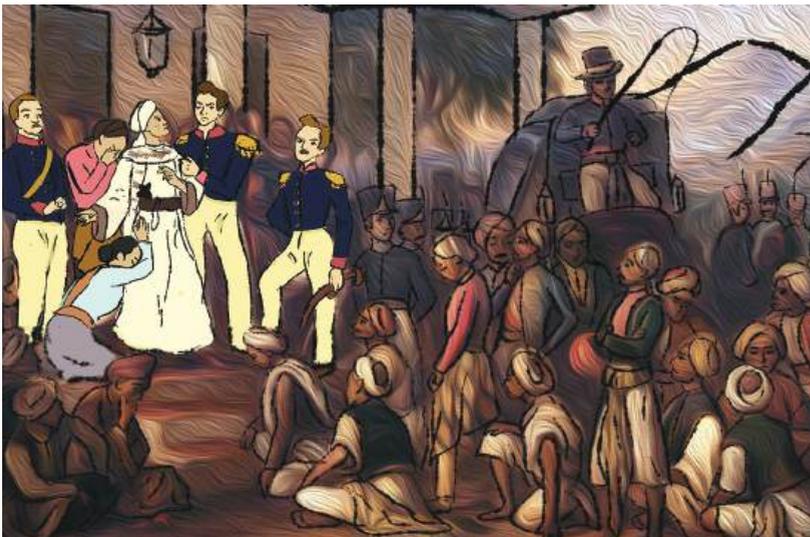


Contact

rifqa.athifah@student.umn.ac.id

rifqaathifah@gmail.com

081287443150



"Sang Martir Tanah Jawa" merupakan sebuah film pendek berupa limited animation yang menjabarkan kisah mengenai Pangeran Diponegoro yang merupakan sosok pahlawan nasional Indonesia. Kisah dalam animasi adalah cerita mengenai sang pangeran yang berjuang melawan penjajahan Belanda, penceritaan pasukan gerilya Pangeran Diponegoro, serta masa pengasingannya. Kisah yang dihadirkan dalam animasi merupakan visualisasi puisi yang terinspirasi dari perjuangan sosok Pangeran Diponegoro yang tertulis di buku biografi, buku sejarah serta Babad Diponegoro.

Silence

by Rani Dwindi Fadilah (00000018632), Keilia Kirana Maramis



Contact

rani.dwindi@student.umn.ac.id
runkneetomato@gmail.com
081212771015



Suatu hari Nadine tidak sengaja ditabrak oleh teman sekelasnya yang antisosial bernama Risa. Risa yang merupakan pribadi canggung atau kaku, hanya dapat berbalik badan dan pergi ketika teman Nadine memberinya tatapan sinis. Kemudian keesokan harinya Nadine melihat temannya sedang mengganggu Risa di lorong kelas dan dilihat banyak orang. Pada saat inilah Nadine harus memutuskan untuk tetap membenarkan tindakan teman dekatnya atau melakukan hal yang berada di luar zona nyamannya tetapi harus dilakukan.

Snowy Patchouli

by Ivonne Febriani (00000018623)



Contact

ivonne.febriani@student.umn.ac.id
ivonne.febriani@gmail.com
081291429051



Viola adalah gadis tuna rungu yang selalu menghabiskan waktunya sendiri di sebuah taman. Pada suatu hari, datang seorang anak laki-laki bernama Remus dan tiba-tiba ingin berkenalan dengan Viola. Karena Viola tidak bisa mendengar dan berbicara dengan lancar, mereka akhirnya saling berkomunikasi dengan tulisan dan gambar di buku milik Viola.

Lama-kelamaan, ikatan persahabatan mereka semakin kuat dan mereka saling berjanji untuk bermain setiap hari di taman itu. Namun, tiba-tiba Viola tidak pernah lagi datang untuk menemui Remus. Remus masih percaya pada Viola dan terus menunggunya di sana. Pada akhirnya, mereka berdua dapat bertemu kembali, namun kenyataan yang pahit menimbulkan rasa penyesalan yang amat besar dalam diri Viola.

Surat untuk Bunda

by *Jundi Davva* (13120210407)



Contact

jundi.davva@student.umn.ac.id
skylinefc97@gmail.com
085319825033



Putri adalah seorang janda dan wanita karir yang menitipkan anaknya dari lahir kepada ibunya demi melanjutkan kuliah diluar negeri. kemudian setelah ia menyelesaikan pendidikannya dan kembali, dia harus belajar menjadi seorang ibu di apartemen barunya. Kisah ini adalah kisah di minggu pertama ia baru pindah ke apartemen barunya bersama Adel, anaknya yang masih berumur 7 tahun.

Taste

by *Detra Hokie Mahasila (0000018777), Yovita Destiana (00000018687)*



Contact

detra.hokie@student.umn.ac.id
detra_hokie@yahoo.com
089648489251

yovita.destiana@student.umn.ac.id
yovitadestiana@gmail.com
085693967273



Di siang hari, Ari, seorang mahasiswa tingkat akhir sedang memilih makanan di warteg. Saat ia mulai menyantap makanannya tiba-tiba di dalam lambungnya terdapat empat makhluk yang mendapatkan energinya dari makanan yang di santap oleh Ari, makhluk tersebut yaitu Mimi (Rasa Manis), Timi (Rasa Asam), Papi (Rasa Pahit) dan Chal (Rasa Asin). Mereka adalah bentuk perwujudan dari rasa yang hidup di dalam tubuh Ari. Lalu muncul lah sebuah konflik saat Timi ingin bermain dengan yang lainnya, tetapi sayangnya semua sibuk dan tidak menghiraukan dirinya.

Thank You

by **Benvenuto Lucano Athallah (00000018731)**, **Klaudia Kezia (00000018635)**, **Lani Diana (00000018700)**, **Vina Aprilia Kusuma (00000018689)**



Contact

benvenuto.lucano@student.umn.ac.id
benvenuto.iven@gmail.com
081297314915

klaudia.kezia@student.umn.ac.id
klaukezia@gmail.com
08568605399

lani.diana2@student.umn.ac.id
lani_diana@hotmail.com
081291408678

vina.aprilia@student.umn.ac.id
vina_april1a@yahoo.com
087783334797



Pandu adalah seorang pemulung kecil yang tinggal di kawasan kumuh dekat TPA. Suatu hari, ia melihat suatu benda terbang menuju hutan dan mengejarnya karena penasaran. Setelah menyusuri hutan, ia menemukan sebuah kota yang belum pernah ia lihat sebelumnya. Di sana ia melihat seorang anak perempuan dan laki - laki yang sedang memainkan drone. Anak perempuan itu pun tersenyum dan muncul pelangi di atas kepalanya. Dari sana Pandu berusaha untuk membuat orang lain tersenyum.

by Steffi Diannira Kusuma (13120210094)



Contact

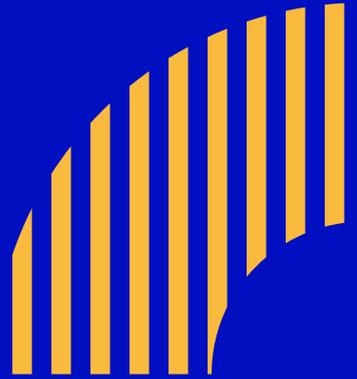
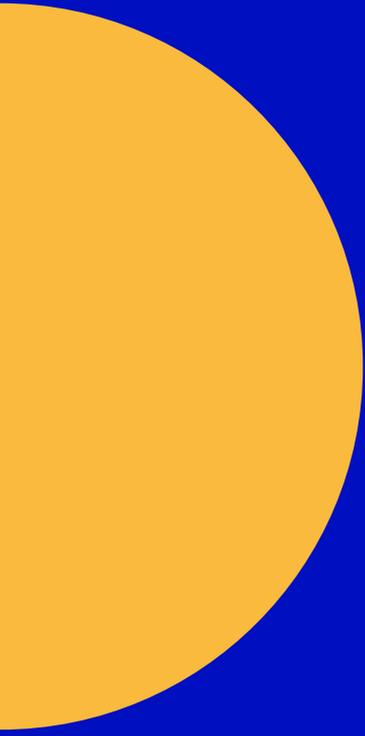
steffi.diannira@student.umn.ac.id

steffidkusuma@gmail.com

085212512076



Animasi pendek dengan konsep seperti buku bergambar dan non-dialog ini merupakan animasi bertema keluarga yang menceritakan tentang Nakula dan Sadewa, anak kembar yang hidup harmonis, namun suatu ketika mereka melihat orangtuanya bertengkar hingga akhirnya perceraian kedua orangtuanya memisahkan mereka. Ketika waktu terus berlalu, mereka dipertemukan kembali saat mereka sudah dewasa.



animation

● 3D Animation

Michael Oey	47
Steven Sanjaya	
Tania Samueldo	
Memory Yosua	48
Ko Immanuel Xavier Ivano	
Hariko	
Michael Jong	
Riyanto	
Jason Kiantoro	49
Bryan Arfiandy	
Karenza Swara Mahardhika	50
Juan Chi Guan	
Desak Putu Prabantari Utami	
Joshua	
Priscilla Jessica	51
Muhammad Ramza Ardyputra	
Sandy	
Yosua	
Jeanne Coritama	
Astrid Wulandari	52
Stephanie Jong	53
Alvin Laurentius Halim	
Taruna Adhiweda Wijanto	
Gabrielle Azaria	54
Tony Setiabudi	
Michael Davit Lee	
Vincent Taslim	

JURIG

by Michael Oey (00000018587), Steven Sanjaya (00000018599), Tania Samueldo (00000018501)



Contact

michael.oey@student.umn.ac.id
oey.michael7@gmail.com
0895615263453

steven.sanjaya@student.umn.ac.id
sanjayasteven@gmail.com
085777334162

tania.samueldo@student.umn.ac.id
tania.samueldo.mok@gmail.com
08125615457



Seorang ilustrator remaja yang menyukai konsep horor bernama MIRA dihadapkan pada sebuah paket yang berisi barang-barang masa kecilnya. Barang-barang tersebut membuatnya teringat akan tragedi yang menimpa adik dan dirinya di saat mereka dirawat oleh seorang suster. Ingatan Mira bercampur dengan imajinasinya terhadap ilustrasi horor yang membuat traumanya bangkit menjadi tragedi yang menakutkan. Suasana rumahnya yang hangat berubah menjadi misterius dan kelam. Kehadiran suster yang seharusnya merawat mereka berubah menjadi sesosok JURIG yang mengerikan dan haus darah.

Kind of Love

by *Memory Yosua (00000018713), Ko Immanuel Xavier Ivano Hariko (00000018719), Michael Jong (00000018728), Riyanto (00000018707)*



Contact

memory.yosua@student.umn.ac.id
memory.yosua22@gmail.com
08992806722

ko.immanuel@student.umn.ac.id
harikoivano@gmail.com
087888944002

michael.jong@student.umn.ac.id
081311161572

riyanto@student.umn.ac.id
nicolas.riyanto@gmail.com
082384464768



Chang sedang mencoba untuk mengajak Nikky, wanita yang ia taksir, untuk kencan di taman rekreasi. Setelah tegang menunggu, akhirnya Nikky menerima ajakan Chang. Siang harinya Chang telat dan menemui banyak halangan serta kesialan yang menimpa dirinya. Di tengah perjalanan, ia bertemu dengan kakek yang kesulitan dan membantunya. Ia pun mendapatkan sebuah balon sebagai hadiah. Setelah sampai di tempat janji, Nikky terlihat marah karena lama menunggu dan tidak ingin menemuinya lagi. Chang pun tertunduk lesu dan berjalan pergi, namun Nikky melihat balon yang ada ditangan Chang dan ia teringat kembali akan balon yang sama diberikan oleh seorang kakek kepadanya saat ia pernah menolong kakek tersebut. Setelah itu Nikky menahan kepergian Chang dan merasa senang atas kebaikan hati Chang.

Life of Death

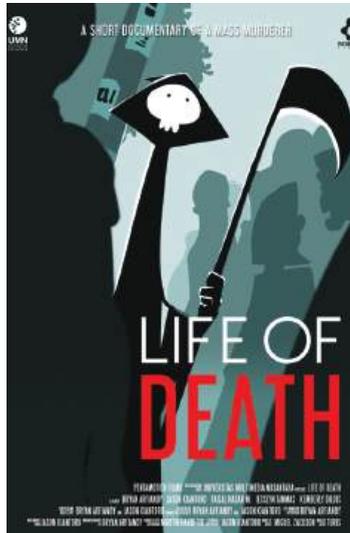
by Jason Kiantoro (00000018494), Bryan Arfiandy (00000018730)



Contact

jason.kiantoro@student.umn.ac.id
jasonklegendary@gmail.com
087775019096

bryan.arfiandy@student.umn.ac.id
bryan.arfiandy@gmail.com
081287203706



Death, yang sedang berjuang menyeimbangkan kehidupan kerja dan keluarganya, berbicara tentang keberadaannya, pekerjaannya, dan pandangannya terhadap dunia manusia dalam sebuah wawancara di program dokumenter 'Life of Death'.

Little Hope

by *Karenza Swara Mahardhika (00000018610), Juan Chi Guan (00000018738), Desak Putu Prabantari Utami (00000018778), Joshua (00000018625)*



Contact

karenza.swara@student.umn.ac.id
karenza.swara@gmail.com
085939583195

juan.chi@student.umn.ac.id
juan.chi.guan@gmail.com
081519597981

desak.putu@student.umn.ac.id
prabantari.utami@gmail.com
087762971267

joshua4@student.umn.ac.id
joshua.coanda@gmail.com
089637990600



Pada tahun 2320, peran dalam membangun dan perawatan gedung di Indonesia sudah digantikan dengan robot. Pada awalnya manusia menciptakan satu jenis robot yaitu CE-007 untuk membantu pekerjaan manusia, Namun seiring berjalannya waktu, energi dalam robot-robot tersebut mulai habis dan satu persatu robot tersebut mati. Para ilmuwan menemukan sumber energi baru yang ditanamkan pada sebuah robot baru dengan teknologi terbaru bernama NH-001. Kecanggihan dari robot baru ini menimbulkan perasaan iri pada CE-007 dimana mereka merasa bahwa NH-001 menjadi robot terbaik dan merebut perhatian manusia dari mereka. Sehingga CE-007 berusaha untuk merebut perhatian manusia lagi, yaitu dengan cara merebut energi tidak terbatas yang dimiliki oleh robot NH-001.

Omen

by Priscilla Jessica (00000018779), Muhammad Ramza Ardyputra (00000018701), Sandy (00000018717), Yosua (00000018709), Jeanne Coritama (00000018590)



Contact

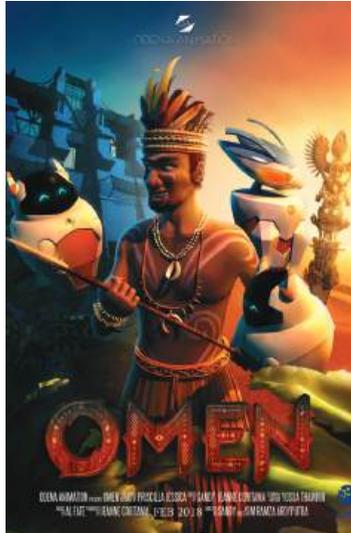
priscilla.jessica@student.umn.ac.id
pris.jessilla@gmail.com
0877881297595

muhammad.ramza@student.umn.ac.id
ramzardyputra@yahoo.co.id
081284219360

sandy2@student.umn.ac.id
lsandyc31@gmail.com
082310709690

yosua.thamrin@student.umn.ac.id
yosuathamrin@gmail.com
089635514094

jeanne.coritama@student.umn.ac.id
jcoritama@gmail.com
089613792055



Kepala Suku Asmat, Mansar tidak menduga bahwa kedatangan para robot, Ryfi dan Mantis Death, yang sedang berjuang menyeimbangkan kehidupan kerja dan keluarganya, berbicara tentang keberadaanya, pekerjaannya, dan pandangannya terhadap dunia manusia adalah suatu pertanda akan terjadinya peristiwa besar yang berhubungan dengan patung peninggalan leluhurnya, Mbis.

Sang Penunggu Bulan

by Astrid Wulandari (13120210402)



Contact

astrid.wulandari@student.umn.ac.id

astridndari@gmail.com

082299274124



Nyai Anteh yang sudah lama tinggal di bulan begitu merindukan keluarganya di bumi. Hingga suatu hari Nyai Anteh menenun sebuah kain untuk dijadikan sebagai tali untuk turun ke bumi. Setelah beberapa kali gagal menyelesaikan kain yang ditenunnya, akhirnya Nyai Anteh berhasil menyelesaikannya dan turun ke bumi. Sesampainya di bumi, Nyai Anteh bertemu kembali dengan Pangeran Anantakusuma, orang yang membuatnya harus tinggal di bulan.

The Keepers

by *Stephanie Jong (00000018589)*, *Alvin Laurentius Halim (00000018612)*, *Taruna Adhiweda Wijanto (00000018677)*

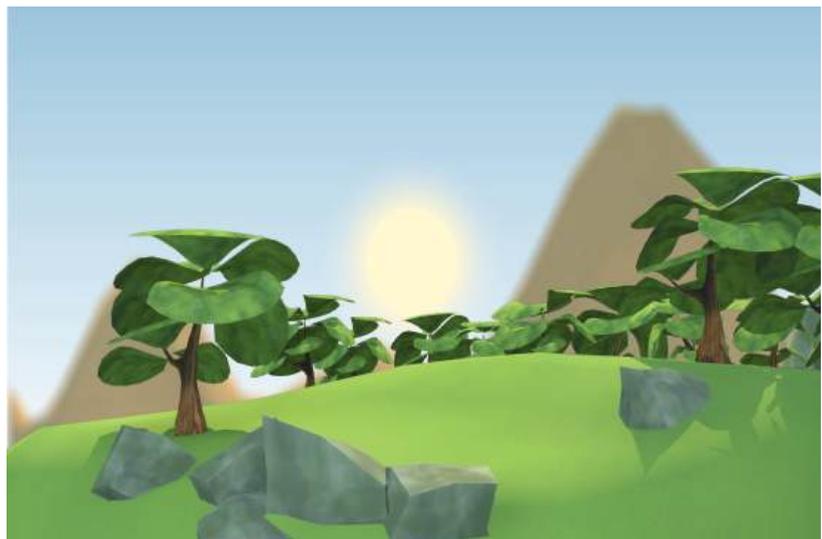


Contact

stephanie.jong@student.umn.ac.id
stephaejong@gmail.com
087878755753

alvin.laurentius@student.umn.ac.id
alvinlaurentt@gmail.com
085780718711

taruna.adhiweda@student.umn.ac.id
adhiweda@gmail.com
085693350077



"The Keepers" bercerita tentang cerita asal usul siang dan malam, dengan fokus cerita tentang Surya dan Purnama yang ingin memperebutkan Bumi. Surya adalah representasi dari matahari dan Purnama adalah representasi dari bulan. Di akhir cerita mereka sadar bahwa mereka tidak boleh egois dan memiliki bumi itu seorang diri. Mereka harus saling berbagi.

Topeng Monyet

by *Gabrielle Azaria (00000018634)*, *Tony Setiabudi (00000018646)*, *Michael Davit Lee (00000018642)*,
Vincent Taslim (00000018630)



Contact

gabrielle.azaria@student.umn.ac.id
brielle.gt@gmail.com
085777124596

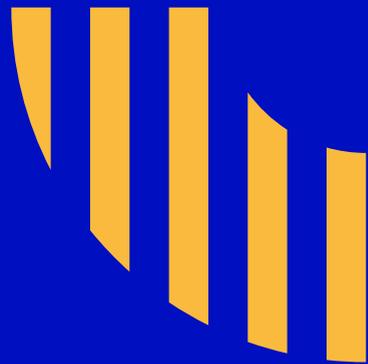
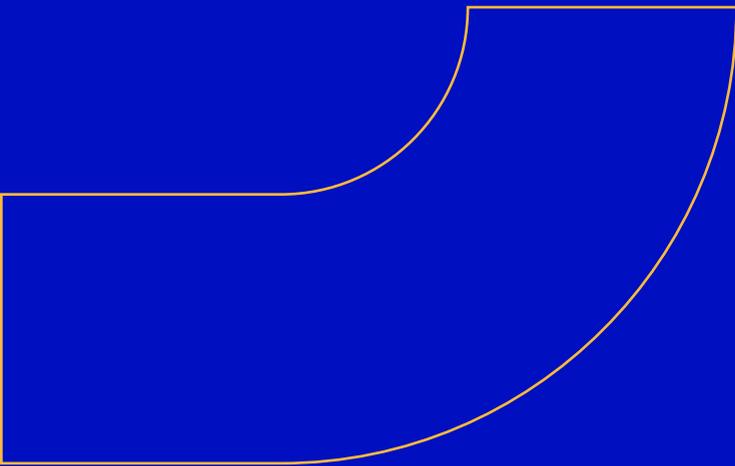
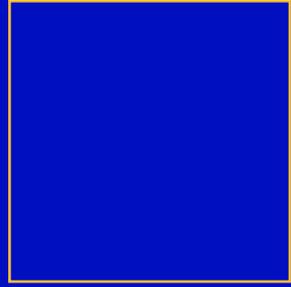
michael.davit@student.umn.ac.id
michael.davit.lee@gmail.com
087877058756

tony.setiabudi@student.umn.ac.id
tonysetiabudi27@gmail.com
081297333843

vincent.taslim@student.umn.ac.id
vincenttaslim96@gmail.com
087880746535



Openg dan Onyet seorang pria dan monyet misterius mempunyai misi untuk membunuh presiden diktator disebuah Negara. Mereka berhasil meretas sistem untuk menghadapi Presiden secara langsung. Openg berhasil menghadapi penjaga-penjaga yang datang menyerangnya. Pertarungan sengit terjadi antara Openg dan Kepala Polisi, sampai ketika Openg berhasil dicekik oleh Kepala Polisi dan tidak berlutik. Sayangnya, setelah mengalahkan Kepala Polisi, Presiden menembak Onyet dengan pistol. Openg yang marah karena temannya dibunuh, berlari kearah Presiden. Presiden terus menembaki sisa peluru ke Openg, namun Openg tak gentar. Openg berhasil membunuh Presiden, namun Openg juga tumbang. Ternyata kejadian itu telah disiarkan di kota, warga yang selama ini terkekang akhirnya bisa bebas dan bahagia.



animation

● Hybrid

Atin	57
Irene Dian Candra	
Resuista Andriani	
Arthaprasasta	
Maria Nonita	
Leo Erwando	
Ghina Amalia Shalihah	58
Adrian Widarta Atmodjo	
Odilo Toeloes	

Sangkar

by Atin (0000018521), Irene Dian Candra (0000018690), Resuista Andriani Arthaprasasta (0000018764), Maria Nonita (0000018495), Leo Erwando (13120210164)



Contact

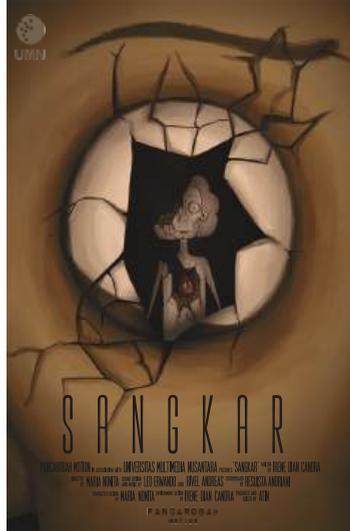
atin@student.umn.ac.id
atin.tantan@gmail.com
081293305599

irene.dian@student.umn.ac.id
irenndiann96@gmail.com
08973730667

resuista.andriani@student.umn.ac.id
resuista1906@gmail.com
081341981308

maria.nonita@student.umn.ac.id
mnonita0897@gmail.com
082110477789

leo.erwando@student.umn.ac.id
alteregofilms007@gmail.com
085718497437



Yohan (23) seorang penderita PTSD akibat kecelakaan lalu lintas. Ia telah kehilangan kedua orangtuanya akibat dari kecelakaan itu. Suatu hari ia terbangun dari mimpi buruknya. Ia mencari obat anti-depresi namun ternyata obat tersebut habis. Ia yang sudah mengalami ketergantungan terhadap obat tersebut, berusaha melawan flashback untuk mencari obat tersebut.

Story of Colors

by Ghina Amalia Shalihah (00000018699), Adrian Widarta Atmodjo (00000018671), Odilo Toeloes (00000018723),



Contact

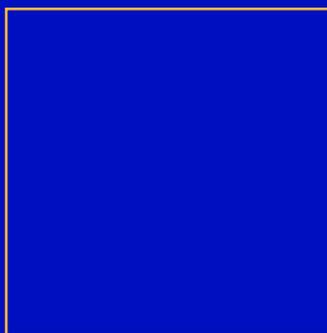
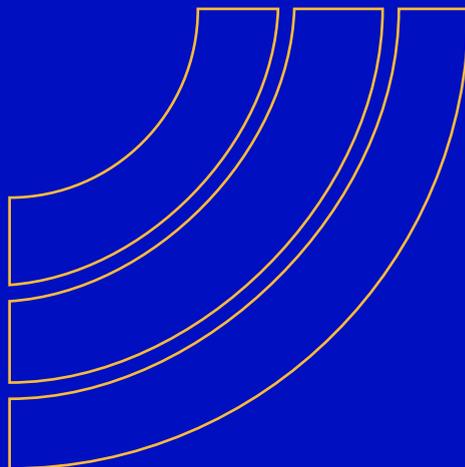
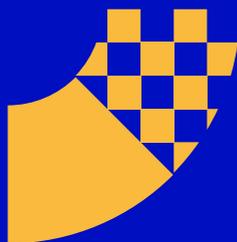
ghina.amalia@student.umn.ac.id
ghinamalias27@gmail.com
08561881478 / 08568864632

adrian.widarta@student.umn.ac.id
adrian.atmodjo2@gmail.com
081287668006

odilo.toeloes@student.umn.ac.id
odilotoeloes@gmail.com
0811133451



Tiga buah cat berwarna, yakni kuning, biru, dan merah yang diberi tugas untuk mewarnai dunia manusia yang tidak berwarna dan membosankan. Pada saat menjalankan tugasnya biru dan merah malah berulah, dan berlomba siapa yang paling banyak mewarnai. Karena ulah mereka ini, manusia yang ada di sekitar kota terpengaruh oleh sifat mereka berdua dan ikut bertengkar. Kuning yang melihat semua nya ini salah mencoba untuk melerai dan membujuk kedua temannya itu untuk mewarnai bersama.



animation

● Motion Comic

Marius Santoso Yunior
Dyana Dyahayu

61
62

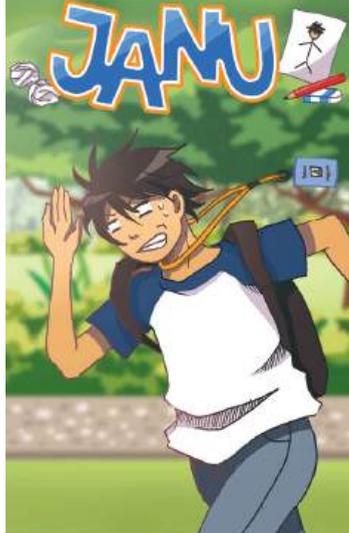
Janu

by Marius Santoso Junior (12120210056)



Contact

marius.santoso@student.umn.ac.id
mariussantoso@gmail.com
085832406838



Janu merupakan mahasiswa semester terakhir yang sedang mengerjakan tugas akhir. Janu merupakan salah satu mahasiswa yang suka menunda-nunda mengerjakan tugasnya sampai hari yang berdekatan dengan pengumpulan baru dikerjakan. Karena kebiasaannya tersebut Janu akhirnya berada dalam keadaan yang terjepit dan terancam tidak lulus. Pada saat dia melakukan bimbingan tugas akhir dengan dosen pembimbing Janu terlihat tidak ada motivasi dan malas mengerjakan yang dosen pembimbingnya minta, Hal itu yang membuat dosen pembimbing Janu cukup marah. Menyadari keadaannya yang terancam tidak lulus padahal keluarganya sudah sering menanyakan kelulusannya Jbvanu pun mulai berusaha mengerjakan tugas akhirnya dengan lebih rajin. Sampai pada suatu hari Janu putus asa dan duduk di taman kampusnya dia bertemu salah satu dosen bernama Alex dan berbicara dengan Alex. Hal tersebut membuat Janu mendapatkan kembali semangatnya dan memulai tugas akhirnya kembali. Hari demi hari pun berlalu tidak terasa Janu sudah menyelesaikan tugas akhirnya.

Spider Lily

by Dyana Dyahayu (00000018592)



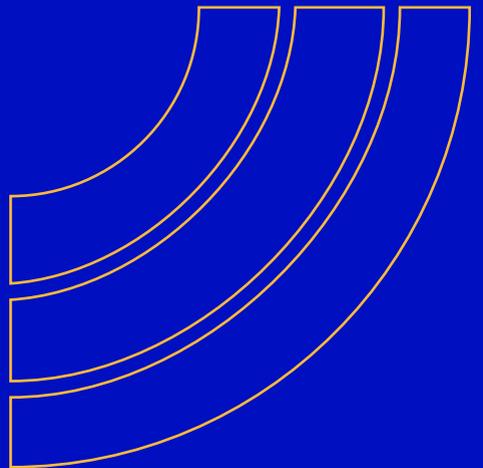
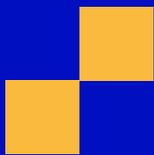
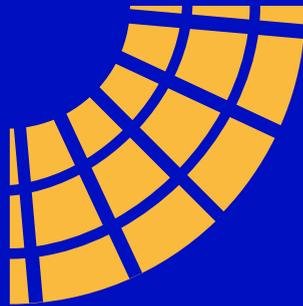
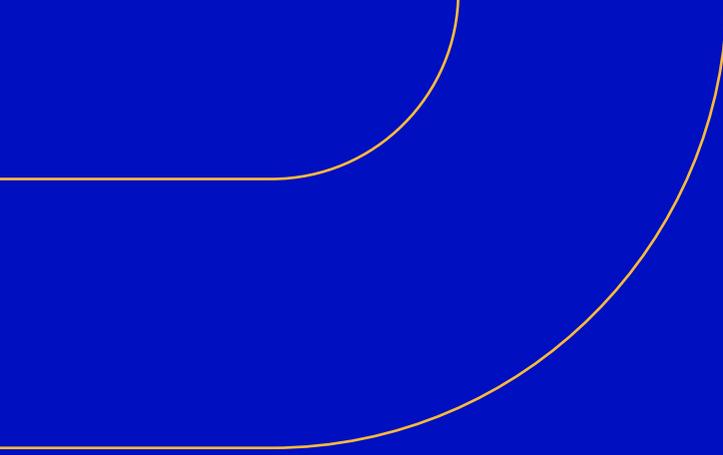
Contact

dyana.dyahayu@student.umh.ac.id
dyana13maru@gmail.com
085885432234



Jeffrey Way telah menjalin hubungan bersama Helena untuk beberapa bulan, hingga suatu malam dia berhadapan dengan malaikat maut, dia memohon agar dia bisa hidup lebih lama lagi untuk menggapai mimpinya, sang malaikat memberinya kesempatan sekali lagi untuk hidup, tetapi dia berpesan bahwa Jeff akan mengubah pikirannya setelah ini.

Beberapa minggu setelah malam itu semua tampak baik, Jeff menghabiskan waktunya bersama Helena untuk kebanyakan waktu, hingga suatu hari Jeff mendapatkan hasil ujiannya yang buruk, yang mengakibatkan orang tuanya memaksanya untuk berhenti latihan drum dan masuk universitas yang tidak di pilihnya.



animation

● **Thesis**

Faizt Muhammad Elmir
Femmy Esther Tiovani

65
66

Performa Produk Animasi di Indonesia, “Studi Kasus MD Animation dengan Penelitian Komparatif Animasi Tendangan Halilintar dengan Adit Sopo Jarwo”.

by *Faizt Muhammad Elmir (12120210047)*



Contact

faizt.muhammad@student.umn.ac.id
faizt.elmir@gmail.com
08111444485

“Tendangan Halilintar” merupakan serial animasi buatan MD Animation, yang juga terkenal akan karya lainnya yang berjudul “Adit Sopo Jarwo”. Dibandingkan dengan “Tendangan Halilintar”, “Adit Sopo Jarwo” merupakan salah satu karya animasi Indonesia yang sudah terbukti kualitas serta kepopularitasnya. Selain itu, diketahui bahwa produksi serta penayangan “Tendangan Halilintar” terhenti sejak 2015 tanpa adanya penjelasan dari MD Animation. Dalam karya ilmiah ini, Penulis akan studi kasus mengenai permasalahan tersebut melalui penelitian komparatif antara animasi “Tendangan Halilintar” dan “Adit Sopo Jarwo”.

Analisa Unsur Folklor dalam Film Animasi Jepang “Kimi No Na Wa”

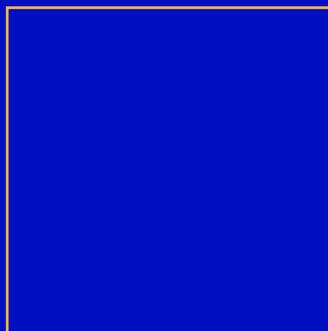
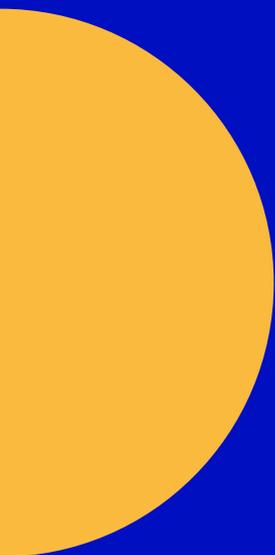
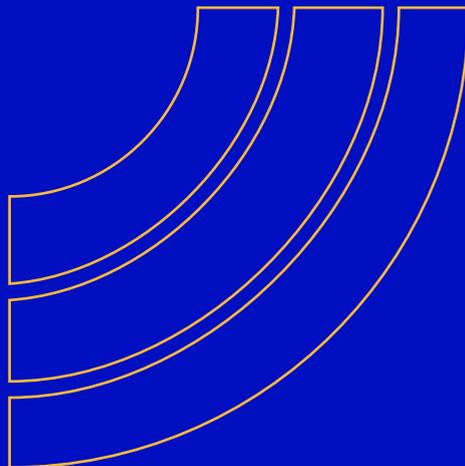
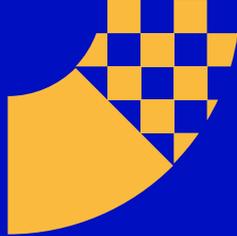
by Femmy Esther Tiovani (13120210154)



Contact

femmy.esther@student.umn.ac.id
esthertiovani@gmail.com
0818714672

Beberapa animasi di Jepang, khususnya “Kimi No Nawa”, memiliki elemen folklor yang memberi pengaruh dalam pra-produksinya. Oleh karena itu lah penulis tertarik untuk menggunakan film tersebut sebagai objek dalam meneliti hubungan antara folklor dengan animasi. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukannya 19 elemen folklor Jepang yang terdiri dari folklor lisan, sebagian lisan, dan bukan lisan. Tidak hanya melibatkan folklor saja, film ini mempunyai keunikan karena telah mengangkat budaya lama Jepang dan memasukkannya sebagai poin dari ceritanya. Kesimpulan yang didapat adalah bahwa animasi dapat menjadi media yang menarik untuk membungkus folklor dan memperkenalkan folklor kepada penontonnya.



● Corporate Video

Gabriella Henlianto	69
Kelvin George Legoh	
Widhi Satya Pariwara	70
Christopher Edo Saputra	
Mochamad Bayu Eriaji	71
Priscilla Thio Devari	
Salindri Dara	
Kevin Prawira	72
Aulia Rizsa Wirizqi	
Michael Budihardjo	
Cindy	73
Haryanto Sungkono	
Alvin Budikusuma	
Loren Christian	74
Andy William	
Tika Hananti	
Irfan	
Andree Kaneko	75
Rhein Hadi	
Widya Rivani	
Yogie Adiel Haryanto	
Muhammad Haekal	76
Devi Sonia Rosalina	
Fandi Prayitna	77
Deardrie Rizanda Putri	
Imelda Veronica	
Ulfah Davianti	78
Calvin Febrian	
Kevin	
Leonardus Galih Pramudya	79
Aditya Artha Gumelar	
Kevin Gunawan	
Karina Taurusia Putri M.	80
Irene Alexandra	
Stefanus Hosea	81
Yulianto Eko	
Adhi Pratama	
Fahmi Kemal Abdalla	

Bakso Sehat Bakso Atom

by Gabriella Henlianto (0000000 18598), Kelvin George Legoh (000000018518), Widhi Satya Pariwara (000000018602)



Contact

gabriella.henlianto@student.umn.ac.id
082186923667

kelvin.george@student.umn.ac.id
081372622448

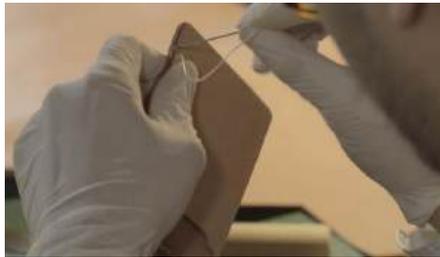
widhi.satya@student.umn.ac.id
089535400000



Jojo (10) bosan dengan makanan rumahan yang selalu ia makan setiap harinya, padahal Ibu (35) selalu memastikan makanan yang dimakan Jojo harus selalu sehat. Tapi saat makan siang, Ibu khawatir melihat Jojo yang sama sekali tidak mau makan. Namun, tidak sengaja melihat iklan Bakso Atom di koran yang bertuliskan "Sehat Tak Harus Enak". Karena penasaran Ibu pun mengajak Jojo ke Bakso Atom.

Balder Goods

by Christopher Edo Saputra (00000018702), Mochamad Bayu Eriaji (00000018659)



Contact

christoper.edo@student.umn.ac.id
085888475547

mochamad.bayu@student.umn.ac.id
081288095287



Balder Goods merupakan perusahaan yang memproduksi dompet kulit. Didirikan pada tahun 2014 oleh Daniel Julio karena keinginannya memiliki dompet kulit yang berkualitas. Produk-produk Balder Goods langsung dibuat oleh Daniel Julio sendiri. Daniel Julio lebih mementingkan kualitas dibandingkan kuantitas.

Get To Know #SkystarFamily

by Priscilla Thio Devari (00000018561), Salindri Dara (00000018725), Kevin Prawira (00000018695)



Contact

priscilla.thio@student.umn.ac.id
085215846618

salindri.dara@student.umn.ac.id
081314125920

kevin.prawira@student.umn.ac.id
087882201802



Video promosi Skystar Ventures melalui testimoni Next Dreams

I Wear Banana

by Aulia Rizsa Wirizqi (00000018557), Michael Budihardjo (00000018638), Cindy (00000018609)



Contact

aulia.rizsa@student.umn.ac.id
081932333983

michael.budihardjo@student.umn.ac.id
085717818866

cindy6@student.umn.ac.id
081367410307



I wear Banana adalah brand lokal yang menjual kaos, sepatu, dan aksesoris kreatif yang terinspirasi dari lifestyle anak muda Indonesia dan mengedepankan statement-statement seru berjiwa muda. Youthful-Millennials-Creative "You are what You Wear".

Kiitaft si Telolet

by *Haryanto Sungkono (00000018650), Alvin Budikusuma (00000018722), Loren Christian (0000018586)*

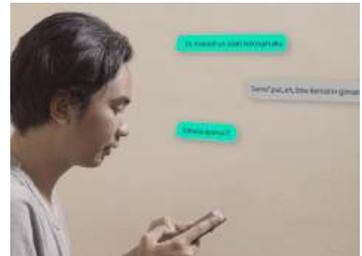


Contact

haryanto.sungkono@student.umn.ac.id
0811173778

alvin.budikusuma@student.umn.ac.id
081280327105

loren.christian@student.umn.ac.id
08979519525



Dodi sedang duduk di pinggir lapangan. Dodi kemudian melihat Putri dengan Hasan. Dodi penasaran dengan sosok Ayu. Malamnya, Dodi menggunakan sosial media untuk mencari sosok Putri. Ternyata Putri adalah sosok yang dekat dengan Hasan. Keesokannya, Dodi dengan lesu bertemu dengan Hasan, yang memperkenalkan Putri kepada Dodi. Pada sore hari, Dodi ingin menyatakan perasaan cintanya terhadap Putri dengan mempersembahkan sebuah lagu. Dodi menampilkan lagunya di tengah lapangan kepada sosok wanita di atas, tidak menyadari bahwa sosok tersebut bukanlah Putri. Putri, berdiri di sebelah Dodi, menempelkan botol Kiitaft dingin untuk menyadari Dodi yang sedang dehidrasi.

Pegipegi: Hadiah untuk yang Tercinta

by **Andy William (00000018758)**, **Tika Hananti (00000018656)**, **Irfan, (00000018661)**, **Andree Kaneko (00000018682)**



Contact

andy.william@student.umn.ac.id
andy22maret@gmail.com
08567700288

tika.hananti@student.umn.ac.id
082299246087

irfan@student.umn.ac.id
082213715876

andree.kaneko@student.umn.ac.id
082112390071



Amel (25) adalah seorang barista memiliki seorang adik perempuan bernama Angel (14). Amel adalah tulang punggung keluarga, dimana ia harus menghidupi adiknya dengan bekerja di kedai kopi yang ia miliki sejak masa kuliah. Keseharian Amel dihabiskan selalu di kedai kopi yang ia miliki, sampai ia jarang memiliki waktu bersama adiknya, Angel. Angel ingin sekali memiliki waktu bersama sang kakak, pergi berlibur ke tempat yang pernah ia kunjungi bersama Ayah, Ibu dan Amel. Sampai pada akhirnya, Amel sadar bahwa ia harus kembali kepada sang adik, membahagiakan sang adik dengan mewujudkan keinginannya. Dengan bantuan Pegipegi, Amel memesan tiket perjalanan untuk pergi berlibur bersama Angel.

Riposte

by Rhein Hadi (13120210239), Widya Rivani (00000018622), Yogie Adiel Haryanto (13120210315), Muhammad Haekal (13120210316)



Contact

rhein.hadi@gmail.com
081316657212

widya.rivani@student.umn.ac.id
087788822309

yodieadiel230@gmail.com
082242584259

muhammad.haekal@student.umn.ac.id
087808161505



Riposte Design didirikan sejak tahun 2014, oleh Adrianus Raditya M., seorang Designer yang menjabat sebagai Managing Director dan Strategist. Riposte Design memiliki empat tahapan bidang, yaitu Strategic branding dan Marketing planning, Graphic Design, Interior dan Architecture Design, serta Website dan System Design. Riposte Design melayani perusahaan dari berbagai kalangan, baik perusahaan besar, kecil, maupun start up, serta memiliki sebuah fleksibilitas terhadap metode pembayaran dari jasa yang mereka tawarkan. Visi Riposte Design adalah mengutamakan hasil yang berkualitas dalam setiap proyeknya dan mendorong diri untuk terus mencoba hal yang baru serta menjadikan mereka pribadi yang lebih baik.

Scientia Square Park

by *Devi Sonia Rosalina (00000018626), Heinrich Lukas Fandi Prayitna (00000018585)*



Contact

devi.sonia@student.umn.ac.id
089610303566

heinrich.lukas@student.umn.ac.id
089694488314



Scientia Square Park merupakan sebuah taman bermain yang berada di Gading Serpong. Scientia Square Park memiliki fasilitas berupa skate park, panjat tebing, roller skate, tempat bermain anak, air mancur, ayunan, amphitheatre, taman kupu-kupu, menanam padi, remote control car, jalur jogging, dan bars.

Search Engine Geev

by Deardrie R. Putri (00000018771), Imelda Veronica (00000018506), Ulfah Davianti (00000018654)



Contact

deardrie.rizanda@student.um.ac.id
085311242238

imelda.veronica@student.um.ac.id
085624140668

ulfah.davianti@student.um.ac.id
089608365316



Pada jaman modern seperti sekarang, banyak orangtua tidak mengetahui apa yang anaknya cari di internet. Oleh karena itu, Geev hadir untuk membantu orangtua dalam membatasi informasi yang di dapatkan oleh anak. Selain itu, Geev mempunyai konten pendidikan sehingga semua orang dapat mengakses informasi dan belajar dimana saja dengan mudah.

Sekolah Pelita Harapan

by Kevin (13120210069), Leonardus Galih Pramudya (13120210334), Calvin Febrian (13120210108)



Contact

kevin11@student.umn.ac.id
087885388378

leonardus.galih@student.umn.ac.id
081212404615

avencalvin@gmail.com
08128872881



Sekolah Pelita Harapan (SPH) didirikan oleh Johannes Oentoro dan James Riady dengan visi membangun jaringan sekolah di Indonesia yang akan mengubah bangsa dengan meningkatkan standar pendidikan di setiap tingkat masyarakat. SPH bermitra dengan Sekolah Dian Harapan dan Sekolah Lentera Harapan untuk melayani keluarga di seluruh kepulauan Indonesia. SPH pertama dibangun di Lippo Village pada tahun 1993 dengan fasilitas modern berupa ruang kelas, gymnasium, kolam renang, lapangan olahraga, perpustakaan, laboratorium sains, fasilitas musik, studio dansa dan lain-lain. Selain itu, SPH menawarkan program akademik dengan menggunakan program International Baccalaureate dan Cambridge, serta kegiatan seni lainnya.

Tafso Barn

by Aditya Artha G. (12120210213), Kevin Gunawan (00000018596), Karina Taurusia P. M. (00000018594)



Contact

aditya.artha@student.umn.ac.id
089653667364

kevin.gunawan3@student.umn.ac.id
081298357043

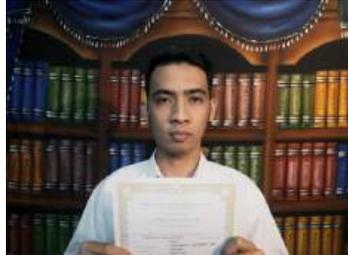
karina.taurusia@student.umn.ac.id
082110074243



Tafso Barn adalah sebuah cafe yang terletak di Kawasan Wisata Punclut, Lembang dan berdiri sejak 2016. Tafso barn sendiri merupakan cafe tematik yang unik karena berada pada bukit-bukit yang mengarah ke pemandangan Kota Bandung dan luas dari Tafso Barn adalah 2000m2. Tafso Barn yang ramah lingkungan dan ramah anak sendiri memiliki nilai yang dibawa yaitu "Comfortable, Memorable, Affordable" dengan target market semua kalangan.

Video Komersial Peminatan Film Program Studi Film dan Televisi UMN

by Irene Alexandra (00000018591), Stefanus Hosea (00000018593)



Contact

irene.alexandra@student.umn.ac.id
087871031996

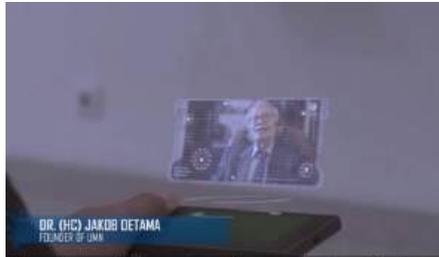
stefanus.hosea@student.umn.ac.id
081977105510



Seorang anak SMA baru saja lulus, ia merasa bingung harus melanjutkan perkuliahan dibidang apa dan di mana. Ia berandai-andai menjadi astronot dan dokter, namun tetap merasa kedua bidang tersebut tidaklah cocok untuknya. Ia pun berfikir sambil memakan popcorn dan mendapatkan ide untuk menjadi filmmaker. Ia mulai dengan mencari "Kuliah Film dan Animasi terbaik di Jakarta" dan berhasil menemukan Universitas Multimedia Nusantara. Di sana, ia belajar dari tahap produksi sampai mendistribusikan filmnya ke festival dan akhirnya lulus serta sukses menjadi sutradara.

Video Marketing UMN

by Fahmi Kemal Abdalla (00000018736), Adhi Pratama (00000018714), Yulianto Eko (00000018644)

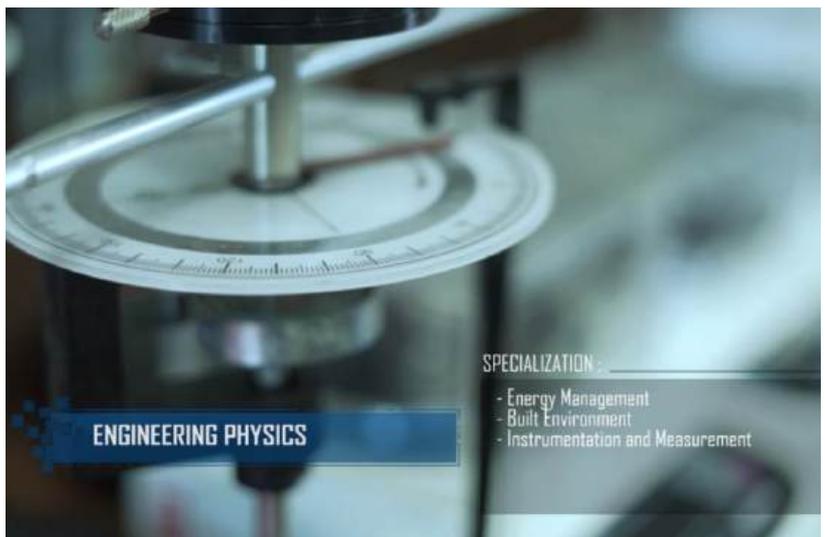


Contact

fahmi.kemal@student.umn.ac.id
08589292799

adhi.pratama@student.umn.ac.id
085883224824

yulianto.eko@student.umn.ac.id
083811604457



Universitas Multimedia Nusantara (UMN) hadir sebagai institusi pendidikan yang mendidik dan menyiapkan SDM berkualitas agar mampu memanfaatkan dan mengembangkan teknologi. UMN menyediakan empat fakultas dengan dua belas program studi dan didukung dengan fasilitas yang lengkap, pengajar-pengajar yang berkompeten, kurikulum yang baik, unit kegiatan mahasiswa, acara-acara yang diselenggarakan dan kerjasama dengan perusahaan-perusahaan besar maupun dengan universitas luar negeri. Dengan segala hal yang diberikan UMN, 90% lulusan UMN telah bekerja atau berwirausaha sebelum wisuda bahkan setelah wisuda, mereka tersebar di berbagai negara untuk bekerja di perusahaan ternama atau melanjutkan studi S2. Oleh karena itu, terbukti bahwa Universitas Multimedia Nusantara dapat memberikan karir yang baik dengan ditunjang oleh pendidikan yang baik.

film

● **Documentary**

Yoseph Brilliant Casandre B.
Helena Sari

83

Rumah Terakhir

by *Helena Sari (00000018633), Yoseph Brillian Casandre Boleng (11120210085)t*



Contact

helena.sari@student.umn.ac.id
081311015906

bill.itsme@gmail.com
085238020302



Rumah terakhir bercerita tentang orang-orang yang hidup dari usaha kematian yaitu pembuatan peti jenazah. Kematian yang sejatinya menjadi momen kepergian seseorang menuju kehidupan lain yang disertai kedukaan dari orang-orang yang ditinggalkan. Film ini menghadirkan sisi lain dari arti kematian pada umumnya tersebut. Orang-orang yang terlibat dalam proses pembuatan peti jenazah ini hidup dari kematian seseorang. Melalui film ini, peristiwa kematian kemudian berubah menjadi sebuah peristiwa kehidupan bagi orang-orang tersebut. Jadi kematian adalah jalan menuju kehidupan baru bagi yang meninggal sekaligus adalah keberlanjutan hidup bagi mereka yang bekerja dalam industri kematian itu sendiri.

● Fiction

Boby Halimawan	85	Kevin Jonathan	93
Brandon Omar H.		Farid Darmawan	
Gloria Lestari		Ari Firmansyah	
Jonathan Juan		Nyoman Gde Anila	
Agnes Andrea Ayu		Teddy Setiawan	
Jordy M. Wicaksana	86	Jhouan Stevanus	94
Arya S. Aji		Angelia Putri Leanartha	
Margareth Maria		Gema Wahyu Enrino	
Hastari P. Sundawa	87	Joshua Putra Irawan	
Christa D. Kinaswari		Wisnu Dewa Broto	
Michael Laitly		Albertus Prahasta Wibowo	
Cindy Christie M.			
Eirene Hasian			
Dheviana Benawar			
Ester	88		
Friska Azelina			
Raymond Sendjaja			
Dandy Nurfauzan			
Yoel Hizkia			
Chingtya Apriliyanti			
Nikita Intan			
Andrian Sutjianta	89		
Solideo H. S.			
Nicole Jeanne Marie Ogeh			
Arasy Aisyaniisa			
Cindy Arlinda Sudirman			
Ricardo Nelson	90		
Rakesh			
Vergita Angelita			
Kelvin			
Irasvianti Imanina S.			
Gisela Levy	91		
Benediktus Eduard			
Nabil Faisal Afif			
Novia Puspa Sari			
Viktorikus Adhamas Putra A.			
Rizka Indriani	92		
Nanda Agi Andaru			
Elvira			
Aldo Mangaraja			
Evelyn			

Baba

by **Boby Halimawan (00000018739)**, **Brandon Omar H. (00000018729)**, **Gloria Lestari (00000018726)**, **Jonathan Juan (00000018584)**, **Agnes Andrea Ayu (00000018735)**



Contact

boby.halimawan@student.umn.ac.id
087887742887

brandon.omar@student.umn.ac.id
085731521047

gloria.lestari@student.umn.ac.id
089518096499

jonathan.juan@student.umn.ac.id
081584314300

agnes.andrea@student.umn.ac.id
081316997563



Sebuah keluarga yang terdiri dari seorang anak lelaki bernama Denny (13), Mama, beserta Anton, kakaknya (18) yang kurang memiliki hubungan yang baik dengan Papa (48). Papa tidak suka dengan pergaulan Anton yang nakal dan suka berkelahi. Papa yang kesal pun akhirnya mengusir Anton dari rumah. Bagi Denny, Anton adalah sosok teman dan pelindung. Denny ingin kakaknya kembali pulang ke rumah, akan tetapi ia juga tidak berani melawan Papa. Sedikit yang Denny ketahui, baik Papa dan Anton sama-sama saling rindu, namun terhalang oleh ego masing-masing untuk menunjukkannya.

Bekten

by Jordy M. Wicaksana (00000018608), Arya S. Aji (00000018492), Margareth Maria (00000018648)



Contact

jordy.malikulmulki@student.umn.ac.id
08987874741

arya.sukrandhika@student.umn.ac.id
081294414064

margareth.maria@student.umn.ac.id
08112426563



Disa (26) dan Erni (23), petugas kebersihan suatu kantor, sedang makan di kantin tempat kerjanya, terdengar dering telepon genggam milik Disa di keramaian tersebut. Melalui telfon ini, Ibu Disa meminta Disa yang sudah 3 tahun tidak pulang, untuk pulang di hari lebaran yang tinggal beberapa hari itu, dan membawa oleh-oleh untuknya. Disa yang tidak memiliki cukup penghasilan, tidak berhasil membeli tiket kereta pulang dan memutuskan untuk mengirimkan tasnya yang belum lama dibeli sebagai hadiah Ibunya. Ibu Disa yang selama ini mengetahui anaknya kerja di kantor sebagai karyawan, akhirnya mendapat kejelasan tentang pekerjaan anaknya, bahwa anaknya hanya petugas kebersihan, melalui telepon dari Disa.

Kelabu

by *Hastari P. Sundawa* (00000018613), *Christa D. Kinaswari* (00000018732), *Michael Laitly* (00000018763), *Cindy Christie M.* (00000018628), *Eirene Hasian* (00000018619), *Dheviana Benawar* (00000018600)



Contact

hastari.pandu@student.umn.ac.id
081218955645

chrisla.diera@student.umn.ac.id
087789908725

michael.laitly@yahoo.com
0895635749467

cindy.christie@student.umn.ac.id
081288339275

eirene.hasian@student.umn.ac.id
082114546082

dheviana.benawar@student.umn.ac.id
08988408730



Christie (26) telah menghabiskan waktunya di Yogyakarta selama dua tahun untuk menjalankan masa pengabdianya sebagai seorang dokter dan berniat untuk melanjutkan pendidikan spesialisnya. Ia pun segera pulang ke Jakarta, agar dapat segera mengurus pendaftaran pendidikan. Namun, di Jakarta, Papa (61) dan Mama (57) sudah menunggu kepulangan Christie dan berencana untuk mempertemukan kembali Christie dengan paribannya, Januar. Papa menolak rencana Christie untuk melanjutkan pendidikan spesialisnya dan meminta Christie agar menikah terlebih dahulu. Christie yang tidak menerima perjodohan tersebut, berniat untuk membuat Papa mengerti, namun terlanjur kecewa karena mengetahui Mama berpihak kepada Papa. Walaupun begitu, Christie tetap tidak ingin bertemu dengan namboru dan paribannya.

Memoir of Kanaya

by Ester (00000018757), Friska A. (00000018746), Raymond S.(00000018789), Dandy N. (13120210312), Yoel Hizkia (00000018755), Chingtya Apriliyanti (00000018498), Nikita Intan (00000018616)



Contact

ester.setiawan@student.um.ac.id
087885080333

friska.azelina@student.um.ac.id
085966741539

raymond.sendjaja@student.um.ac.id
081294162711

dandy.nurfauzan@student.um.ac.id
081806536590

yoel.hizkia@student.um.ac.id
081288741384

chingtya.apriliyanti@student.um.ac.id
081218947405

nikita.intan@student.um.ac.id
081219195096

Naya (24) tahun, kembali ke rumah lamanya karena ayah angkatnya baru saja meninggal. Sesampainya di rumah lamanya, Naya diminta untuk memberikan kesaksian tentang hidup ayah angkatnya selama ini. Namun, kenangan buruk yang disimpan Naya dari kecil terngiang kembali, yaitu saat dia dilecehkan secara seksual oleh ayah angkatnya. Dilema muncul dalam diri Naya, apakah Naya perlu membuka keburukan ayah tirinya di depan semua orang atau menyimpan kenangan buruk tersebut untuk menjaga nama baik dirinya dan keluarga.

Petunia

by **Andrian Sutjianta** (00000018794), **Solideo H. S.** (00000018785), **Nicole Jeanne M. Ogeh** (00000018499), **Arasy Aisyanisa** (00000018704), **Cindy Arlinda Sudirman** (00000018724)



Contact

andrian.sutjianta@student.umn.ac.id
085718509001

soliedo.hamazia@student.umn.ac.id
0895610480171

nicole.jeanne@student.umn.ac.id
087791025007

arasy.aisyanisa@student.umn.ac.id
081294766663

cindy.arlinda@student.umn.ac.id
081291959992



Clarine adalah seorang gadis berumur dua belas tahun. Rika, ibunya baru saja menikah dengan seorang bupati bernama Denny. Kehadiran Denny masih terasa asing bagi Clarine sehingga ia belum dapat melihat tulusnya Denny kepadanya. Clarine masih menginginkan Aji, ayah kandungnya, yang telah kehilangan pekerjaan sehingga bercerai dengan Rika.

Rindu Malam

by Ricardo Nelson (00000018597), Rakesh (00000018641), Vergita Angelita (00000018686), Kelvin (00000018658), Irasvianti Imanina S. (00000018669)



Contact

ricardo.nelson@student.um.ac.id
08996812223

rakesh@student.um.ac.id
085813668960

vergita.angelita@student.um.ac.id
085697070134

kelvin6@student.um.ac.id
085771728239

irasvianti.imanina@student.um.ac.id
081280118622



Lili (35) adalah seorang pengemudi taksi yang sering menunggu penumpang di Bandara. Suatu hari, seorang pengusaha bernama Anton masuk ke dalam taksinya dan meminta Lili untuk mengantarnya ke sebuah hotel di Tangerang Selatan. Tertarik dengan keunikan supir taksinya, Anton memulai percakapan untuk mengenal Lili. Setelah di tujuan, Anton meminta Lili agar menjadi supir taksi langganannya. Sejak saat itu, Lili dan Anton semakin sering bertemu hingga akhirnya mereka berdua saling membuka diri. Keduanya bertukar cerita mengenai pernikahan mereka masing-masing. Sejak saat itu, tanpa disadari oleh mereka berdua, timbul perasaan yang lain. Namun Lili tidak tahu bahwa semua itu hanya mimpi indah yang sementara.

The Apple and Its Tree

by Gisela Levy (00000018516), Benediktus Eduard (00000018546), Nabil Faisal Afif (00000018741) Novia Puspa Sari (00000018611), Viktorikus Adhamas Putra Arfeyanto (00000018668)



Contact

gisela.levy@student.umn.ac.id
085693393888

benediktus.eduard@student.umn.ac.id
085778009816

nabil.faishal@student.umn.ac.id
087787648563

novia.puspa@student.umn.ac.id
08988363216

viktorikus.adhamas@student.umn.ac.id
085780406251



Elva (12) harus tiba di perlombaan badminton antar sekolah pada pukul 5 sore. Lokasi yang jauh membuat Elva meminta Papa untuk mengantarnya, namun Papa menolak dengan berbagai alasan. Perlahan-lahan Elva pun mengetahui alasan dibalik penolakan Papa.

Ujung Tangan

by Rizka Indriani (00000018683) Nanda Agi Andaru (00000018675), Elvira (00000018697), Aldo Mangaraja (00000018666), Evelyn (00000018681)



Contact

rizka.indriani@student.umn.ac.id
081287866916

nanda.agi@student.umn.ac.id
082112611147

elvira@student.umn.ac.id
0818669278

aldo.mangaraja@student.umn.ac.id
081806825511

evelyn4@student.umn.ac.id
081331435738

Kisah dimulai dengan adanya seorang perempuan yang sedang sibuk bekerja ketika anak semata wayangnya tiba-tiba jatuh sakit. Ia tidak mempercayai ibunya sendiri sedikit pun untuk mengurus anaknya oleh karena trauma masa kecil. Kedua perempuan ini saling bersinggungan dalam hubungan yang canggung karena sudah lama tidak berjumpa namun dipertemukan dalam sebuah kondisi yang menuntut insting keibuan mereka untuk muncul. Mereka kemudian terjebak dalam dua pilihan, bersikukuh atau saling memaafkan.

Wahyu

by Kevin Jonathan (00000018640), Farid Darmawan (00000018636), Ari Firmansyah (00000018759), Nyoman Gde Anila (00000018762), Teddy Setiawan (00000018663)



Contact

kevin.jonathan3@student.umn.ac.id
083875306992

farid.darmawan@student.umn.ac.id
087772357300

ari.firmansyah@student.umn.ac.id
085716540261

nyoman.gde@student.umn.ac.id
08563059934

teddy.setiawan@student.umn.ac.id
089538589678



Wahyu (20) merupakan seorang pengangguran dan anak yang malas. Paginya, Ibu yang telah menyiapkan makanan, membangunkan Wahyu untuk sarapan. Ketika mereka makan bersama, ibunya menyampaikan harapannya agar Wahyu mencari pekerjaan. Tak lama, terdengar ketukan pintu dan didapati kabar bahwa tetangganya yang masih berusia dini akan menikah. Siang hari, saat Wahyu dan teman-temannya bersantai di sebuah warung, Irma, kekasih Wahyu lewat dan Wahyu pun menghampirinya. Irma adalah anak yatim yang hidupnya kurang berkecukupan. Bersama, Wahyu dan Irma pergi ke rumah Irma dan berbincang. Dengan keadaan yang sepi, kedekatan mereka menjadi intens dan mulai membahas mengenai pernikahan. Wahyu yang tersentuh, berjanji untuk mencari pekerjaan dan pulang dalam keadaan menangis ke ibunya.

Wasangka

by Jhouan Stevanus (13120210221), Angelia Putri L. (13120210044), Gema Wahyu E. (13120210197), Joshua Putra I. (13120210195), Wisnu Dewa Broto (13120210222), A. Prahasta Wibowo (13120210214)



Contact

jhouan.stevanus@student.umn.ac.id
081338381828

angelia.putri@student.umn.ac.id
08112909587

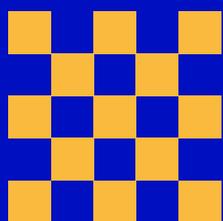
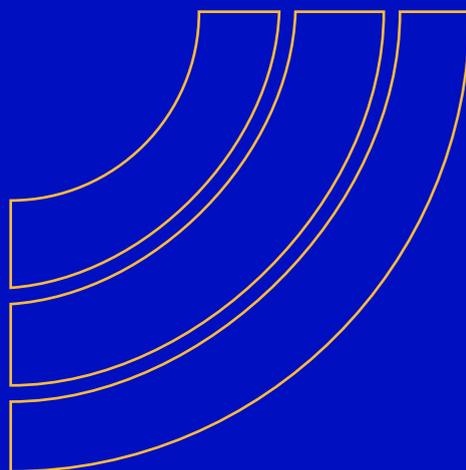
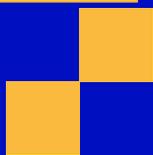
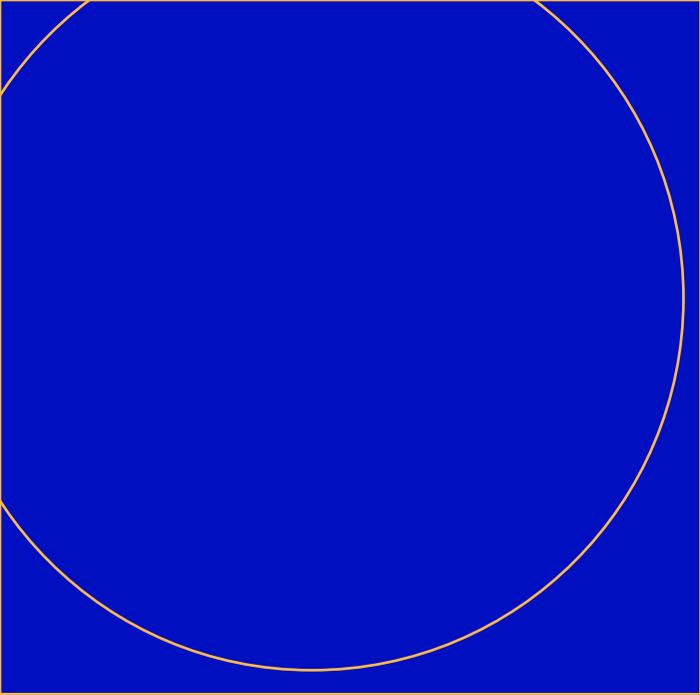
gema.wahyu@student.umn.ac.id
081281846556

joshua.putra2@student.umn.ac.id
089672576387

wisnu.dewa@student.umn.ac.id
085217361349

albertus.prahasta@student.umn.ac.id
085779410082

Wasangka merupakan arti dari rasa sangka dan kecurigaan terhadap sesuatu. Dalam hal ini, kecurigaan dan rasa sangka datang dari sejarah tragedi kemanusiaan yang ada di Indonesia. Pemilihan judul dilatarbelakangi rasa sangka oleh penulis naskah dan kelamnya sejarah tragedi kemanusiaan di Indonesia. Wasangka, lahir karena belum adanya pengakuan secara hukum dari pemerintah Indonesia. Hal tersebut membuat keluarga korban dari tragedi itu terus menuntut kepada pemerintah sampai sekarang. Pengakuan di depan dan secara hukum akan membantu menyelesaikan tragedi kemanusiaan dan keluarga korban untuk mendapatkan keadilan dan kejelasan.



film

● Thesis

Ika Angela	97
Indra Jaya Wangsa	98

Analisis Komparatif Apresiasi Sinetron Indonesia dan Drama Korea di kalangan remaja usia 18-21 tahun

by Ika Angela (00000018727)



Contact

ika.angela@student.umn.ac.id
081574199174

Kajian ini membahas mengenai perbandingan apresiasi sinetron Indonesia dan drama Korea di kalangan remaja. Judul sinetron Indonesia yang dikaji berjudul Anak Jalanan, sedangkan sinetron Korea yang dikaji adalah Goblin. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif teknik FGD. Penelitian ini diharap dapat memberikan masukan yang positif kepada industri televisi Indonesia agar program yang dihasilkan dapat semakin diapresiasi oleh masyarakat Indonesia, khususnya remaja usia 18-21 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sinetron Anak Jalanan cenderung kurang diapresiasi oleh kalangan remaja karena beberapa faktor yang berkaitan dengan plot, artistik, hiburan, pendidikan, reputasi, kepuasan terhadap rasa ingin tahu, serta adanya sistem kejar tayang saat produksi untuk mengejar rating pemirsa.

Analisa Konstruksi Naratif pada Film “Di Balik 98”

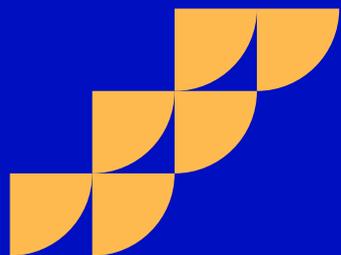
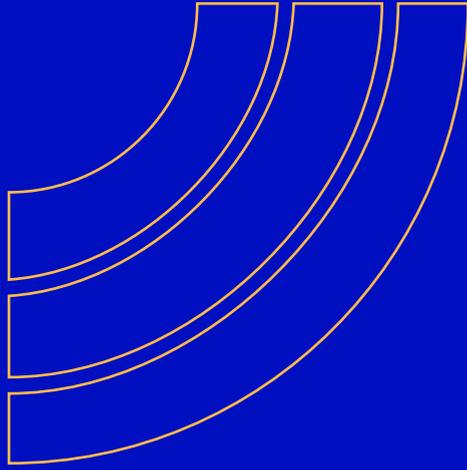
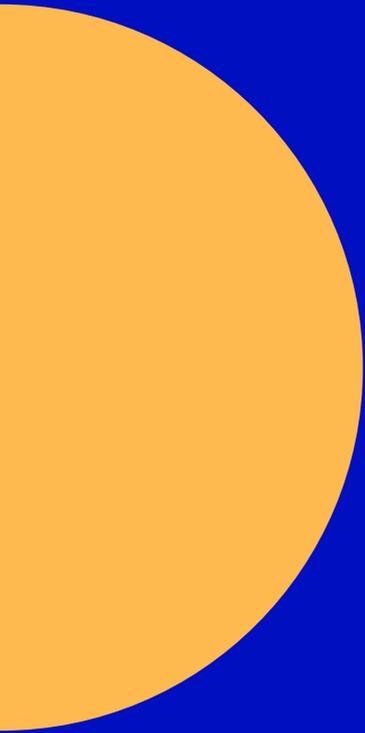
by *Indra Jaya Wangsa (11120210030)*



Di dalam film Di Balik 98 terdapat berbagai macam tokoh dari latar belakang yang berbeda. Setiap tokoh dalam film Di Balik 98 melihat peristiwa Mei 98 dari perspektif yang berbeda pula. Penelitian ini berfokus pada pandangan atau perspektif tiga tokoh (Diana, Daniel, dan Soeharto). Untuk menunjang kegiatan analisa konstruktif naratif film Di Balik 98, terdapat teori-teori pendukung seperti propaganda, naratif, acting, dan mise en scene. Penelitian ini melakukan perbandingan (secara komprehensif) perspektif tiga tokoh tersebut dengan data-data yang ditemukan dari sumber literatur pustaka terkait Mei 98.

Contact

indra.jaya@student.umn.ac.id
081298353805



graphic design

● Branding

Aisyah Nabila	101
Anastasia Marta Effendi	102
Anastasius Melvin Junior	103
Angelica	104
Ayu Agustina	105
Edho Yoko Ferdy Tjajadi	106
Edy Setiawan	107
Febbyana Wiramihardja	108
Graciela	109
Herdianto Trilaksono	110
Hervina Ayuni P.	111
Irene Rosario	112
Ivanna Phantja	113
Jennifer Rosemary	114
Jordy Prayoga	115
Josephine	116
Junius	117
Maya Rosianti	118
Muliani Yoeko	119
Pricillia Tania	120
Priscillia Yosephine Angelica	121
Rana Alifianza	122
Sagita Dwi Asri	123
Vevi Julian	124
Vico Novianto	125
Wulan Anggraini	126

Perancangan Brand Identity Rumah WH8

by Aisyah Nabila (14120210473)



Contact

aisyah.nabila@student.umn.ac.id
ashnabhihihi@hotmail.com
081381558497
dropbox.com/s/ptkyb8jvmmfw750/
Aisyah%20Nabila_CV%20&
%20PORTFOLIO_20142017%20
(255).pdf?dl=0



Bengkuan yang merupakan ikon dari kota Padang yang kini eksistensinya semakin menurun, olahan bengkuan yang semula dijadikan oleh-oleh dari kota Padang kini tergeser oleh kehadiran keripik balado. Rumah WH8 merupakan salah satu toko oleh-oleh di kota Padang yang masih menggunakan bengkuan dan sebagai bahan utama pembuatan makanannya. Namun, identitas visual Rumah WH8 saat ini masih membingungkan dan sulit diidentifikasi dan kurang merepresentasikan Rumah WH8. Melalui perancangan identitas visual Rumah WH8 diharapkan dapat meningkatkan eksistensi Rumah WH8 dan memudahkan calon pembeli untuk mengidentifikasi Rumah WH8 melalui identitas visual yang baru serta meningkatkan penjualan produk olahan bengkuan.

Perancangan Visual Brand Communication Restoran Tea Garden

by *Anastasia Marta Effendi (14120210524)*



Contact

anastasia.marta@student.umc.ac.id

anastasiamartaew@gmail.com

085939697174



Restoran Tea Garden merupakan restoran keluarga yang berasal dari Johor, Malaysia, dengan mengusung konsep restoran Melayu Klasik. Awareness konsumen yang masih rendah menyebabkan terjadinya salah persepsi terhadap Restoran Tea Garden. Oleh karena itu diperlukan strategi brand communication untuk meningkatkan brand awareness dari Restoran Tea Garden. Perancangan dilakukan dengan melakukan wawancara, observasi, studi pustaka dan online survey dalam lingkup Kota Tangerang dan Jakarta. Hal ini dilakukan dengan harapan agar konsumen mempercayai Restoran Tea Garden merupakan restoran keluarga dengan pelayanan terbaik dan menu terbanyak di Indonesia.

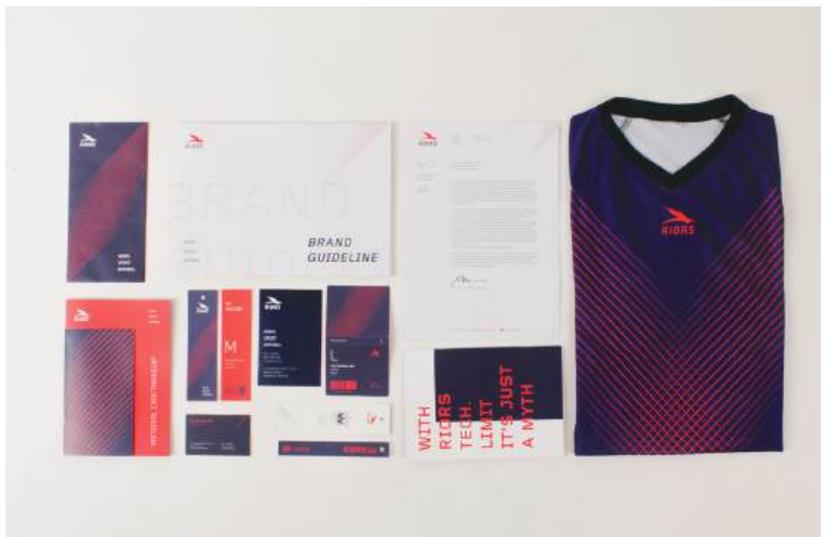
Perancangan Brand Identity Riors

by Anastasius Melvin Junior (14120210068)



Contact

anastasius.melvin@student.umn.ac.id
melvinj96@gmail.com
082250380738
www.behance.net/melvinj9625a3



Riors adalah brand sport apparel yang berdiri pada tahun 2013 dan berbasis di Tangerang Selatan. Riors telah berpartner dengan beberapa klub besar sebagai partner apparel. Dalam kurun waktu 5 tahun Riors telah berganti nama sebanyak 3 kali, tentunya hal ini membuat brand Riors dinilai kurang konsisten dan memunculkan persepsi yang kurang baik dari audiensnya. Oleh karena itu, diperlukan adanya perancangan Brand Identity untuk menjawab permasalahan yang dialami oleh brand Riors.

Perancangan Brand Identity Taman Wisata Alam Pundi Kayu Palembang

by Angelica (14120210135)



Contact

angelica2@student.umn.ac.id

angelica_iskandar@yahoo.com

081271174208

<https://www.linkedin.com/in/angelica-iskandar-533b89143/>



Taman Wisata Alam Pundi Kayu merupakan kawasan hutan pinus terbesar yang terletak di Kota Palembang. Taman wisata ini merupakan kawasan konservasi, rekreasi, dan edukasi yang dapat dijadikan pilihan bagi keluarga untuk dikunjungi. Namun taman wisata ini memiliki kesan yang kurang nyaman, aman, serta terawat, menjadikan taman ini memiliki citra yang kurang baik dimata masyarakat. Dengan perancangan identitas visual ini diharapkan dapat meningkatkan citranya di masyarakat dan menjadikannya sebagai pembeda dengan objek wisata lain di Kota Palembang.

Perancangan Rebranding Munduk Moding Plantation

by Ayu Agustina (14120210043)



Contact

ayu.agustina@student.umh.ac.id
ayuuagst@gmail.com
085716866689



Di Bali terdapat resort mewah di kabupaten Buleleng, Bali Utara, yaitu Munduk Moding Plantation. Hotel ini menerapkan konsep sustainability, salah satunya adalah dengan penggunaan material eco-friendly. Hotel ini berlokasi di tengah-tengah perkebunan kopi yang membuat adanya mispersepsi di masyarakat, yaitu hotel ini lebih dikenal sebagai perkebunan. Oleh karena itu, diperlukan perancangan rebranding Munduk Moding Plantation yang diharapkan dapat menciptakan brand identity baru, memperbaiki positioning, dan meningkatkan brand awareness.

Perancangan Visual Brand Communication Lion Air

by Edho Yoko Ferdy Tjajadi (14120210020)



Contact

Edho.yoko@student.umn.ac.id
Edhoyoko@gmail.com
081297360367



Meningkatnya jumlah pengguna transportasi udara belakangan ini menjadi salah satu masalah yang mengkhawatirkan, beberapa maskapai penerbangan mengalami keterlambatan waktu/terbang tidak sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan, salah satu maskapai penerbangan yakni Lion Air memiliki image buruk dikarenakan keterlambatan waktu. Sehingga dibutuhkan perbaikan mindset konsumen terhadap lion air untuk mencegah dampak buruk dikemudian hari, oleh karena itu dengan perancangan Visual Brand Communication Lion Air diharapkan dapat mengubah citra buruk serta memberikan awareness kepada konsumen terhadap maskapai lion air.

Perancangan Rebranding Restoran Dapoer Penyet

by Edy Setiawan (14120210162)



Contact

edy.setiawan1@student.umn.ac.id
edyzh12@gmail.com
082217487079
Behance: Edy Setiawan
Instagram: @edyzhong



Restoran merupakan bisnis yang menjamur di Indonesia. Persaingan antar pengusaha restoran tidak bisa di hindari. Dengan begitu setiap pengusaha diharuskan mempunyai perencanaan dan keunikan dari restorannya. Dapoer Penyet merupakan restoran yang memiliki visi mempertahankan budaya kuliner Nusantara diantara masuknya kuliner dari budaya kuliner luar negeri. Misinya adalah memperkenalkan warisan resep Nusantara kepada masyarakat lokal dan pelaku wisata, juga menjadi restoran keluarga dengan konsep modern namun tetap mempertahankan makanan Nusantara. Dibalik itu semua, Dapoer Penyet mengalami penurunan penjualan, kurangnya brand awareness, visual yang tidak konsisten, dan mengalami perubahan pada segmentasi menjadi alasan dan tujuan dibutuhkannya perancangan rebranding restoran Dapoer Penyet.

Perancangan Rebranding Pia Apple Pie

by Febbyana Wiramihardja (14120210165)



Contact

febbyana.wiramihardja@student.
umn.ac.id
febbyana.wiramihardja@gmail.com
081293977726
Instagram: @febbywiramihardja



Pia Apple Pie merupakan satu-satunya oleh-oleh kuliner Bogor dengan positioning sebagai spesialis pai. Seiring berjalannya waktu, Pia Apple Pie melakukan inovasi sehingga Pia apple Pie memiliki positioning baru. Namun identitas Pia Apple Pie belum dapat merepresentasikan positioning mereka yang baru. Hal ini berdampak pada awareness masyarakat terhadap Pia Apple Pie, banyak orang tidak mengetahui bahwa Pia Apple Pie menjual produk lain selain apple pie. Berangkat dari masalah ketidakkonsistenan pengaplikasian logo dan munculnya kompetitor Pia Apple Pie, dibutuhkan perancangan rebranding, dengan tujuan agar Pia Apple Pie dapat merepresentasikan positioningnya sebagai spesialis pai dan dapat bersaing dengan kompetitor lainnya.

Perancangan Brand Identity Restoran Ce Wei

by Graciela (13120210156)



Contact

graciela@student.umn.ac.id
gracegraciela55@gmail.com
081807780578



Tidak lama ini, restoran Ce Wei memiliki konsep baru yang sayangnya tidak banyak diketahui oleh masyarakat. Hal tersebut terjadi karena identitas visual restoran yang kurang kuat dan tidak menggambarkan konsep yang mereka miliki sekarang. Perancangan ulang logo Ce Wei diharap dapat memperkuat identitas logo dari restoran dan mengubah pola pikir masyarakat akan restoran Ce Wei, serta agar pesan yang ingin disampaikan dari logo ke masyarakat pun dapat tersampaikan dengan baik, sehingga mengurangi munculnya kesalahpahaman.

Perancangan Ulang Brand Identity Nasi Goreng Kambing Kebon

by **Herdianto Trilaksono** (12120210033)



Contact

herdianto.trilaksono@student.
umn.ac.id
herdianto.trilaksono@gmail.com
081399675106



Nasi Goreng Kambing Kebon Sirih merupakan tempat makan yang berdiri sejak tahun 1958 dan telah lama dikenal oleh masyarakat Jakarta. Saat ini, Nasi Goreng Kambing Kebon Sirih sudah memiliki 6 cabang yang tersebar di daerah Jakarta dan Tangerang Selatan. Namun, diketahui bahwa tidak banyak masyarakat yang mengenal Nasi Goreng Kambing Kebon Sirih, mulai dari tahun berdirinya, logonya, sampai penyebaran cabang-cabangnya. Oleh karena itu, perancangan ulang brand identity berupa logo Nasi Goreng Kambing Kebon Sirih merupakan salah satu upaya untuk menyampaikan kembali brand tersebut. Perancangan ulang brand identity yaitu berupa logo, serta graphic standard manual sebagai panduan konsistensi penyampaian dan penggunaan logonya.

Perancangan Ulang Paguyuban Wayang Orang Bharata

by *Hervina Ayuni P (13120210446)*



Contact

hervina.ayuni@student.umn.ac.id
hervina.ap@gmail.com
082113875717
Instagram: @hervinaap



Wayang Orang Bharata merupakan satu-satunya pertunjukan wayang orang profesional di Jakarta yang telah tampil sejak tahun 1972, dan masih aktif hingga saat ini. Akan tetapi, akhir-akhir ini sebagian besar dari penonton yang datang adalah penonton dengan rentang usia 45-65 tahun dan penyelenggaraannya diubah menjadi hanya satu kali saja setiap minggunya. Hal ini berdampak kepada kesadaran masyarakat, khususnya mereka yang berusia 17-35 tahun. Perancangan ulang paguyuban Wayang Orang Bharata diharapkan dapat memperluas segmen pasarnya sehingga bisa dikenal oleh lebih banyak orang dari berbagai kalangan.

Perancangan Brand Rejuvenation Gandy Steak House

by Irene Rosario (14120210382)



Contact

irene.rosario@student.umn.ac.id
irenerosario0910@gmail.com
08170045428
<https://www.behance.net/irenerosario>



Gandy Steak House telah berdiri selama 46 tahun dan menjadi pionir steak di Jakarta. Namun, Gandy Steak House memiliki image yang monoton, sehingga berkesan kurang menarik bagi para generasi muda yang seharusnya menjadi penerus konsumen Gandy Steak House. Oleh karena itu, perlu diadakan brand rejuvenation. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah tampilan wajah baru dari Gandy yang lebih segar dan mengikuti perkembangan zaman yang nantinya akan diimplementasikan ke atribut Gandy Steak House.

Perancangan Brand Destination Puri Tri Agung di Sungai Liat Bangka

by Ivenna Phantja (14120210094)



Contact

ivenna.phantja@student.umn.ac.id
ivennaphantja@gmail.com
081219839046
Instagram: @ivennaphan



Salah satu kebudayaan di Indonesia adalah kebudayaan masyarakat Bangka yang juga tidak luput dari kebudayaan etnis Tionghoa di Indonesia. Puri Tri Agung merupakan salah satu tempat wisata kebudayaan yang terletak di Sungai Liat Bangka dan menjadi wadah bagi kebudayaan Bangka yang selama ini kurang dikenal masyarakat secara dalam. Sebagai salah satu pariwisata yang akan dijadikan ikon Sungai Liat saat ini, sayangnya Puri Tri Agung belum memiliki identitas visual yang baik untuk dikenal masyarakat. Oleh karena itu dibutuhkan perancangan Brand Destination untuk Puri Tri Agung di Sungai Liat Bangka.

Rebranding Rumah Batik Palbatu Melalui Perancangan Identitas Visual

by Jennifer Rosemary (14120210255)



Contact

jennifer.rosemary@student.umh.ac.id
jenniferosemary96@gmail.com
081519111876



Rumah Batik Palbatu didirikan dengan semangat pelestarian batik, yang mengajarkan dan mengedukasi mengenai cara pembuatan batik. Kelebihan dari Rumah Batik Palbatu adalah mengutamakan edukasi dibanding penjualan kain batik itu sendiri. Penyandang disabilitas pun difasilitasi untuk belajar membuat batik dan pengajarannya akrab dan menyenangkan. Sayangnya, kesadaran masyarakat Jakarta terhadap Rumah Batik Palbatu masih rendah dan kesan kuno pada logo pun masih terlihat sehingga tidak sesuai dengan target audiens. Oleh karena itu dibutuhkan rebranding berupa perancangan identitas visual untuk menaikkan kesadaran masyarakat terhadap keberadaan dan penawaran Rumah Batik Palbatu.

Perancangan Brand Identity Kawasan Glodok sebagai Tempat Wisata

by Jordy Prayoga (14120210275)



Contact

jordy.prayoga@student.umn.ac.id
leonardusjordyprayoga@gmail.com
085959963455
Instagram: @jordyprayoga



Perancangan brand identity untuk Kawasan Glodok ini ditujukan agar audiens mendapatkan brand image Kawasan Glodok, bukan sekedar sebagai kawasan pertokoan elektronik, melainkan sebuah destinasi wisata. Kawasan Glodok memiliki banyak potensi dan aspek-aspek unik yang dapat diangkat sebagai daya tarik wisata. Namun, kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai potensi wisata kawasan ini menghambat eksistensi Kawasan Glodok sebagai destinasi wisata. Selain itu, masih banyak paradigma masyarakat, khususnya Jabodetabek, yang mengenal Glodok sebagai kawasan pertokoan elektronik saja. Dengan demikian, dibutuhkan sebuah usaha untuk memperkenalkan aspek-aspek potensi wisata Kawasan Glodok agar Glodok dapat mempertahankan eksistensinya melalui brand identity Kawasan Glodok sebagai destinasi wisata.

Perancangan Destination Branding Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan

by Josephine (14120210033)



Contact

josephine3@student.umn.ac.id
fransisca.josephine@gmail.com
08987137760
Instagram: @fransiscajosephine



Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan merupakan sebuah wilayah yang dikhususkan untuk menjaga, melestarikan, dan mengembangkan warisan budaya khas Jakarta. Keberadaannya sebagai salah satu cagar budaya yang ditetapkan oleh pemerintah belum didukung oleh adanya sebuah identitas destinasi secara menyeluruh dan komprehensif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat Jakarta terhadap kawasan Setu Babakan sebagai salah satu sarana pelestarian kebudayaan Betawi. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah destination branding yang tepat untuk mendukung potensi wisata budaya Setu Babakan agar dapat menjangkau wisatawan lokal juga wisatawan asing. Perancangan identitas ini merupakan salah satu langkah untuk memajukan pariwisata lokal dan meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap peninggalan tradisi budaya Betawi.

Perancangan Rebranding “MEANS” Make New Memories

by Junius (14120210172)



Contact

junius@student.umn.ac.id
juni03.wijaya@gmail.com
08119350222
Instagram: @junswo3



Organisasi yang bergerak di bidang sosial di Indonesia sangat banyak yang bermunculan. Hal tersebut mendorong sebuah organisasi untuk memiliki logo dan identitas sebagai pembeda dengan organisasi lainnya. MEANS adalah organisasi yang dulunya bernama GEMAS dan merupakan perpecahan dari organisasi GEMA Sadhana. Alasan untuk mengubah nama dikarenakan masyarakat yang sering mengira bahwa kedua organisasi ini sama, dan juga dengan melakukan perubahan segmentasi untuk membedakan GEMAS dengan organisasi lainnya. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan rebranding untuk GEMAS sebagai tanda pengenalan serta untuk membedakannya dengan organisasi lain.

Perancangan Rebranding Avidis Purified Water

by Maya Rosianti (14120210014)



Contact

maya.rosianti@student.umn.ac.id
rosiantimaya@gmail.com
081313009075
Instagram: @mayarosianti



Avidis merupakan salah satu air minum kemasan yang bebas kandungan mineral berbahaya bagi tubuh. Kesalahan brand positioning mengakibatkan kurangnya brand awareness masyarakat terhadap Avidis. Oleh karena itu dibutuhkan rebranding untuk air minum Avidis sehingga dapat meningkatkan kesadaran di masyarakat sebagai air minum demineral.

Perancangan Strategi Rebranding Semir Sepatu Fei Niao

by *Muliani Yoeko (14120210488)*



Contact

muliani.yoeko@student.umn.ac.id
mulianiyoeko@gmail.com
081398736820



Semir sepatu Fei Niao adalah semir sepatu yang memiliki potensi untuk bersaing dengan kompetitornya di Indonesia, karena Fei Niao memiliki kualitas yang baik dengan harga yang sangat murah. Akan tetapi, potensi ini terhalang oleh citra produk yang buruk karena adanya ketidaksamaan identitas visual dengan visi misi produk yang ingin disampaikan. Agar visi misi produk dapat terwujud dengan baik, maka diperlukan adanya rebranding untuk meningkatkan brand image serta brand awareness di masyarakat. Hasil akhir dari perancangan rebranding ini diharapkan membuat Fei Niao semakin dikenal masyarakat atau menjadi produk semir sepatu pilihan utama di Indonesia.

Perancangan Rebranding Ayam Goreng Suharti

by Pricillia Tania (14120210150)



Contact

pricillia.tania@student.umn.ac.id

pricillia_tania@yahoo.com

087877602266

Instagram : @iciltaniaa



Ayam Goreng Suharti adalah restoran tradisional ayam goreng kremes yang sudah berdiri sejak tahun 1991 di kota Yogyakarta. Namun, adanya kemiripan dua restoran yang menggunakan nama "Suharti" menyebabkan masyarakat berpikir bahwa kedua restoran ini adalah restoran yang sama. Selain itu restoran Ayam Goreng Suharti adalah restoran yang dikelola langsung oleh Ibu Suharti itu sendiri. Oleh karena itu, dibutuhkan rebranding Ayam Goreng Suharti agar masyarakat lebih mengenal dan mampu membedakan Ayam Goreng Suharti dari pesaingnya. Hasil akhirnya berupa buku standarisasi manual sebagai panduan branding restoran Ayam Goreng Suharti bagi pihak yang akan menggunakannya.

Perancangan Rebranding Linds Ice Cream Cafe

by Priscillia Yosephine Angelica (14120210070)



Contact

priscillia.yosephine@student.umn.ac.id
priscilyayo@gmail.com
085716436655
<https://dribbble.com/priscilyosephine>



Linds Ice Cream merupakan sebuah usaha es-krim kemasan bagi anak-anak dengan metode pengolahan secara manual (tanpa mesin). Agar mampu bersaing dengan kompetitor, bisnis es-krim ini kemudian mengubah positioning dan target pasarnya menjadi sebuah kedai es krim bagi remaja hingga dewasa muda. Oleh karena itu, perlu dilakukan perancangan rebranding Linds Ice Cream Café dengan ciri visual yang dinamis dan bahagia, layaknya sifat anak muda, serta disesuaikan dengan visi misi serta nilai elegan yang dimiliki oleh Linds Ice Cream Café. Hasil dari perancangan tersebut adalah terbentuknya logo, elemen visual, serta desain media aplikasi yang diharap dapat tepat guna dalam menyampaikan nilai dan menjangkau target remaja hingga dewasa muda.

Perancangan Branding Kampung Kreatif Dago Pojok

by Rana Alifianza (13120210288)



Contact

rana.alifianza@student.umn.ac.id

alifianza@gmail.com

081219408834

Instagram: @ralifianza



Kampung Kreatif Dago Pojok merupakan kawasan wisata edukasi yang bergerak di bidang kesenian, kebudayaan, dan industri. Saat ini Kampung Kreatif Dago Pojok kurang memiliki promosi yang efektif dan banyak masyarakat kota Bandung yang tidak mengetahui kampung wisata ini. Hal ini dikarenakan Kampung Kreatif Dago Pojok belum memiliki identitas visual yang dapat diaplikasikan menjadi media promosi. Oleh karena itu, melalui perancangan identitas visual Kampung Kreatif Dago Pojok diharapkan dapat membantu mengefektifkan promosi sehingga dikenal lebih luas oleh masyarakat.

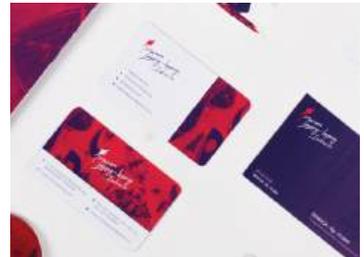
Perancangan Ulang Brand Museum Layang-layang Indonesia

by *Sagita Dwi Asri* (14120210087)



Contact

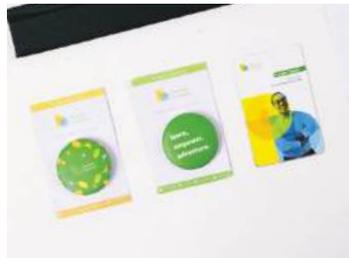
sagita.dwi@student.umn.ac.id
sagitadiwasri@gmail.com
081808101397
Instagram : @cepatlayu



Logo dan seluruh aspek identitas visual merupakan aset penting untuk mengkomunikasikan visi-misi dan fungsi sebuah brand. Untuk itu, logo dan identitas visual lainnya representatif dan diaplikasikan bersama seluruh aspek visual secara konsisten untuk menjaga kredibilitas sebuah brand. Hal tersebut yang belum dicapai oleh Museum Layang-layang Indonesia. Akibatnya sedikit orang yang tahu mengenai tempat ini, padahal Museum Layang-layang Indonesia merupakan satu-satunya museum dengan koleksi khusus layang-layang yang ada di Indonesia. Untuk itu perancangan ulang brand dipilih sebagai solusi dari masalah tersebut. Hasil akhir dari perancangan ini adalah berupa sebuah Brand Book. Diharapkan dengan adanya perancangan ulang brand Museum Layang-layang Indonesia, dapat merepresentasikan keseluruhan brand dan dapat semakin dikenal oleh masyarakat.

Perancangan Ulang Visual Branding Gerakan Pencerah Nusantara

by *Vevi Julian (14120210076)*



Contact

vevi.julian@student.umn.ac.id

vevi.vvv@gmail.com

085217866763

<http://yt.vu/+vevijulian>



Ketimpangan regional secara sosial dan ekonomi dalam sistem kesehatan Indonesia, menyebabkan rendahnya jaminan kesehatan bagi kaum marginal. Pencerah Nusantara hadir sebagai gerakan sosial kepemudaan, bertujuan untuk memperkuat pelayanan kesehatan primer di daerah bermasalah kesehatan dengan harapan meningkatkan kesetaraan kesejahteraan masyarakat Indonesia. Namun dalam pelaksanaannya, Pencerah Nusantara mengalami kesulitan menampung calon tenaga medis baru dan mengkomunikasikan programnya secara visual. Oleh karena itu, diperlukan penyegaran brand serta komunikasi visualnya sebagai solusi untuk meningkatkan brand awareness dan recognition Pencerah Nusantara terhadap target audiens.

Perancangan Rebranding Museum Sultan Mahmud Badaruddin II di Palembang

by Vico Novianto (14120210125)



Contact

vico.novianto@student.umn.ac.id

viconovianto96@yahoo.co.id

085939583196

Instagram: @viconovianto96



Museum Sultan Mahmud Badaruddin II adalah salah satu museum yang diresmikan oleh pemerintah kota pada tahun 2004. Sejarah yang ada didalam museum ini memperlihatkan barang-barang peninggalan dari kesultanan Palembang Darusalam. Nama museum ini diambil dari nama sultan yang paling berprestasi yaitu Sultan Mahmud Badaruddin II. Namun meskipun demikian, masyarakat Palembang lebih mengetahui museum ini berlandaskan daripada kerajaan Sriwijaya. Oleh sebab itu di tahun 2018 ini pengelola museum yaitu Dinas Kebudayaan Kota Palembang akan melakukan spesifikasi koleksi yang bertujuan untuk menonjolkan koleksi-koleksi dari Kesultanan Palembang. Selain itu, visi dan misi yang ada di museum ini belum dapat tersampaikan kepada masyarakat karena museum tidak mempunyai sebuah identitas visual yang merupakan kunci dari keberhasilan sebuah brand. Dalam hal ini rebranding dipilih sebagai salah satu cara untuk memperkenalkan citra baru yang ada di Museum Sultan Mahmud Badaruddin II.

Perancangan Rebranding Hotel Mega Angrek Melalui Identitas Visual

by Wulan Anggraini (14120210232)

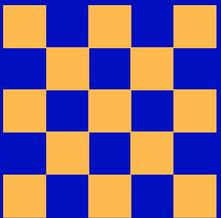
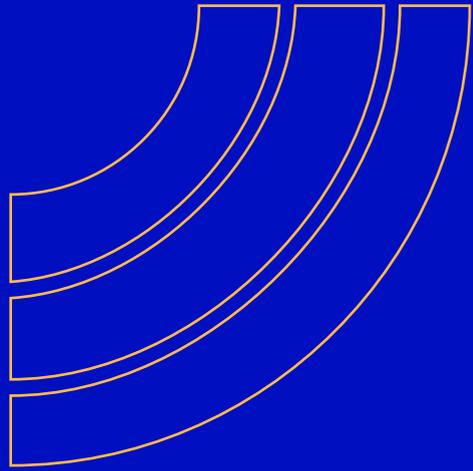
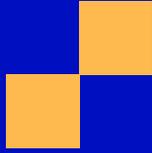
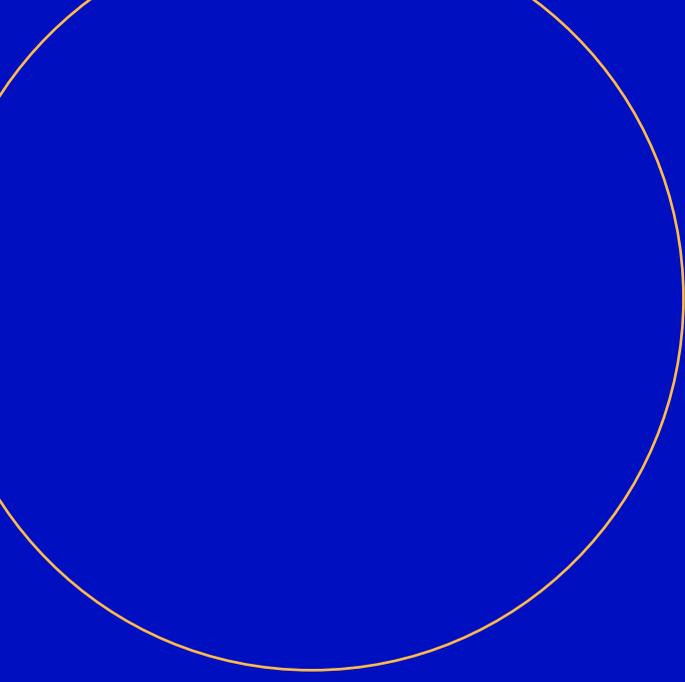


Contact

wulan.anggraini@student.umn.ac.id
wulanwl.30@gmail.com
087884783096
wulanwl300.wixsite.com



Penelitian ini bertujuan untuk merancang rebranding melalui identitas visual dari Hotel Mega Angrek. Karena dalam persaingan dunia perhotelan semakin kompetitif, sebuah brand haruslah memiliki sebuah pembeda dengan brand lainnya serta semakin relevan mengikuti perkembangan jaman di era modern saat ini. Sebuah identitas visual juga dapat membantu menjadikan citra dari sebuah brand dapat mudah diingat oleh masyarakat. Oleh sebab itu, perancangan rebranding Hotel Mega Angrek melalui identitas visual khususnya pada nama dan logo hotel agar dapat mampu bersaing dengan kompetitornya.



graphic design

● Visual Identity

Bella Cancery	129
Benedict Wiyanjaya	130
Calvin Geraldo Giovanni	131
Christian Theodore Wibowo	132
Dea Audria	133
Edwina Grammy Akoso	134
Fransisca Maudy	135
Gloria Oktaviani	136
Hans Kristian	137
Jessica Marella Junian	138
Julio Yudhistira	139
Kevi Tirzania	140
Kevin Calviadi Prijatna	141
Larasati Rahmi Andiani	142
Leonardo	143
Muhammad Kamal Ramdani	144
Nanda Cynthia Mahardhika	145
Paula	146
Pieter Jansen	147
Putri Indah Syafitri	148
Rachel Ariella	149
San Eka Imi	150
Tan Yohanna	151
Vania Septiani	152
Vanya Anindita Putri	153
Yoshita	154

Perancangan Identitas Visual Red Bean Resto

by **Bella Cancery** (14120210107)



Contact

bella.cancery@student.umn.ac.id
bellacancery03@gmail.com
08972122545



Di Indonesia sudah terdapat banyak restoran Chinese Food. Salah satunya adalah Restoran Red Bean. Red Bean sudah berdiri sejak lama di Indonesia. Restoran ini memiliki logo dengan gambar kacang merah. Dengan logo yang dimilikinya, membuat masyarakat salah persepsi. Kebanyakan masyarakat mengira bahwa Red Bean adalah restoran yang menjual olahan atau produk kacang merah. Hal ini membuat omset penjualan produk menjadi menurun. Oleh karena itu, penulis melakukan perancangan identitas visual Red Bean resto dengan harapan agar tidak terjadi mispersepsi di masyarakat dan dapat meningkatkan kembali omset penjualan produk Red Bean Resto.

Perancangan Identitas Visual Puspa Iptek

by *Benedict Wiyanjaya (14120210035)*



Contact

benedict.wiyanjaya@student.umn.ac.id

benedict.wiyanjaya@gmail.com

087871903350

Instagram : @benedict_w19



Puspa Iptek merupakan tempat sarana edukasi yang telah berhasil mengedukasi anak didiknya. Puspa Iptek juga mengadakan promosi dan berbagai kegiatan untuk menarik perhatian masyarakat. Namun, upaya tersebut belum berhasil mencapai target karena rendahnya brand knowledge masyarakat menyebabkan rendahnya brand loyalty terhadap Puspa Iptek. Perancangan Identitas Visual ini bertujuan untuk melakukan repositioning terhadap identitas visual Puspa Iptek yang dituangkan kedalam Brand Guideline.

Perancangan Ulang Identitas Visual Museum Hakka Indonesia

by Calvin Geraldo Giovanni (13120210119)



Contact

calvin.geraldo@student.umh.ac.id
galardovintj@gmail.com
085782940919
Instagram : @calvingeraldogiovanni
www.behance.net/geraldgio



Museum Hakka merupakan museum Tionghoa terbesar di Asia Tenggara yang terletak di Indonesia. Masyarakat seringkali mempersepsi bahwa museum ini merupakan museum suku Hakka saja. Hal ini menyebabkan kurangnya kesadaran masyarakat terhadap museum Hakka Indonesia. Dengan dilakukannya perancangan ulang identitas visual MHI diharapkan dapat membuat kesadaran masyarakat akan MHI semakin meningkat dan menghilangkan mispersepsi yang ada di masyarakat mengenai keberadaan MHI.

Perancangan Identitas Visual Toko Daring Daifron

by Christian Theodore Wibowo (14120210363)



Contact

christian.theodore@student.umn.ac.id
christianus.theodore@gmail.com
081390806527



Daifron merupakan suatu online store (toko daring) yang dimiliki PT Rofina Indah Jaya, yang sebelumnya terkenal dengan brand pakaian bernama Poshboy. PT Rofina Indah Jaya berencana akan menjadikan internet sebagai media utama untuk berjualan produk salah satu brand yang dibuatnya yaitu Posh. Oleh karena itu, dibuatlah identitas visual toko daring Daifron sebagai tempat PT Rofina Indah Jaya menjual produk brand Posh.

Perancangan Ulang Identitas Visual Donat Madu Cihanjuang

by Dea Audria (14120210066)



Contact

dea.audria@student.umn.ac.id
deaaudria09@gmail.com
087785242667



Donat Madu Cihanjuang merupakan pioneer donat lokal sehat karena memakai madu Sumbawa sebagai pengganti gula. Sudah memiliki kurang lebih 200 outlet yang tersebar di seluruh Indonesia tetapi masih banyak masyarakat yang belum mengetahui brand tersebut. Ternyata ada masalah mengenai identitas visual yang tidak relevan dan juga tidak adanya brand guidelines yang menyebabkan identitas visual di setiap outlet berbeda-beda. Berangkat dari masalah Donat Madu Cihanjuang, dibutuhkan perancangan ulang identitas visual sehingga brand ini memiliki identitas yang bisa dibedakan dengan kompetitornya. Perancangan yang dibuat berupa identitas visual yaitu logo dan juga brand guidelines.

Rebranding Visual Identity Telaga Seafood Restaurant

by *Edwina Grammy Akoso (14120210046)*



Contact

edwina.grammy@student.umn.ac.id
grammy.osk@gmail.com
08998181598
Instagram : @grammy.osk



Restoran Telaga Seafood merupakan restoran keluarga yang sudah ada sejak 2003. Namun, saat ini restoran dengan segmen sejenis sudah semakin menjamur dan menyebabkan posisi restoran telaga seafood semakin tergeser, hal ini juga menyebabkan penurunan konsumen. Oleh karena itu, Telaga Seafood memerlukan re-branding melalui perancangan ulang identitas visual yang diharapkan dapat membuat restoran Telaga Seafood dapat bersaing dengan kompetitornya dan meningkatkan konsumennya.

Perancangan Ulang Identitas Visual Bakmi MB8

by Fransisca Maudy (14120210044)



Contact

fransisca.maudy@student.umn.ac.id
fransisca.maudy96@gmail.com
081212222083
Instagram : @frnscamaudy



Restoran Bakmi MB8 merupakan restoran khas Makassar pertama di Jakarta dan telah berdiri sejak 1985. Namun, saat ini restoran bakmi mb8 mengalami kesulitan dalam mempertahankan eksistensinya sebagai restoran masakan khas makassar dan tidak dapat beradaptasi dengan perkembangan pasar serta kompetitor sesama restoran bakmi. Oleh karena itu, dengan melakukan perancangan ulang identitas visual restoran bakmi mb8 diharapkan dapat mempertahankan eksistensinya sebagai restoran masakan khas makassar pertama di jakarta.

Perancangan Ulang Identitas Visual Lubana Sengkol di Tangerang Restaurant

by Gloria Oktaviani (14120210096)



Contact

gloria.oktaviani@student.um.ac.id

gloriaoktaviani.go@gmail.com

089601236394

Instagram : @glori15



Lubana Sengkol merupakan wisata pemancingan dan outbound yang terletak di Tangerang dan menjadi potensi wisata alam yang menarik. Wisata ini telah berdiri selama kurang lebih 10 tahun dan terus melakukan pengembangan. Pihak Lubana Sengkol membutuhkan pembaharuan dalam identitas visual agar masyarakat dapat lebih mengenal Lubana Sengkol dan tidak salah persepsi mengenai wisata ini. Oleh karena itu, dibutuhkan identitas visual yang baru untuk wisata Lubana Sengkol yang lebih berkarakter dan menggambarkan wisata yang ditawarkan.

Perancangan Identitas Visual PT Sentra Mitra Nusantara

by Hans Kristian (14120210197)



Contact

Hans.kristian@student.umn.ac.id

Hk1978.17@gmail.com

081219020857

Instagram : @_hansk



Perancangan identitas visual untuk PT Sentra Mitra Nusantara sebagai perusahaan yang bergerak di bidang General Kontraktor dan distribusi komponen mesin dengan memperhatikan bidang kerja perusahaan.

Perancangan Ulang Identitas Visual Es Krim Hubble Scoop Creamery

by Jessica Marella Junian (13120210126)



Contact

jessica.marella@student.umn.ac.id

jejessicamarella@gmail.com

082261976950

Instagram : @graphicdesignworks



Hubble Scoop Creamery merupakan toko es krim yang sudah berjalan hampir 5 tahun, namun belum dapat merepresentasikan perusahaan sehingga tidak mudah dikenal dan diingat oleh masyarakat. Oleh karena itu diperlukan perancangan ulang identitas visual Hubble Scoop Creamery agar memiliki ciri khas, karakter, dan mewakili perusahaan sehingga mudah diidentifikasi dan meningkatkan minat beli masyarakat.

Perancangan Identitas Visual Sambal Ny. Join

by *Julio Yudhistira (14120210100)*



Contact

julio.yudhistira@student.umn.ac.id

julioyudhistira12@gmail.com

081369376964

Instagram : @julioyudhistira



Sambal adalah pelengkap makanan yang bergizi dan wajib bagi masyarakat Indonesia yang menyukai pedas. Dengan kemajuan teknologi, kini diciptakan sambal kemasan yang dijual di swalayan, toko oleh-oleh, dan warung agar siapapun bisa menikmati sambal dengan instan. Sambal Ny. Join merupakan sambal khas Lampung yang berdiri sejak tahun 1991 di Bandar Lampung. Kurangnya kesadaran konsumen terhadap cabe botol Ny. Join serta banyaknya saingan dari sambal kemasan lainnya menyebabkan turunnya penjualan cabe botol Ny. Join. Maka, dibuatlah perancangan identitas visual Ny. Join untuk meningkatkan minat konsumen untuk membeli cabe botol Ny. Join.

Perancangan Ulang Identitas Visual Mikhavod Cafe

by Kevi Tirzania (12120210389)



Contact

kevi.tirzania@student.um.ac.id
kevitirza777@gmail.com
087878493390
Instagram : @kvtirza



Mikhavod Cafe memiliki spesialisasi di bidang Western Food dan menghasilkan hidangan dengan cita rasa bagaikan raja-raja. Sejak didirikan, Mikhavod Cafe belum pernah melakukan perubahan logo. Sayangnya, identitas visual restoran Mikhavod Cafe dibuat secara instan tanpa banyak pertimbangan dan acuan aplikasi media sehingga penggunaan identitas visual tidak konsisten dan tidak memiliki ciri khas yang menggambarkan kepribadian Mikhavod Cafe. Oleh karena itu, perlu diciptakannya identitas visual yang sesuai dan menggambarkan kepribadian Mikhavod Cafe beserta Graphic Standard Manual sebagai acuan yang mendukung desain aplikasi mediana.

Perancangan Ulang Identitas Visual Pos Indonesia

by Kevin Calviadi Prijatna (14120210030)



Contact

kevin.calviadi@student.umn.ac.id
kevin.cprijatna@gmail.com
0818713272



Pos Indonesia merupakan perusahaan pos pertama di Indonesia dan hampir diketahui oleh seluruh masyarakat Indonesia. Namun, banyak dari mereka yang mengira bahwa fokus penjualan Pos Indonesia hanya pada pengiriman surat. Seiring berjalannya waktu, dimana aktifitas jual beli di e-commerce meningkat, Pos Indonesia tidak mendapatkan kepercayaan dalam mengirimkan barang. Mereka lebih memilih untuk memakai jasa dari kompetitornya. Hal ini disebabkan oleh identitas visual Pos Indonesia yang sudah tidak relevan di era ini. Oleh karena itu, perlu dilakukan perancangan ulang identitas visual Pos Indonesia yang kemudian dikemas dalam bentuk Graphic Standard Manual.

Perancangan Ulang Identitas Visual Batik Amarillis

by Larasati Rahmi Andiani (14120210444)



Contact

larasati.rahmi@student.umn.ac.id

larasatihmia11@gmail.com

081282990053

Instagram : @andianir



Batik Amarillis adalah sebuah fashion brand yang menghasilkan produk berupa pakaian batik siap jadi. Berdiri sejak 2010, Batik Amarillis pada awalnya merupakan usaha batik siap pakai yang menawarkan berbagai macam baju batik pada umumnya. Sejalan dengan perkembangannya, pada tahun 2012 Batik Amarillis memfokuskan diri pada baju batik yang digabungkan dengan embroidery hungarian. Dengan perubahan tersebut Batik Amarillis membutuhkan penyempurnaan logo dimulai dari wawancara dengan oemilik, survei dengan kursorier kepada pelanggan, kemudian pengumpulan data sekunder melalui studi pustaka. Identitas visual yang baru dijelaskan didalam GSM dan diterapkan dalam berbagai aplikasi desain seperti packaging, stationery, dan sebagainya.

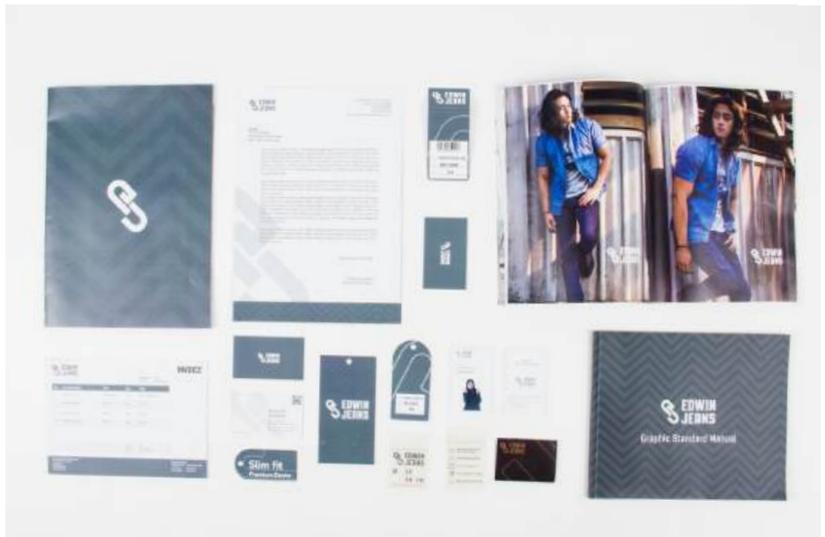
Perancangan Identitas Visual Edwin Jeans

by Leonardo (14120210023)



Contact

leonardo2@student.umn.ac.id
leonleonardo67@gmail.com
089628363210
<https://leonleonardo67.wixsite.com/leonardophotography>



Identitas merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan suatu ciri khas atau value dari suatu perusahaan dengan berdasarkan tujuan yang ingin dicapai. Sayangnya, hal tersebut belum berhasil diterapkan dalam identitas visual Edwin Jeans. Hal tersebut belum dapat tercapai karena masih adanya persepsi masyarakat mengenai logo Edwin Jeans yang dianggap sebagai KW dari Levi's, terlihat tua, dan tidak konsisten dalam penerapan di media aplikasi. Oleh karena itu, perlu adanya perancangan identitas visual dari Edwin Jeans yang hasil akhirnya disusun dalam Graphic Standard Manual.

Perancangan Ulang Identitas Visual Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI)

by *Muhamad Kamal Ramdani (13120210103)*



Contact

muhamad.kamal@student.umn.ac.id
muhamadkamalramdani@gmail.com
089664864961



Persatuan sepakbola seluruh Indonesia (PSSI) merupakan asosiasi tertinggi yang mengurus seluruh aktivitas terkait sepak bola termasuk penetapan regulasi dan pengembang fasilitas kebutuhan sepak bola di Indonesia. Asosiasi tersebut didirikan pada tahun 1930 dan terdaftar sebagai asosiasi berbadan hukum pada tahun 1953, namun dinonaktifkan oleh karena adanya kasus internal dalam PSSI. Pada tahun 2016, PSSI secara resmi aktif kembali dan diketahui tengah memiliki proyeksi besar dalam 5-10 tahun mendatang, yang berfokus pada perbaikan sistem internal dan penempatan logo di jersey tim nasional Indonesia. PSSI mengatakan bahwa lambang garuda memiliki kemungkinan untuk menjadi bentuk utama dari logo PSSI, karena melihat dari fenomena bahwa lambang garuda sering dikait-kaitkan dengan sepak bola Indonesia.

Perancangan Ulang Identitas Visual Rumah Tanah Baru F. Widayanto

by Nanda Cynthia Mahardhika (14120210532)



Contact

nanda.cynthia@student.umn.ac.id
nandacynthia@gmail.com
081285966628
Instagram : @nandacyn



Rumah Tanah Baru F. Widayanto merupakan tempat wisata edukasi meliputi wisata museum keramik koleksi seniman F. Widayanto, kuliner, tempat menginap, dan toko souvenir. Identitas visual yang belum maksimal mengakibatkan kekeliruan di kalangan masyarakat sehingga tidak mengetahui keberadaan tempat wisata tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan identitas visual yang dapat merepresentasikan tempat wisata tersebut sehingga menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke Rumah Tanah Baru F. Widayanto.

Perancangan Ulang Identitas Visual AJ Bakery & Cake

by Paula (14120210455)



Contact

paula@student.umn.ac.id
paula.seti23@gmail.com
082211110866
paulasetiawan.weebly.com



AJ Bakery & Cake merupakan sebuah toko roti dan kue yang telah berdiri selama 28 tahun. Ditengah perkembangan zaman dan perubahan ke era digital, AJ Bakery & Cake mengalami penjualan yang stagnan karena segmentasi pasar yang sejak dulu adalah keluarga serta memiliki image kuno dan tidak menarik sehingga kalangan muda lebih memilih untuk datang ke kompetitor AJ Bakery & Cake. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan sehingga AJ Bakery & Cake dapat memperluas segmentasi yang tidak hanya untuk keluarga tapi juga kalangan muda. Pendekatan yang sesuai adalah dengan melakukan perancangan ulang identitas visual AJ Bakery & yang nantinya dapat diimplikasikan pada AJ Bakery & Cake.

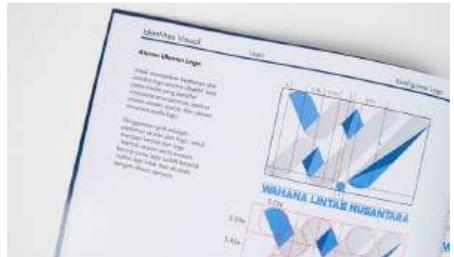
Perancangan Identitas Visual WLN.ID

by Pieter Jansen (12120210156)



Contact

pieter.jansen@student.umn.ac.id
pieterjansen2204@yahoo.com
081299379488



Wahana Lintas Nusantara merupakan perusahaan yang didirikan oleh pengusaha yang bernama Christoporus dan Simin Wijaya, serta bergerak dibidang jasa angkutan yang telah berdiri dari sejak tahun 2000 hingga saat ini. Kini perusahaan Wahana Lintas Nusantara memiliki tiga kantor, yaitu di Pontianak, Jakarta, dan Batam. Wahana Lintas Nusantara sendiri ingin mengembangkan bisnisnya ke dunia online dikarenakan adanya perkembangan penjualan e-commerce yang meningkatkan pengiriman barang. Maka dari itu, perusahaan Wahana Lintas Nusantara ingin mengembangkan bisnisnya ke bidang retail dimana konsumen akan lebih banyak. Perancangan identitas visual dilakukan sebagai upaya pengembangan bisnis Wahana Lintas Nusantara agar dapat berkembang sesuai dengan tujuan.

Perancangan Identitas Visual Laundry Sepatu dan Tas Rockickz

by Putri Indah Syafitri (14120210407)



Contact

putri.indah@student.umn.ac.id
putriindah.syafitri@gmail.com
082126642820



Rockickz merupakan bisnis yang memiliki dua lini bisnis yaitu jasa dan produk untuk perawatan sepatu serta tas. Rockickz melakukan perubahan pada jasanya dan mempengaruhi segmentasi pasarnya, sehingga dibutuhkan identitas visual baru agar dapat merangkul segmentasi barunya. Selain itu, dibuat juga akan Graphic Standard Manual (GSM) untuk mempertahankan konsistensi dalam penerapannya.

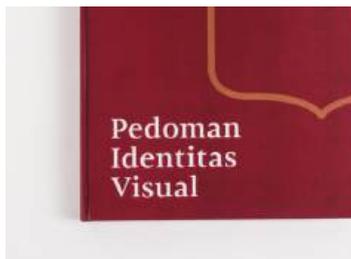
Brand Rejuvenation Gedung Kesenian Jakarta Melalui Perancangan Identitas Visual

by Rachel Ariella Kurniawan (14120210530)



Contact

rachel.ariella@student.umn.ac.id
rachel_ak@live.com
085921211996
behance.net/rachelariella
dribbble.com/rchlK



Gedung Kesenian Jakarta merupakan gedung pertunjukan yang dibangun pada tahun 1821 oleh tentara Belanda. Gedung ini memiliki nilai historis yang tinggi sebagai gedung pertunjukan kesenian dan cagar budaya nasional, yang sayangnya kurang diapresiasi oleh masyarakat dan penampil seni. Selain itu, dewasa ini banyak bermunculan gedung pertunjukan baru yang lebih modern dan menawarkan nilai lebih. Jika dibiarkan, brand Gedung Kesenian Jakarta terancam untuk kalah bersaing di pasaran. Oleh karena itu, diperlukan brand rejuvenation yang bertujuan untuk memperkuat positioningnya melalui perancangan identitas visual agar Gedung Kesenian Jakarta dapat tetap relevan dengan perkembangan zaman yang ada.

Perancangan Ulang Identitas Visual Snack Juhi Sedapko

by San Eka Imi (12120210156)



Contact

san.eka@student.umn.ac.id

saneekaimi@yahoo.com

081316096054

Instagram : @saneekaimi



Usaha dalam bidang produksi makanan ringan semakin meningkat. Semakin banyaknya perusahaan-perusahaan makanan ringan yang baru saat ini membuat persaingan menjadi semakin ketat. Masing-masing perusahaan berusaha untuk menjadi yang paling menonjol. Salah satu faktor yang berpengaruh atas berhasilnya sebuah produk adalah identitas visual. Identitas visual dari sebuah merk atau brand, haruslah menonjol, memiliki konsep yang jelas, dan juga sesuai dengan karakteristik perusahaan itu sendiri. Snack juhi Sedapko merupakan salah satu perusahaan makanan ringan yang belum memiliki konsep yang jelas dan juga visual yang dapat bersaing di pasaran. Oleh karena itu, dilakukan perancangan ulang identitas visual untuk snack juhi Sedapko.

Perancangan Visual Identity Sate Ayam Ponorogo Nyamleng

by Tan Yohanna (13120210270)



Contact

tan.yohanna@student.um.n.ac.id
yohanna.tan@yahoo.com
081271904588



Sate Ayam Ponorogo Nyamleng adalah sebuah tempat makan yang berasal dari daerah Ponorogo-Jawa Timur, Indonesia yang berdiri sejak tahun 1990 dan telah memiliki 7 cabang. Pada umumnya kata Ponorogo tersebut telah dianggap sebagai tempat lahirnya Reog atau juga sering disebut sebagai Kota Reog. Kota tersebut sangat dikenal oleh orang-orang sebagai spesialis kuliner Sate Ayam Ponorogonya. Perancangan Visual Identity pada Sate Ayam Ponorogo Nyamleng ini diharapkan dapat membuat sebuah identitas yang dapat dikenal oleh masyarakat agar dapat mengenalnya dan juga membuat sebuah peningkatan agar masyarakat tertarik dengan makanan khas tradisional dari Jawa Timur ini. Pembuatan logo Sate Ayam Ponorogo diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat.

Perancangan Identitas Visual Kawasan Wisata Baturraden

by Vania Septiani (14120210004)



Contact

vania.septiani@student.umn.ac.id
vaniaseptiani296@gmail.com
08979325347



Perancangan identitas Visual Kawasan Wisata Baturraden ini bertujuan untuk membangun citra Kawasan Wisata Baturraden, menampi mispersepsi wisatawan, merapikan media penyampai informasi dan meratakan kunjungan wisatawan di dalam Kawasan Wisata Baturraden.

Dengan adanya perancangan ini, diharapkan Kawasan Wisata Baturraden dapat memiliki citra dan sistem identitas visual yang konsisten agar semakin dikenal dan diingat wisatawan melebarkan sayap pariwisatanya.

Perancangan Ulang Identitas Visual Toko “Oen”

by Vanya Anindita Putri (13120210385)



Contact

vanya.anindita@student.umn.ac.id
Aninditavanya@gmail.com
081298070762
Instagram: @aninditavny



Toko Oen merupakan sebuah restoran di Semarang yang menyajikan cita rasa Indonesia, Cina, dan Belanda. Logo identitas restoran yang diciptakan pada tahun 1930 tidak pernah berubah mengikuti perkembangan zaman hingga sekarang. Sebagian besar konsumen berpendapat bahwa logo Toko Oen sulit untuk diingat dan menunjukkan bahwa tingkat kesadaran terhadap logo tersebut terbilang rendah. Melalui redesign identitas visual Toko Oen, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran konsumen terhadap keberadaan Toko Oen.

Perancangan Ulang Identitas Visual Only One Clinic

by Yoshita (14120210117)



Contact

yoshita@student.umn.ac.id

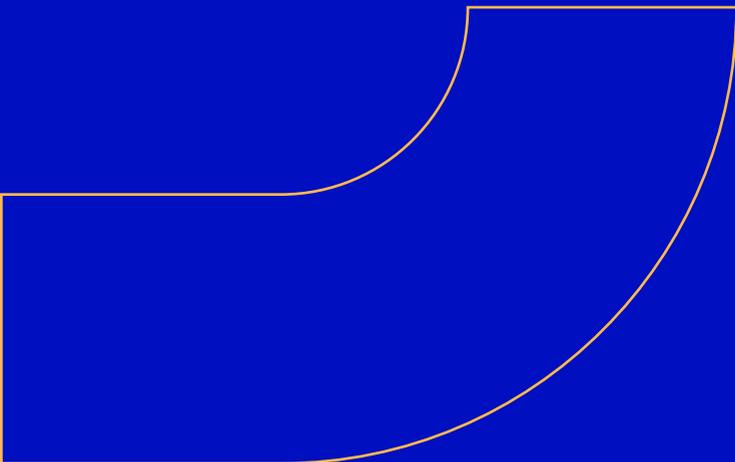
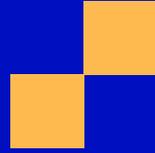
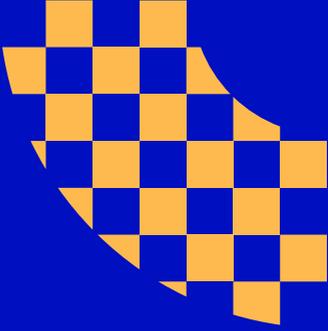
yoshitasko@gmail.com

081315170117

Instagram : @acecreativestudio



Walaupun tidak bisa berbicara sebuah desain yang baik dapat bercerita tentang brand dan perusahaan anda. Only One Clinic adalah klinik spesialis operasi plastik yang sudah mendapatkan ijin dari dinas kesehatan dan sudah berdiri sejak tahun 2013 di Gading Serpong. Menurut pihak Only One Clinic yang kemudian diverifikasi melalui kuesioner dengan target masyarakat umum, identitas visual Only One Clinic saat ini tidak mencerminkan entitas dan brand value perusahaan. Maka, perancangan ini dibuat berdasarkan dengan data-data dan teori yang membentuk sebuah konsep kreatif sehingga menghasilkan identitas visual baru untuk Only One Clinic yang sesuai dengan entitas dan brand value Only One Clinic.



graphic design

● Promotion

Abigail Vannessa	157
Aileen Novera	158
Amanda Grady	159
Ardisa Lestari	160
Bernadette Putri Adinda	161
Bimo Prakoso	162
Christian Aristyo	163
Filadelfia Monicha	164
Irwan Cahya Nugraha	165
Johanes Jorgi Marchiega	166
Lydia Edwina Hutami	167
Marcell Rusli	168
Maureen Joanne Tanubrata	169
Mentari Pagi	170
Nicholas Dermawan	171
Pramesya Arstyawangi	172
Regina Revian	173
Ricky Ardian Koty	174
Rizky Putra Yoandra	175
Ryan Fitra Mahardhika	176
Sheila Loeshandra	177
Stanley Tantra	178
Tanissa Hadiwijaya	179
Tasha Suryanata	180
Thalia Cartinia	181
Vivian Aristya	182
Yohanes Adrian Yogie Ananda	183

Perancangan Media Promosi Blanja.com

by *Abigail Vanessa (13120210123)*



Contact

abigail.vanessa@student.umn.ac.id

abigail.vanessa05@gmail.com

081219159519

Instagram: @abigail_vanessa



Blanja.com merupakan perusahaan e-commerce Indonesia yang telah berdiri sejak tahun 2012 bertempat di Mulia Business Park, Jakarta. meskipun telah berdiri sejak 5 tahun silam, Blanja.com masih terdengar asing di kalangan masyarakat. Bahkan tidak mengetahui adanya perusahaan tersebut. Oleh karena itu, perancangan media promosi dibutuhkan untuk memperkenalkan kepada masyarakat dengan memberikan diferensiasi perusahaan tersebut dibandingkan dengan perusahaan pesaingnya.

Perancangan Promosi Your Tea

by Aileen Novera (14120210122)



Contact

aileen.novera@student.umn.ac.id

koea.aira@gmail.com

089635435540

www.behance.net/koeaairac9a7



Your Tea merupakan salah satu perusahaan minuman teh siap saji yang tengah berfokus pada daerah Rangkasbitung. Dengan dilakukannya perancangan promosi Your Tea diharapkan dapat memenuhi kebutuhan Your Tea dari segi promosi sehingga produknya menjadi lebih dikenal oleh masyarakat dan bersaing dengan kompetitor.

Perancangan Promosi Baker's Diary

by Amanda Grady (13120210320)



Contact

amanda.grady@student.umn.ac.id
amandagrady1995@gmail.com
081311250234



Baker's Diary merupakan sebuah toko yang sudah berdiri sejak tahun 2012 dan menjual kue dengan custom cupcakes sebagai produk unggulannya. Perancangan media promosi Baker's Diary dilatarbelakangi dari kurangnya kesadaran masyarakat terhadap Baker's Diary sehingga menghambat peningkatan penjualan Baker's Diary. Dengan perancangan media promosi yang baik diharapkan agar Baker's Diary dapat menjadi salah satu toko kue pilihan masyarakat.

Perancangan Promosi Visual Brand 910

by Ardisa Lestari (12120210071)



Contact

ardisa.lestari@student.umn.ac.id

claraardisa@gmail.com

082110670051



910 (NineTen) merupakan salah satu produsen sepatu lokal yang telah berdiri sejak 2013 dan telah memproduksi sepatu dengan teknologi terkemuka dan harga terjangkau. Namun keberadaan 910 sebagai produsen sepatu masih kurang disadari masyarakat. 910 memerlukan perancangan visual promosi yang diharapkan dapat membuat awareness masyarakat terhadap brand 910 semakin tinggi.

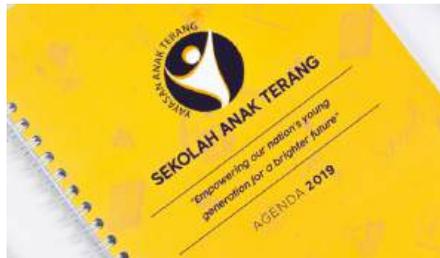
Perancangan Media Promosi SMP Anak Terang

by *Bernadette Putri Adinda (14120210045)*



Contact

bernadette.putri@student.umn.ac.id
bernadettepaw@gmail.com
08161936905



SMP Anak Terang merupakan salah satu sekolah satu yang memiliki taraf nasional plus di daerah Tangerang Kota. SMP Anak Terang memiliki core values yang berbeda dari sekolah nasional plus lainnya yakni love, pride, diversity, respect, quality, socially responsible dimana salah satunya mengutamakan perbedaan yang belum dimiliki sekolah nasional plus lainnya. Namun masalah yang dihadapi SMP Anak Terang adalah masih kurang dikenal oleh masyarakat Tangerang Kota sehingga murid yang dimiliki masih terbilang sedikit. Dengan dilakukannya "Perancangan Media Promosi SMP Anak Terang" diharapkan para orangtua calon murid akan bergabung dengan SMP Anak Terang.

Perancangan Promosi Gitar Genta Untuk Remaja

by Bimo Prakoso (14120210142)



Contact

bimo.prakoso@student.umn.ac.id

087771115429

www.instagram.com/bimops



Genta merupakan produsen gitar lokal dari Bandung. Produk yang diproduksi memiliki kelebihan masing-masing, seperti menggunakan material kayu dari hasil alam Indonesia. Namun, brand Genta belum dikenal oleh masyarakat. Oleh karena itu, dengan dilakukannya "Perancangan Promosi Gitar Genta", diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan awareness masyarakat terhadap brand Genta.

Perancangan Promosi Lem Chemco Bond

by Christian Aristyo (13120210280)



Contact

christian.aristyo@student.umn.ac.id
aristyo94@gmail.com
081316701387



Lem Chemco Bond merupakan produk lem keluaran PT Cemco Putra Raya. Sayangnya, produk lem PT Cemco Putra Raya tidak memiliki media promosi dan promosinya hanya dilakukan melalui mouth to mouth, sehingga banyak perusahaan yang belum mengetahui produk lem tersebut. Oleh karena itu, dibuatlah perancangan promosi lem Chemco Bond dalam bentuk promosi bisnis ke bisnis, yang diharap agar produk lem yang dijual dapat diketahui dan dapat menarik perhatian perusahaan lain.

Perancangan Promosi Wisata Badega Gunung Parang Sebagai Destinasi Alternatif di Kabupaten Purwakarta

by *Filadelfia Monicha* (14120210397)



Contact

filadelfia.monicha@student.umn.ac.id

annoyingfila@gmail.com

085775238610

www.behance.net/filadelfia



Sejak adanya Tol Cipularang, Kabupaten Purwakarta menjadi sebatas kota perlintasan warga Jakarta yang menuju Kota Bandung. Oleh karena itu Bupati Purwakarta, Dedi Mulyadi, mulai mengembangkan berbagai sektor wisata untuk mendukung perekonomian Purwakarta. Salah satunya adalah dengan dibangunnya Badega Gunung Parang, yang kelebihan utamanya adalah adanya pendakian via ferrata pertama dan satu-satunya di Indonesia. Namun, tak banyak wisatawan yang mengetahui potensi wisata yang ditawarkan. Dengan dibuatnya suatu rancangan promosi dalam memperkenalkan Badega Gunung Parang kepada wisatawan khususnya warga Jakarta, diharap agar dapat meningkatkan angka kunjungan wisata yang kemudian berpengaruh pada kesejahteraan secara ekonomi bagi masyarakat sekitar Gunung Parang.

Perancangan Promosi Dien's Bike Custom Garage

by Irwan Cahya Nugraha (13120210062)



Contact

irwan.cahya@studentumn.ac.id
icong101@gmail.com
081212447842
Instagram: @icong_icn101



Dien's Bike adalah bengkel custom motor yang sudah berdiri sejak tahun 2009 di Jakarta Timur, Indonesia. Dien's Bike sudah berfokus pada aliran "streetfighter" dengan pembuatan body motor buatan tangan serta memiliki kelebihan berupa pengerjaannya yang rapih dan memiliki hasil akhir yang memuaskan. Namun, pendapatan dari Dien's Bike menurun ketika menginjak tahun 2013 karena kurangnya pemahaman mengenai aliran dari "streetfighter" sendiri. Oleh karena itu, Dien's Bike memerlukan promosi yang bertujuan untuk mengenalkan dan meningkatkan kesadaran masyarakat akan aliran "streetfighter". Melalui perancangan promosi Dien's Bike, diharapkan dapat meningkatkan penjualan dengan menarik minat masyarakat akan Dien's Bike.

Perancangan Ulang Promosi Produk Peralatan Outdoor Avtech Adventure

by *Johanes Jorghi Marchiega* (14120210459)



Contact

johanes.jorghi@student.umn.ac.id

jo_marchiega@rocketmail.com

081290258485

Instagram: @johanes.jorghi



Di Indonesia, kegiatan outdoor sekarang dilakukan bukan hanya sebatas hobi namun juga pekerjaan. Avtech Adventure hadir sebagai merek peralatan outdoor yang mempunyai kualitas baik dan sudah memiliki desain produk yang dapat digunakan baik saat kegiatan outdoor ataupun untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Sayangnya, sampai saat ini masih banyak masyarakat yang belum mengetahui jenis-jenis produk yang dikeluarkan oleh Avtech Adventure. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah perancangan promosi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan produk tersebut.

Perancangan Promosi Bangunan Cagar Budaya Candra Naya

by Lydia Edwina Hutami (14120210171)



Contact

lydia.edwina@student.umn.ac.id
lydiaedwinahutami04@gmail.com
087788181940
Instagram: @lydiaedwina



Laporan ini membahas perancangan promosi cagar budaya Candra Naya yang bertujuan untuk meningkatkan kepedulian generasi muda dalam melestarikan cagar budaya serta mendukung jalannya proyek bisnis Heritage Walk. Laporan ini membahas bagaimana cara memperkenalkan bangunan Candra Naya melalui sebuah promosi dimana digunakan metode kualitatif dan kuantitatif dalam proses pengumpulan data.

Perancangan Promosi Aplikasi My Blue Bird

by Marcell Rusli (13120210153)



Contact

marcell.rusli@student.umn.ac.id
marcell.rusli@gmail.com
081298999352
marcellrusli.wordpress.com



Blue Bird merupakan salah satu penyedia transportasi umum yang sudah dikenal masyarakat luas dan mulai mengembangkan sebuah aplikasi online untuk memudahkan masyarakat memesan armada Blue Bird. Munculnya pesaing di bidang yang sama membuat aplikasi ini kurang diminati oleh masyarakat. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah promosi efektif yang dapat meningkatkan ketertarikan masyarakat terhadap aplikasi Blue Bird.

Perancangan Promosi Griya Batik Banten

by Maureen Joanne Tanubrata (12120210162)



Contact

maureen.joanne@student.umn.ac.id
maureenjoanne1606@yahoo.com
085882262293



Batik Banten memiliki 225 motif dan sudah 150 motif telah dipatenkan. Batik Banten dapat ditemukan di Griya Batik Banten yang berada di Serang, Banten. Griya Batik Banten adalah pelopor yang menjual batik Banten karena sudah berdiri sejak tahun 2002, namun belum dikenal karena Griya Batik Banten baru melakukan publikasi melalui wawancara radio dan televisi. Oleh karena itu, Griya Batik Banten membutuhkan promosi untuk meningkatkan kesadaran serta ketertarikan masyarakat atas kehadiran produk Griya Batik. Dengan mempromosikan Griya Batik Banten, diharap agar masyarakat dapat membeli produk yang ditawarkan oleh Griya Batik Banten serta batik Banten yang ditawarkan oleh Griya Batik Banten dapat mewakili identitas masyarakat Banten.

Perancangan Promosi untuk Teh Cap Dandang di Jakarta

by Mentari Pagi (14120210215)



Contact

mentari.pagi@student.umn.ac.id

mentaripagi32@gmail.com

081908628710

Instagram: @ddmentaripagi



Teh Cap Dandang merupakan teh yang diproduksi di Wonogiri, Jawa Tengah. Teh Cap Dandang mulai dikembangkan dari awal di Jakarta pada tahun 2010 dan dapat dipasarkan di supermarket pada tahun 2014. Meskipun sudah dipasarkan di supermarket, Teh Cap Dandang masih kurang diminati oleh konsumen. Hal ini dikarenakan sudah banyak produk teh yang lebih mendominasi. Oleh karena itu, perlu dilakukan Perancangan Promosi untuk Teh Cap Dandang di Jakarta yang bertujuan agar merek Teh Cap Dandang lebih dikenal masyarakat dan dapat menaikkan penjualan Teh Cap Dandang di Jakarta.

Perancangan TV Commercial Stimuno Forte

by Nicholas Dermawan (14120210134)



Contact

nicholas.dermawan@student.umn.ac.id

nicholasnd16@gmail.com

08998880920

Instagram: @lemondesign_id



Stimuno Forte merupakan produk vitamin untuk antibodi yang saat ini kurang dikenal oleh masyarakat karena tidak ada iklan komersial di televisi. Selain itu, Stimuno dianggap sebagai produk untuk anak-anak karena kesalahan strategi promosi. Melalui perancangan TV Commercial untuk Stimuno Forte diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan masyarakat sesuai segmentasi yang dituju.

Perancangan Advertising Campaign Citra Lulur Scrub

by Pramesya Arstyawangi (14120210075)



Contact

pramesya.arstyawangi@student.
umn.ac.id
pramesya@gmail.com
081310264351
Instagram: @mesyarst



Citra Lulur Scrub merupakan varian produk skin cleansing pertama dari brand Citra, yang menurut survey dari Top Brand Award tahun 2013 hingga 2016, berhasil menduduki urutan tiga teratas golongan TOP dalam kategori Lulur. Sayangnya, Citra Lulur mengalami penurunan peringkat dan presentase penjualan di tahun 2017. Masyarakat masih kurang mengenali dan mengingat Citra sebagai produk Lulur Scrub karena minimnya strategi pemasaran dibanding produk Body Lotion, yang telah menjadi market leader di pasaran. Oleh karena itu, diperlukan perancangan advertising campaign yang bertujuan untuk mengkomunikasikan Citra Lulur Scrub yang tepat sasaran bagi target kampanye tersebut.

Perancangan Promosi Pantjoran Tea House

by Regina Revian (14120210186)



Contact

regina.revian@student.umn.ac.id
regina.revian@gmail.com
089606862665
www.behance.net/reginarevian



Pantjoran Tea House merupakan salah satu bangunan bersejarah yang berdiri sejak tahun 1635 dan telah menjadi landmark di kawasan Glodok, Jakarta Barat. Sebelumnya dikenal sebagai toko obat tertua kedua di Batavia dengan nama Apotheek Chung Hwa, bangunan ini kembali direvitalisasi pada tahun 2015 dan dialihfungsikan menjadi sebuah kedai teh sekaligus restoran khas Peranakan dengan tujuan untuk mendukung upaya pemerintah dalam menjadikan Kota Tua sebagai salah satu situs warisan dunia UNESCO. Namun, masih banyak masyarakat DKI Jakarta yang belum mengetahui keberadaan Pantjoran Tea House. Perancangan promosi ini dibuat dengan tujuan untuk menjadikan Pantjoran Tea House sebagai pintu gerbang yang menghubungkan antara masa kolonial dengan masa sekarang.

Perancangan Promosi Delicious Bakery

by Ricky Ardian Koty (11120210278)



Contact

ricky.ardian@student.umn.ac.id
rickyardiankoty@gmail.com
081932878179



Delicious bakery yang telah berdiri sejak 1986 hingga sekarang tidak menggunakan promosi dalam bentuk media apapun. Membuat delicious bakery mulai hilang citranya sebagai toko roti yang fresh, berkualitas dan bercita rasa otentik. Di lain sisi mereka juga mengalami penurunan pelanggan. Oleh karena itu, Delicious Bakery memerlukan promosi yang tidak hanya tepat, namun juga efektif dan memiliki sebuah pesan yang kuat untuk membangun citra Delicious Bakery sendiri.

Perancangan Visual Promosi Toko Grosir SmartClub

by Rizky Putra Yoandra (13120210337)



Contact

rizky.putra2@student.umn.ac.id
rizkyoandra@gmail.com
082143018356
Instagram: @rizkyoandra



SmartClub merupakan perusahaan business to business berjenis toko grosir modern yang berdiri sejak 17 Desember 2015. SmartClub terbilang sangat muda sehingga banyak pelaku usaha kurang memiliki kesadaran akan SmartClub. Hingga saat ini SmartClub lebih fokus kepada promosi secara direct selling melalui verbal tanpa didukung oleh visual yang cukup. Melalui perancangan promosi toko grosir SmartClub, diharapkan dapat meningkatkan brand awareness kepada target pasar sehingga meningkatkan kunjungan dan pembelian di toko grosir SmartClub.

Perancangan Advertising Campaign Produk Pakaian Olahraga Tiento

by Ryan Fitra Mahardhika (14120210359)



Contact

ryan.fitra@student.umh.ac.id
ryan.mahar112@gmail.com
085695173858
Instagram @beatmahar
www.behance.net/beatmahar



Dalam perkembangan jaman, produk pakaian dengan menghadirkan kelebihan dalam berolahraga bermunculan, salah satunya adalah base layer. Base layer memiliki banyak keunggulan, namun masyarakat belum menyadari kehadiran produk jenis ini. Base layer mulai marak bermunculan, terutama banyaknya merek luar yang memproduksi jenis ini. Namun ada salah satu merek lokal yang mengusung produk jenis ini yaitu Tiento. Tiento sudah berdiri sejak tahun 2013, akan tetapi Tiento belum terlalu dikenal oleh masyarakat Indonesia. Masyarakat pun masih salah persepsi antara produk base layer dengan produk olahraga lainnya. Untuk itu diperlukan perancangan advertising campaign base layer Tiento agar dapat diketahui dan meningkatnya penjualan.

Perancangan Promosi Panties Pizza

by Sheila Loeshandra (13120210140)



Contact

sheila.loeshandra@student.umn.ac.id
loeshandra@gmail.com
0811207277



Panties Pizza merupakan restoran pizza yang telah berdiri sejak tahun 2013 dan saat ini telah memiliki 45 cabang yang tersebar di Pulau Sumatera, Batam, Jawa, Bali, Lombok, dan Kalimantan. Karena Panties Pizza adalah restoran yang masih dalam perkembangan, masih banyak masyarakat yang belum mengetahui Panties Pizza. Oleh karena itu, melalui media promosi diharapkan dapat membantu Panties Pizza dalam memperkenalkan produknya ke masyarakat.

Perancangan Media Promosi Restoran Ayam Goreng Karawaci

by Stanley Tantra (14120210147)



Contact

stanley.tantra@student.umn.ac.id
stanley.tantra@yahoo.co.id
087876805352
www.behance.net/stanlytan



Restoran Ayam Goreng Karawaci merupakan sebuah restoran yang menjual hidangan olahan ayam yang berlokasi di Tangerang dan sedang melakukan ekspansi ke daerah sekitarnya. Namun restoran ini kurang efektif dan minimnya penggunaan media promosi yang digunakan sehingga berdampak pada penurunan penjualan dan masyarakat yang menjadi tidak aware terhadap keberadaan restoran ini. Perancangan media promosi yang sesuai dengan kebutuhan restoran dan dapat dengan tepat mencapai target konsumen dilakukan dengan adanya perubahan dan penambahan media promosi yang baru.

Perancangan Media Promosi Museum Barli

by *Tanissa Hadiwijaya (14120210245)*



Contact

tanissa.hadiwijaya@student.um.ac.id
tanissahw@gmail.com
081223108170



Perkembangan teknologi dan komunikasi di era globalisasi menyebabkan masuknya budaya asing ke dalam negeri sehingga banyak generasi muda yang lebih mengetahui budaya asing. Untuk itu perlu adanya tempat untuk menjaga budaya dan sejarahnya seperti museum. Salah satu museum yang diangkat adalah Museum Barli yaitu museum yang memiliki hasil karya bersejarah dari seniman berpengaruh asal Bandung yaitu Barli Sasmitawinata. Namun rendahnya awareness menyebabkan museum ini hanya dikunjungi segelintir orang saja. Oleh sebab itu, perancangan media promosi yang terintegrasi diharapkan mampu mencapai target audience.

Perancangan Media Promosi Viva Queen Makeup Kit

by Tasha Suryanata (14120210461)



Contact

tasha.suryanata@student.umn.ac.id

tashasuryanata1996@gmail.com

087877557658



Salah satu media yang efektif untuk melakukan promosi adalah internet karena jangkauan internet lebih luas dibandingkan dengan media lainnya. Internet saat ini sudah menjadi bagian dari masyarakat. Peran promosi salah satunya adalah untuk menginformasikan sebuah produk yang ditawarkan. Sebelum konsumen membeli suatu produk, konsumen harus mengetahui juga tentang produk yang akan dibeli agar tidak terjadi kesalahan pembelian produk. Wanita pada jaman dahulu masih bergantung dengan uang orangtua atau suami, namun sekarang banyak wanita yang sudah mandiri berpenghasilan sendiri dan memutuskan untuk membeli produk kecantikan.

Perancangan Visual Promosi Museum Bahari

by *Thalia Cartinia* (14120210487)



Contact

thalia.cartinia@student.umn.ac.id
thaliacart@gmail.com
081295119604



Museum Bahari merupakan salah satu museum yang memamerkan koleksi kebaharian Nusantara. Museum ini mengalami penurunan jumlah pengunjung yang signifikan sejak tahun 2015 dikarenakan tidak adanya promosi yang dilakukan. Perancangan media promosi Museum Bahari diharapkan dapat mengekspos Museum Bahari ke masyarakat dan meningkatkan antusias masyarakat untuk mengunjungi museum.

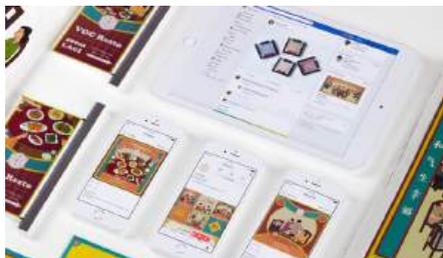
Perancangan Promosi VOC Resto

by Vivian Aristya (14120210181)



Contact

vivian.aristya@student.umn.ac.id
vivianaristya@gmail.com
08998711616
www.behance.net/vivianaristya



VOC Resto merupakan restoran yang menyajikan makanan Chinese yang terletak di gedung VOC Galangan yang sudah berusia ratusan tahun lamanya. Persaingan yang ketat dan minimnya media promosi yang dikelola oleh VOC Resto menyebabkan masyarakat tidak mengetahui restoran tersebut padahal dari sisi lokasi, VOC Resto berdekatan dengan Wisata Kota Tua. Media promosi yang dihasilkan berupa iklan koran dan iklan majalah sebagai media utama dan sosial media, brosur, flyer sebagai media sekunder dimana dikembangkan pula visual yang terdiri dari layout, tipograf, dan ilustrasi untuk dapat mencapai hasil yang optimal serta menjadi efektif.

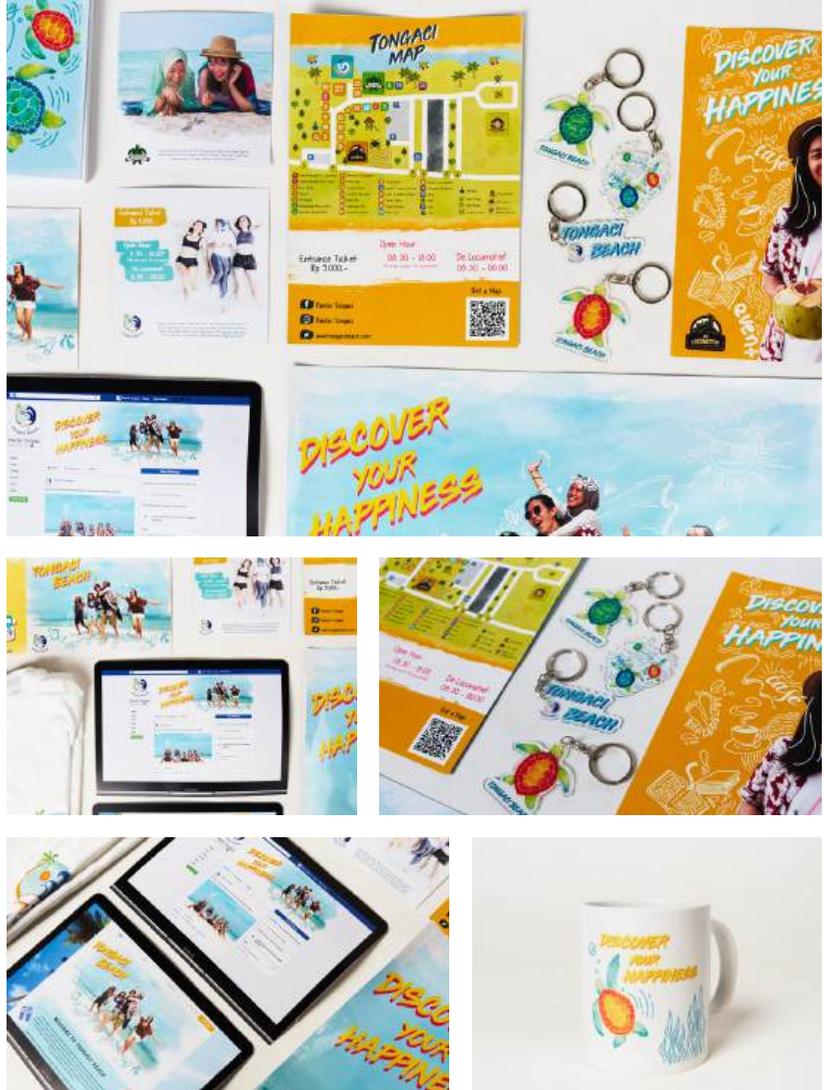
Perancangan Promosi Pantai Tongaci Sungailiat

by Yohanes Adrian Yogie Ananda (14120210447)



Contact

yohanes.adrian@student.umn.ac.id
yohanesyogie9@gmail.com
081373060707
Online Portfolio: www.yohanesyogie.com, Instagram: yo_gie



Pantai Tongaci merupakan pantai yang diresmikan pada tahun 2015 berlokasi di Kampung Pasir, Sungailiat, Kabupaten Bangka, Provinsi kepulauan Bangka Belitung, sekitar 35 kilometer dari Bandara Depati Amir, Pangkalpinang. Pantai milik Sian Sugito ini tidak hanya menyajikan keindahan alam tetapi juga menyediakan fasilitas penunjang seperti restoran, kafe, watersport, fasilitas edukasi seperti museum garuda, galeri seni, perpustakaan, patung terracotta, dan yang paling menarik adalah dengan adanya Penangkaran Penyu Tukik Babel. Penangkaran Penyu ini telah melestarikan lebih dari 4000 penyu sisik dan penyu hijau yang membuatnya menjadi satu-satunya pantai yang memiliki tempat konservasi penyu di Pulau Bangka dan terbaik di Indonesia. Sayangnya tingkat awareness masyarakat masih kurang terhadap kehadiran Pantai Tongaci. Perancangan media promosi Pantai Tongaci Sungailiat dilakukan untuk mengenalkan kembali Pantai Tongaci.

graphic design

● Campaign Design

Alya Dindasari	185
Anastasia Nadhia	186
Anasthasia Susanto	187
Andhita Wahyu Putri	188
Auditha Pribadi	189
Benita Vela Viantika	190
Cantika Augalegita Sunandar	191
Charlene Andrian	192
Cynthia Sinjaya	193
David	194
Dita Nur Hanifah Narwastu	195
Felicia Stefany	196
Fidya Naya Prianka	197
Finny Rahmasari Nurazizah	198
Hendie Jordan Achmadi	199
Jacinda Averina	200
Janitia Amirah Jasmine	201
Jonathan Wilson	202
Josephine	203
Kaninta Narayesha	204
Kevin Darmawan	205
Kevin Wijaya	206
Kristine Dwiutami Pratiwi	207
Luqyana Rifa Mufida	208
Martinus Nathanael	209
Michael Yonathan Tandil	210
Nia Hartine	211
Noriva Lufunsia	212
Prisilia Berlinda Thiong	213
Radya Ramy	214
Reynaldi	215
Ricky Putra	216
Rika Mandasari	217
Sharley	218
Sherly Ocktaviani	219
Victory Morla	220
William Koerniawan	221
William Surya CewPutra	222
Yoseph Ryan Winata	223
Yulia Ciputri	224
Zainul Ali Mutaqin	225

Perancangan Kampanye Sosial Bahaya Toksoplasmosis terhadap Perempuan

by Alya Dindasari (14120210277)



Contact

alya.dindasari@student.umn.ac.id
alya.dinda@yahoo.com
08568505565
Instagram: @alyads



Toksoplasmosis merupakan penyakit yang menyerang janin yang diakibatkan oleh parasit Toksoplasma Gondii. Kemunculan parasit tersebut disebabkan oleh kotoran hewan yang sudah terkena spora toksoplasma, daging dan sayuran yang sudah terkontaminasi, dan toksoplasma bawaan. Toksoplasma menjadi suatu penyakit yang mengkhawatirkan terutama pada masyarakat yang memiliki sistem imun lemah dan ibu hamil. Untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai Toksoplasma, diperlukan adanya perancangan kampanye yang bertujuan agar dapat mengedukasi masyarakat dalam pengenalan dan melakukan pencegahan penyakit Toksoplasma sejak dini.

Perancangan Kampanye Sosial Pencegahan Eating Disorder

by *Anastasia Nadhia* (14120210243)



Contact

anastasia.nadhia@student.umn.ac.id

nanadhiaa@gmail.com

081210899816

Instagram : @nanadhiaa



Eating Disorder merupakan salah satu hal mengkhawatirkan yang kerap dialami oleh remaja. Mereka sebagian besar terpengaruh oleh standar kecantikan dari media sosial dan lingkungan sekitar. Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang Eating Disorder membuat ED sulit dideteksi bahkan terlambat untuk disembuhkan. Hal ini berbahaya dan berakibat fatal bagi kesehatan fisik dan mental penderita. Untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat mengenai ED diperlukan adanya perancangan kampanye bertema ED yang diharapkan dapat mengubah pola pikir masyarakat dan remaja untuk bisa menerima diri sendiri dan menanamkan kepercayaan diri.

Perancangan Kampanye Sosial Aktivasi Vitamin D dengan Paparan Sinar Matahari

by *Anasthasia Susanto* (14120210290)



Contact

anasthasia.susanto@student.um.
ac.id
anasthasiasusanto@gmail.com
082249086860
Instagram: @aanasthasia



Vitamin D merupakan salah satu hal yang penting bagi tubuh. Tubuh memerlukan vitamin D yang berasal dari paparan sinar matahari. Kurangnya paparan sinar matahari bagi tubuh menyebabkan tubuh menjadi rentan terserang berbagai penyakit. Hal ini menjadi fenomena yang dialami oleh pekerja kantoran. Perancangan kampanye diperlukan untuk mengedukasi masyarakat mengenai pentingnya vitamin D yang berasal dari paparan sinar matahari. Kampanye diharapkan dapat menurunkan kemungkinan terjangkitnya pekerja kantoran terhadap penyakit yang diakibatkan oleh kekurangan vitamin D.

Perancangan Kampanye Sosial Dalam Merubah Kebiasaan Penggunaan Kosmetik Non Cruelty Free ke Kosmetik Cruelty Free pada Wanita di Jakarta

by *Andhita Wahyu Putri (14120210322)*



Contact

andhita.wahyu@student.um.ac.id
andhitawahyu@gmail.com
081807597229



Cruelty free makeup merupakan sebuah solusi dalam menghadapi masalah mengenai pengujian produk kosmetik menggunakan hewan. Penggunaan produk cruelty free makeup tentunya sudah diterapkan dalam masyarakat, namun tidak banyak yang memiliki kesadaran untuk menggunakan kosmetik cruelty free daripada mereka yang menggunakan kosmetik non cruelty free. Oleh karena itu, dibuatlah kampanye sosial yang bertujuan untuk mengubah kebiasaan penggunaan kosmetik agar mereka beralih ke kosmetik cruelty free.

Perancangan Kampanye Sosial Mengajak Berperilaku Baik di Bus Transjakarta

by *Auditha Pribadi* (14120210024)



Contact

auditha.pribadi@student.umn.ac.id
auditha_pribadi@yahoo.co.id
089627733370



Transjakarta merupakan salah satu fasilitas umum yang banyak diminati oleh remaja, karena harganya yang murah, cepat, dan mampu menempuh jarak yang jauh. Sayangnya, kesadaran para remaja dalam menaati tata tertib yang berlaku sangatlah kurang. Oleh karena itu perlu dibuat kampanye sosial mengenai berperilaku baik di bus Transjakarta yang ditujukan kepada para remaja untuk mewujudkan suasana yang nyaman bagi pengguna bus Transjakarta dan menghindari penumpang dari segala resiko yang ada.

Kampanye Sosial Menjaga Informasi Pribadi Dalam Media Sosial

by Benita Vela Viantika (14120210115)



Contact

benita.vela@student.um.ac.id
benita_vela@yahoo.co.id
082213779238



Kecanggihan teknologi saat ini membuat masyarakat tidak bisa lepas dari sosial media dan gawai mereka. Dengan adanya media sosial, segala informasi pribadi dapat dilihat dilihat dan diakses oleh orang lain. Hal ini tentu dapat memunculkan modus-modus kejahatan seperti profiling dan modus perkenalan. Untuk itu, "Kampanye Sosial Menjaga Informasi Pribadi Dalam Media Sosial" dirancang dengan tujuan agar masyarakat dapat lebih waspada dan bijak dalam menggunakan media sosial dan juga mengurangi tindak kejahatan.

Perancangan Kampanye Sosial dalam Meningkatkan Penggunaan Bahasa Daerah yang Terancam Punah di Indonesia

by Cantika Augalegita Sunandar (14120210141)



Contact

cantika.augalegita@student.umn.ac.id

cantikasunandar@gmail.com

089654196066

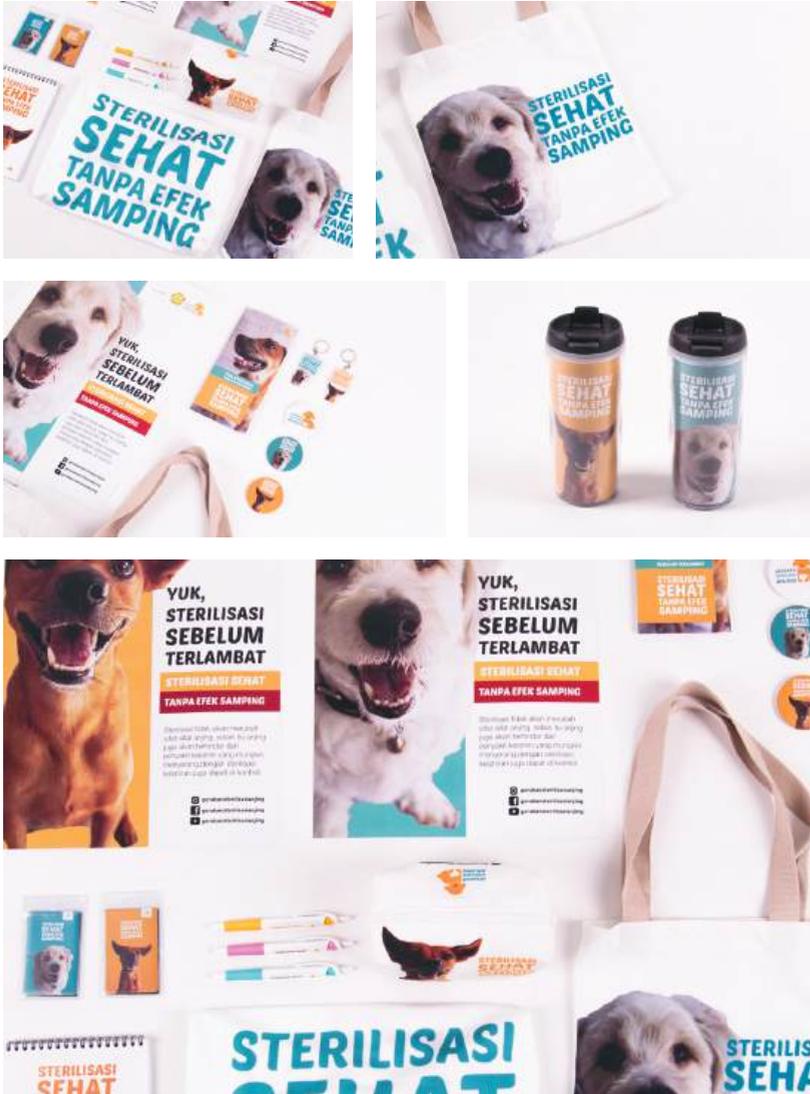
Instagram: @cantika41



Bahasa daerah merupakan aset bangsa Indonesia yang harus dilestarikan penggunaannya. Namun, seiring berkembangnya waktu jumlah bahasa daerah semakin berkurang karena hilangnya para penutur. Oleh karena itu, dilakukan perancangan kampanye sosial ini dengan tujuan untuk meningkatkan penggunaan bahasa daerah oleh masyarakat sehingga agar tetap terjaga eksistensinya.

Perancangan Kampanye Sosial Ajakan untuk Sterilisasi Anjing

by Charlene Andrian (13120210124)



Contact

charlene.andrian@student.umn.ac.id

charyan95@gmail.com

082260020995

Sterilisasi merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk mencegah over populasi pada makhluk hidup. Sterilisasi dilakukan dengan pengangkatan ovarium pada betina dan pengangkatan testis pada jantan. Anjing merupakan salah satu hewan yang perlu melakukan sterilisasi. Namun, banyak masyarakat yang masih memiliki kekhawatiran akan sterilisasi, seperti rasa kasihan dan takut anjingnya mengalami penurunan energi. Padahal dengan ada banyak keuntungan yang akan didapatkan oleh pemilik anjing dengan melakukan sterilisasi. Oleh karena itu, "Perancangan Kampanye Sosial Ajakan Untuk Sterilisasi Anjing" dilakukan dengan harapan dapat mengubah paradigma negatif masyarakat terhadap sterilisasi pada anjing.

Perancangan Kampanye Sosial Tentang Cara Mengatasi Insomnia dengan Metode Sleep Hygiene

by Cynthia Sinjaya (14120210297)



Contact

cynthia.sinjaya@student.umn.ac.id
hellocees@gmail.com
0895602269918



Insomnia merupakan gangguan tidur yang menyebabkan penderitanya merasa kesulitan untuk tertidur atau tidur nyenyak pada malam hari dan berdampak pada fisik maupun psikologis penderitanya, bahkan bisa berujung pada kematian. Insomnia tidak hanya berbicara mengenai kuantitas waktu tidur tetapi juga kualitas tidur, sehingga harus diatasi dengan cara yang tepat, yaitu dengan metode sleep hygiene. Metode sleep hygiene merupakan langkah-langkah yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas tidur pada malam hari dalam bentuk self help. Rendahnya kesadaran masyarakat terhadap insomnia dan cara untuk mengatasinya di Indonesia mendorong dibuatnya kampanye sosial yang membahas mengenai cara mengatasi insomnia dengan metode sleep hygiene.

Perancangan Kampanye Sosial SEGAR “Selalu Mengonsumsi Air” di Kalangan Remaja

by David (13120210342)



Contact

david4@student.umn.ac.id
dvddarmawan95@gmail.com
081213577015



Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Kampanye Sosial SEGAR “Selalu Mengonsumsi Air” di kalangan remaja” ini ditulis untuk menyampaikan kepada masyarakat khususnya para remaja bahwa mengonsumsi air wajib dilakukan setiap saat. Mengonsumsi air pada saat haus saja tidak dianjurkan, karena ketika seseorang telah merasa haus, menunjukkan bahwa tubuh telah kekurangan cairan. Penelitian dilakukan dengan dua metode yaitu kualitatif dengan mewawancarai narasumber bernama Ibu Christine Darundiya selaku pakar air minum di KEMENKES RI, dan melalui metode kuantitatif dengan cara mengumpulkan data dari hasil kuisioner.

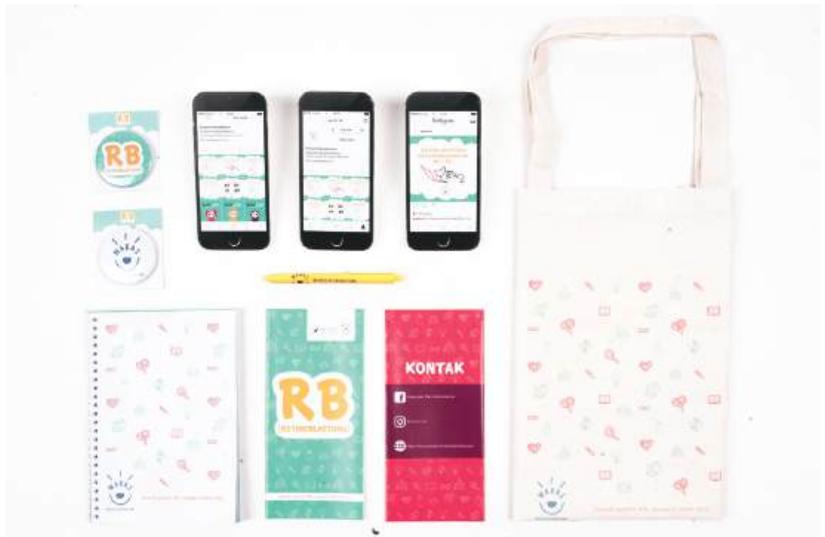
Perancangan Kampanye Sosial Deteksi Dini Kanker Retionblastoma

by Dita Nur Hanifah Narwastu (14120210321)



Contact

dita.nur@student.umn.ac.id
ditaadn@gmail.com
081317734468
Instagram: @dita_dn



Retinoblastoma adalah kanker yang menyerang anak-anak usia 0-5 tahun dan disebabkan oleh adanya sel abnormal pada retina anak sehingga tumbuh tumor. Gejala dari retinoblastoma antara lain mata merah, juling, leukokoria dan tumor yang mendorong mata keluar. Namun, perlu diketahui bahwa kanker retinoblastoma dapat disembuhkan apabila diatasi sedini mungkin. Akan tetapi, masyarakat masih belum mawas dengan gejala awal retinoblastoma sehingga pasien yang ditangani biasanya sudah berada di stadium yang serius. Oleh karena itu, diperlukan media kampanye untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan gejala kanker retinoblastoma.

Perancangan Kampanye Sosial Mengubah Warisan Kebiasaan Membuang Makanan yang Masih Layak Konsumsi di Rumah Tangga

by Felicia Stefany (14120210491)



Contact

felicia.stefany@student.umn.ac.id
feliciaslc7@gmail.com
081514328775
Instagram: @eslc
www.feliciaslc.win



Food waste yang masuk kedalam sampah organik merupakan jenis sampah yang berbahaya karena menghasilkan gas metana yang berdampak 25 kali lebih buruk dibanding CO2 dalam jumlah yang sama. Banyak hal yang bisa dilakukan sebelum terjadinya food waste, namun kesadaran masyarakat dalam mencegah food waste sendiri masih belum besar. Oleh karena itu, dibutuhkan kampanye pengurangan avoidable food waste sebagai upaya dalam mencegah makanan yang masih dalam kondisi baik untuk berakhir di tempat pembuangan sampah. Berdasarkan pernyataan para ahli, tindakan pengurangan avoidable food waste merupakan persoalan merubah pola pikir, kebiasaan, dan kebudayaan sehari-hari, yang bisa dilakukan melalui individual maupun kelompok.

Perancangan Kampanye Psychological First Aid Sebagai Penanggulangan Distress Pada Remaja

by Fidya Naya Prianka (14120210231)



Contact

fidya.naya@student.umn.ac.id

fdyanaya@gmail.com

08981102049

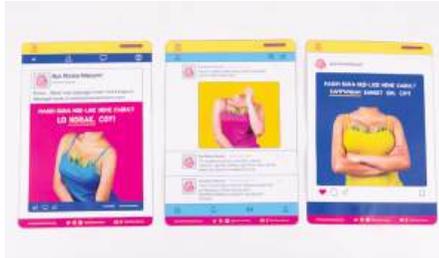
Instagram: @pidiidoodle



Distress merupakan sesuatu yang sering dialami oleh remaja. Distress pada remaja dapat diakibatkan oleh berbagai pemicu. Distress harus ditangani dengan tepat, jika tidak ditangani dengan tepat dapat berakibat pada depresi berkepanjangan yang dapat mengakibatkan bunuh diri. Masyarakat sering seringkali memberi stigma negatif kepada penderita distress dan menganggap bahwa kesehatan mental merupakan suatu aib. Oleh karena itu, perancangan kampanye Psychological First Aid Sebagai Penanggulangan Distress Pada Remaja diharapkan dapat mengedukasi dan membantu masyarakat dalam menangani penderita distress.

Perancangan Kampanye Sosial Mengenai Bahaya Seksisme dalam Bentuk Meme di Media Sosial

by Finny Rahmasari Nurazizah (14120210028)



Contact

finny.rahmasari@student.um.ac.id

finny.rahmasari@gmail.com

082122493403

Instagram: @fleawsyh



Seksisme yang didorong oleh sistem patriarki yang masih dipegang teguh oleh Indonesia kerap memojokkan para perempuan Indonesia. Dengan banyaknya pengguna media sosial di Indonesia, perilaku seksis tersebut dapat ditemukan dengan format berupa meme. Meme seksis yang tersebar seringkali menggambarkan perempuan dengan seksualitas yang dilebih-lebihkan. Ironisnya, masyarakat menganggap meme seksis ini bukan masalah besar karena bersifat dan bertujuan untuk menghibur atau sebagai sekedar komedi. Oleh karena itu, perlu dilakukan sebuah kampanye sosial untuk mengedukasi pelakunya bahwa meme ini tidak boleh dianggap remeh karena dampaknya yang dapat menyakiti orang lain.

Perancangan Kampanye Sosial Deteksi Dini Pneumonia pada Balita bagi Orangtua di NTB

by Hendie Jordan Achmadi (13120210395)



Contact

hendie.jordan@student.umn.ac.id

jordyachmadi13@gmail.com

085920008717



Pneumonia merupakan penyakit yang menyerang paru-paru dan banyak dialami oleh balita. Pneumonia merupakan infeksi pada paru-paru yang diakibatkan oleh bakteri, virus, maupun jamur. Pneumonia sering menyerang balita yang tinggal di pemukiman kumuh di kota besar seperti NTB, hal ini diakibatkan oleh orang tua balita yang memiliki sedikit pengetahuan dan kesadaran akan penyakit pneumonia. Oleh karena itu, perancangan Kampanye Sosial Deteksi Dini Pneumonia pada Balita bagi Orangtua di NTB diharapkan dapat membuat orang tua sadar dan mengenal pneumonia serta sebagai upaya untuk mengurangi tingkat kematian yang diakibatkan oleh Pneumonia.

Perancangan Kampanye tentang Pentingnya Berinvestasi di Pasar Modal bagi Generasi Millennial

by Jacinda Averina (14120210128)



Contact

jacinda.averina@student.umn.ac.id
jacinda.averina@gmail.com
081314214060
<https://www.behance.net/jacindavn>



Generasi millennial merupakan generasi yang mayoritasnya memiliki kecenderungan yang sama, yaitu melek teknologi, penghasilan yang tidak besar, gaya hidup yang cenderung boros dan lebih memilih untuk mendapatkan pengalaman daripada memikirkan finansial jangka panjang. Dengan adanya inflasi yang merupakan penurunan nilai riil uang dan karakteristik generasi millennial tersebut, diperkirakan bahwa 95% kaum millennial akan terancam menjadi 'gelandangan' di 2020 karena ketidakmampuan finansial. Atas dasar itu, perancangan kampanye ini dibuat dengan tujuan untuk menyadarkan dan mengajak generasi millennial berinvestasi sebagai langkah dalam merencanakan finansial jangka panjang.

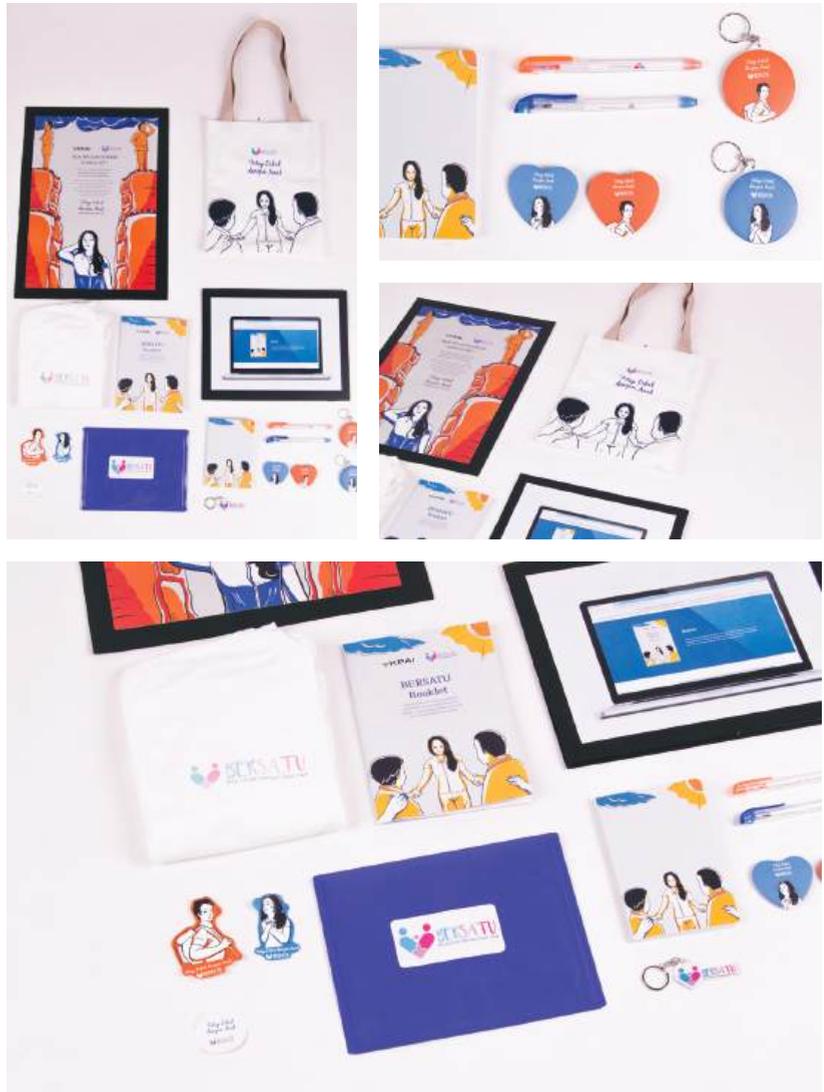
Perancangan Kampanye Sosial Mereduksi Beban Mental Remaja dalam Menghadapi Perceraian Orangtua

by *Janitia Amirah Jasmine* (14120210114)



Contact

janitia.amirah@student.umn.ac.id
janitiamirah@gmail.com
081904181630
Instagram: @sebutirnasi



Indonesia sempat menduduki tingkat tertinggi se-Asia Pasifik dalam kasus laporan perceraian. Dampak perceraian tersebut akan berpengaruh pada kesehatan mental anak khususnya remaja. Oleh karena itu, perlu dibuatnya media informasi dan edukasi dalam bentuk kampanye sosial mengenai bagaimana mereduksi beban mental remaja dalam menghadapi perceraian orang tua.

Perancangan Kampanye Sosial Tentang Pengurangan Penggunaan Styrofoam di Tangerang

by Jonathan Wilson (13120210430)



Contact

jonathan.wilson@student.umn.ac.id

xevith@gmail.com

089636548392

Instagram: @coconut_generator



Sampah merupakan salah satu masalah utama di kehidupan manusia, terutama karena terdapat beberapa jenis sampah yang sulit bahkan tidak bisa terurai, salah satunya styrofoam. Saat ini banyak masyarakat yang kurang memahami dampak buruk pembuatan dan penggunaan styrofoam. Oleh karena kompleksnya dampak buruk akibat penggunaan styrofoam, dibutuhkan sebuah kampanye sosial untuk mengurangi penggunaannya oleh masyarakat agar dapat menjaga lingkungan sekitarnya.

Perancangan Kampanye untuk Mendekatkan Hubungan Ayah dan Anak dalam Rangka Hari Ayah 2018

by Josephine (13120210200)



Contact

josephine2@student.umn.ac.id
epin3795@gmail.com
085841169008
epin3795.wixsite.com/jojoartspace



Peran ayah dalam mengasuh anak sama pentingnya dengan ibu. Namun, masih banyak anggapan bahwa fungsi seorang ayah adalah sebagai pencari nafkah, sedangkan mendidik dan mengasuh anak-anak merupakan tugasnya ibu. Hilangnya peran ayah dalam pengasuhan dapat menimbulkan masalah besar untuk anak saat mereka dewasa. Oleh karena itu, perlu dirancang sebuah kampanye, dengan pendekatan yang menyenangkan, untuk menyadarkan ayah tentang fungsi lain seorang ayah, yaitu mengasuh anak. Media utama yang digunakan penulis adalah video motion graphic karena media video merupakan media yang banyak diakses oleh target perancangan.

Anti Anarkisme antar Suporter Sepakbola Indonesia

by Kaninta Narayesha (13120210187)



Contact

kaninta.narayesha@student.umn.ac.id
knarayesha@gmail.com
08196055131
Instagram: @soccerside_
behance.net/narayesha



Sepakbola merupakan salah satu olahraga paling populer di Indonesia. Prinsip suporter yang rela melakukan apapun demi klub kebanggannya secara berlebihan mengakibatkan banyaknya keributan dan anarkisme yang terjadi hingga bermunculan korban jiwa. Kurangnya edukasi dan himbauan kepada suporter menjadi faktor pemicu terjadinya keributan dan anarkisme. Melalui kampanye sosial diharapkan dapat menjadi cara efektif untuk meminimalisir tingkat anarkisme di kalangan suporter sepakbola Indonesia.

Perancangan Kampanye Pencegahan Penculikan kepada Anak

by Kevin Darmawan (14120210027)



Contact

kevin.darmawan@student.um.ac.id
kevindarmawan10@gmail.com
085642665250
Instagram: @kevindarmawan96



Perlindungan anak merupakan salah satu cara untuk menjamin, melindungi, dan memenuhi hak anak dari tindak kekerasan dan diskriminasi sehingga anak dapat hidup bebas dan berkembang dengan baik. Sayangnya, tingkat perlindungan anak di Indonesia masih kurang dan terbukti dari meningkatnya serta tingginya angka kasus penculikan anak di Indonesia. Kasus ini banyak terjadi di kota besar khususnya Jakarta, yang sebagian besar terjadi karena kurangnya kesadaran anak untuk berhati-hati. Oleh karena itu, dibuatlah kampanye pencegahan bahaya penculikan pada anak agar anak dapat lebih waspada dengan lingkungan di sekitarnya, serta sebagai media untuk guru dan orang tua dalam mengedukasi anak agar selalu berhati-hati.

Perancangan Kampanye Sosial untuk Meningkatkan Kesadaran akan Vaksinasi Campak

by Kevin Wijaya (12120210322)



Contact

kevin.wijaya@student.umn.ac.id

kevin.triedge@gmail.com

081310002299



Campak merupakan salah satu penyakit menular yang paling mematikan, yang menjangkit jutaan anak tiap tahunnya. Vaksinasi merupakan pencegahan terbaik terhadap campak. Akan tetapi, dewasa ini penggunaan vaksin banyak berkurang karena banyaknya miskonsepsi seputar vaksin. Hal ini mengakibatkan angka vaksinasi di Indonesia terus menurun. Perancangan kampanye ini dilakukan untuk meningkatkan kesadaran akan vaksinasi campak bagi masyarakat Indonesia, khususnya Jakarta. Perancangan kampanye sosial ini mengedepankan motivasi positif dan ajakan dibandingkan menggunakan ancaman dan rasa takut. Hal ini ditampilkan melalui namanya, "ABC - Aku Bebas Campak," yang dirancang agar memberikan kesan bahwa menciptakan masyarakat yang lebih sehat adalah "semudah A-B-C."

Perancangan Kampanye Sosial akan Bahaya Lordosis

by Kristine Dwiutami Pratiwi (14120210058)



Contact

kristine.dwiutami@student.umn.ac.id
kristinedwiutami@gmail.com
087802023083
https://drive.google.com/open?id=1-FeXDFZBoP0ntpx-M01iIX_RBZAvdhZT4



Anak pada usia 11 hingga 14 tahun adalah usia produktif dalam melakukan aktivitas apapun. Namun, banyak diantara mereka terkena gejala awal lordosis terutama pada perempuan, namun mereka tidak menyadari dan mengetahui jenis penyakit tulang belakang yang mereka alami walaupun sering timbul rasa sakit yang dirasakan. Minimnya pengetahuan dan pencegahan dini oleh anak, maka perancangan kampanye sosial akan bahaya lordosis ini dapat menjadi solusi kepada anak untuk mencegah sejak dini dengan cara yang mudah dan dapat dilakukan dimana saja. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif untuk mencapai tujuan kampanye secara efektif sehingga munculnya kepedulian anak akan kesehatan tulang belakang mereka.

Perancangan Kampanye Sosial Pencegahan Terjadinya Kekerasan Diantara Guru, Siswa dan Orang Tua Siswa

by Luqyana Rifa Mufida (14120210228)



Contact

luqyana.rifa@student.umn.ac.id
luqyanar@gmail.com
081315245280
Instagram: @luqyanar
behance.net/luqyana



Dalam lima tahun terakhir ini, banyak diberitakan topik seputar kasus kekerasan yang terjadi di dunia pendidikan. Pencegahan terjadinya fenomena tersebut dapat dimulai dari guru. Hal tersebut bertujuan untuk mencegah pemberontakan dari siswa terutama jika sampai orang tua ikut bertindak. Oleh karena itu, diperlukan suatu kampanye sosial untuk mencegah terjadinya kekerasan di antara guru, siswa, dan orang tua siswa. Pesan divisualisasikan melalui perancangan gambar, copywriting, tipografi, dan layout yang diaplikasikan pada media poster, video kampanye, souvenir, media sosial, website, dan stationary.

Perancangan Kampanye Sosial Pencegahan Stroke bagi Penderita Hipertensi

by *Martinus Nathanael (13120210414)*



Contact

martinus.nathanael@student.umn.ac.id
martin.nate.contact@gmail.com
081281361150



Stroke merupakan salah satu penyakit yang paling banyak menyebabkan kematian di Indonesia. Menurut Riset Kesehatan Dasar 2013, jumlah penderita stroke meningkat hingga sebanyak 12.1 dari 1000 penduduk Indonesia. Salah satu faktor terbesar yang dapat menyebabkan stroke adalah tekanan darah tinggi atau hipertensi, yang sayangnya hampir tidak pernah terlihat gejalanya. Jika tidak dijaga dengan baik, hipertensi dapat dengan mudah berkembang menjadi stroke dan akan sangat membahayakan nyawa penderita. Oleh karena itu, perlu dirancang sebuah kampanye sosial pencegahan stroke bagi penderita hipertensi untuk menarik perhatian dan mengubah cara berpikir serta kelakuan penderita hipertensi yang lalai menjaga kesehatannya agar lebih peduli pada kesehatannya.

Perancangan Kampanye Sosial Mengenai Pentingnya Persiapan Olahraga Lari

by Michael Yonathan Tandi (14120210013)



Contact

michael.yonathan@student.umn.ac.id
oentojo.michael@gmail.com
08119776555
[https://issuu.com/michaelyo/docs/
portfolio](https://issuu.com/michaelyo/docs/portfolio)



Olahraga lari merupakan salah satu olahraga yang banyak diminati oleh masyarakat, khususnya orang yang sudah bekerja. Tujuan dari olahraga lari antara lain sebagai gaya hidup, memperoleh kebugaran, serta memperluas koneksi teman. Namun, kebanyakan orang melupakan persiapan dalam berlari. Mayoritas pelari tidak melakukan persiapan lari sehingga mengalami cedera seperti kram perut, kram kaki, dan keseleo. Harapan kepada orang yang ingin memulai untuk berolahraga lari dan orang yang belum mengetahui persiapan olahraga lari, agar dapat memperhatikan dan melakukan persiapan lari supaya lebih optimal dan aman tanpa terkena resiko cedera ketika berlari.

Perancangan Kampanye Sosial Mengubah Pandangan Masyarakat Menolak Vaksin

by Nia Hartine (13120210317)



Contact

nia.hartine@student.umn.ac.id
n.hartine@gmail.com
081286177303
Instagram: @niachrie



Tidak adanya tingkat pengetahuan mengenai vaksin dapat memicu pandangan masyarakat yang menolak vaksin. Vaksin adalah bahan antigenik yang dapat menghasilkan kekebalan tubuh yang aktif terhadap suatu penyakit sehingga dapat terjadinya penularan atau pencegahan terhadap infeksi oleh organisme alami. Masyarakat belum mengetahui manfaat dan pentingnya melakukan vaksin. Maka dari itu, diperlukan perancangan kampanye sosial mengenai "Mengubah Pandangan Masyarakat Menolak Vaksin". Target utama dari kampanye ini adalah masyarakat yang belum mengetahui pentingnya melakukan vaksin dan memandang bahwa vaksin itu tidak aman dan haram.

Perancangan Kampanye Sosial Peran Lagu Anak dalam Pengasuhan Orang Tua

by Noriva Lufunsia (14120210353)



Contact

noriva.lufunsia@student.umn.ac.id
norivalufunsia@gmail.com
081284229158
<https://www.behance.net/norivalu-fu686b>



Melihat keadaan minimnya pengetahuan masyarakat terutama orang tua, mengenai pengaruh lagu terhadap perkembangan anak secara dalam, maka perancangan kampanye sosial diharapkan dapat menjadi solusi bagi penanganan krisis lagu anak oleh orang tua anak usia 7-11 tahun dengan kelas ekonomi SES B dan domisili Jakarta.

Perancangan Kampanye Sosial Menanamkan Tanggung Jawab pada Anak 7-9 Tahun

by *Prisilia Berlinda Thiong* (13120210319)



Contact

prisilia.berlinda@student.umn.ac.id
prisiliationg@gmail.com
087719532004
Instagram: @pris.sil



Tanggung jawab merupakan salah satu moral dalam hidup mandiri yang seharusnya dimiliki sejak ia lahir didunia. Jika orangtua sendiri sibuk mengurus pekerjaan, tidak peduli akan perilaku tanggung jawab pada anak dan menyerahkan semua kebutuhan anak ke baby sitter, maka anak tidak akan menyadari pentingnya tanggung untuk masa depannya. Fenomena ini banyak dialami oleh masyarakat dengan kelas sosial atas yang memiliki kesibukan dengan pekerjaan sehari-hari. Hal ini menjadi alasan penulis untuk membuat perancangan kampanye sosial bagi orangtua. Penulis menggunakan metode kualitatif seperti wawancara yang dilakukan bersama psikolog anak dan kuantitatif seperti kuesioner atau survei yang memiliki target responden orangtua yang mempunyai anak usia 7 sampai 9 tahun, penulis juga menggunakan studi literatur untuk mencari data dan studi existing sebagai referensi perancangan. Kampanye ini akan membantu untuk mengajak masyarakat agar peduli dengan perilaku tanggung jawab sejak kecil.

Perancangan Kampanye Sosial Pencegahan Rubella pada Kehamilan

by *Radya Ramy (13120210247)*



Contact

radya.ramy@student.umn.ac.id

radya.satriani@gmail.com

08881328923

Instagram: @radya_satriani



Rubella adalah penyakit yang diakibatkan oleh infeksi virus Rubella yang diakibatkan oleh penularan melalui udara. Penyakit ini pada umumnya memiliki gejala ringan dan bisa menginfeksi siapa saja, namun infeksi yang terjadi pada wanita yang sedang hamil akan menimbulkan resiko gangguan pada janin. Sayangnya, di masyarakat beredar isu mengenai imunisasi berupa dampak dari imunisasi hingga kehalalan faksin MR. Isu ini menghambat pencegahan Rubella. Maka dari itu diperlukan adanya edukasi persuasif yang bisa mengubah pemikiran dan insight mengenai imunisasi MR pada masyarakat.

Perancangan Kampanye Organisasi Intra-Kampus Universitas Multimedia Nusantara

by Reynaldi (14120210448)



Contact

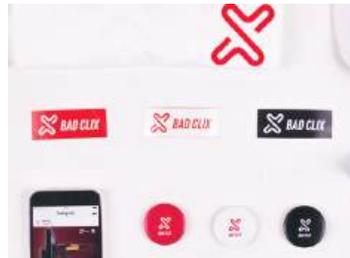
reynaldi.kusumaputra@student.umn.ac.id
korneliusrey@gmail.com
0877881334737
Instagram: @korneliusrey



Organisasi intra-kampus adalah organisasi yang memiliki kedudukan tinggi di dalam Universitas dan memiliki peran penting di dalam Universitas. Namun dengan bertambahnya jumlah mahasiswa dan jumlah jurusan yang terus meningkat maka tingkat kesulitan mahasiswa dalam mengatur organisasi juga meningkat. Banyak dari mahasiswa baru yang tidak memiliki ketertarikan terhadap organisasi. Namun tidak hanya disitu permasalahan yang dihadapi, tingkat pendaftar organisator menurun sesuai data dari Komisi Pemilihan Umum Universitas Multimedia Nusantara.

Perancangan Kampanye Sosial Pencegahan Judi Online Pada Usia 13-17 Tahun

by Ricky Putra (12120210350)



Contact

ricky.putra@student.umn.ac.id

rickyputragnw@gmail.com

08989784587

Instagram: @rickyzedo



Perkembangan teknologi zaman sekarang begitu cepat sehingga cukup banyak manfaat penggunaan dalam konteks baik dan buruk. Adanya sebuah komunitas game online yang juga berisi tentang perjudian secara online. Dalam komunitas tersebut juga terdapat remaja yang sudah mahir menggunakan smartphone dan mengetahui tentang keberadaan judi online tersebut. Kampanye sosial diharapkan dapat mencegah anak remaja agar tidak terjerumus dalam judi online. Hal ini dilakukan karena remaja sebagai penerus generasi bangsa harus dijaga dengan sebaik-baiknya agar kelak dapat memajukan negara. Kampanye sosial dibuat dalam bentuk video grafis dengan cara penyebarannya melalui social media influencer.

Perancangan Kampanye Sosial Mengenai Penanganan Mamalia Laut Terdampar

by Rika Mandasari (14120210007)



Contact

rika.mandasari@student.umn.ac.id
hello.polarisrei@gmail.com
082295036392
issuu.com/rika.mandasari



Kurangnya kesadaran dan informasi masyarakat pinggir pantai mengenai cara pertolongan pertama pada mamalia laut terdampar menjadi hal yang perlu diperhatikan. Dibutuhkan kampanye sosial yang edukatif mengenai pertolongan pertama pada mamalia laut yang terdampar, yang mudah disampaikan kepada masyarakat yang tinggal di sekitar pantai.

Perancangan Kampanye Sosial Pengembalian Fungsi Trotoar

by Sharley (13120210147)



Contact

sharley@student.umn.ac.id

siacou94@gmail.com

083897711089

Instagram: @ayokoar



Trotoar saat ini telah malfungsi dan banyak pelanggar lalu lintas yang tidak dapat menghargai pejalan kaki sebagai pengguna trotoar. Penelitian ini melibatkan masyarakat berumur 20 hingga 25 tahun yang aktif berjalan kaki. Melalui kampanye sosial dengan media seperti media sosial, poster, dan ambient media untuk mengajak pejalan kaki lebih tegas dan bebas bersuara menegur pelanggar, diharapkan dapat mengembalikan fungsi trotoar ke fungsi semula.

Kampanye Sosial Melawan Perilaku Self Injury pada Remaja Usia 15-24 Tahun

by Sherly Ocktaviani (14120210479)



Contact

sherly.ocktaviani@student.umn.ac.id
tavianisherly@gmail.com
085774311621
www.behance.net/tavianishe91c9



Self Injury merupakan perilaku melukai diri yang dilakukan secara sengaja dalam keadaan sadar. Self Injury belum mendapat perhatian lebih dalam pencegahan dan pengobatannya, padahal kebiasaan buruk ini dapat memberikan dampak negatif secara psikologis dan fisik. Perilaku self injury yang sering dilakukan adalah membenturkan kepala sendiri secara sengaja ke benda keras seperti tembok atau membuat luka goresan pada tangan menggunakan benda tajam seperti silet. Faktor penyebab self injury adalah faktor emosi yang belum stabil, tekanan, stress maupun keadaan lingkungan yang tidak baik. Self injury dapat menimbulkan kecanduan bagi pelakunya dan dapat mengarah kepada percobaan untuk mengakhiri hidup. Namun, cara menangani permasalahan dengan konsultasi kepada ahli psikologi dianggap negatif oleh sebagian besar masyarakat. Kampanye sosial dapat menjadi solusi untuk mengurangi tingkat self injury dan meningkatkan kepedulian terhadap self injury pada remaja dengan usia 15-24 tahun.

Perancangan Kampanye Sosial Untuk Mengurangi Jumlah Konsumsi Sup Sirip Hiu

by **Victory Morla (14120210123)**



Contact

victory.morla@student.umn.ac.id
victorymorlaaa@gmail.com
085218177867
issuu.com/victorymorla



Sup sirip hiu merupakan makanan dari khas dari Cina yang keberadaannya cukup kontroversial. Adanya mitos mengenai manfaat kesehatan dan psikologis ini merupakan salah satu sebab tingginya angka permintaan sup sirip hiu sebagai salah satu hidangan favorit perayaan Tahun Baru Cina. Semakin tinggi permintaannya, semakin tinggi pula tingkat perburuan hiu terutama bagian sirip atau yang dikenal dengan sebutan sharkfinning dimana sebenarnya praktik ini sudah mendapat kecaman dari pihak internasional. Hal tersebut menyebabkan populasi hiu menurun bahkan beberapa jenis hiu statusnya sudah rawan hingga terancam punah. Atas dasar hal tersebut, perancangan kampanye sosial ini dibuat dengan tujuan untuk memberi tahu masyarakat khususnya bagi masyarakat peranakan Tionghoa mengenai fakta-fakta sebenarnya yang terjadi dibalik sajian sup sirip hiu yang kemudian diharapkan mengurangi angka pengonsumsiannya.

Perancangan Kampanye Sosial Menjaga Kesehatan Gigi agar Terhindar dari Karies Gigi

by William Koerniawan (13120210376)



Contact

william.koerniawan@student.umn.ac.id
williamkoerniawan@gmail.com
087885443800
Instagram: William Koerniawan



Salah satu permasalahan kesehatan gigi di Indonesia adalah karies gigi dan merupakan penyakit keeanam yang paling banyak diderita oleh masyarakat Indonesia khususnya anak-anak usia 12 hingga 15 tahun. Yayasan Kesehatan Gigi Anak Indonesia (YKGAII) telah melakukan kampanye sosial dengan melakukan pengajaran dan memproduksi alat peraga edukasi untuk anak sekolah, namun kurang maksimal karena kurangnya strategi kampanye. Melalui perancangan kampanye sosial untuk menjaga kesehatan gigi, diharapkan dapat mendukung program pemerintah Indonesia menuju Indonesia bebas karies pada 2030.

Perancangan Visual Kampanye Sosial Mencegah Gangguan Pendengaran Akibat Serumen Prop pada Anak Sekolah Dasar

by William Surya CewPutra (13120210224)



Contact

william.surya2@student.umn.ac.id

williamsuryacew@gmail.com

081511980532

Instagram: @williamsuryacew



Penyumbatan kotoran telinga dijumpai pada 30-50 persen siswa SD dan berdampak pada gangguan pendengaran dan mengganggu prestasinya di sekolah. Gangguan pendengaran akibat serumen prop ini dapat disertai dengan efek psikologis kurang percaya diri, tidak bahagia, stress dan lain-lain. Gangguan ini akan hilang setelah telinga dibersihkan dan anak menjadi lebih mampu menangkap pelajaran dengan baik, percaya diri dan ceria. Dan ketika dibiarkan, serumen prop dapat mengakibatkan ketulian dan ini terjadi pada 30 persen anak sekolah dasar di daerah pinggiran kota.

Perancangan Kampanye Sosial Mengajak Anak Muda Katolik Melakukan Sakramen Tobat

by Yoseph Ryan Winata (13120210120)



Contact

yoseph.ryan@student.umn.ac.id

yoseph.ryan.winata@gmail.com

Instagram: @yoseph_ryan



Sakramen Tobat merupakan Sakramen penyembuhan diri dari dosa. Dosa itu sendiri merupakan penyakit yang berbahaya bagi kesehatan rohani kita. Dosa yang terus menumpuk didalam diri kita tanpa dilakukannya Sakramen Tobat, maka akan berdampak buruk bagi kehidupan kita. Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif agar mendapatkan permasalahan yang terdalam. Hasil akhir dari perancangan adalah kampanye sosial berupa video, poster, iklan majalah, web banner, dan media social.

Perancangan Kampanye Sosial Meningkatkan Kesadaran Perilaku Hidup Bersih Pedagang Pasar Tradisional

by Yulia Ciputri (14120210086)



Contact

yulia.ciputri@student.um.ac.id
yulia.ciputri@gmail.com
087780482032
www.kreavi.com/yuliaciputri



Pasar Tradisional juga memberikan banyak manfaat bagi masyarakat seperti produknya yang segar, harganya yang lebih murah, dan memberikan banyak lapangan pekerjaan. Oleh karena itu, pasar tradisional perlu didukung dengan kondisi kebersihan yang baik. Namun, kondisi kebersihan di pasar tradisional saat ini sangat memprihatinkan. Ternyata, penyebabnya adalah kurangnya kesadaran pedagang pasar tradisional untuk menjaga kebersihan lingkungan pasar dan lebih banyak menggantungkan kondisi kebersihan dengan petugas kebersihan pasar. Padahal untuk menciptakan kondisi pasar tradisional yang bersih, peran pedagang pasar sangat dibutuhkan. Jika hal ini dibiarkan, maka akan berdampak pada kenyamanan dan minat pengunjung. Pasar tradisional pun tidak akan mampu menjalankan perannya dengan baik. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kesadaran para pedagang pasar tradisional, dibutuhkan sebuah kampanye sosial untuk mengubah perilaku mereka.

Perancangan Kampanye Sosial Pencegahan Pengkonsumsian Yaki di Sulawesi

by Zainul Ali Mutaqin (13120210139)



Contact

zainul.ali@student.umn.ac.id
zainul.ali.mutaqin@gmail.com
089630952950
www.behance.net/zainulalimutaqin



Yaki adalah salah satu macaca yang terancam punah akibat perburuan manusia di Sulawesi Utara. Harga jualnya yang mahal membuat beberapa oknum pemburu memanfaatkan permintaan masyarakat yang kurang paham dengan fungsi Yaki. Perancangan kampanye sosial ini bertujuan untuk mengubah pandangan dan pola pikir masyarakat atas keberadaan Yaki yang berperan penting dalam menjaga perkembangan ekosistem hutan di Sulawesi Utara.

graphic design

● Typeface

Anno Wicaksono	227
Ryanda Putra Wima	228

Perancangan Typeface Latin Adaptasi dari Aksara Batak Mandailing

by Anno Wicaksono (14120210308)



Contact

pratisara.adhi@student.umh.ac.id
annowicaksono@gmail.com
085385810711
be.net/annowicaks



Aksara Batak Mandailing merupakan aksara pertama yang dikenal dan digunakan oleh masyarakat Batak. Sementara, penggunaan aksara sudah tidak relevan pada media komunikasi modern yang ditandai dengan penggunaan huruf latin. Melimpahnya budaya visual dan aksara di Indonesia dapat menjadi gagasan untuk mengeksplorasi perancangan typeface latin dan inovasi di bidang tipografi dengan tetap memperhatikan estetika dan tingkat keterbacaan yang baik. Dengan perancangan typeface latin yang mengadaptasi karakteristik dan filosof Aksara Batak Mandailing, diharapkan dapat menambah khazanah budaya di media komunikasi modern dan menambah preferensi desainer dalam merancang desain dengan kebutuhan typeface berkarakteristik etnik.

Perancangan Typeface Hasil Adaptasi Ornamen Ambon

by Ryanda Putra Wima (14120210356)



Contact

ryanda.putra@student.umn.ac.id

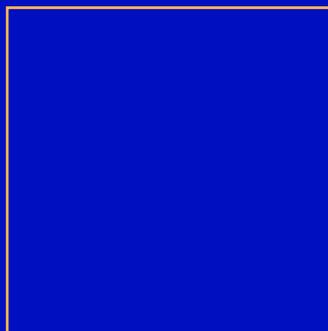
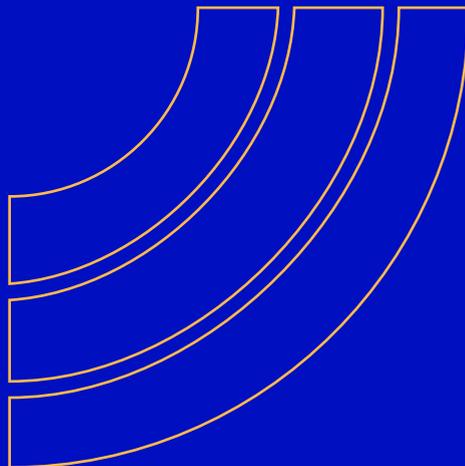
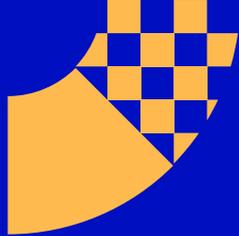
wimaryanda@gmail.com

081298859145

www.behance.net/ryandawima



Tertutupnya masyarakat Maluku terhadap lingkungan sekitar, menyulitkan penerusnya untuk menafsirkan sejarah leluhurnya. Hal tersebut juga yang menjadikan budaya Maluku kurang dikenal oleh masyarakat yang berada di Indonesia. Budaya Maluku memiliki keunikan yang membuat ornamennya mengandung nilai-nilai filosofis. Ornamen-ornamen ini dahulunya digunakan sebagai sarana komunikasi satu arah oleh para leluhur. Seiring berjalannya waktu, ornamen-ornamen yang ada di Kepulauan Maluku digunakan pada media-media lainnya. Memasukan karakteristik dan nilai filosofi yang ada pada ornamen Maluku menjadi typeface adalah salah satu cara untuk memperkenalkannya kepada masyarakat luas. Selain menjadi typeface, ornamen Maluku juga diaplikasikan pada media-media yang digunakan oleh masyarakat pada umumnya. Media-media ini digunakan agar ornamen Maluku dapat mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan media yang digunakan masyarakat saat ini.



graphic design

● Information Media

Christian Electra	231
Inge Kristiani Mulyono	232
Jessica Soelaiman	233
Kevin Khosasi	234
Sheila Christine	235

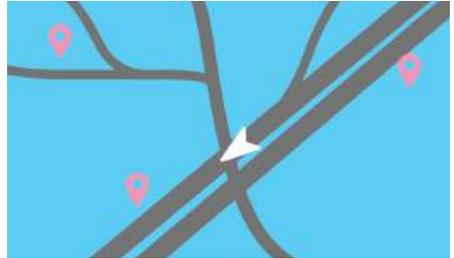
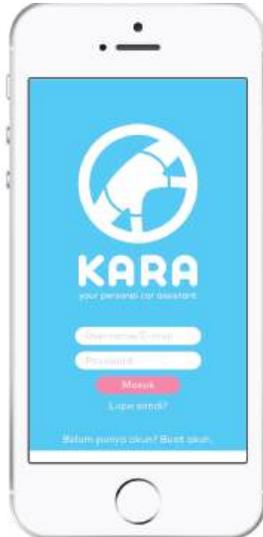
Perancangan Media Panduan Mengidentifikasi dan Mengatasi Masalah Ringan Pada Mobil Bagi Perempuan

by Christian Electra (13120210228)



Contact

christian.electra@student.umn.ac.id
christian.electra1@gmail.com
082210454293
Instagram: @christianelectraa



Mobil merupakan salah satu kendaraan yang paling sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya perempuan. Tentunya mobil juga sewaktu-waktu dapat mengalami kerusakan dan belum tentu seseorang mengerti bagaimana caranya mengidentifikasi dan mengatasi masalah ringan pada mobil mereka. Di lain sisi, orang tersebut tidak selalu berada dalam kondisi dimana ia dapat meminta pertolongan orang lain. Selain itu, perlu diketahui bahwa diperlukan juga media yang dapat diakses dimanapun dan tentunya dimiliki oleh masyarakat dan khususnya perempuan secara umum. Melalui perancangan media panduan mengidentifikasi dan mengatasi masalah ringan mobil pada smartphone, diharapkan agar dapat mengatasi permasalahan tersebut.

Perancangan Informasi Visual Video Sejarah Nama Pahlawan yang Dijadikan Nama Jalan di Jakarta

by Inge Kristiani Mulyono (14120210084)



Contact

inge.kristiani@student.umn.ac.id
ingekristiani@hotmail.com
087881122039
www.behance.net/ingekristid440



Nama pahlawan seringkali dijadikan sebagai nama jalan terutama jalan di Kota Jakarta. Pemberian nama jalan dengan nama pahlawan merupakan salah satu bentuk penghargaan kepada para pahlawan yang telah berjuang untuk memerdekakan bangsa Indonesia. Namun, masih banyak masyarakat yang belum mengetahui kisah dan sejarah mereka, atau bahkan tidak mengetahui nama mereka. Perancangan Informasi Visual Video Sejarah Nama Pahlawan yang Dijadikan Nama Jalan di Jakarta diharapkan dapat memberikan edukasi kepada masyarakat agar mengetahui kisah pahlawan tersebut dan dapat meneladani nilai-nilai positif yang dapat membantu untuk memajukan bangsa Indonesia.

Perancangan Media Interaktif Cerita Rakyat Asal Mula Gunung Pinang

by Jessica Soelaiman (13120210196)



Contact

jessica.soelaiman@student.umn.ac.id
jesjess95@gmail.com
085881375235
jsblogme.wordpress.com



Cerita rakyat merupakan salah satu budaya lisan yang dimiliki setiap provinsi di Indonesia, tidak terkecuali Provinsi Banten. Salah satu cerita rakyat Banten adalah Asal Gunung Pinang, yang memiliki nilai moral untuk dipelajari terutama oleh anak-anak. Saat ini banyak anak-anak lebih mengenal cerita rakyat luar negeri daripada Indonesia yang diakibatkan oleh kemajuan teknologi. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media interaktif dengan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan minat anak-anak terhadap cerita rakyat, salah satunya Asal Mula Gunung Pinang.

Perancangan Media Edukasi Gerakan Dasar Taekwondo Untuk Usia 6-8 Tahun

by Kevin Khosasi (13120210144)



Contact

kevin.khosasi@student.umn.ac.id

kevin.khosasi01@gmail.com

081283138807

Instagram: @kevkh



Club Indonesia Taekwondo Federation merupakan klub taekwondo yang memiliki anggota berumur 6 sampai 8 tahun. Karena masih berusia sangat muda, anak-anak tersebut masih kurang disiplin dalam berlatih dan menaati peraturan di klub, sehingga seringkali tidak siap dalam menghadapi ujian kenaikan tingkat. Oleh karena itu dibutuhkan media edukasi yang dapat membantu anak-anak agar lebih mudah dalam belajar dan memiliki kepribadian yang lebih baik.

Perancangan Media Informasi Pengaplikasian Make Up Special Occasion dengan Harmoni Warna

by Sheila Christine (13120210138)



Contact

sheila.christine@student.umn.ac.id
sheillaabigail78@gmail.com
08998861138
www.sheillaabigail.wordpress.com



Make up saat ini sudah menjadi kebutuhan setiap wanita. Karena hanya dengan memulaskan make up dapat membuat wajah menjadi lebih cantik. Make up sangat dibutuhkan untuk acara formal maupun tidak formal. Namun, masih banyak wanita yang belum mengetahui bagaimana pengaplikasian make up dengan benar. Dengan dirancangnya Media Informasi Pengaplikasian Make Up Special Occasion dengan Harmoni Warna diharapkan dapat membantu wanita dalam pengaplikasian make up dengan tepat.

graphic design

● Signage

Alfonus Thyonada Bananta	237
Annisa Devianda	238
Annisa Tiara Putri	239
Devi Rosalie	240
Juandito Mogan	241
Lauren Sisiia	242
Marcella Giovani	243
Oky	244
Trixiedio Arifia Putro	245

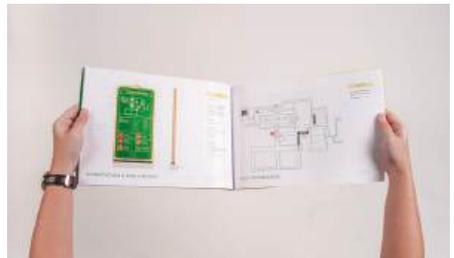
Perancangan Signage Situs Tamansari Yogyakarta

by *Alfonsus Thyonada Bananta (13120210420)*



Contact

alfonsus.thyonada@student.umn.ac.id
alfonsus.thyonada@gmail.com
08995997315
Instagram: @thyonada
Behance: NDVSL



Tamansari di Yogyakarta merupakan cagar budaya yang menjadi potensi daerah kunjungan wisatawan di Kota Yogyakarta terbesar kedua pada tahun 2016 yang lalu. Adanya pembangunan rumah di sekitar Tamansari serta sedikitnya media informasi seperti signage sebagai fasilitas pariwisata menyebabkan sulitnya pengunjung untuk mengetahui akses dan lokasi bangunan di wilayah Situs Tamansari. Perancangan signage pada Situs Tamansari Yogyakarta dibuat agar para pengunjung dapat diberikan kemudahan dalam memperoleh informasi terkait arah dan tujuan menuju ke lokasi bangunan di wilayah Situs Tamansari.

Perancangan Visual Signage Museum Layang-Layang Indonesia

by Annisa Devianda (13120210438)



Contact

annisa.devianda@student.umn.ac.id
annisadevianda@gmail.com
085921735335



Museum Layang-layang memiliki berbagai koleksi layang-layang dan lukisan. Museum ini memiliki nuansa Jawa. Pengunjung museum lebih banyak pada hari libur dibanding hari biasa. Namun, pengunjung seringkali merasa kesulitan untuk mengidentifikasi tempat-tempat yang ada di museum layang-layang. Hal ini dikarenakan signage yang kurang memadai. Dengan adanya perancangan visual signage ini diharapkan nantinya dapat membantu pengunjung dalam bernavigasi di museum layang-layang.

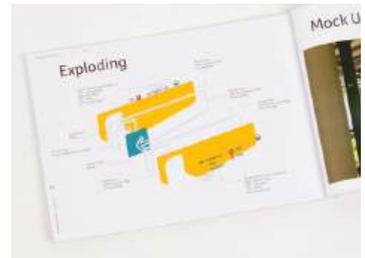
Perancangan Ulang Signage Rumah Sakit Islam Asshobirin Tangerang

by Annisa Tiara Putri (14120210138)



Contact

annisa.tiara@student.umn.ac.id
athepetiara@gmail.com
087781022295
Instagram: @athepe



Rumah Sakit Islam Asshobirin merupakan salah satu rumah sakit yang berada Tangerang Selatan. Rumah sakit tersebut melayani berbagai pelayanan kesehatan dan telah memiliki banyak pasien. Namun kondisi ini tidak sebanding dengan kondisi signage didalamnya, signage yang telah ada dinilai kurang efektif. Hal ini berdampak keefektifan bernavigasi karyawan dan pasien. Untuk itu Rumah Sakit Islam Asshobirin memerlukan adanya pembenahan dalam segi signage.

Perancangan Signage Taman Ismail Marzuki

by Devi Rosalie (13120210213)



Contact

devi.rosalie@student.um.ac.id
devirosalie10@gmail.com
082210889880
Instagram: @moonmonpoyo



Taman Ismail Marzuki merupakan pusat kesenian dan kebudayaan yang memiliki banyak tempat yang berada pada lokasi yang berbeda. Hal ini membuat pengunjung harus mengetahui lokasi mana yang akan mereka tuju. Namun dengan kawasan TIM yang cukup besar, belum terdapat signage yang dapat membantu memudahkan pengunjung dalam bernavigasi. Dengan dilakukannya perancangan signage diharapkan pengunjung dapat dengan mudah bernavigasi selama berada di TIM.

Perancangan Signage Rumah Sakit Royal Taruma

by Juandito Mogan (14120210500)



Contact

juandito.mogan@student.umn.ac.id
juandito.mogan@gmail.com
082183289705
Instagram: @ditomogan



Rumah Sakit Royal Taruma merupakan salah satu rumah sakit terbesar di Jakarta Barat. Rumah Sakit Royal Taruma memiliki visi untuk menjadi rumah sakit yang terpadang secara internasional. Walau begitu, signage di rumah sakit ini tidak pernah mengalami perbaikan sejak tanggal berdirinya dan terus mengalami kekurangan seiring berkembangnya rumah sakit. Hal tersebut menimbulkan kesulitan pengunjung dalam bernavigasi. Dengan begitu, perancangan signage Rumah Sakit Royal Taruma perlu dilakukan demi tercapainya visi rumah sakit tersebut dan meningkatkan kenyamanan pengunjung dalam bernavigasi. Hasil yang dicapai adalah rancangan signage yang berupa identification sign, directional sign, orientation sign, dan regulatory sign.

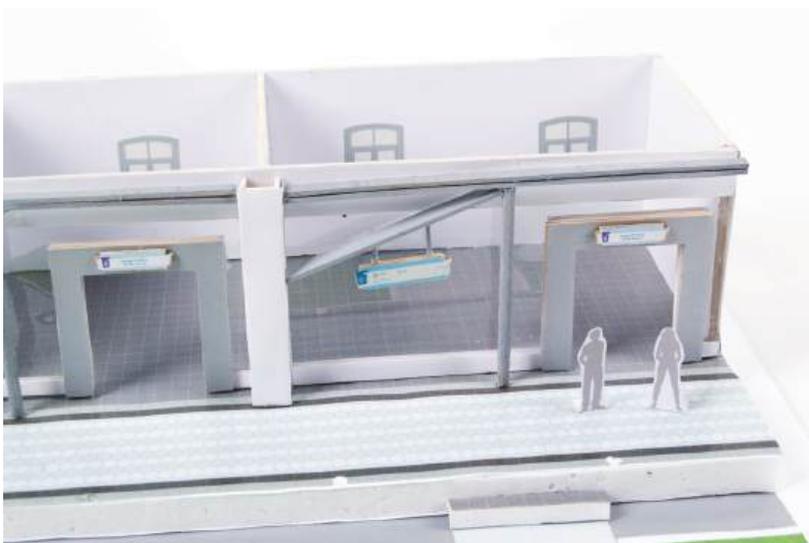
Perancangan Sign System Museum Kebangkitan Nasional

by *Lauren Sisilia* (14120210136)



Contact

lauren.sisilia@student.um.ac.id
laurensisilia@gmail.com
081285904596
https://issuu.com/lausill/docs/portfolio_-_lauren_sisilia_-_univer



Museum Kebangkitan Nasional merupakan museum sejarah Kedokteran Pertama di Indonesia dan tempat berdirinya Organisasi Boedi Oetomo. Museum ini memiliki banyak aktivitas dan kegiatan, namun jumlah signage sangat minim dan tidak adanya sign system dalam museum membuat pengunjung kesulitan dalam bernavigasi. Selain itu signage yang ada, tidak terdapat kesatuan desain. Hal ini yang mendasari untuk merancang sign system yang efektif dan informatif pada museum agar tercipta kenyamanan bagi pengunjung dan dapat meningkatkan pelayanan museum. Perancangan sign system meliputi 4 jenis signage dengan konsep terinspirasi dari kedua tema sejarah museum. Sistem saling mengait antar panel signage yang menunjukkan citra dari Museum.

Perancangan Signage Stasiun Transit Commuter Line

by Marcella Giovani (14120210296)



Contact

marcella.giovani@student.umn.ac.id
marcelllagiovani@gmail.com
085208747537
<https://giovanimarcella.wixsite.com/2017>



Pengguna transportasi umum kian hari kian meningkat. Salah satu transportasi umum yang menjadi pilihan masyarakat adalah Commuter Line. Saat ini Commuter Line baru melayani perjalanan di area Jabodetabek. Jika bepergian menggunakan Commuter Line, penumpang seringkali harus melakukan transit di stasiun transit sebelum berangkat kembali menuju tempat tujuan. Dengan banyaknya jumlah penumpang yang berada di stasiun transit, diperlukan adanya signage yang dapat memudahkan penumpang untuk bernavigasi. Namun, signage yang ada di stasiun transit masih dirasa belum cukup membantu penumpang dalam bernavigasi di stasiun transit. Oleh karena itu, diperlukan adanya Perancangan Signage Stasiun Transit Commuter Line yang diharapkan dapat memudahkan penumpang untuk mengidentifikasi tempat dan bernavigasi di stasiun transit Commuter Line.

Perancangan Signage Pada Cagar Alam Pulau Dua

by Oky (13120210298)



Contact

oky@student.umn.ac.id

kxokky@gmail.com

082210934437

Instagram: @Okylucas



Cagar Alam Pulau Dua merupakan cagar alam di Provinsi Banten seluas 32,58 ha yang menjadi tempat persinggahan berbagai spesies burung. Selain keberagaman faunanya, Cagar Alam Pulau Dua juga memiliki kekayaan flora yang menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke cagar alam tersebut. Saat ini Cagar Alam Pulau Dua memiliki beberapa kendala terkait peraturan yang harus ditaati pengunjung dan ketidakjelasan jalur yang membuat pengunjung tersesat serta mengganggu ekosistem di cagar alam. Oleh karena itu dibutuhkan perancangan signage untuk membantu pengunjung dalam berwisata di Cagar Alam Pulau Dua.

Perancangan Signage Kebun Raya Bogor

by Trixiedio Arifia Putro (13120210474)



Contact

trixiedio.arifia@student.umn.ac.id
trix_putro@hotmail.com
081382974030
instagram: @trix_etc
www.flickr.com/whappahitstrix



Kebun Raya Bogor merupakan kebun botani di Kota Bogor yang ramai dikunjungi oleh wisatawan lokal dan mancanegara. Kebun Raya Bogor merupakan situs kompleks dan belum ada signage yang informatif untuk memudahkan pengunjung dalam bernavigasi, terutama kerumitan pada informasi directional sign serta informasi yang tidak konsisten dengan signage lain. Kebun Raya Bogor saat ini hanya memiliki identification sign pada beberapa situs, dan belum memiliki regulatory sign yang konsisten. Melalui perancangan signage Kebun Raya Bogor yang informatif diharapkan dapat memudahkan pengunjung dalam menginterpretasikan informasi pada signage.

graphic design

● Book Design

Ade Alma Nafilah	247	Lidyana	290
Agnes Theodora Cahyadi	248	Luisa Erica	291
Alexander Alva Delanova	249	Lusiana	292
Amalia Rahmawati	250	Made Rahninta	293
Amanda Dian Prastika	251	Maria Natasha	294
Andika Dewangga Harlan	252	Mekar Djulianti	295
Atika	253	Monica Valensia	296
Beatrice Ghea	254	Natasha	297
Billy Chandra	255	Natasya Meredith Limantara	298
Bryan Susanto	256	Nathanael Ivan	299
Cecilia Carla Clarisa	257	Odelia Clarisa	300
Christina Buniarto	258	Petra Usie Padondan	301
Clairine Irawan	259	Prima Apriana Sucherdy Lae	302
Clarissa Melinda	260	Rabin Joseph Gosal	303
David Aditya Cendana	261	Richard Paneson	304
Devita	262	Ricky Budianto	305
Dhea Rana Puspita	263	Rima Mustika	306
Dira Andriani Anindita	264	Rizka Annisa Aulia	307
Dwi Inggrit Euodia	265	Salma Safa	308
Elia Yuendry Fatunlebit	266	Sarah Madya Puspasari	309
Evan Palecy	267	Serlin Marsela	310
Fania Farcha	268	Sorta Febbry Tamaria	311
Felicia Christiany Purnomo	269	Stefany Ciputra	312
Fergina Laurensia	270	Sylvia Sulistio	313
Francisca Nadya Atmadja	271	Tevia Andriani Putri	314
Gabriella Carla Susanto	272	Thalita Amarillis Sayogha	315
Gerhana Nurhayati Putri	273	Tirza Nurraufika	316
Gladys Stephanie	274	Tiurma Clara Jessica	317
Glorianna Riadhy Tanok	275	Tony Prasetyo Halim	318
Herdian Hermawan	276	Trisha Amanda	319
Heribertus Cakra Baruno	277	Vaneshia Tjen	320
Ika Livia Limawan	278	Vania Melodyta	321
Intan Aditya	279	Vania Thufaila	322
Isabela Beatrix	280	Vanya Gunardi	323
Ismi Ulfah	281	Vina Rahayu	324
Jane Heryawan	282	Wensy Desiana	325
Jessica Angelia Kosasih	283	Wilbybrodus Reynaldi Lako	326
Jessie Ruvita	284	Yulian Kurniawan	327
Joanna Kartika	285		
Jonathan Timothy	286		
Kevin Leonard Athelstone	287		
Kintan Aprilia	288		
Laurencia Marchellina	289		

Perancangan Buku Informasi Gaya Fashion Active Wear untuk Mahasiswi Berhijab Usia 18-20 tahun

by Ade Alma Nafilah (14120210139)



Contact

ade.alma@student.umh.ac.id
adealma9@gmail.com
087889628796
Instagram: @adeealma



Adanya peraturan wajib berhijab di beberapa Universitas Indonesia, khususnya Universitas Islam Negeri Jakarta dan Universitas Al-Azhar Indonesia, menimbulkan perdebatan yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan mengenai busana hijab yang spesifik. Perancangan buku berisikan kumpulan foto berjudul "Buku Informasi Gaya Fashion Active Wear" bertujuan untuk memberikan referensi mengenai berpakaian muslim bergaya active wear, yang merupakan gaya berpakaian yang sesuai untuk mahasiswi dalam menjalani aktivitas mereka. Buku ini memuat informasi mengenai gaya active wear tahun 80-an secara lebih detail, berupa warna, jenis bahan, sepatu, gaya hijab, dan kacamata.

Perancangan Novel Grafis untuk Cerita Rakyat “Putri Pinang Gading”

by Agnes Theodora Cahyadi (13120210281)



Contact

agnes.theodora2@student.umn.ac.id
agnestheodora1304@yahoo.com
081290599292
Deviantart: roctistray
Instagram:@roctistray



Cerita rakyat merupakan salah satu sarana untuk mengenalkan budaya, nilai moral, etika dan agama yang terdapat pada suatu bangsa. Dahulu cerita rakyat disebarakan melalui mulut ke mulut, namun kini tradisi itu sudah semakin ditinggalkan. Akibatnya adalah generasi muda saat ini tidak banyak mengetahui cerita rakyat yang ada di Indonesia. Oleh karena itu diperlukan adanya media baru untuk mempertahankan dan memperkenalkan cerita rakyat kepada generasi saat ini. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui novel grafis. Dengan media tersebut diharapkan cerita rakyat dapat terus berjaya dan terus diperkenalkan kepada generasi yang akan datang.

Perancangan Buku Pendidikan Seksualitas Anak Usia 0-12 Tahun Untuk Orang Tua

by Alexander Alva Delanova (13120210074)



Contact

alexander.alva@student.umn.ac.id
alexander.domdom@gmail.com
08561607033
Instagram: @alvandomdom



Pendidikan seksualitas merupakan suatu hal yang perlu diajarkan kepada anak sejak dini. Orang tua memiliki peranan penting dalam memberikan pendidikan seksualitas. Namun, seringkali membicarakan seksualitas kepada anak merupakan hal yang tabu, padahal pendidikan seksualitas sangat berguna bagi anak dan generasi selanjutnya. Melalui perancangan buku pendidikan seksualitas anak usia 8-12 tahun untuk orang tua, diharapkan dapat memberikan edukasi kepada orang tua dalam memberikan pendidikan seksualitas pada anak.

Perancangan Buku Panduan Wisata Backpacker Masjid Bersejarah Di Jakarta

by Amalia Rahmawati (12120210174)



Contact

amalia.rahmawati@student.um.ac.id
amaliamufly@gmail.com
081287511778
<https://www.behance.net/amalia-rahmawati>



Masjid merupakan bangunan yang digunakan sebagai tempat beribadah umat Islam. Selain sebagai tempat beribadah, masjid juga menyimpan berbagai informasi bersejarah yang tergambar melalui arsitektur bangunannya. Mempelajari sejarahnya sangat berguna untuk meningkatkan iman dan kecintaan umat muslim kepada agama Islam. Salah satu kota yang memiliki masjid-masjid bersejarah adalah Jakarta. Minimnya sarana informasi yang memuat sejarah masjid di Jakarta membuat perlunya penulis untuk membuat buku yang memuat informasi sejarah dan aksesibilitas menuju lokasi masjid-masjid di Jakarta yang berguna bagi wisatawan.

Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Anak mengenai Sejarah Gajah Mada

by Amanda Dian Prastika (14120210516)



Contact

amanda.dian@student.umn.ac.id
amandaprst@gmail.com
087888760299
Instagram: @permenjahe



Gajah Mada merupakan tokoh pada zaman Majapahit yang memiliki sifat kepahlawanan, loyalitas dan keberanian. Cerita mengenai tokoh Gajah Mada patut untuk diikuti dan dibaca oleh anak-anak. Namun, zaman sekarang anak-anak lebih menyukai membaca cerita yang berasal dari luar negeri. Melalui perancangan buku ilustrasi cerita sejarah Gajah Mada diharapkan dapat menambah minat anak-anak untuk membaca cerita rakyat dan sejarah, serta mempopulerkan dan mengedukasi anak melalui nilai moral yang terdapat pada karakter Gajah Mada.

Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Pangeran Banten (Pangeran Aryadillah)

by *Andika Dewangga Harlan (13120210245)*



Contact

andika.dewangga@student.umn.ac.id

andikadewanggah@gmail.com

087881814698

Instagram: @andikadewanggah



Cerita rakyat di Indonesia tidak terpisahkan dari mitos-mitos dan legenda hidup yang berisi adat, tradisi, dan kepercayaan. Cerita rakyat pada mulanya menyebar secara lisan dan tidak memiliki dokumentasi. Seiring berkembangnya zaman cerita rakyat mulai ditinggalkan oleh generasi muda, salah satunya adalah cerita Pangeran Aryadillah, karena cerita tersebut bertolak belakang dengan logika masyarakat sekarang. Untuk itu diperlukan adanya dokumentasi berupa pembuatan buku ilustrasi agar cerita Pangeran Aryadillah tidak hilang dan tetap ada dalam masyarakat.

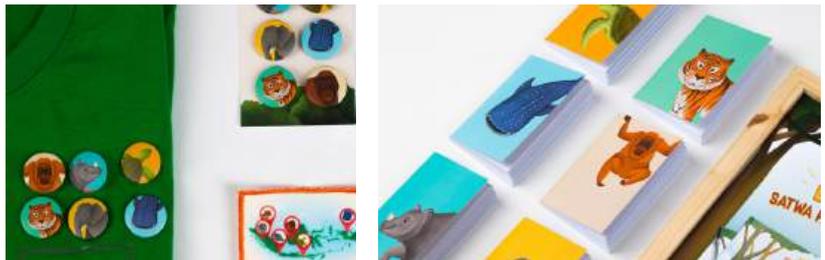
Perancangan Buku Pop Up Pengenalan Satwa Payung Indonesia untuk Anak Usia 8-12 Tahun

by Atika (14120210072)



Contact

atika@student.umn.ac.id
atirtadinata@gmail.com
081318688021
Instagram: @atirtadinata



Satwa Payung Indonesia memiliki peranan penting bagi kehidupan terutama dalam menjaga dan melindungi kestabilan ekosistem. Penting untuk kita mengetahui keberadaan dan manfaat dari satwa payung yang ada di Indonesia. Namun, satwa payung bukan merupakan bagian dari kurikulum Sekolah Dasar. Hal ini berdampak pada ketidaktahuan anak-anak tentang apa itu satwa payung dan manfaatnya. Perancangan buku pop up "Jelajah Dunia Satwa Payung Indonesia" diharapkan dapat menjadi bahan edukasi dan memberikan informasi kepada anak-anak mengenai satwa payung yang ada di Indonesia.

Perancangan Buku Panduan untuk Anak Perempuan yang akan Mengalami Menarche

by Beatrice Ghea (14120210132)



Contact

beatrice.ghea@student.umn.ac.id
ghea.somali96@gmail.com
081934166984



Menarche merupakan menstruasi yang pertama kali yang biasanya dialami oleh anak pada usia 10-12 tahun, namun sekarang banyak anak dibawah usia 10 tahun yang mengalami menarche. Di usianya tersebut, banyak dari mereka yang belum siap menghadapi menstruasi dan karena kurangnya edukasi sehingga mereka tidak tahu apa yang harus dilakukan. Dengan adanya perancangan buku ilustrasi ini diharapkan dapat meningkatkan kesiapan mental pada anak dalam menghadapi menarche.

Perancangan Buku Pengetahuan Budaya Kuliner Khas Di Kota Palembang

by **Billy Chandra** (14120210118)



Contact

billy.chandra@student.umn.ac.id

billychn96@gmail.com

Instagram: @billychn

087897778792



Palembang merupakan salah satu kota di Pulau Sumatera yang memiliki beraneka ragam kuliner khas yang setengah dari jenisnya sudah mulai jarang ditemukan. Salah satu faktornya adalah kurangnya kesadaran remaja akan kuliner lokal sehingga mengurangi pengolahan dan penjualan kuliner khas oleh penduduk setempat. Oleh karena itu, dibuatlah buku mengenai budaya kuliner khas kota Palembang bagi masyarakat setempat dengan tampilan yang menarik untuk menarik perhatian masyarakat dalam membaca dan menambah wawasan mereka terkait kuliner lokal.

Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Tari Merak Untuk Anak 8 - 12 Tahun

by Bryan Susanto (14120210453)



Contact

bryan.susanto@student.umn.ac.id

brryanso@gmail.com

081294933553

Instagram: @oyebyn



Tari Merak merupakan tarian asal Bandung, Jawa Barat yang cocok untuk dipelajari anak-anak karena gerakannya tergolong mudah dan dapat juga digunakan sebagai media agar anak menghargai kebudayaan lokal. Media yang sesuai untuk memberikan wawasan mengenai Tari Merak kepada anak-anak adalah buku ilustrasi karena selain dapat memuat informasi, buku ilustrasi juga dapat mengembangkan imajinasi anak. Oleh karena belum ditemukannya buku mengenai Tari Merak yang mudah dipahami oleh anak-anak, dibuatlah buku ilustrasi mengenai Tari Merak khusus untuk anak-anak berusia 8-12 tahun.

Perancangan Buku Mengenai Hypnoparenting Sebagai Metode Dalam Mendidik Anak Untuk Orang Tua

by Cecilia Carla Clarisa (14120210235)



Contact

cecilia.carla@student.umn.ac.id
carla.clarisa8@gmail.com
082299379088



Setiap orang tua menginginkan anaknya memiliki karakter yang positif, berbagai cara pun dilakukan orang tua untuk mendapatkan hal tersebut. Orang Tua pun akan mendidik anak dan menanamkan nilai-nilai pada anak. Namun, banyak orang tua yang dalam mendidik anaknya melakukan hal negatif saat mendidik, hal ini akan berpengaruh terhadap pembentukan konsep diri dan pemahaman tentang dirinya. Hypnoparenting merupakan teknik mendidik anak menggunakan teknik hypnosis. Namun, banyak orang tua yang belum mengetahui dan memiliki persepsi yang negatif. Oleh karena itu, perancangan buku ini dilakukan dengan tujuan agar orang tua sadar akan pentingnya mendidik anak sejak kecil.

Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Panduan Wisata Kuliner Khas Bangka

by Christina Buniarto (14120210456)



Contact

christina.buniarto@student.umn.ac.id

christinabuniarto@gmail.com

08128221582

Instagram: @mochiddeok



Makanan khas Bangka masih belum banyak dikenal oleh wisatawan lokal. Oleh karena itu, dibuatlah perancangan buku mengenai panduan wisata kuliner khas Bangka agar mempermudah wisatawan lokal dalam mengenal makanan tersebut. Buku dibuat dengan menerapkan gaya journaling dengan ilustrasi cat air agar memberikan kesan yang lebih menyenangkan.

Perancangan Buku Motivasi Berilustrasi untuk Korban Perundungan Perempuan Berusia 15-18 tahun

by Clairine Irawan (14120210176)



Contact

clairine.irawan@student.umn.ac.id
clairine_irawan@hotmail.com
087788796622
kreavi.com/clairineirawan



Kasus bullying bisa dilakukan secara verbal maupun cyber. Banyaknya kasus bullying pada perempuan yang terjadi di Indonesia menjadi latar belakang dirancangnya buku mengenai motivasi untuk para korban perundungan (bullying) perempuan. Buku ini bertujuan untuk mencegah efek samping berkelanjutan secara mental bagi korban bullying serta memotivasi korban bullying untuk tidak merasa rendah diri, didukung dengan visual yang menarik.

Perancangan Buku Panduan Merawat Daerah Kewanitaan Sejak Dini untuk Remaja Perempuan Usia 12-17 Tahun

by Clarissa Melinda (14120210388)



Contact

clarissa.melinda@student.umn.ac.id
cicasdfghjkl@hotmail.com
087882393256
Online Portfolio:
Instagram: @clarissamelinda



Pubertas merupakan fase seseorang mengalami perubahan fisik dan emosi sebagai tanda peralihan dari anak-anak menuju remaja. Pada masa remaja penting untuk merawat daerah kewanitaannya karena daerah ini merupakan area sensitif yang rentan akan pertumbuhan jamur dan bakteri. Namun masih banyak remaja yang kurang paham mengenai menjaga daerah kewanitaannya sejak dini. Padahal hal ini sangat berguna untuk menghindari dari penyakit-penyakit yang dapat muncul di kemudian hari. Dengan dilakukannya perancangan buku panduan mengenai pentingnya merawat area kewanitaan sejak dini diharapkan dapat mengedukasi remaja untuk selalu menjaga daerah kewanitaannya.

Perancangan Buku Papercraft Burung Endemik Indonesia

by David Aditya Cendana (11120210327)



Contact

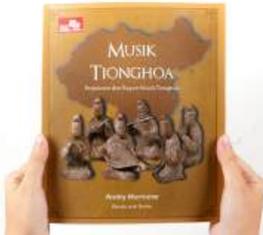
david.aditya@student.umn.ac.id
david.a.cendana@gmail.com
081298961017



Ada banyak spesies burung endemik yang hanya dapat ditemukan di Indonesia namun tidak diketahui keberadaannya oleh masyarakat. Perlu diberikan suatu pemahaman tentang burung Indonesia bagi anak-anak pelajar kelas 4 sampai 6. Salah satu cara untuk memberi pemahaman tersebut adalah dengan papercraft. Dengan papercraft anak bisa mendapat pengetahuan mengenai burung khas Indonesia sekaligus melatih keterampilan dan kreatifitasnya. Tujuan penulis mengangkat topik ini adalah menghasilkan desain buku papercraft burung khas Indonesia yang menarik secara visual dan sesuai cara pembuatannya untuk siswa SD kelas 4 hingga kelas 6.

Perancangan Buku Alat Musik Tradisional Tionghoa

by Devita (14120210239)



Contact

devita2@student.umn.ac.id

devitawjy@gmail.com

087882937071



Etnis Tionghoa merupakan salah satu etnis yang bermigrasi dari Tiongkok. Mereka bermigrasi dengan membawa kebudayaan mereka, salah satunya adalah alat musik. Alat musik seringkali digunakan pada ritual adat dan upacara. Namun, saat ini remaja Tionghoa memiliki pengetahuan yang minim mengenai alat musik tionghoa. Padahal alat musik tionghoa merupakan kebudayaan yang harus diteruskan sampai ke generasi selanjutnya. Untuk itu, dengan melakukan perancangan buku alat musik tradisional tionghoa diharapkan dapat memberikan manfaat terutama etnis tionghoa untuk lebih mengenal alat musik tradisional tionghoa.

Perancangan Buku Informasi Menanam dan Merawat Tanaman

by Dhea Rana Puspita (14120210362)



Contact

dhea.rana@student.umn.ac.id
dhearana23@gmail.com
081297600616
Instagram @dhearana23



Kepadatan penduduk di Indonesia dan banyaknya aktifitas serta kegiatan membuat masyarakat khususnya di perkotaan lebih sering dan mudah merasakan stress. Salah satu kegiatan yang dapat menghilangkan atau meredakan stress adalah dengan mengerjakan hal-hal yang disukai, salah satunya dengan kegiatan mengembangbiakan (menanam atau merawat) tanaman kaktus. Perancangan buku yang didalamnya berisi tentang segala informasi cara menanam kaktus dengan baik dan benar.

Perancangan Buku Ilustrasi Maestro Seni Lukis Indonesia untuk Anak - anak

by Dira Andriani Anindita (14120210065)



Contact

dira.andriani@student.umn.ac.id

diraanindita@gmail.com

081212236191

Instagram: @raionao



Berdasarkan pengamatan, diketahui bahwa pengetahuan melukis yang disampaikan di Sanggar lukis teramatlah sedikit. Padahal mengetahui keberadaan seniman dan hasil karyanya mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berkarya. Oleh karena itu, perlu dibuatnya media informasi berupa buku ilustrasi untuk memperkenalkan maestro seni lukis Indonesia kepada anak - anak. Diharapkan buku ilustrasi ini dapat memberikan pengetahuan kepada anak sekolah dasar mengenai biografi, karakteristik, dan konsep karya maestro seni lukis di Indonesia yang dapat memotivasi anak dalam berkarya.

Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat “Legenda Pulau Kemaro”

by Dwi Inggrit Euodia (13120210344)



Contact

dwi.inggrit@student.umn.ac.id
inggrid.euodia@gmail.com
089679063401
instagram: @inggrideuodia



Kita dapat mengenal identitas suatu daerah dan mendapatkan pelajaran moral melalui cerita rakyat. Salah satu contohnya adalah cerita Legenda Pulau Kemaro dari Sumatera Selatan. Pada cerita Legenda Pulau kemaro ini terdapat pesan moral yang mengajarkan anak-anak untuk tidak berprasangka buruk terhadap seseorang sebelum mengetahui kebenarannya. Diharapkan dengan adanya buku cerita rakyat ini, anak-anak dapat mengetahui budaya daerah, membangun karakter moral serta menanamkan rasa cinta akan budaya yang ada di Indonesia.

Perancangan Buku Parenting Tentang Mengajarkan Cara Menabung Ke Anak Usia Dini

by Elia Yuendry Fatunlebit (14120210452)



Contact

elia.yuendry@student.umn.ac.id

fatunpants@gmail.com

081316498283

Instagram: @yuendryfatunlebit



Orang tua kadang merasa kebingungan dalam mengajari anak menabung, padahal menabung merupakan salah satu skill yg dibutuhkan saat dewasa nanti. Melalui perancangan buku ini, diharapkan mampu menjadi panduan bagi orang tua untuk memperkenalkan cara menabung kepada anak di usia dini.

Perancangan Buku Informasi Tumbuhan Jamblang Sebagai Alternatif Obat Herbal Untuk Diabetes

by Evan Palecy (14120210130)



Contact

evan.palecy@student.umn.ac.id
evanpalecy@gmail.com
081386765088
Instagram @epalecy



Jamblang merupakan salah satu tanaman tradisional di Indonesia yang dapat dijadikan alternatif obat herbal untuk mengobati penyakit diabetes. Penelitian terhadap tumbuhan jamblang dilakukan karena kondisi angka penderita diabetes di Indonesia yang memprihatinkan. Meski jamblang terbukti mempunyai banyak khasiat, masyarakat banyak yang belum mengetahui, sehingga penulis merancang buku informasi tentang potensi jamblang sebagai alternatif pengobatan herbal untuk diabetes. Media buku informasi dipilih dan diharapkan dapat menyampaikan informasi kepada pembaca agar mengetahui khasiat dari tumbuhan jamblang.

Perancangan Buku Panduan Cara Merawat Dan Mendidik Anjing

by Fania Farcha (14120210112)



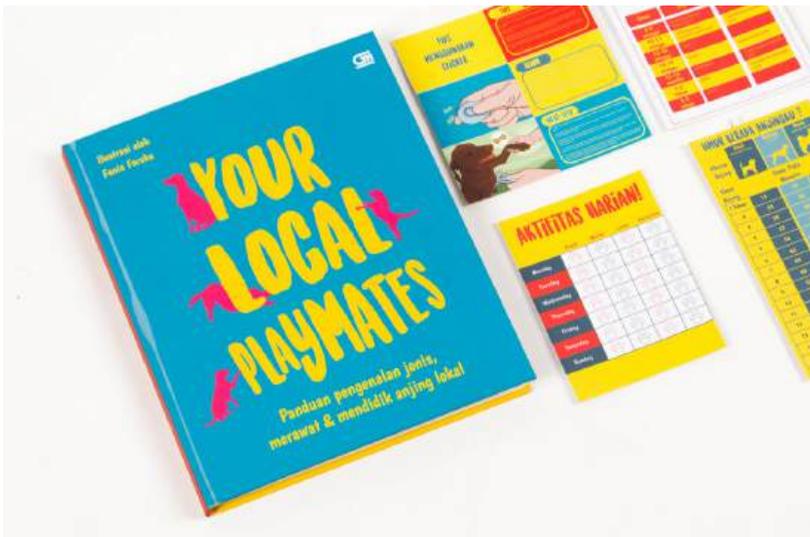
Contact

Fania.farcha@student.umn.ac.id

Fania.farcha@yahoo.com

089527403812

Instagram: @farcha1995



Objek penelitian dalam tugas akhir ini adalah permasalahan mengenai minimnya informasi mengenai jenis-jenis anjing lokal dan cara merawat serta mendidiknya yang baik dan benar. Karena minimnya pengetahuan anjing lokal sering dipandang sebelah mata apalagi pada tahun 2011 terjadi penyerangan yang dilakukan anjing Mongrel kepada pemilikinya. Tujuan tugas akhir ini adalah memberi panduan bagaimana cara merawat dan mendidik anjing lokal serta mengenalkan jenis-jenis anjing lokal di rasantara. Agar nantinya masyarakat tidak memandang sebelah mata anjing-anjing lokal dan tidak salah dalam merawat dan mendidik anjing lokal menjadi peliharaan yang baik.

Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Cara Mengurangi Rasa Nyeri Haid Melalui Pola Makan Bergizi

by Felicia Christiany Purnomo (14120210267)



Contact

felicia.christiany@student.umn.ac.id
felicia.ecile@gmail.com
082110011216
Instagram: @feliciele



Haid atau menstruasi adalah sesuatu yang terjadi secara alami pada setiap wanita pada masa pubertas. Biasanya para wanita menggunakan obat pereda nyeri untuk meredakan nyeri haid padahal penggunaan obat-obatan belum tentu memberikan dampak baik untuk tubuh. Salah satu cara alternatif untuk meredakan nyeri adalah dengan mengatur pola makan bergizi yang cukup untuk memenuhi kebutuhan nutrisi yang berkurang saat haid. Untuk itu, penulis membuat buku panduan tentang cara mengurangi nyeri haid melalui pola makan bergizi. Dengan adanya buku panduan ini, penulis berharap dapat membagikan pengetahuan tentang cara mengatasi masalah nyeri haid yang dialami oleh sebagian besar wanita tanpa harus menggunakan obat-obatan.

Perancangan Buku Ilustrasi Passer Baroe Jakarta

by *Fergina Laurensia (14120210190)*



Contact

fergina.laurensia@student.umn.ac.id

fergielau96@gmail.com

085945042012



Passer Baroe (Pasar Baru) Jakarta merupakan salah satu pusat perbelanjaan tertua di Jakarta yang dibangun pada tahun 1820 oleh Hindia Belanda dan memiliki rentetan sejarah, kejadian – kejadian penting, peninggalan-peninggalan sejarah, serta kekayaan akulturasi budaya antar etnis yang sebenarnya menarik untuk diketahui oleh masyarakat Indonesia. Perancangan buku ilustrasi Pasar Baroe Jakarta diharap dapat meningkatkan kesadaran masyarakat luas akan Pasar Baroe, terutama sejarahnya.

Perancangan Buku Sejarah Indonesia Era Kerajaan Hindu-Buddha Untuk Anak Usia 9 - 10 Tahun

by Fransisca Nadya Atmadja (14120210412)



Contact

fransisca.nadya@student.umn.ac.id
atmadja.n@yahoo.com
081315333178
Instagram: @atmadja.n



Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang dipelajari oleh semua murid selama bersekolah. Meskipun mata pelajaran ini selalu diajarkan, sejarah cenderung dilupakan. Salah satu periode sejarah Indonesia yang sering dilupakan adalah sejarah pada era kerajaan Hindu-Buddha. Padahal periode ini sama pentingnya dengan periode dan era lain dalam perkembangan bangsa Indonesia. Materi sejarah sendiri merupakan materi yang sulit untuk usia sekolah dasar kelas 4 sampai 6. Hal ini disebabkan media pembelajaran tidak memiliki keterangan visual yang cukup. Karena itu, pembuatan buku media pembelajaran sejarah Indonesia pada era kerajaan Hindu-Buddha dipilih untuk membantu proses mengajar materi sejarah.

Perancangan Buku Komik Pahlawan Nasional John Lie Dalam Rangka Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia

by Gabriella Carla Susanto (13120210116)



Contact

gabriella.carla@student.umn.ac.id
gabriellsusanto@gmail.com
081905885656
Instagram: @gabriellsusanto;
Behance: Gabriel Susanto



John Lie merupakan seorang keturunan Tionghoa yang rela mati demi negaranya. Ialah strategi terakhir Indonesia pasca reformasi ketika Belanda berusaha menutup segala akses keluar masuk Indonesia dengan membantu memperlengkapi persediaan perang untuk melawan Belanda. itu ia memiliki banyak nilai-nilai penting yang dapat kita ambil sebagai generasi muda Indonesia, namun sedikit yang pernah membahas atau mengetahui keberadaannya. Oleh karena itu dirancang sebuah komik mengenai perjuangannya sebagai seorang pahlawan nasional. Komik ini juga diharap dapat menjadi referensi masyarakat untuk lebih mengenal siapa John Lie dan apa yang telah ia lalui sebagai salah satu "kunci" dari titik balik krisis Indonesia pada masa itu.

Perancangan Buku Ilustrasi tentang Quarter-Life Crisis untuk Dewasa Muda Usia 20-30 Tahun

by Gerhana Nurhayati Putri (14120210379)



Contact

gerhana.nurhayati@student.umn.ac.id
gerhananp@gmail.com
081908874868
Instagram: @gerhananp



Quarter-Life Crisis merupakan krisis emosi yang memunculkan rasa bingung dan cemas terhadap masa depan yang terjadi akibat meningkatnya standar hidup yang harus dipenuhi dewasa muda. Dampak dari krisis ini adalah membuat dewasa muda menjadi pasif dan stres. Oleh karena itu, Perancangan Buku Ilustrasi tentang Quarter-Life Crisis ditujukan agar dapat memberikan informasi serta mengurangi kebingungan dan kecemasan yang dialami dewasa muda usia 20-30 tahun. Melalui metode penelitian kuantitatif dan kualitatif, Penulis mengetahui jumlah serta tingkat kebingungan dan kecemasan dewasa muda terhadap masa depan, minat baca terhadap buku, dan pengetahuan tentang Quarter-Life Crisis serta cara mengatasinya dengan self-help.

Perancangan Buku Tradisi Tabot Bengkulu

by Gladys Stephanie (14120210417)



Contact

gladys.stephanie@student.umn.ac.id
gladysstephanie96@gmail.com
081584796996
Instagram: @gladysstephanie96



Tradisi Tabot merupakan salah satu upacara tradisional di kota Bengkulu yang dikenal sekarang ini dengan Festival Tabot. Namun, dibalik kemeriahan masyarakat yang menyambut tradisi ini, masyarakat khususnya remaja mengalami ketidaktahuan pasti mengenai nilai yang terkandung di dalam tradisi tersebut, sejarah, dan prosesi tradisi itu sendiri. Apabila nilai dalam tradisi ini tidak disikapi atau diabaikan, maka tradisi ini akan kehilangan maknanya dan hanya dianggap sebagai acara tahunan saja. Untuk itu perancangan buku dipilih menjadi solusi dari masalah tersebut. Diharapkan dengan adanya perancangan buku ini, dapat memberikan informasi dan makna yang terkandung di dalamnya.

Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Ronggeng Gunung

by *Glorianna Riadhy Tanok Harmany (14120210438)*



Contact

glorianna.riadhy@student.umn.ac.id
gloriannariadhy@gmail.com
081294643241
Instagram : @hellogawjus



Ronggeng Gunung adalah tarian yang berasal dari Ciamis, Jawa Barat. Tari Ronggeng Gunung memiliki makna yang sakral dan merupakan salah satu tarian tertua di Jawa Barat. Namun tarian ini terancam punah karena tergeser oleh kesenian yang lebih modern dan kurang diperkenalkan kepada masyarakat. Salah satu cara untuk mempertahankannya adalah dengan mendokumentasikannya dan memperkenalkannya melalui media informasi yaitu buku berilustrasi.

Perancangan Buku Panduan Berilustrasi Ritual Kematian Adat Tionghoa

by *Herdian Hermawan (12120210186)*



Contact

herdian.hermawan@student.umn.ac.id

herdianhermawan@gmail.com

08998765567

Instagram: @herdianhaha



Salah satu dasar kepercayaan orang Tionghoa di Indonesia adalah mengenai Yin dan Yang, yaitu berupa awal dari semua dan akhir dari semua; sebab dari kehidupan dan kematian digambarkan dengan warna hitam dan putih. Orang Tionghoa percaya dengan adanya kehidupan setelah kematian dan percaya bahwa kematian bukan berarti "mati", melainkan pergi meninggalkan dunia ini. Berdasarkan hal tersebut, orang Tionghoa memiliki ritual kematian yang diajarkan secara turun menurun. Melalui perancangan buku berilustrasi, diharap agar dapat menjadi panduan dalam mengadakan ritual kematian adat Tionghoa.

Perancangan Buku Seni Ornamen Suku Dayak Iban Kalimantan Barat

by Heribertus Cakra Baruno (13120210471)



Contact

heribertus.cakra@student.umn.ac.id
heribertuscakra@gmail.com
081299073995
<https://issuu.com/heribertuscakra/docs/portfolio-s>



Suku Dayak merupakan sebutan bagi masyarakat asli pulau Kalimantan dan memiliki 6 suku besar, yang salah satunya adalah suku Dayak Iban yang biasa dikenal dengan seni ornamennya. Ornamen suku Dayak Iban, seperti ornamen bangunan, ornamen baju adat, dan ornamen rajah tubuh, memiliki arti penting karena suatu ornamen itu menunjukkan identitas seorang Dayak. Sayangnya, ornamen dari suku Dayak sudah mulai ditinggalkan oleh suku Dayak sendiri dikarenakan perkembangan zaman serta buruknya pengetahuan masyarakat luar suku Dayak terhadap budaya ornamen suku Dayak Iban. Melalui perancangan buku mengenai seni dan ornamen suku dayak Iban Kalimantan Barat, diharap agar dapat menambah pengetahuan masyarakat mengenai ornamen-ornamen suku Dayak sendiri.

Perancangan Buku Kain Tapis Lampung

by Ika Livia Limawan (13120210279)



Contact

ika.livia@student.umn.ac.id

ikalimawan@yahoo.com

081929912263

Instagram: @ikalimawan



Tapis merupakan kain khas Lampung yang memiliki motif dan ragam hias yang disulam dengan benang emas / perak. Dibalik berbagai motif dan ragam hias yang terdapat pada kain Tapis memiliki filosofi yang cukup mendalam. Namun, keberadaan kain tapis masih belum dikenal oleh beberapa pecinta wastra di luar daerah Lampung. Oleh karena itu, dengan melakukan perancangan buku kain tapis Lampung diharapkan dapat menjadi media informasi agar masyarakat bisa mengenal kain tapis Lampung dan menjaga kelestarian budayanya.

Perancangan Buku Panduan Kota Bukittinggi Sumatera Barat

by Intan Aditya (14120210063)



Contact

intan.aditya@student.um.ac.id
aditya.intan@gmail.com
085365606056
Instagram: @intndity



Bukittinggi merupakan kota yang terletak di Sumatera Barat, Indonesia. Selain merupakan kota penuh sejarah, Bukittinggi dijuluki kota wisata karena ramainya dikunjungi wisatawan dari tahun ke tahun. Namun, objek-objek wisata Bukittinggi kurang dinikmati secara optimal oleh wisatawan karena wisatawan tidak mengetahui jalur wisata yang sebenarnya saling berdekatan bila ditempuh dengan berjalan kaki. Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah buku panduan wisata dan informasi mengenai tempat wisata kota Bukittinggi untuk wisatawan ketika berkunjung ke kota Bukittinggi dengan jalur jalan kaki

Perancangan Buku Panduan untuk Orangtua Menangani Anak ketika Marah

by *Isabela Beatrix (14120210513)*



Contact

isabela.beatrix@student.umn.ac.id

bela960704@gmail.com

081905137093

Instagram: @belluciar



Masa kanak-kanak merupakan masa penting untuk mengajarkan pengendalian emosi. Sayangnya, masih banyak orangtua Indonesia yang belum memahami cara menangani anak ketika marah. Hal ini dapat mengakibatkan retaknya hubungan anak dengan orangtua, kesulitan dalam bidang akademis, serta berpotensi untuk tumbuh menjadi remaja yang sulit beradaptasi secara sosial. Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa orangtua harus membantu anak mengekspresikan amarahnya dengan cara yang bisa diterima oleh lingkungan, yaitu dengan menjadi panutan yang baik kepada anak dengan tidak ikut terpancing emosi dilanjutkan dengan menawarkan cara atau perspektif baru pada anaknya ketika marah. Oleh sebab itu, dibutuhkan panduan mengenai cara mengajarkan anak dalam mengendalikan amarah yang menarik dan mudah dimengerti untuk orangtua.

Perancangan Buku tentang Dangdut Indonesia

by Ismi Ulfah (14120210266)



Contact

ismi.ulfah@student.um.ac.id

ismiulfah@gmail.com

085711778206

Instagram: @dibalikbalik



Perancangan buku tentang dangdut ini bertujuan untuk mendokumentasikan hal-hal seputar dangdut karena rendahnya apresiasi terhadap dangdut yang sering dianggap sebagai objek yang tidak serius. Padahal dangdut merupakan budaya paling reflektif menggambarkan karakter masyarakat Indonesia pada masanya. Buku ini dirancang sebagai buku koleksi untuk orang dewasa dengan usia 23-35 tahun yang memiliki hobi musik dan ketertarikan pada budaya. Dirancang dengan melalui observasi produk-produk dangdut yang ada di masyarakat, perkembangan dari tahun ke tahun. Buku ini diharapkan dapat menunjukkan kepada pembaca bagaimana keistimewaan dangdut dengan kemeriahan dan karakter otentik, yang patut kita hargai sebagai budaya asli Indonesia.

Perancangan Buku Ilustrasi Bimbingan Pra Nikah Kristen Protestan

by Jane Heryawan (14120210209)



Contact

jane.heryawan@student.umn.ac.id

heryawan.jane@gmail.com

081388436484

Instagram: @diluarkotak



Pra nikah menjadi proses yang harus ditempuh oleh calon pasutri, khususnya dalam Kristen Protestan. Dalam bimbingan pra nikah Kristen Protestan, terdapat materi yang dapat menjadi pedoman bagi calon pasutri dalam menjalankan kehidupan rumah tangga mereka kelak. Buku Ilustrasi Bimbingan pra nikah Kristen Protestan ini menggambarkan seluruh proses bimbingan pra nikah dalam aspek fisik, psikologis, dan agama calon pasangan suami istri. Buku ilustrasi tersebut diharapkan dapat membantu calon pasangan suami istri agar dapat lebih siap sebelum menjalani kehidupan berumah tangga.

Perancangan Buku Informasi Mengenai Tari Persembahan dari Daerah Riau

by Jessica Angelia Kosasih (14120210082)



Contact

jessica.angelia@student.umn.ac.id

jessicaangeliakosasih@gmail.com

082283071806

Instagram: @jessicakosasih



Tari Persembahan merupakan tarian untuk menyambut tamu penting. Namun, kurangnya pengenalan dan pengetahuan tentang Tari Persembahan membuat banyak remaja jarang mendengar dan mendapatkan informasi tentang tarian ini, sehingga tari ini sering ditarikan dengan hanya mementingkan keindahan saja tanpa memperhatikan peraturannya. Penting bagi remaja untuk mengetahui Tari Persembahan karena generasi muda lah yang akan meneruskan dan melestarikan kebudayaan Riau, sehingga mereka harus mempunyai pengetahuan terkait tarian ini agar tidak terjadi kesalahan dalam menariknya. Media informasi yang dirancang merupakan sebuah buku dengan ilustrasi yang akan memberikan pengenalan dan informasi yang jelas mengenai Tari Persembahan ini kepada remaja dengan usia 13-18 tahun di Riau.

Perancangan Buku Informasi Kelenteng Boen Tek Bio

by Jessie Ruvita (13120210193)



Contact

jessie.ruvita@student.umn.ac.id

jessie_ruvita@yahoo.com

087882202055



Kehadiran Tionghoa di Indonesia tidak bisa lepas dari terbentuknya Tangerang dan keberadaan kelenteng-kelenteng, salah satunya Boen Tek Bio yang merupakan kelenteng tertua di Tangerang. Banyak masyarakat saat ini belum mengetahui kisah di balik berdirinya kelenteng Boen Tek Bio. Melalui perancangan buku informasi, diharapkan dapat menambah pengetahuan masyarakat mengenai kelenteng Boen Tek Bio.

Kamus Gaul dalam Bahasa Isyarat

by Joanna Kartika (14120210173)



Contact

joanna.kartika@student.umn.ac.id
priscilliajoannakartika29@gmail.com
085946852594
Instagram: @joannaa.art



Penyandang tunarungu memiliki keterbatasan untuk memahami logat populer anak muda. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah buku yang dikemas secara menarik agar memudahkan penyandang tunarungu untuk bersosialisasi. Selain itu diharapkan buku tersebut dapat menarik minat masyarakat umum untuk mempelajari bahasa isyarat dan dapat berkomunikasi dengan penyandang tunarungu.

Perancangan Buku Sejarah dan Perkembangan Toyota Kijang di Indonesia

by Jonathan Timothy (14120210160)



Contact

jonathan.timothy@student.umn.ac.id

jonathantimothy1402@yahoo.co.id

0818738783

Behance : Jonathan Timothy

Instagram : @jo_timothy



Toyota Kijang merupakan salah satu merek mobil yang dibuat pada tahun 1977 di Indonesia dan berkembang menjadi mobil keluarga Indonesia. Toyota Kijang saat ini masih dianggap sebagai mobil keluarga yang sama dengan kompetitor, padahal Toyota Kijang memiliki nilai historis yang sangat panjang. Melalui perancangan buku sejarah mengenai Toyota Kijang, diharapkan dapat menyampaikan image baik dari Toyota Kijang kepada masyarakat sebagai salah satu bagian penting dalam perkembangan ekonomi dan otomotif di Indonesia.

Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Transportasi Udara untuk Anak

by Kevin Leonard Athelstone (14120210278)



Contact

kevin.leonard@student.umn.ac.id
kevinleonarda@gmail.com
082299564817
Instagram: @chiang_gek_lue



Pesawat komersial merupakan transportasi udara untuk umum dengan standar keamanan yang tinggi. Melalui perancangan buku ilustrasi, diharapkan dapat memudahkan anak usia 5 hingga 8 tahun untuk memahami transportasi udara sebagai sarana transportasi dengan standar keamanan tinggi.

Perancangan Buku Ilustrasi untuk Membantu Mengatasi Anak Takut Naik Pesawat (Aviophobia)

by Kintan Aprilia (14120210443)



Contact

kintan.aprilia@student.umn.ac.id

apriliakintan@gmail.com

081230079204

Instagram: @kintan_



Masyarakat saat ini sangat bergantung pada moda transportasi untuk berpindah dari tempat satu ke tempat lain. Salah satu alat transportasi yang menjadi pilihan untuk bepergian adalah pesawat. Bepergian menggunakan pesawat seringkali menjadi pilihan bagi keluarga yang akan berekreasi. Namun, ada anak-anak yang memiliki rasa takut ketika berada didalam pesawat (Aviophobia). Aviophobia harus ditangani dengan tepat karena dapat berdampak pada hal yang serius dikemudian hari. Oleh karena itu, Perancangan Buku Ilustrasi untuk Membantu Mengatasi Anak Takut Naik Pesawat (Aviophobia) diharapkan dapat membantu orang tua dalam menangani anak yang mengalami Aviophobia.

Perancangan Buku Sebagai Media Informasi Ruang Seni Rupa di Bandung

by *Laurencia Marchellina* (14120210041)



Contact

laurencia.marchellina@student.umn.ac.id
laurenciampf@gmail.com
081322752181
be.net/laurencia



Ruang seni rupa memiliki peranan penting sebagai sarana untuk mengapresiasi seni rupa modern. Tanpa adanya ruang seni rupa, seniman akan mengalami kesulitan dalam meniti karir serta mengekspresikan opini mereka. Bandung sudah memiliki ekosistem seni rupa yang lengkap dimana terdapat banyak sekali seniman muda, puluhan ruang seni terbuka, dan ekspertis seni. Namun, sayangnya minat wisatawan terhadap ruang seni yang ada di Bandung itu masih rendah. Padahal Bandung sendiri berhasil terdaftar dalam United Creative City Network (UCCN). Oleh karena itu, penulis merancang buku panduan berilustrasi sebagai media informasi ruang seni rupa di Bandung untuk meningkatkan minat publik terhadap ruang seni rupa tersebut.

Perancangan Buku Pop Up Pengenalan Tradisi Imlek untuk Anak - Anak

by Lidyana (14120210079)



Contact

lidyana@student.umn.ac.id

lidyana1003@gmail.com

085719866444

Instagram: @lidyanalid



Tahun Baru Imlek bukan lagi hari raya keagamaan melainkan telah menjadi budaya bagi setiap masyarakat etnis Tionghoa. Namun, seiring perkembangan zaman, nilai filosofi yang ada dalam tradisi Imlek mengalami penurunan karena orang tidak paham akan maknanya. Menjelaskan dan meningkatkan kesadaran anak - anak mengenai tradisi Imlek merupakan cara awal untuk melestarikan tradisi tersebut. Membuat buku ilustrasi menjadi salah satu solusi yang sesuai untuk anak-anak dalam melestarikannya.

Perancangan Buku Cerita Interaktif yang Membantu Anak Memahami dan Menghadapi Keduakaan

by Luisa Erica (14120210306)



Contact

luisa.ericastudent.umn.ac.id
luisa.eric028@gmail.com
085216131668
Instagram: @le_sweetpotato
www.behance.net/luisaerica



Keduakaan dikarenakan adanya seseorang yang baru saja meninggal dapat menyebabkan dampak psikologis seperti Childhood Traumatic Grief (CTG) pada anak. Oleh karena itu, anak membutuhkan perhatian khusus dalam mengatasi rasa takut dan rasa sedihnya ketika sedang berduka, yaitu suatu bentuk pendekatan kreatif untuk dukungan moral yang mengajak anak agar tetap bersemangat. Anak yang sedang berduka juga dapat diajak untuk melakukan berbagai aktivitas seni untuk mengekspresikan perasaannya sekaligus membantunya untuk selalu mengingat seseorang yang disayanginya. Perancangan buku cerita interaktif "Selalu dan Selamanya" bertujuan untuk membantu anak dalam memahami dan menghadapi keduakaan melalui rangkaian cerita, aktivitas interaktif, serta dukungan moral. Buku ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mencegah terjadinya CTG pada anak yang sedang berduka.

Perancangan Buku Ilustrasi Anak Etika Bersikap Kepada Orang yang Lebih Tua

by Lusiana (14120210414)



Contact

lusiana2@student.umn.ac.id

lee.lusiana11@gmail.com

081218546922

Instagram: @lusiic



Buku ilustrasi ini membantu mengajak anak untuk belajar beretika dalam hidup sehari-hari khususnya kepada orang yang lebih tua, baik di rumah maupun di sekolah. Di dalamnya, diceritakan manfaat-manfaat yang bisa didapat anak dari membiasakan menerapkan etika bersikap dalam kehidupan anak. Buku ini ditargetkan pada usia anak sekolah dasar 8-11 tahun dan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik dan efisien bagi anak dalam belajar.

Perancangan buku informasi mengenai Panca Yadnya dalam upacara adat Hindu Bali

by Made Rahninta (14120210445)



Contact

made.rahnta@student.umn.ac.id
maderhnt@gmail.com
087772437277
Instagram: @maderhnt



Minimnya pengetahuan mengenai jenis-jenis Panca Yadnya dan filosofi dibalikinya, serta upacara-upacara adat Bali ini membuat masyarakat umat Hindu khususnya remaja yang akan memasuki jenjang berikutnya akan kesulitan dalam membuat sarana dalam persembahyangan tertentu. Oleh karena itu, perlu dibuatnya media informasi berbentuk buku dimana buku ini dapat dijadikan panduan untuk umat Hindu itu sendiri dalam membuat sarana dalam persembahyangan dan juga dapat mengetahui wawasan mengenai filosofi Panca Yadnya itu sendiri yang saat ini mulai tidak dipahami oleh umat Hindu.

Perancangan Buku Ilustrasi Pola Hidup Anak Vegan Usia 7 - 10 Tahun

by Maria Natasha (14120210522)



Contact

maria.natasha2@student.umn.ac.id
maria_natasha@ymail.com
081212618108
Instagram: @marianatasha



Vegan adalah vegetarian murni yang mengonsumsi makanan nabati, seperti sayur-sayuran, buah-buahan, kacang-kacangan, dan biji-bijian. Vegan merupakan gaya hidup yang saat ini kian diminati, sehingga banyak orang tua yang juga menerapkan gaya hidup tersebut pada anak-anaknya. Namun, penyampaian gaya hidup vegan hanya dilakukan secara lisan dan kebanyakan dari orang tua vegan masih merasa kesulitan dalam menjelaskannya kepada anak. Dikarenakan pikiran anak-anak yang masih sangat abstrak, penyampaian secara lisan saja tidak cukup. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media yang dapat memberikan pemahaman sejak dini pada anak-anak dalam memahami gaya hidup vegan berupa buku ilustrasi mengenai pola hidup anak vegan.

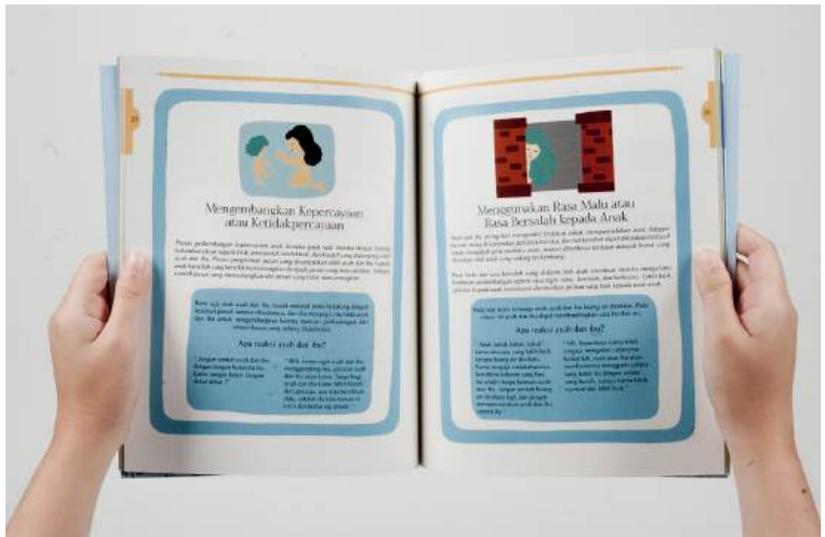
Perancangan Buku Mengenai Pengetahuan dan Cara Orang Tua Mendidik Anak Indigo

by Mekar Djulianti (14120210239)



Contact

mekar.djulianti@student.um.ac.id
mekardjulianti28@gmail.com
08979877938
tomatojournal.id



Setiap anak lahir dengan kelebihan masing-masing. Orang tua pun harus memiliki pola mengasuh anak yang disesuaikan dengan kelebihan yang dimiliki anaknya. Salah satu kelebihan / hal spesial yang bisa saja dimiliki oleh seorang anak adalah memiliki kemampuan yang berkaitan dengan hal supernatural (Indigo). Orang tua yang mendidik anak indigo memerlukan pola asuh khusus agar nantinya anak dapat berkembang seperti anak pada umumnya dan terhindar dari masalah sosial. Perancangan buku ini diharapkan dapat menjadi bantuan untuk orang tua dalam memahami dan mendidik anak indigo.

Perancangan Buku Ilustrasi Untuk Mengembangkan Harga Diri Terhadap Body Image

by Monica Valensia (14120210418)



Contact

monica.valensia@student.um.ac.id

monicavalensia96@gmail.com

08138339796



Body image merupakan salah satu hal yang dikhawatirkan oleh kebanyakan perempuan dan dapat mempengaruhi kepercayaan diri mereka. Banyaknya potret perempuan yang dianggap berpenampilan cantik dan bertubuh ideal pada berbagai media berujung pada terciptanya standar kecantikan yang tidak realistis. Hal ini menyebabkan banyak remaja perempuan yang merasa tidak percaya diri akan penampilannya. Melalui buku ilustrasi mengenai pengembangan harga diri terhadap body image, diharapkan dapat membuat remaja menjadi percaya diri dan tetap mencintai dirinya bagaimanapun penampilannya. Perancangan buku ilustrasi ini berisi informasi mengenai harga diri dan body image serta dapat menjadi solusi untuk mengembangkan body image remaja.

Perancangan Buku Cerita Pop-Up Presiden- Presiden Indonesia

by *Natasha* (14120210174)



Contact

natasha.santoso@student.umn.ac.id
natasha_14_96@yahoo.com
082110321743
Instagram : @natashasantoso



Presiden merupakan orang nomor satu di Indonesia, namun banyak anak usia 10 sampai 12 tahun yang kurang mengenal sosok presiden dikarenakan kurangnya informasi yang memadai. Melalui buku pop-up yang berisikan informasi mengenai presiden, diharapkan dapat membantu edukasi kepada anak kelas 4 sampai 6 SD untuk mengenal sosok presiden-presiden Indonesia.

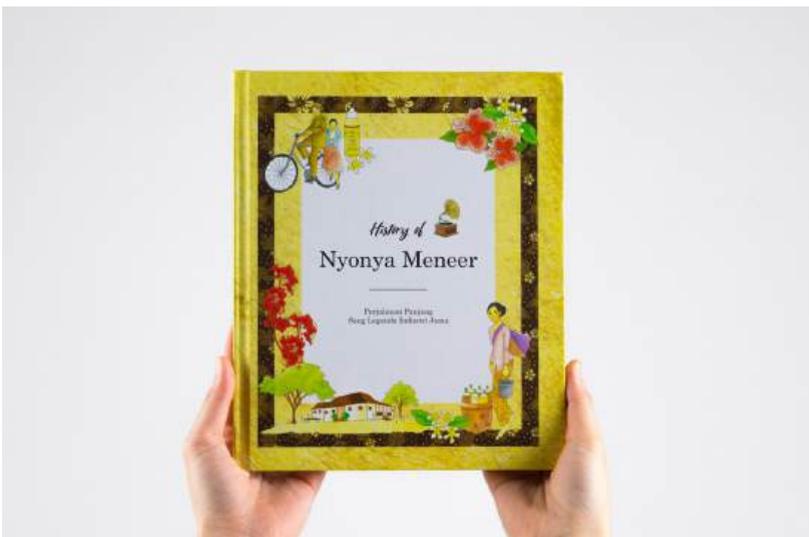
Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Nyonya Meneer

by *Natasya Meredith Limantara* (14120210010)



Contact

natasya.meredith@student.umn.ac.id
natasya.meredith@gmail.com
089615132209
Instagram: @cia_natasya



Nyonya Meneer merupakan perusahaan jamu tradisional dan farmasi sejak tahun 1919 di Indonesia. Sebagai salah satu perusahaan industri jamu terbesar di Indonesia, Nyonya Meneer telah banyak berjasa dalam mendorong jamu tradisional Indonesia menuju modernisasi melalui kegiatan industri. Minimnya literatur seputar sejarah Nyonya Meneer sebagai salah satu industri jamu legendaris Indonesia mendorong dirancangnya buku ilustrasi yang dapat membantu dalam memberikan informasi edukatif mengenai sejarah Nyonya Meneer yang berisikan tentang masa transisi jamu tradisional menuju jamu industri, awal mula perintisan usaha, perannya dalam melestarikan jamu Indonesia, sampai kesuksesan yang diraih oleh Nyonya Meneer hingga dinyatakan paillit pada Agustus 2017.

Perancangan Buku Rijsttafel & Pengaruhnya Terhadap Budaya Makan di Indonesia Kini

by Nathanael Ivan (14120210019)



Contact

nathanael.ivan@student.umn.ac.id
ivanvoila19@gmail.com
085286835568
Instagram: @nathanael.ivan



Rijsttafel merupakan salah satu jenis budaya kuliner yang pernah berkembang pada masa akhir kolonialisme Belanda di Indonesia. Budaya kuliner hasil akulturasi budaya Eropa dengan Indonesia ini sedikit banyak telah mempengaruhi menu dan cara santap orang Indonesia di zaman sekarang. Karenanya, jejak sejarahnya yang banyak namun tersebar di berbagai penjuru sumber patut untuk dikenali kembali dan diarsipkan dengan lebih baik. Hal ini sebagai bentuk penghargaan atas budaya dan kebiasaan yang dapat dinikmati orang Indonesia hingga kini, khususnya dalam hal makan. Karena kuliner bukan lagi hanya urusan makan enak dan kenyang, namun juga dapat dijadikan identitas unik kebanggaan bangsa.

Perancangan Buku Batik Betawi kepada Anak-anak usia 9-12 Tahun

by *Odelia Clarisa* (14120210240)



Contact

odelia.clarisa@student.umn.ac.id
odelia2411clarisa@gmail.com
08994076124
issuu.com/odeliacarisa/docs/portfo-
lio_of_odelia_clarisa



Batik Betawi merupakan kesenian khas Jakarta, yang keunikannya terletak pada motifnya yang menggambarkan kesenian dan kebudayaan Betawi. Kurangnya pengetahuan masyarakat Jakarta akan kehadiran batik ini, mendorong dibuatnya buku ilustrasi untuk menginformasikan Batik Betawi kepada generasi muda. Media buku ilustrasi dipilih agar menarik minat anak-anak dalam mengetahui, mengenal dan mempelajari budayanya sehingga kedepannya dapat ikut melestarikan budayanya sendiri.

Perancangan Buku Sebagai Upaya Dokumentasi Tato Tradisional Mentawai

by Petra Usie Padondan (13120210476)



Contact

petra.usie@student.umh.ac.id
usie.petra@gmail.com
082125538923
Instagram: @petrausie



Tato merupakan bagian dari kebudayaan masyarakat yang ditemukan hampir di seluruh bagian dunia. Hasil penelitian historis dan antropologis menunjukkan bahwa tato merupakan bentuk dari hubungan manusia kepada lingkungan sekitarnya, baik kepada komunitas, alam, ataupun secara spiritual. Tato tradisional Mentawai, atau Titi merupakan salah satu tradisi tato tertua di dunia dan merupakan sebuah kekayaan budaya nusantara. Sayangnya, Titi kini berada di ambang kepunahan akibat perkembangan zaman dan kurangnya dokumentasi mengenai Titi, sehingga informasi yang membahas mengenai Titi bagi masyarakat luar Mentawai juga masih belum ada. Oleh karena itu, dibuatlah buku tentang tato tradisional Mentawai sebagai upaya untuk mendokumentasikan dan melestarikannya.

Perancangan Buku Ilustrasi Anak Mengenai Parasit Cacing Yang Menyerang Manusia

by Prima Apriana Sucherdy Lae (13120210400)



Contact

prima.apriana@student.umn.ac.id

primaasl@gmail.com

08989145458



Salah satu masalah di Indonesia sebagai negara berkembang adalah infeksi yang disebabkan oleh hewan parasit, yang salah satunya adalah cacing parasit. Anak-anak biasanya menjadi penderita penyakit kecacingan, karena kurang mampunya anak untuk menjaga kebersihan. Selain itu, sistem imun anak masih belum sebaik orang dewasa, sehingga pengaruh yang disebabkan oleh parasit cacing lebih buruk. Namun, seringkali dampak parasit cacing ini diabaikan oleh masyarakat, padahal parasit cacing dapat menyebabkan kekurangan gizi dan darah pada penderitanya, serta mengurangi prestasi dan kesehatan. Perancangan buku ilustrasi ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan mengenai parasit cacing dan pengaruhnya bagi anak-anak untuk meningkatkan kewaspadaan anak-anak terhadap parasit cacing.

Perancangan Buku Tentang Fiksi Ilmiah Indonesia

by Rabin Joseph Gosal (14120210285)



Contact

rabin.joseph@student.umn.ac.id
rabin.gosal@gmail.com
085693986995
Instagram: @stuck_in_time
rabingosal.com



Fiksi ilmiah bukan merupakan genre literatur yang baru di Indonesia. Buku fiksi ilmiah pertama karya penulis Indonesia diterbitkan pada tahun 1968, tetapi sampai sekarang banyak yang tidak tahu akan adanya fiksi ilmiah Indonesia dan biasanya dikenal sebagai genre luar negeri. Walaupun jumlahnya relatif sedikit, penulis Indonesia terus menerbitkan karya fiksi ilmiah. Dengan merancang buku tentang fiksi ilmiah Indonesia, masyarakat akan lebih mengenal fiksi ilmiah Indonesia dan dapat dengan lebih mudah menemukan judul yang mereka sukai sehingga pasar fiksi ilmiah Indonesia akan semakin berkembang.

Perancangan Buku Informasi sebagai Panduan Destinasi Pariwisata Bakara

by Richard Paneson (11120210180)



Contact

richard.paneson@student.umn.ac.id

richard.paneson@gmail.com

082213806655



Bakara adalah sebuah kawasan wisata di Kabupaten Humbang Hasundutan, Provinsi Sumatera Utara. Berada di tepi Danau Toba, kawasan ini secara geologis merupakan bagian dari kaldera Gunung Toba dan terbentuk akibat letusan gunung itu, terakhir 74.000 tahun silam. Bakara menyimpan potensi pariwisata yang sampai saat ini masih dikembangkan. Namun jika dibandingkan dengan kawasan wisata lain di sekitar Danau Toba; seperti Parapat, Tomok, Tongging, dan Tele, Bakara tidak begitu dikenal. Ada beberapa kemungkinan penyebab kurangnya wisatawan yang berkunjung ke Bakara, di antaranya kurangnya promosi, kurangnya fasilitas terkait, dan belum terbentuknya budaya ramah wisata di kalangan penduduk setempat. Selain itu, buku panduan dan informasi bagi wisatawan yang ada masih belum memadai.

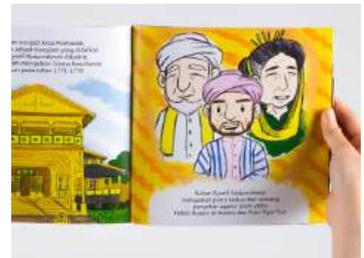
Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat “Asal Usul Kota Pontianak”

by Ricky Budianto (13120210075)



Contact

rickybudianto@student.umn.ac.id
rckybudianto@gmail.com
082148522995
https://issuu.com/rickybudianto/docs/ricky_budianto_cv__portfolio



Cerita rakyat merupakan warisan budaya yang berisi cerita yang diwariskan secara turun-temurun dan biasanya diceritakan secara lisan. Seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi, cerita rakyat perlahan mulai dilupakan oleh generasi muda. Generasi muda sekarang khususnya anak-anak lebih mengetahui cerita dari luar seperti Frozen dan Spongebob. Banyak hal positif yang bisa kita dapatkan dari cerita rakyat, karena pada umumnya cerita rakyat berisi nilai moral yang baik. Untuk meningkatkan rasa cinta dan peduli terhadap budaya tanah air, maka dibutuhkan buku cerita rakyat agar warisan budaya tersebut tidak dilupakan. Oleh karena itu diharapkan buku ilustrasi cerita rakyat Asal Usul Kota Pontianak ini dapat menarik minat anak-anak SD akan budaya tanah air.

Perancangan Buku Ilustrasi Riwayat Buddha untuk Pembelajaran Anak

by Rima Mustika (14120210008)



Contact

rima.mustika@student.umn.ac.id
rimaghosaka29@gmail.com
081293886372
<https://rimamustikaghosaka.wixsite.com/portfoliorima>



Perancangan buku ilustrasi ini mempunyai target anak berumur 9-12 tahun yang mempunyai semangat untuk belajar serta kakak pengasuh sekolah minggu di Vihara. Permasalahan yang ada di tengah masyarakat ialah belum adanya media yang mumpuni untuk pengasuh sekolah minggu di Vihara menceritakan Riwayat Buddha dan media tersebut dapat juga digunakan belajar mandiri oleh anak. Dengan adanya buku perancangan ilustrasi serta media pendukung seperti kartu pertanyaan yang berwarna bendera buddhis, diharapkan pengasuh sekolah minggu dapat mudah memiliki acuan untuk menjelaskan ke anak mengenai Riwayat singkat Buddha Gautama dan anak mudah mengerti karena bentuk visual dan pembahasaannya yang sesuai. Selain itu, melihat pentingnya penanaman nilai baik kepada anak dari sejak dini, diharapkan anak tidak hanya mengetahui tetapi juga mengerti mengenai nilai baik yang ingin disampaikan melalui penceritaan Riwayat Buddha ini. Penanaman nilai baik ini dilakukan dengan penggunaan daily motivation calendar yang mengingatkan dan mengarahkan anak untuk tetap berbuat baik setiap harinya.

Perancangan Buku Ilustrasi tentang Penanaman Sikap Toleransi dalam Agama Islam

by Rizka Annisa Aulia (14120210156)



Contact

rizka.annisa@student.umn.ac.id
izkannisaulia@gmail.com
085921241007
Instagram : @rizkannisaulia



Indonesia merupakan negara dimana 85% adalah penduduk beragama Islam. Dari data KPAI, anak-anak masih melakukan perbuatan intoleran secara agama. Dikarenakan masih belum mengerti secara mendalam apa itu toleransi. Buku ilustrasi tentang penanaman sikap toleransi dalam islam bertujuan untuk memberikan edukasi tentang toleransi, dimana berisi sebuah cerita yang dihadapi berbagai perbedaan di lingkungan sekitar.

Perancangan Buku Biografi Tokoh Perempuan Indonesia

by *Salma Safia* (14120210410)



Contact

salma.safia@student.umn.ac.id

salmustache@gmail.com

081519262422

Instagram @salma.png



Peran seorang tokoh panutan bagi remaja penting karena dapat mempermudah proses pembentukan identitas diri melalui mencontoh perilaku seorang panutan. Seorang tokoh panutan dapat berasal dari dua sumber yakni lingkungan sekitar dan jaman sekarang melalui media. Namun remaja di Indonesia —terutama yang perempuan— terpapar oleh tokoh-tokoh seperti artis yang sebenarnya kurang pantas menjadi panutan dari media yang mereka konsumsi. Sementara tokoh perempuan di Indonesia yang pantas dijadikan panutan bagi remaja perempuan di Indonesia jarang diberitakan. Untuk mengatasi hal tersebut dirancang buku "Perempuan Penembus Batas" untuk membantu mengenalkan remaja perempuan Indonesia jaman sekarang dengan tokoh-tokoh perempuan di Indonesia yang layak untuk dijadikan panutan.

Perancangan Buku Saku Panduan Ibadah pada Saat Dalam Perjalanan untuk Hijab Traveler

by Sarah Madya Puspasari (14120210521)



Contact

sarah.madya@student.umn.ac.id

sarahmadya@gmail.com

081284805388



Traveling sudah menjadi bagian dari gaya hidup sebagian muslimah di ibukota. Hal tersebut harus di dampingi dengan wawasan pengetahuan mengenai fiqih perjalanan agar perjalanan tidak menimbulkan kesi- sian. Belum ada buku yang membahas mengenai fiqih perjalanan untuk hijab traveler. Oleh karena itu, perlu adanya buku panduan yang sesuai dengan pembaca untuk memberikan bekal dan pedoman lengkap agar tarveling menjadi berpahala dan berkah.

Perancangan Buku Informasi Kelenteng di Bangka

by Serlin Marsela (14120210205)



Contact

serlin.marsela@student.umn.ac.id

serlin.marsela96@gmail.com

081278656911

Instagram : @serlin.marsela



Setiap agama memiliki tempat ibadahnya masing-masing. Setiap tempat ibadah banyak menyimpan sejarah dan informasi yang harus diketahui oleh penganutnya. Salah satu tempat ibadah yang merupakan peninggalan para imigran adalah Kelenteng di Bangka. Namun, pada masa Orde Baru kelenteng banyak yang dimusnahkan sehingga tidak ada dokumentasi fisik menyebabkan banyak penganut agama Kong Hu Cu yang kurang mengetahui tentang Kelenteng-kelenteng. Oleh karena itu, Perancangan Buku Informasi Kelenteng di Bangka dilakukan dengan tujuan agar penganut agama Kong Hu Cu dapat mengetahui dan mempelajari mengenai Kelenteng-Kelenteng di Bangka.

Perancangan Buku Ilustrasi Panduan Penanganan Bayi Prematur di Rumah

by *Sorta Febbry Tamaria (14120210110)*



Contact

sorta.febbry@student.umh.ac.id
sortafebts@gmail.com
081321115351
Instagram: @sortafebts



Menurut WHO (2012), Indonesia berada di peringkat ke 5 dengan jumlah bayi prematur terbanyak di dunia. Meski begitu, menurut dokter ahli bayi prematur Indonesia, Dr. dr. Rinawati Rohsiswatmo Sp.A(K) serta pendiri dan ketua Komunitas Prematur Indonesia, dr. Agung Zentyo Wibowo BMedSC, sampai saat ini sumber informasi penanganan bayi prematur di rumah masih sulit ditemui. Sebuah kasus kematian bayi prematur bernama Debora pada 2017 lalu turut membuktikan bahwa pemahaman orangtua terhadap penanganan bayi prematur masih minim. Berdasarkan hasil kuesioner, 67.5% responden menyatakan bahwa saat mereka memiliki bayi prematur, mereka belum mengetahui cara menanganinya, dan 70% mengungkapkan bahwa mereka pernah kesulitan dalam mendapatkan informasi seputar bayi prematur.

Perancangan Buku Pop-Up tentang Paskah untuk Anak Usia 6-12 Tahun

by Stefany Ciputra (14120210236)



Contact

stefany.ciputra@student.um.ac.id

stefanyciputra@gmail.com

082225707486



Pendidikan agama sejak dini sangat penting diajarkan kepada anak karena agama merupakan landasan dan pedoman hidup seseorang, serta menjadi dasar pembentukan anak. Paskah merupakan salah satu perayaan penting yang dipercaya umat Kristen sebagai hari kebangkitan Yesus Kristus yang rela mati di kayu salib menebus dosa manusia. Namun, anak-anak sering keliru jika ditanya mengenai Paskah. Anak-anak mengetahui Paskah hanya sebatas pada ornamennya saja yaitu telur. Oleh karena itu, perlu adanya edukasi tentang makna Paskah yang sebenarnya. Media yang sesuai adalah buku cerita dengan teknik pop-up yang menyajikan lebih banyak gambar ketimbang tulisan, sehingga anak dapat lebih tertarik serta mudah memahami informasi yang disampaikan.

Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Gangguan Tidur Sleep Paralysis

by Sylvia Sulistio (14120210179)



Contact

sylvia.sulistio@student.umn.ac.id

sylvia.sulistio.ss@gmail.com

082111121326



Sleep paralysis merupakan salah satu gangguan tidur yang dapat menghambat waktu tidur dan dikenal dengan sebutan "tindihan" oleh masyarakat Indonesia. Rata-rata penderita sleep paralysis pertama kali adalah remaja berusia 14 sampai 17 tahun. Melalui perancangan buku ilustrasi ini diharapkan dapat membantu remaja untuk mengenal sleep paralysis dari sudut pandang medis dan psikologis dengan bantuan ilustrasi dan visual agar lebih mudah dipahami.

Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Prajurit Keraton Yogyakarta

by *Tevia Andriani Putri (13120210405)*



Contact

tevia.andriani@student.umn.ac.id

teviandriani@gmail.com

08840694060

Instagram: @teviandriani



Keraton Yogyakarta merupakan salah satu obyek wisata yang memiliki peninggalan budaya dan sejarah yang menarik untuk dipelajari. Salah satu peninggalan budaya tersebut adalah prajurit Keraton Yogyakarta yang sampai saat ini masih mengabdikan menjadi simbol dari keraton. Melalui buku ilustrasi mengenai prajurit Keraton Yogyakarta diharapkan dapat membagikan informasi kepada pembaca agar kebudayaan prajurit ini tidak terlupakan oleh masyarakat, khususnya masyarakat Yogyakarta.

Perancangan Buku Ilustrasi Panduan Entrepreneurship bagi Remaja

by Thalita Amarillis Sayogha (14120210140)



Contact

thalita.amarillis@student.umn.ac.id
thalitasayogha@gmail.com
087781133266



Entrepreneurship merupakan salah satu metode menciptakan peluang bisnis dari hasil analisa dan pemikiran kreatif. Sebagai salah satu indikator kemajuan ekonomi negara, tingkat entrepreneurship di Indonesia masih terbilang rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pendidikan sejak dini. Maka, solusi yang diangkat sebagai desainer grafis adalah buku ilustrasi berkonsep jurnal.

Perancangan Buku Ilustrasi Daftar & Menu Makanan Rendah Purin Untuk Menurunkan dan Mencegah Asam Urat Tinggi

by Tirza Nurraufika (14120210349)



Contact

tirza.nurraufika@student.umn.ac.id

tirza.nural@yahoo.com

08179961910

Instagram: @tirzalamasyah

Asam urat merupakan penyakit yang menyerang masyarakat dewasa muda dengan rentang usia 25 hingga 35 tahun. Sebagian besar dewasa muda tidak mengetahui secara luas apa saja bahan makanan yang pantas untuk dikonsumsi. Padahal asam urat dapat diatasi oleh diri sendiri melalui pola makanan sehat dan teratur. Oleh karena itu, diperlukan sebuah buku ilustrasi mengenai daftar menu makanan rendah purin untuk menurunkan dan mencegah asam urat tinggi.

Perancangan Buku Cerita Tentang Yusuf Memaafkan Saudara-Saudaranya Untuk Anak Usia 6-8 Tahun

by *Tiurma Clara Jessica* (14120210451)



Contact

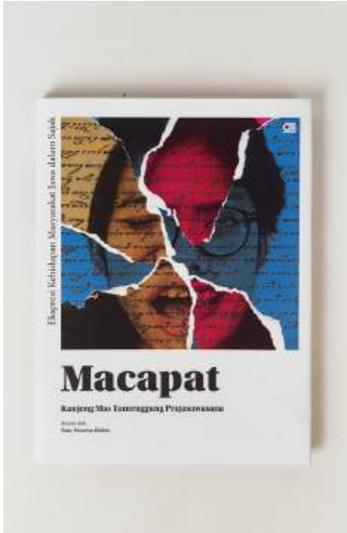
tiurma.clara@student.umn.ac.id
tiurmaclarajessica@gmail.com
081310719468



Anak-anak harus diajarkan tentang pendidikan kepribadian dan iman, hal ini berkaitan erat dengan jati diri anak-anak di masa depan. Oleh karena itu, perlu adanya pembelajaran tentang memaafkan melalui media yang sesuai untuk anak-anak. Buku cerita ilustrasi mengenai kisah tokoh Alkitab bernama Yusuf merupakan cerita yang sesuai digunakan sebagai media pengajaran untuk anak-anak.

Perancangan Buku Informasi Mengenai Tembang Macapat

by Tony Prasetyo Halim (14120210080)



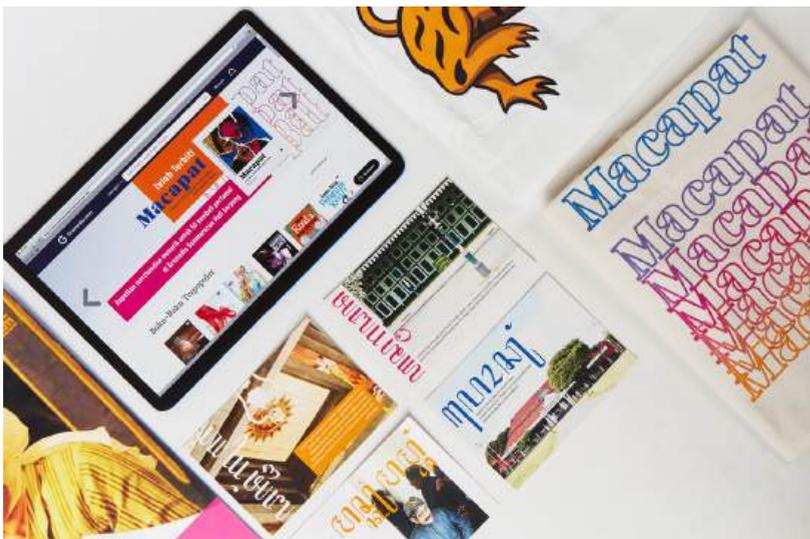
Contact

tony.prasetyo@student.um.ac.id

tonyprasetyohalim@gmail.com

081327357100

Instagram: @tonypeha

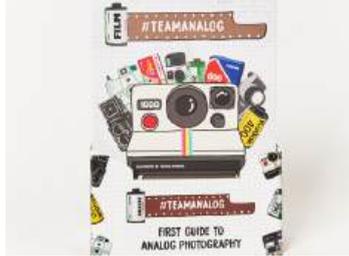


Indonesia merupakan negara dengan keberagaman tradisi daerah yang luas, salah satu bagian kecil dari tradisi itu adalah kesenian tembang macapat. Kesenian tembang macapat adalah kesenian tarik suara yang berkembang sejak masa pemerintahan kerajaan Demak.

Tidak adanya buku yang menjelaskan kesenian tembang macapat dalam definisinya secara umum membuat kesenian ini kurang dikenal di kalangan masyarakat. Oleh karena itu dibutuhkan perancangan buku informasi yang tepat agar kesenian tembang macapat tetap lestari.

Perancangan Buku Ilustrasi Informasi Mengenai Jenis-Jenis Analog Sesuai Kegunaannya

by Trisha Amanda (14120210460)



Contact

trisha.amanda@student.umn.ac.id
trishamanda@live.com
0817703080
Instagram: @trishaamanda
www.flickr.com/photos/trishaamanda



Penggunaan kamera analog sedang "hits" kembali, namun banyak pengguna kamera analog pemula yang belum memahami cara penggunaan dan pemilihan jenis kamera analog yang benar menimbulkan masalah seperti ketidakpuasan pada hasil kamera, dan kesulitan dalam menggunakan kamera analog. Oleh karena itu, dilakukan perancangan buku ilustrasi informasi yang berisi mengenai pemilihan jenis kamera analog dan penggunaan kamera analog sesuai kegunaannya.

Perancangan Buku Ilustrasi Untuk Mengenalkan Ritual Kematian Agama Khonghucu

by Vaneshia Tjen (14120210073)



Contact

vaneshia.tjen@student.umn.ac.id
vaneshx3@gmail.com
081291812995
Instagram: @vanes_X3



Orang Tionghoa melaksanakan tradisi secara turun temurun. Tradisi tersebut dilakukan sebagai bentuk rasa hormat masyarakat Tionghoa. Ada 3 peristiwa yang dianggap penting oleh masyarakat Tionghoa, yakni kelahiran, pernikahan, dan kematian. Ritual kematian menjadi salah satu ritual utama dalam kebudayaan Tionghoa. Hal utama yang diajarkan yaitu bakti atau 'hao'. Namun, saat ini banyak masyarakat keturunan Tionghoa yang mengikuti serangkaian ritualnya namun tidak mengetahui makna dibalik ritual tersebut. Oleh karena itu, Perancangan Buku Ilustrasi Untuk Mengenalkan Ritual Kematian Agama Khonghucu dirancang dengan harapan agar masyarakat Tionghoa khususnya remaja dapat memahami dan mempelajari tata cara menjalankan tradisi-tradisi Tionghoa.

Perancangan Buku Mengenai Sejarah Uang Rupiah dan Perkembangannya di Indonesia

by Vania Melodyta (14120210151)



Contact

vania.melodyta@student.umn.ac.id
vaniamelodyta@gmail.com
081908283399
DeviantArts: MelodyV-Art



Uang Rupiah merupakan mata uang negara Indonesia yang memiliki fungsi sebagai nilai tukar dan simbol kedaulatan negara. Belum banyak media yang mengangkat topik mengenai sejarah dan perkembangan uang Rupiah serta menunjukkan peran pentingnya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Melalui perancangan buku mengenai sejarah uang Rupiah, diharapkan dapat dijadikan sebagai media untuk mengupas sejarah dan perkembangan uang Rupiah di Indonesia.

Perancangan Buku Menu Diet untuk Anak Autisme

by Vania Thufaila (12120210380)



Contact

vania.thufaila@student.umn.ac.id

vaniathufaila@gmail.com

081297427941

Instagram: @vaniathufaila



Anak dengan autisme lahir dengan gangguan metabolisme dan hal tersebut menjadi salah satu faktor penyebab mereka memiliki masalah dalam berkomunikasi. Metabolisme penderita autisme berbeda dengan metabolisme anak lainnya yang membuat mereka memiliki pola diet yang berbeda pula. Penulis mengumpulkan data melalui cara kualitatif yaitu studi literatur, wawancara dengan ahli serta beberapa narasumber terkait, dan juga cara kuantitatif berupa penyebaran kuesioner. Buku ini diharapkan mampu membantu kelangsungan pola diet penderita autisme agar mendapatkan gizi yang tepat.

Perancangan Buku Tentang Seni Sulam Sumatera Barat

by Vanya Gunardi (14120210018)



Contact

vanya.gunardi@student.umn.ac.id
vanyagunardi@yahoo.com
089647874775
Instagram : @vanyagunardi
vanyagunardi.carbonmade.com



Budaya merupakan hal yang harus dijaga dan dilestarikan agar tidak terlupakan dan punah. Seni sulam, salah satu bentuk seni dari Sumatera Barat, merupakan salah satu kebudayaan yang harus dilestarikan agar dapat diketahui dan dikenal oleh masyarakat Indonesia khususnya remaja. Melalui perancangan buku mengenai Seni Sulam Sumatera Barat diharapkan dapat membuat pembacanya, terutama masyarakat Indonesia dengan usia 19 hingga 29 tahun semakin mengenal kebudayaan Indonesia.

Perancangan Buku Sejarah 100 Tahun Keroncong Tugu

by *Vina Rahayu (14120210259)*



Contact

vina.rahayu@student.umn.ac.id

vinarahayumail@gmail.com

08111666998

Instagram: [@vinarahayu](#)



Buku 100 Tahun Keroncong Tugu bertujuan untuk tetap melestarikan budaya musik Keroncong Tugu sebagai identitas budaya hasil peleburan antara Betawi dan Portugis serta pendokumentasian perjalanannya yang belum pernah secara formal dikumpul dan disatukan baik dari kumpulan lagu, keanggotaan, serta cuplikan musik dan foto yang belum pernah diterbitkan. Buku sejarah ini berisikan berbagai foto dokumentasi dan teks yang tidak hanya dari media tertulis namun juga wawancara narasumber walaupun komplikasi tiba akan kelengkapan suatu informasi yang lebih mendetil dan pada tahun tertentu Keroncong Tugu terpaksa untuk tidak berkarya.

Perancangan Buku Pengenalan Dhamma dalam Hari Raya Agama Buddha

by Wensy Desiana (14120210310)



Contact

wensy.desiana@student.umn.ac.id
wensydesiana@gmail.com
085810697977
Instagram: @wensydesiana



Populasi umat Buddha di Indonesia setiap tahun mengalami penurunan. Hal itu juga disebabkan oleh kurangnya pemberian pengetahuan dan pendidikan agama Buddha sejak dini. Media pendukung dalam pembelajaran agama Buddha untuk anak-anak yang masih sangat minim. Dan di dalam hari raya Agama Buddha terdapat peristiwa yang mengandung nilai-nilai ajaran Buddha Dhamma yang dapat di praktikan dalam kehidupan sehari-hari yang mampu ditanamkan untuk anak-anak sejak dini sehingga mereka mampu menerapkan ajaran Buddha Dhamma.

Perancangan Buku Informasi Visual Kain Tenun Kabupaten Belu NTT

by Willybrodus Reynaldi Lako (13120210355)



Contact

willybrodus.reynaldi@student.umn.ac.id
28lorey@gmail.com
087855520206



Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Tradisi Perayaan Cap Go Meh

by Yulian Kurniawan (14120210119)



Contact

yulian.kurniawan@student.umn.ac.id
yuliankurniawan@yahoo.com
082177337122
yulian.portfoliobox.net/



Banyak generasi muda Tionghoa yang tidak mengetahui makna yang terkandung di dalam perayaan Cap Go Meh terutama generasi muda. Perayaan Cap Go Meh diselenggarakan dua minggu setelah perayaan tahun baru imlek yang menandakan berakhirnya perayaan Imlek, Sebagai salah bentuk penyesuaian kepada generasi muda maka dibuatlah perancangan buku ilustrasi sebagai salah satu pendekatan kultural yang disesuaikan dengan kondisi muda Tionghoa.

graphic design

● **Thesis**

Natanael Abednego Parulian S.

329

Analisis Visual Album Musik Pemenang AMI Awards Tahun 2017

by Natanael Abednego Parulian Sitorus (14120210338)

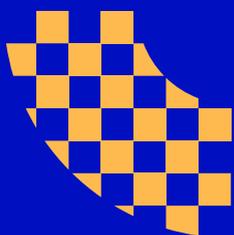
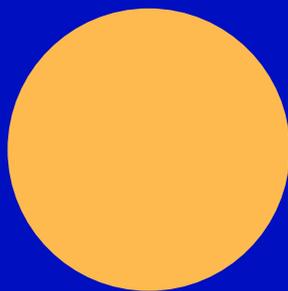
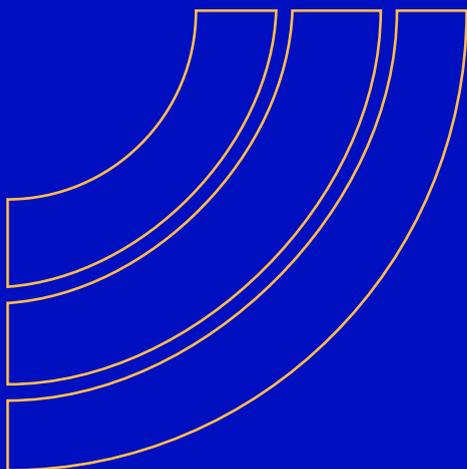


Contact

natanael.abednego@student.umn.ac.id
natanaelabednego12@gmail.com
085774291209
Instagram: @abedsz



Sampul album tidak hanya sebagai kemasan yang melindungi, melainkan sebuah karya desain grafis yang terbentuk dari elemen-elemen desain. Desain sampul album di Indonesia sudah jauh berkembang, hingga pada ajang penghargaan Anugerah Musik Indonesia, sampul dengan desain grafis terbaik di pertandingkan. Dilatarbelakangi oleh hubungan desain grafis pada industri musik yang telah berlangsung sangat lama di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa album pemenang ajang penghargaan AMI Awards pada tahun 2017. Dengan menggunakan metode analisa kualitatif yang diartikan oleh Noble & Bestley, penelitian ini juga menganalisa elemen-elemen desain yang terdapat pada album musik tersebut. Pendekatan ilmiah secara semiotika oleh Peirce tentang tipe obyek tanda dilakukan sebagai pelengkap.



interactive media design

● 2D Game

Angela Fanuela Alfate Tania Helsa Goewin	333
Derrick Lionardy Melody Harmony Ronny Sutanto	334

● 3D Game

Suhandra	335
Faiz Anwarrudin Esaam Hassan Febrian Jonathan Raditia Febiyanto Christopher Cliff Jeshen Budianto Ham	336
Bryan Budi Putra Ryan Budi Putra Josef Arga Agastyo Raharjo	337

● Apps

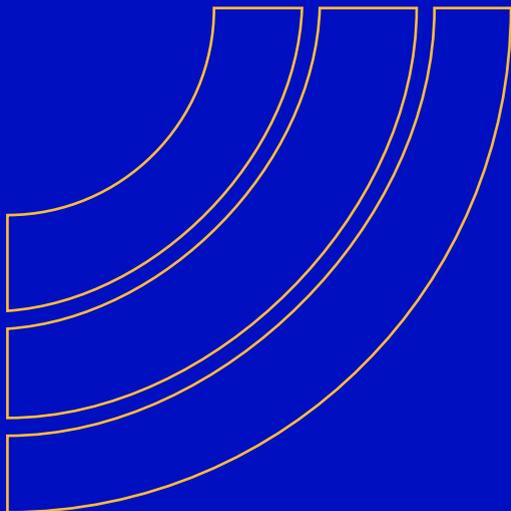
Jason	338
-------	-----

● Augmented Reality

Jennifer Handali	339
------------------	-----

● Board Game

Shella Gisela Natasha Johanna Fryda Agustina Fandy Nadia Savitri	340
	341
	342



● **Card Game**

Ryan Sucipto 343

● **Book Game**

Candice Savira 344

● **Interactive Comic**

Ayu Erlyanda Alifirani 345
Ivana Angelita

● **Interactive Music Video**

Miranti Astrid Sihasale 346

● **Interactive Novel**

Stefanie Maria 347
Clarissa Laurenda
Bela Aron

● **Virtual Reality**

Hadi Wongso 348
Febrian Marshal
Hadi Purnama

● **Website**

Franko 349

● **Hybrid Game**

Christopher Go 350
James Kurniawan
Theodore Stephen

Dekapan

by *Angela Fanuela (14120210526), Alfate (14120210518), Tania Helsa Goewin (00000018795)*



Contact

angela.fanuela@student.umn.ac.id
yuna.asuka@gmail.com
082312295882

alfate@student.umn.ac.id
pianistaclassica@gmail.com
089630333396

tania.helsa@student.umn.ac.id
tania.helsa1210@gmail.com
081257500087



Dion dan Dina adalah sepasang kakak beradik. Orangnya mereka sibuk bekerja sehingga Dion sering menjahili Dina seperti merusak dan merebut bonekanya. Hal tersebut membuat Dina menangis. Suatu hari, Dina tanpa sengaja merusak mainan Dion. Dion menjadi sangat marah dan tanpa sadar memukul Dina. Merasa tidak disayang, Dina menangis dan berlari masuk ke rumah. Di dalam rumah, Dina tiba-tiba diculik oleh sesosok makhluk mengerikan. Dion harus mencari dan menyelamatkannya dari makhluk tersebut.

Maratoonz: Jakarta

by *Derrick Lionardy (14120210237)*, *Melody Harmony (14120210291)*, *Ronny Sutanto (14120210303)*



Contact

derrick.lionardy@student.um.ac.id
derrick@lionardy.com
085882457020

melody.harmony@student.um.ac.id
melody.hewis@gmail.com
081908672060

ronny.sutanto@student.um.ac.id
sutanto.ronny@outlook.com
081398883445



Maratoonz: Jakarta adalah sidescrolling game arcade 2D. Game ini memiliki latar belakang kota Jakarta yang bersih dan bebas polusi dan menceritakan seorang tokoh pelari maraton bernama Budi yang tertarik untuk berpartisipasi di Maratoonz: Jakarta. Acara ini akan diadakan di Jakarta dan akan menyoroti beberapa tempat paling ikonik di Indonesia Jakarta seperti Monas (Monumen Nasional), Kota Tua (Kota Tua), Masjid Istiqlal, dan Monumen Selamat Datang.

Guardian of Bali Island

by *Suhandra (14120210387), Faiz Anwarrudin (14120210374), Esaam Hassan (14120210222)*



Contact

suhandra@student.umn.ac.id
suhandra619@gmail.com
085777429900

faiz.anwarrudin@student.umn.ac.id
faizanwr8@gmail.com
082210872643

esaam.hassan@student.umn.ac.id
johnnynapalm53@yahoo.com
087885357984



Game petualangan berbasis 3D ini mengangkat cerita mengenai tokoh legenda masyarakat Bali bernama Barong. Cerita ini berpusat pada perjalanan Barong dalam menemukan dan menyelamatkan anak-anak kecil yang menghilang dari desa. Pemain akan dihadapkan dengan berbagai bentuk rintangan serta beberapa kali diharuskan untuk melawan anak buah Rangda yang merupakan antagonis dari cerita pada game ini dengan memberikan aksi pada karakter Barong seperti berjalan, meloncat, dan menyerang.

The Messenger

by **Febrian Jonathan** (14120210324), **Raditia Febiyanto** (14120210293), **Christopher Cliff** (14120210289), **Jeshen Budianto Ham** (00000018693)



Contact

febrian.jonathan@student.umn.ac.id
fjonathan96@hotmail.com
081808381070

raditia.febiyanto@student.umn.ac.id
raditia.oz@gmail.com
081911211103
Online portfolio : <https://www.dropbox.com/s/mud82fvkz1yvi2o/cv-porto-raditia-febiyanto-feb18.zip?dl=1>

christoper.cliff@student.umn.ac.id
christopercliff@rocketmail.com
08561254398

jeshen.budianto@student.umn.ac.id
jeshencxcity@gmail.com
081936067229



Game ini merupakan game berbasis 3D dengan alur cerita pada masa perjuangan masyarakat Indonesia melawan penjajah. Bermula dari serangan pertama Agresi Militer Belanda II, yaitu pada 19 Desember 1948 di Yogyakarta. Game ini berfokus pada sudut pandang tokoh Wahyu beserta regunya untuk melindungi dan mengawal Jenderal Soedirman dalam perjalanannya dari markas Tentara Keamanan Rakyat menuju Gedung Agung di jalan Malioboro.

Pa'Balle Adventure Game

by Bryan Budi Putra (14120210050), Ryan Budi Putra (14120210052), Josef Arga Agastyo Raharjo (14120210054)



Contact

bryan.budi@student.umn.ac.id
081290966786

ryan.budi@student.umn.ac.id
081294635339

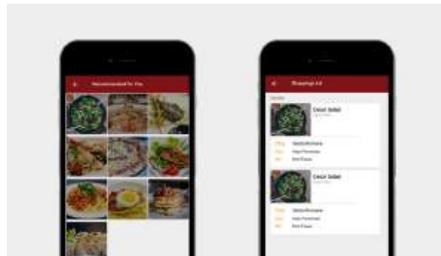
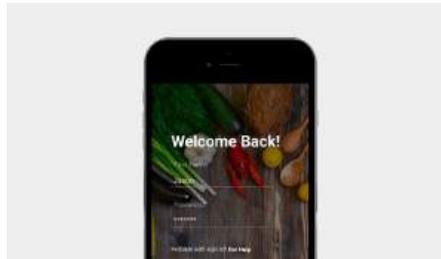
josef.arga@student.umn.ac.id
081806511234



Game berbasis 3D ini mengangkat tema mengenai permainan alat musik dari enasambel pa' balle dalam adat perkawinan di Makassar. Game ini merupakan game bergenre petualang dimana pemain berperan sebagai seorang tokoh bernama Isogi. Isogi merupakan seorang pemuda yang hidup di tanah Makassar dan telah menemukan wanita yang akan dipinang menjadi istrinya. Ketika upacara berlangsung, penyihir jahat bernama Maggie muncul dan berusaha menggagalkan pernikahan dengan mencuri 3 alat musik yang dipakai pada upacara perkawinan yaitu ganrang, pui-pui, dan dengking. Isogi pun langsung menuju sarang penyihir dan berniat mengambil kembali alat musiknya. Namun, ia di sihir ke dunia fantasi yang di dalamnya memiliki elemen dari 3 alat musik tersebut.

Cookpedia

by Jason (14120210053)



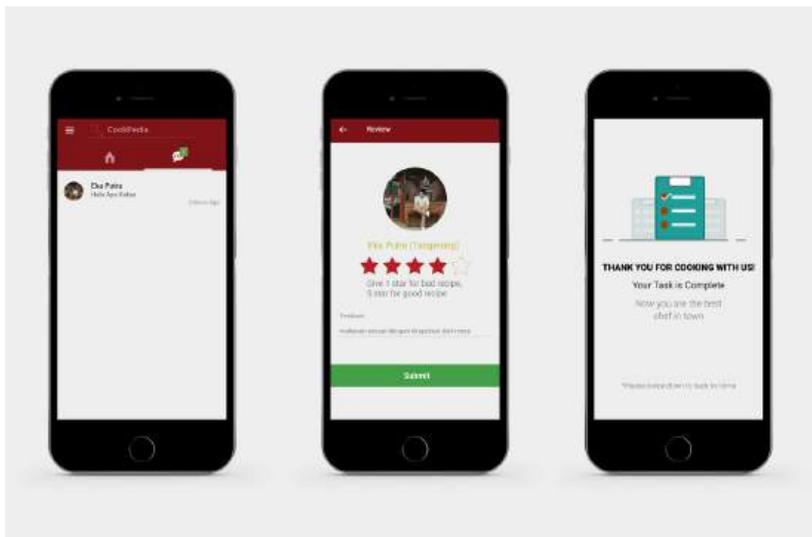
Contact

jason@student.umn.ac.id

jasonwidjaja50@gmail.com

08151813299

<https://dribbble.com/jasonwidjaja>



Cookpedia merupakan aplikasi resep masakan yang memiliki beberapa fitur unggulan seperti shopping list, plan, category, dan lainnya. Aplikasi ini dikhususkan untuk pengguna perempuan berumur 24-35 dengan status pelajar, bekerja, ataupun mengurus keluarga.

Si Gerong dan Orah

by Jennifer Handali (14120210273)



Contact

jennifer.handali@student.umn.ac.id
jenniferhandali@gmail.com
085921525852
Online Portfolio: <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1b-Z9T-HiFsbDQycHZRvGYTSkc9L-jkIYEO>



Buku ini dibuat dengan menggunakan penggabungan media buku dan teknologi Augmented Reality untuk meningkatkan pengalaman pembaca, dimana karakter dalam buku tersebut dapat muncul secara 3 dimensi pada layar smartphone. Buku berjudul Si Gerong dan Orah ini bercerita mengenai legenda asal muasal komodo dengan pesan bahwa manusia dan komodo harus hidup rukun dan saling melindungi satu dengan yang lain, karena keduanya adalah saudara.

Padcolle

by *Shella Gisela (14120210182), Natasha Johanna (14120210199)*



Contact

shella.gisela@student.umn.ac.id
shellagisela96@yahoo.com
087875306145

natasha.johanna@student.umn.ac.id
natojohanna@gmail.com
085810408650

Padcolle merupakan sebuah board game edukasi, dimana pemain akan berperan sebagai anak perempuan yang sedang mengalami gejala pra-menstruasi. Selama bermain, pemain akan mengetahui apa saja gejala-gejala yang terjadi jika waktu menstruasi sudah dekat serta menambah pengetahuan mengenai barang apa saja yang dapat mengatasi efek samping dari gejala pra-menstruasi.

Pekan Kue

by Fryda Agustina Fandy (14120210404)



Contact

fryda.agustina@student.umn.ac.id
fryda.agustina96@gmail.com
081284118220



Pekan Kue merupakan sebuah board game bergenre family game yang dirancang dengan tujuan untuk mengenalkan berbagai jenis jajanan pasar yang ada di Indonesia. Permainan ini dinamakan Pekan Kue dengan mengambil konsep perlombaan di dalam sebuah pasar tradisional, dimana para pemain diajak untuk berlomba-lomba mengumpulkan jajanan pasar sesuai dengan daftar kue yang mereka dapatkan. Pemenangnya adalah pemain yang berhasil melengkapi jajanan pasar terlebih dulu.

Tenun Kata

by *Nadia Savitri (14120210311)*



Contact

nadia.savitri@student.umn.ac.id
savitrinad@gmail.com
081958241976



Tenun Kata merupakan board game edukasi yang ditujukan untuk membantu siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia, khususnya mengenai imbuhan dan cara penulisannya. Pemain harus menjawab pertanyaan yang disediakan sesuai dengan instruksi yang ada agar bisa menang. Board game ini dibuat agar dapat dimainkan di dalam kelas bersama guru selaku pembimbing atau dimainkan di luar proses ajar-mengajar sebagai latihan atau sekadar hiburan.

Wilah

by Ryan Sucipto (14120210242)



Contact

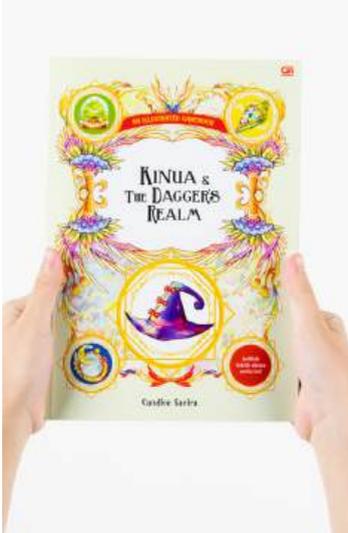
ryan.sucipto@student.umn.ac.id
r.sucipto@hotmail.com
08982677899
instagram.com/wilah.cardgame



Kartu Wilah merupakan game card edukasi mengenai pemilahan sampah yang dirancang dengan mengkombinasikan pemikiran permainan, elemen permainan, dan gameplay ke dalam media pembelajaran. Penyusunan serious game yang tepat mampu menciptakan keterlibatan dari pengguna terhadap materi pembelajaran yang diberikan, serta mampu menyajikan konten dalam bentuk yang lebih menyenangkan agar materi lebih mudah untuk dipahami.

Kinua and the Dagger's Realm

by Candice Savira (14120210373)



Contact

candice@student.umn.ac.id
chainsaw.cheesecake.525@gmail.com
081310678696
candypiggyhime.deviantart.com



"Kinua and the Dagger's Realm" adalah sebuah gamebook berilustrasi dengan gaya branching-path novel untuk meningkatkan rasa ketertarikan masyarakat Indonesia dalam membaca dan mengapresiasi industri game lokal, serta menghormati kebudayaan setempat. Buku ini berkisah mengenai seorang ahli magis muda bernama Kinua yang terlibat dalam perseteruan 2 suku untuk memperebutkan keris sakti pusaka negara. Tanpa diketahui, keris tersebut bisa membawanya pada sebuah dunia yang dipenuhi oleh karakter-karakter familiar, yaitu pahlawan dan tokoh-tokoh legenda khas Indonesia. Dalam gamebook ini, pembaca dapat menentukan sendiri jalan cerita yang ingin ditempuh serta perbuatan Kinua yang akan mengarah pada 3 ending berbeda. Terdapat juga berbagai minigame dan koleksi artefak ajaib dalam bentuk kartu.

S(h)aring

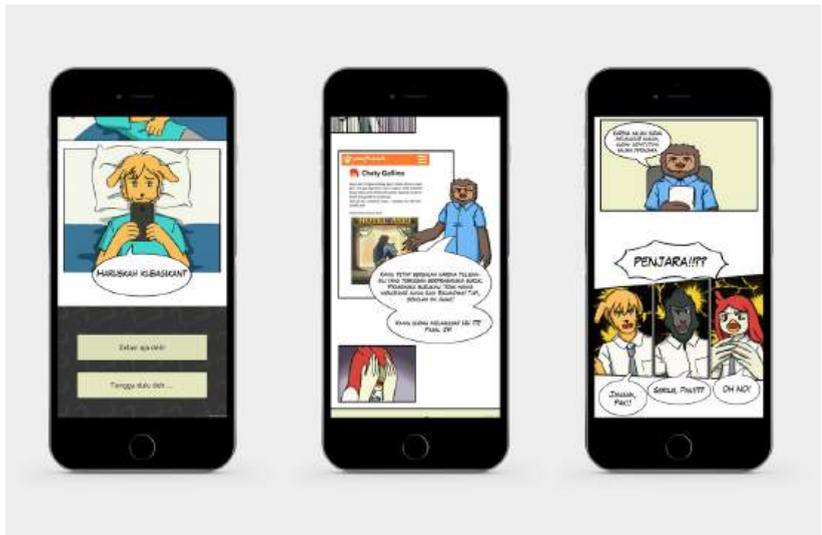
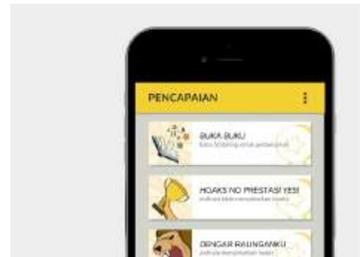
by Ayu Erlyanda Alifirani (14120210423), Ivana Angelita (14120210194)



Contact

ayu.erlyanda@student.umn.ac.id
erlyanda.ayu@gmail.com
085714371968

ivana.angelita@student.umn.ac.id
ivanaangelita@yahoo.com
081212198635



S(h)aring adalah sebuah komik interaktif yang bercerita mengenai seorang remaja yang bimbang mengenai sebuah berita yang ia temukan secara online mengenai kakak kelasnya. Ia merasa bingung ingin menyebarkannya atau tidak. Hasil dari pilihan pemain akan memengaruhi akhir cerita yang didapatkan.

Tanah Lot

by *Miranti Astrid Sihasale (14120210302)*



Contact

miranti.astrid@student.umn.ac.id
mirakyuu@gmail.com
081213439400
<https://video.helloeko.com/v/Va-9J8V?autoplay=true>



Tanah Lot merupakan sebuah video musik interaktif dimana pengguna akan dihadapkan kepada 2 pilihan yang akan menentukan nasib dari tokoh utama karakter yang dibawakan dalam cerita ini. Tokoh utama cerita ini bernama Maharani, seorang gadis Bali yang tidak sengaja bertemu dengan seorang turis asing. Kisah pertemuan tersebut pun akan mengarah pada akhir yang akan mengubah hidup keduanya.

Panji Semirang & Candra Kirana

by Stefanie Maria (14120210161), Clarissa Laurenda (14120210177), Bela Aron (14120210168)



Contact

stefanie.maria@student.umn.ac.id
ruezaozao@gmail.com
087878524717

clarissa.laurenda@student.umn.ac.id
clarissalaurenda@yahoo.com
087700733839

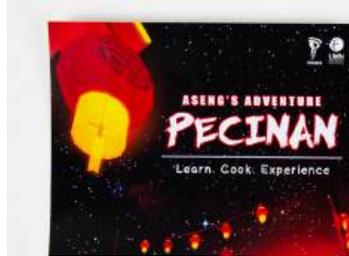
bela.aron@student.umn.ac.id
belaaron17@gmail.com
081298581500
<https://drive.google.com/drive/folders/18nSeVJDIsaJOIIZHxqbxUnNrl-H3JM5sJ?usp=sharing>



"Panji Semirang & Candra Kirana" adalah visual novel interaktif yang mengadaptasi cerita rakyat "Panji Semirang". Cerita diawali dengan perginya Putri Candra Kirana dari istana dan menyamar menjadi pria setelah ibunya dibunuh dan ayahnya berada di bawah kendali sihir. Paduka Liku, selir ayah Candra Kirana, merupakan dalang dari bencana yang melanda keluarga Candra Kirana. Candra Kirana kemudian membangun kerajaannya sendiri dan memimpin sebagai raja dengan nama Panji Semirang. Akhir dari cerita ditentukan oleh keputusan yang pemain ambil selama berjalannya cerita.

Aseng's Adventure: Pecinan

by Hadi Wongso (14120210037), Febrian Marshal (14120210055), Hadi Purnama (14120210426)



Contact

miranti.astrid@student.umn.ac.id
mirakyuu@gmail.com
081213439400
<https://video.helloeko.com/v/Va-9J8V?autoplay=true>



Game berbasis 3D ini dibuat dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi Virtual Reality untuk meningkatkan daya tarik serta pengalaman pemain. Game ini berlatar tempat di lingkungan khas Pecinan pada abad ke-16 dan berkisah mengenai seorang pemuda yang memiliki impian untuk menjadi juru masak kerajaan namun tak kunjung terwujud. Pemuda tersebut pun mengikuti sayembara memasak yang diadakan oleh Raja untuk mencari koki terbaik agar dapat dinobatkan menjadi juru masak kerajaan. Pemain akan diberikan pengalaman bermain dari sudut pandang sang pemuda dan akan diajak untuk menjelajah sesuai dengan alur dan instruksi dari game tersebut.

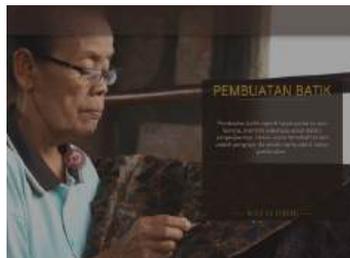
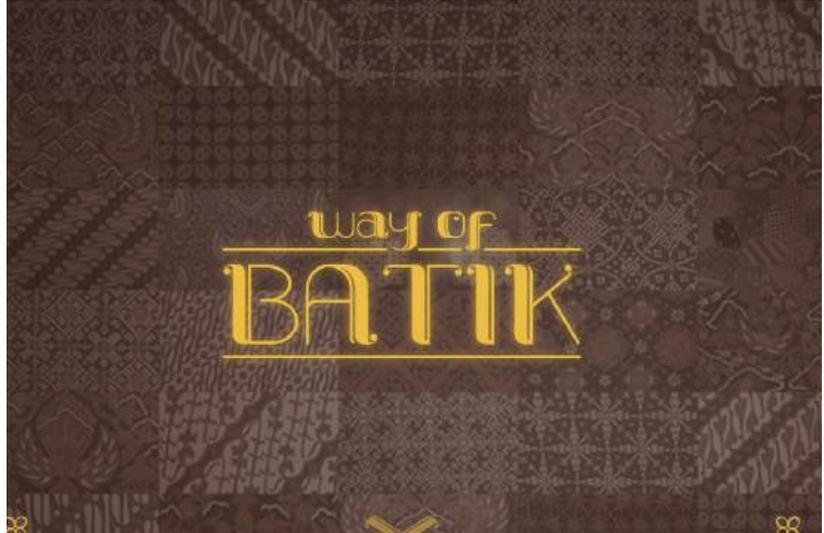
Way of Batik

by Franko (14120210101)



Contact

franko@student.umn.ac.id
franko.16sept@gmail.com
08117823300



Way of Batik hadir adalah website yang bertujuan untuk memberikan informasi dan mengenalkan batik Yogyakarta kepada setiap orang yang tertarik untuk mempelajarinya. Way of Batik memuat dari motif batik Yogyakarta beserta penggunaannya dalam keseharian yang disertai dengan foto-foto dan alur sejarah singkat.

Rakshati

by Christopher Go (14120210332), James Kurniawan (14120210440), Theodore Stephen (14120210468)



Contact

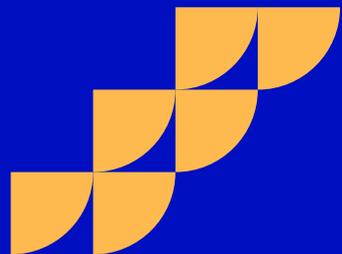
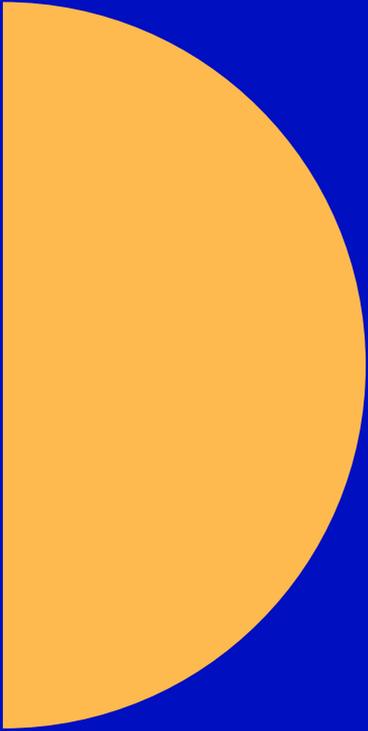
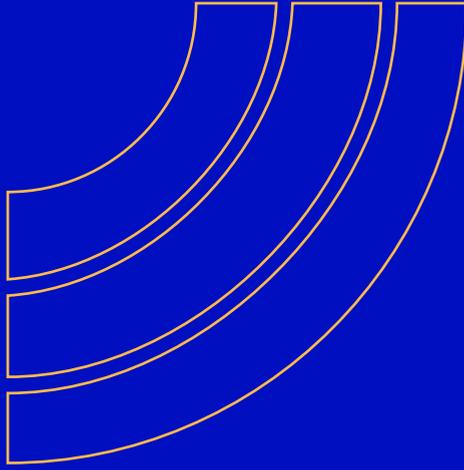
christopher.go@student.umn.ac.id
chr15_512@hotmail.com
085939969330

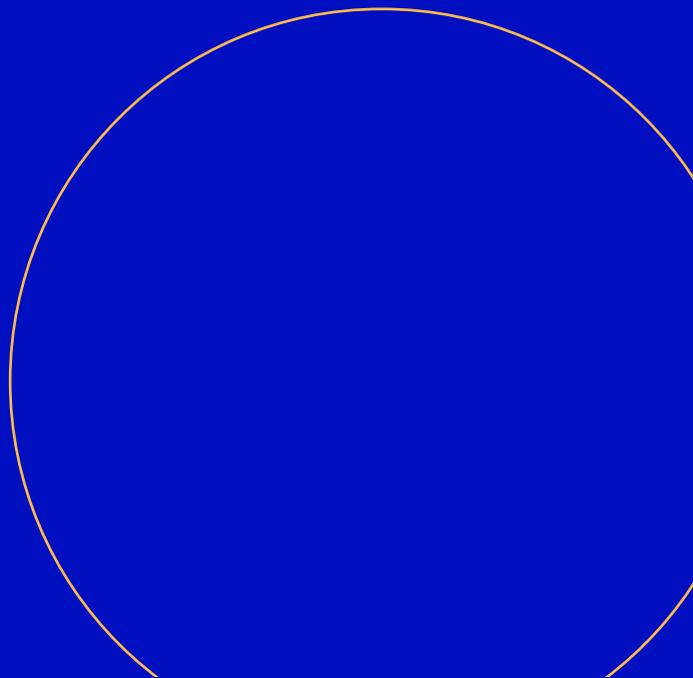
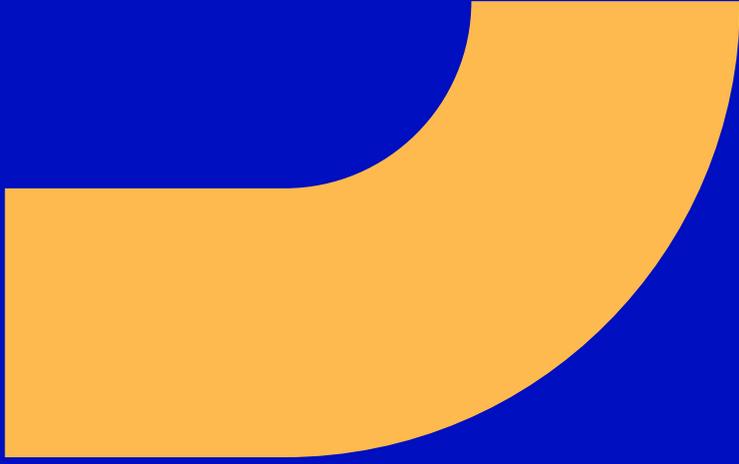
james.kurniawan@student.umn.ac.id
jameskurniawan23@gmail.com
081210194676

theodore.stephen@student.umn.ac.id
theodores.stephen@gmail.com
087882000512



Rakshati adalah permainan bergenre strategy tower defense yang diadaptasi dari cerita rakyat Bali. Pemain diharuskan untuk mempertahankan Candi Gunung Kawi dari serangan Rangda dan pasukannya dengan 4 tokoh protagonis Dwarapala, Naga, Garuda dan Ganesha yang diadaptasi dari kebudayaan Bali.





advisors



Ina L. Riyanto, S.Pd., M.A.
Dekan Fakultas Seni & Desain



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.
Kepala Program Studi Desain
Komunikasi Visual



Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
Kepala Program Studi Film &
Televisi



Gideon K. F. H., S.T., M.Ds.
Sekretaris Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Anita, S.Pd., M.F.A.
Sekretaris Program Studi Film
& Televisi



Adhreza Brahma, M.Ds.
Koordinator Tugas Akhir
Desain Grafis



Dominika A. P., S.Sn., M.Anim.
Koordinator Tugas Akhir
Animasi



Nadia Mahatmi, M.Ds.
Koordinator Tugas Akhir Inter-
active Media Design



**Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.
Sc.**
Koordinator Tugas Akhir Film



Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds.
Koordinator Laboratorium



Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds.
Koordinator Foundation Year



**Aditya Satyagraha, S.Sn.,
M.Ds.**
Koordinator Magang Desain
Komunikasi Visual



**Christian Aditya, S.Sn.,
M.Anim.**
Koordinator Magang Film &
Televisi



Edelin S. Wangsa, S.Ds.
Koordinator Asisten
Mahasiswa



Agatha Maisie T., S.Sn., M.Ds.
Koordinator Interaction
Design



Lalitya Talitha P., M.Ds.
Koordinator Himpunan



**Bernadus Y. S. P.,
B.MediaA&Prod., M.ScrPr.**
Koordinator Kegiatan
Mahasiswa



Makbul Mubarak, S.I.P., M.A.
Koordinator Penelitian & PKM



Aditya I., S.Sn., M.Ds.



Andrew Willis, B.A.(Hons.)



Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds



Baskoro Adi W., SE., M.M.



Bayu P. Filemon, S.I.Kom



Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

advisors



Bisma Fabio S., S.Sos., M.Sn.



Chara Susanti, S.Ds., M.Ds.



Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.



Clemens Felix S., S.Sn.



Fachrul Fadly, S.Ked.



Fransisca Retno S. R., S.Ds., M.Sn.



Joni Nur Budi. K., S.Sn., M.Ds.



Kemal Hasan, S.T., M.Sn.



Drs. Imam Khanafi, M.M., M.Si.



Lucky Kuswandi, BFA



Matheus Prayogo, S.Sn.



Moch. Faisal, M.Sn.



**M. Cahya M. Daulay, S.Sn.,
M.Ds.**



Natalia Depita, S.Sn.



Perdana Kartawiyudha, M.Sn.



**Prima M. R. Singgih, A.Md.,
S.Sn., M.Ds.**



R.R. Mega Iranti K., M.Ds.



Salima Hakim, S.Sn., M.Hum.



**Dra. Setianingsih Purnomo,
M.A.**



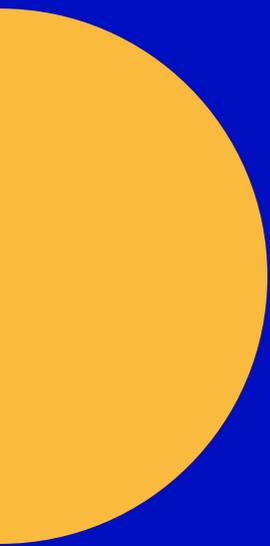
Yohanes Mercy, S.Sn., M.M.



**Yusup S. Martiastyadi, S.T.,
M.Inf.Tech**



Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds.



Puji dan Syukur kami sembahkan untuk Tuhan Semesta Alam yang telah mengkaruniakan kami akal, sehingga kami memiliki hasrat untuk mencari pegetahuan.

Pameran Tugas Akhir IMAGO 3 2018 dan Katalog IMAGO 3 ini hanya dapat terjadi oleh kerja keras dan kerjasama dari semua pihak di FSD UMN, semua rekan kerja dan staff di UMN, dan para sponsor diluar UMN. Terima kasih untuk semua dukungan dari Wakil Rektor bidang Akademik Ibu Hira Meidia, Wakil Rektor bidang Umum Bapak Andrey Andoko, Dekan Fakultas Seni dan Desain Ibu Ina Riyanto, dan semua Ketua Program Studi DKV (Bapak Mohammad Rizaldi), FTV (Bapak Kus Sudarsono) dan ARS (Bapak Hendrico Firzandy). Juga untuk semua komunikasi yang baik dari para Koordinator Tugas Akhir.

Terima kasih yang amat besar untuk para panitia dan tim kerja yang telah berbulan-bulan bekerja keras merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan semua rangkaian acara. Terutama Anno Wicaksono yang membawa tim yang hebat, kompak, dan solid dalam diri panitia-panitia dalam berbagai divisi. Semoga kerja keras ini membawa manfaat besar bagi banyak pihak, dan kebersamaan para panitia sendiri membawa pengalaman dan kenangan yang indah selama berkarya dan berorganisasi di FSD UMN.

Sukses untuk kita semua dan sekali lagi, terima kasih.

Gideon K. Frederick, atas nama Imago 3

Supported by:



Sponsored by:



Community Partner:



Media Partner:



