



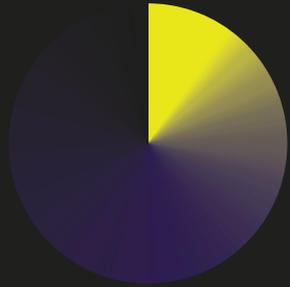
2019 - 2020

Pameran Karya Tugas Akhir
Fakultas Seni dan Desain

Desain Komunikasi Visual
Visual Brand Design
Interaction Design

Film dan Televisi
Film
Animasi

Arsitektur



**PAMERAN
TUGAS AKHIR
FSD UMN**

KATALOG TUGAS AKHIR FAKULTAS SENI & DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
SEMESTER GANJIL & GENAP 2019/2020

DKV
Film
Arsitektur

PELINDUNG

Dr. Ninok Leksono, M.A

PEMBINA

Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

PROJECT SUPERVISOR

Adhreza Brahma, M.Ds.

DESIGNER

Brigitta Domara
Richard Christian
Keith Richard
Vania Muliawan
Jennifer Valencia
Gracia Anastasia
Denise Nathalie
Caroline Widjaja
Michelle Goseline

COPYWRITER

Jason Tirtanegara
Agnes Lorraine Kurdi
Chanda Rocana
Christa Bella Evianti
Deodat Pradata
Evangeline Geovana
Gayatri Putri
Gelby Abigail
Imanuela M
Kenan Andrian
Leonardus Alvin
Lidyana
Monika Adelia
Nadia Averina
Prettysia Angelina C

PHOTOGRAPHER

Maria Birgitta
William Tionardi
Marco Angelo
Brian Nathaniel
Stefanus Nicholas
Michael Ario Bimo
Michael Tirta Wijaya

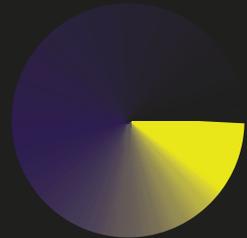
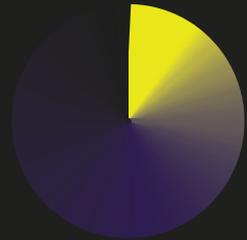
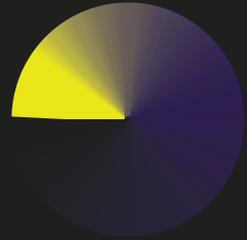




Table of Content
IMAGO V Catalog
2019 - 2020

04 Content

08 Fore Words

Mr. Cahya Daulay S.ds, M.ds
Mr. Adhreza Brahma S.ds, M.ds
Mrs. Lalitya Talita S.ds, M.ds

19 Visual Brand Design

Book
Branding
Campaign
Information Media
Promotion

Signage
Typefaces

235 Interaction Design

2D Game
3D Game
Application
Boardgame

SN

289

Film

Dokumenter
Fiksi
Corporate



331

Animasi

2d Animation
3d Animation
Mograph
Limited animation
Animated documentary

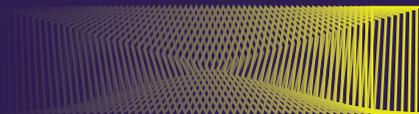
Stop motion

403

Arsitektur

417

Advisors





Muhammad Cahya Mulya Daulay
Dean of Art and Design Faculty



Fore

Karya tugas akhir merupakan salah wujud kemampuan mahasiswa mengekspresikan ide dan pengetahuannya dalam bentuk karya nyata. Proses perkuliahan yang dilalui sebagai proses belajar dan bereksplorasi, diakumulasikan dan diwujudkan menjadi kebanggaan.

IMAGO merupakan perhelatan akbar tahunan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Karya tugas akhir mahasiswa Fakultas Seni dan Desain dari tiga Program Studi diangkat untuk diapresiasi bersama khalayak sebagai bentuk tolok ukur dan evaluasi hasil pembelajaran yang berdaya cipta.

Proses yang dilalui para mahasiswa Fakultas Seni dan Desain, baik pada Prodi Desain Komunikasi Visual dengan peminatan Visual Brand Design dan Interactive Design; maupun Prodi Film dengan peminatan Film dan Animasi; serta Prodi Arsitektur; adalah integrasi kolaboratif para dosen handal, fasilitas yang mumpuni, suasana akademik yang dinamis serta stakeholder terkait.

IMAGO kali ini membawa tema Velocity. Tema ini diambil sebagai simbolisasi pergerakan dari proses yang dilalui para mahasiswa sejak awal memulai perkuliahan hingga lulus dan berkarya cipta. Tema yang penuh semangat merayakan dan menghargai pencapaian masing-masing dalam belajar, berkarya dan mencapai tujuan.

Tahapan demi tahapan berkarya para mahasiswa merupakan proses utuh dari riset, pendekatan masalah, berfikir kritis dan kreatif untuk inovasi yang terukur, serta dapat diwujudkan secara riil. Karya-karya yang diangkat beragam rupa dan menarik untuk diapresiasi, mulai dari perancangan desain buku, branding, kampanye sosial, game, aplikasi, komik interaktif, film, animasi, motion-graphic, rancangan arsitektural dan banyak lagi.

Apresiasi ini menjadi puncak kebanggaan yang membuktikan bahwa mereka siap untuk masuk ke dunia nyata membawa manfaat bagi masyarakat dan bangsa. Harapannya bagi para lulusan, apresiasi ini mendorong semangat seorang pembelajar berkelanjutan yang terus berkarya dan menebar manfaat.

Akhir kata, Saya menghaturkan penghargaan dan terima kasih tak terhingga kepada para panitia serta tim dosen pembina yang telah berupaya keras mewujudkan IMAGO V ini. Juga dukungan penuh Rektorat UMN, Fakultas, Prodi dan divisi-divisi terkait. Termasuk seluruh rekan-rekan dari institusi, industri dan asosiasi yang turut bersumbangsih serta mendukung secara moril maupun materil. Walau dalam keterbatasan pandemi saat ini, tetapi semangat dan dedikasi berkarya tidak runtuh, malah semakin kokoh dan adaptif. IMAGO akan selalu menjadi rekam jejak karya cipta insan kreatif Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.

Word





Mohammad Rizaldi

Head of Visual Communication Design Study Program

Rasa syukur, bangga, dan sekaligus berdebar, adalah hal yang saya rasakan saat menyongsong acara IMAGO ke-5 ini. Rasa syukur karena Anda semua telah melalui rangkaian proses akademik di program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) dan berhasil menyelesaikan seluruh syarat kelulusan dengan baik, bahkan sangat baik. Rasa bangga karena banyak hal yang sudah tercapai dalam seluruh perjalanan studi Anda, baik prestasi, apresiasi, dan semangat kompetitif yang dirasakan oleh seluruh civitas akademik DKV UMN dan juga oleh seluruh stakeholder dan masyarakat.

Debar dikarenakan antusiasme yang luar biasa akibat kondisi yang saat ini serba baru dan menuntut tantangan yang lebih dinamis, cepat, dan adaptif baik dalam dunia industri praktis maupun pendidikan. Debar karena apa yang akan kalian hadapi di masa depan, kini sudah tersedia ada di depan mata, siap untuk segera menyerap peran dan kontribusi kalian semua. IMAGO yang ke-5 kali ini diselenggarakan dengan tema yang mengadaptasi seluruh kebaruan tersebut dan menemani kalian semua untuk melepas perjalanan akademik kalian dalam transisi menuju peran desainer komunikasi visual di masa depan.

Rasa syukur dan apresiasi juga saya sampaikan untuk seluruh kurator dan kepanitiaan IMAGO, para rekan dosen, staf, dan kaprodi di Fakultas Seni dan Desain (FSD), bapak dekan FSD, dan seluruh jajaran pimpinan Universitas Multimedia Nusantara, serta semua sponsor dan media partner yang mendukung penuh acara ini. Apresiasi yang mendalam juga pada para pembina IMAGO, terutama untuk pak Adhreza dan pak Gideon yang senantiasa membawa acara ini ke tingkat yang lebih baik dan mampu menjadi standar barometer nasional kualitas karya tugas akhir mahasiswa di FSD pada umumnya dan program studi DKV pada khususnya. Terima kasih dan let's go for IMAGO!



Fore



Kus Sudarsono
Head of Film Study Program

Sebagai mahasiswa Fakultas Seni dan Desain, tentu saja berkarya merupakan hal yang penting dalam proses belajar. Berkarya merupakan sebuah proses yang menarik, bagaimana menciptakan sesuatu yang bermakna bagi diri sendiri maupun untuk masyarakat banyak. Proses berkarya tentu saja tidak mudah, jatuh-bangun dalam menciptakan sesuatu adalah hal yang wajar. Proses ini yang kami tekankan pada para mahasiswa, bahwa berkarya adalah sebuah proses, proses yang sangat penting dalam menuju sebuah penciptaan.

Bangga, setiap mahasiswa harus bisa mengangkat kepalanya dan merasa bangga terhadap karya yang diciptakannya. Apabila kebanggaan tersebut tidak ada, maka ada yang salah dalam berproses selama pembuatan karya tersebut. Seluruh hasil kerja selama berproses akan menjadi sia-sia saja.

Saya pribadi selalu menanti-nanti acara IMAGO setiap tahun, acara ini sangat menarik bagi saya. Dalam acara ini, mahasiswa memperlihatkan karya-karya Tugas Akhir mereka, dimana karya ini adalah capstone project selama menjalani pendidikan di Fakultas Seni dan Desain UMN. Sebagai capstone project, pastinya yang dihasilkan adalah karya yang telah teruji melalui proses berkarya maupun proses akademis.

Tema Velocity yang diangkat tahun ini menunjukkan bahwa mahasiswa UMN terus bergerak maju, mencari solusi dan menjadi solusi. "Kecepatan" seseorang tentu saja berbeda-beda satu sama lain, bagaimana seseorang mampu mengendalikan kecepatannya, adalah kunci keberhasilannya.

Everyone has their own velocity, find your speed, maintain your velocity, keep it up, keep it constant, it will take you anywhere you wish for.

Semoga IMAGO tetap selalu memberikan manfaat, bagi mahasiswa, dosen, industri dan seluruh stake holder terkait. Selamat menikmati.

Word





Hendrico Firzandy Latupeirissa
Head of Architecture Study Program

Pertama-tama saya ingin mengucapkan terima kasih kepada panitia IMAGO V atas kesempatan yang diberikan kepada saya untuk memberi kata sambutan ini.

Merupakan suatu kegembiraan bagi saya pribadi dan juga Prodi Arsitektur UMN untuk bisa berpartisipasi dalam pameran yang diselenggarakan oleh IMAGO. Karena kita tahu selama 4 tahun kebelakang ini, Prodi Arsitektur UMN hanya berlaku sebagai pengamat. Maka setelah Prodi arsitektur menghasilkan lulusan pertamanya, serta merta kami mengambil kesempatan ini untuk dapat turut serta memamerkan karya-karya terbaik dari lulusan Prodi Arsitektur UMN. Karya-karya yang ditampilkan mungkin belum sempurna, namun berpartisipasi adalah hal yang sangat baik dan menggembirakan. Mengapa?, karena melalui pameran inilah kita bisa mengukur kemampuan diri, belajar banyak hal, sekaligus memacu diri untuk berkarya lebih baik.

Saya pribadi senang berada di dalam Fakultas Seni dan Desain, karena seluruh dosen dan mahasiswa arsitektur bisa belajar banyak dari prodi-prodi lain yang telah lebih dahulu bergabung di bawah payung FSD, yakni Prodi DKV & Prodi Film yang telah memiliki pengalaman jauh lebih banyak dari Prodi Arsitektur. Karena alasan inilah saya melihat bahwa dimasa depan IMAGO bisa berkembang menjadi platform yang lebih besar sehingga dapat memberikan manfaat bagi lulusan-lulusan FSD.

Saya melihat bahwa IMAGO adalah suatu wadah yang dapat dimanfaatkan oleh lulusan Fakultas Seni & Desain untuk memperkenalkan diri kepada dunia industri melalui karya-karya terbaiknya. Dan saya juga menganggap bahwa IMAGO adalah suatu portal yang dapat mengantarkan lulusan FSD memasuki dunia kerja dengan lebih mulus.

Karena hal inilah, sekali lagi Prodi Arsitektur UMN berterima kasih karena kesempatan yang telah diberikan untuk berpartisipasi dalam pameran ini, karena memang lulusan Prodi Arsitektur UMN membutuhkan portal maupun platform ini untuk mengantarkan lulusan-lulusannya memasuki dunia kerja atau industri, khususnya industri rancang bangun.

Akhir kata saya ingin berterima kasih kepada seluruh pembina, pengurus maupun panitia IMAGO V , karena tanpa anda semua, acara yang sangat istimewa ini tidak akan mungkin terselenggara.



Adhreza Brahma

Coordinator of Visual Brand Design Final Project

Sebagai Koordinator TA selama 3 tahun, hal yang paling selalu menarik dari TA selain sidang akhir adalah saat mahasiswa memutuskan akan mengambil TA. Raut wajah penuh keraguan, kegetiran dan ketakutan terlihat di raut wajah mereka. Paling tidak sampai mereka tahu siapa Dospem-nya. Seharusnya hal ini tidak perlu terjadi. Buat apa? Toh memang mereka seharusnya sudah ada di fase ini. SKS pun sudah mencapai limitnya. Namun, jika orang seringkali berkata "Push the limit" untuk menyemangati rekannya agar mampu habis-habisan dalam berusaha. Lalu bagaimana mengetahui limit seseorang itu ada dimana?

Tugas Akhir pada dasarnya 'hanya sebuah mata kuliah yang kebetulan berisi 6 sks'. Namun TA menjadi spesial karena tiba-tiba semua orang menyadari bahwa ini adalah momen pamungkas berakhirnya masa studi mereka di kampus. Yang tadinya berjalan lambat, sekarang harus cepat. Yang tadinya santai, sekarang harus cekatan. Semua usaha ini ditempuh agar semua mahasiswa mampu mengeluarkan semua potensi diri, mengontrol emosi yang bergejolak dalam menghadapi masalah, melawan waktu agar tak terjebak dalam pusaran deadline serta tetap berkualitas meskipun dihantui kegagalan.

Imago di tahun kelima, merayakannya dengan tema Velocity yang berarti kecepatan. Seyogyanya kecepatan, ia tidak bisa ditunggu, namun harus dikejar. Ia tidak akan diam, ia akan terus berubah. Semoga semua mahasiswa yang telah melewati TA bisa cepat tanggap, cepat beradaptasi serta cepat berkembang menjadi manusia yang cekatan. Salam VELOCITY!

Word





Lalitya Talitha Pinasthika

Coordinator of Interaction Design Final Project

Setelah melewati masa studi selama beberapa tahun, Tugas Akhir adalah satu output yang idealnya menjadi karya spektakuler untuk menunjukkan kompilasi kompetensi yang sudah dipelajari, sekaligus bukti kesiapan seorang mahasiswa untuk terjun ke dunia nyata dengan bekal ilmu yang telah diperoleh sepanjang studinya. Idealnya, Tugas Akhir menjadi karya paling membanggakan yang dibuat seorang mahasiswa sebelum mereka melepas dunia kampus dan terjun dalam dunia nyata.

Itulah yang terjadi di DKV UMN.

Karya-karya Tugas Akhir yang dihasilkan seringkali menumbuhkan rasa bangga dalam diri dosen-dosen pembimbing yang mendapat kehormatan untuk mendampingi mahasiswa dalam salah satu perjalanan terpenting mereka dalam dunia kampus. Dengan komunikasi dan kerja sama yang baik, tim dosen dan mahasiswa dapat berdiskusi untuk menelaah fenomena dan permasalahan hingga karya yang dihasilkan bukan sekedar bagus untuk dilihat, tapi juga tepat guna menjawab permasalahan yang diangkat.

Tugas Akhir sendiri bukanlah patokan utama akan kemampuan mahasiswa, bukan tolak ukur yang mendefinisikan kepiawaian mahasiswa saat mereka terjun ke masyarakat, dan bukan sebuah mahakarya yang membuat karya sebelum dan sesudahnya tidak lagi bermakna. Namun, Tugas Akhir adalah langkah besar awal bagi mahasiswa untuk belajar menyikapi fenomena dan realita dunia nyata dan mencoba untuk mengimplementasikan ilmu yang telah mereka pelajari untuk menuntaskan masalah dengan cara kreatif agar di kemudian hari saat mereka sudah terjun dalam masyarakat, lulusan DKV UMN dapat menyikapi fenomena dengan kritis dan menyelesaikan masalah dengan pendekatan desain yang solutif.

Harapan saya untuk ke depannya, DKV UMN akan terus menghasilkan karya-karya luar biasa dari hasil pemikiran mahasiswa, karya yang menjawab masalah, karya yang bukan hanya indah dilihat tapi juga bermanfaat, serta karya yang akan terus menumbuhkan rasa bangga sebagai civitas Universitas Multimedia Nusantara.

Fore



Jason Obadiah
Coordinator of Film Final Project

Kita kadang menganggap bahwa Tugas Akhir hanya merupakan suatu kewajiban yang harus kita lakukan sebelum kita lulus dan berkarya di dunia industri. Tetapi karya Tugas Akhir dapat menjadi sesuatu yang lebih. Karya tugas akhir dapat menjadi sebuah portfolio karya terbaik kalian selama menjalankan masa kuliah yang dapat dipublikasikan kepada masyarakat luas. IMAGO merupakan salah satu sarana yang disediakan untuk hal tersebut dimana karya kalian dapat diperkenalkan kepada seluruh kalangan masyarakat baik dari kalangan profesional maupun non-profesional.

Walaupun setiap mahasiswa memiliki cara berkarya yang berbeda-beda, tetapi apabila dilakukan dengan serius, maka tidak akan menutup kemungkinan bahwa karya tersebut akan menjadi karya yang memiliki kualitas yang dapat bersaing dengan karya lainnya di tingkat internasional. Oleh karena itu, setiap mahasiswa harus memiliki sebuah ambisi untuk mencari tahu segala hal dan bereksperimen melalui karya selama masa kuliah.

Tidak terasa kita sudah melaksanakan IMAGO yang kelima. Walaupun pada masa sekarang kita sedang menghadapi pandemi yang menghalangi kita untuk melaksanakan IMAGO secara langsung, tetapi hal tersebut tidak menghalangi kita untuk tetap melaksanakan sesuatu hal yang sudah menjadi tradisi kita. Saya sebagai koordinator Tugas Akhir peminatan Film mengucapkan selamat kepada para mahasiswa atas karya yang telah dipublikasikan di IMAGO. Semoga karya kalian menjadi sebuah portfolio yang dapat membawa kalian lebih maju lagi di dunia industri kreatif.

Word





Christine Mersiana Lukmanto
Coordinator of Animation Final Project

Selaku Koordinator Tugas Akhir peminatan animasi dan atas nama seluruh mahasiswa animasi di Prodi Film, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh panitia IMAGO dan pihak-pihak yang terlibat dalam acara ini. IMAGO berperan besar dalam mengapresiasi karya Tugas Akhir animasi mahasiswa sehingga karya yang terpilih akan membuat sang pencipta karya animasi merasa bangga dan dihargai jernih payah mereka selama satu tahun. Selamat kepada seluruh mahasiswa Tugas Akhir animasi!

Sesuai dengan tema IMAGO V kali ini yaitu 'Velocity', kesuksesan hasil karya animasi sungguh beragam dan memiliki keunikan khusus dari segi cerita, visual, gerakan animasi, jenis animasi dan teknis pembuatan animasi. Tugas Akhir merupakan kesempatan mahasiswa untuk berkreasi, bereksplorasi dan bereksperimen dengan konsep dan teknis animasi sesuai dengan keahlian dan peran setiap anggota. Salah satu karya mahasiswa Tugas Akhir bahkan bereksperimen dengan real time rendering dalam pembuatan animasi. Saya pun melihat bahwa mahasiswa animasi UMN memiliki kinerja dan kerjasama yang baik. Karya-karya ini melibatkan mahasiswa animasi dari berbagai angkatan sehingga karya-karya tersebut terlihat sebagaimana semestinya.

Saya harap pengunjung pameran IMAGO V dapat menikmati berbagai karya Tugas Akhir Semester Gasal 2019/2020 dan Semester Genap 2019/2020. Saya yakin bahwa pameran karya ini juga akan berdampak besar kepada mahasiswa animasi junior sehingga mereka akan terinspirasi, termotivasi dan tertantang untuk berkarya semaksimal mungkin agar karya mereka dapat tampil di pameran IMAGO berikutnya.

Fore Word

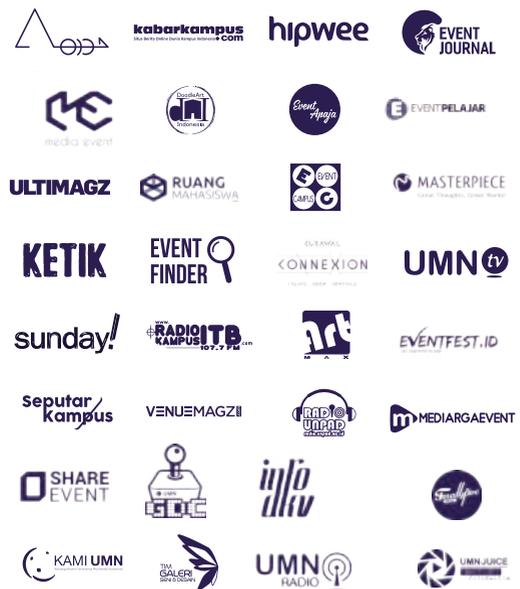
SUPPORTED BY

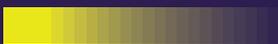


SPONSORED BY



MEDIA PARTNER



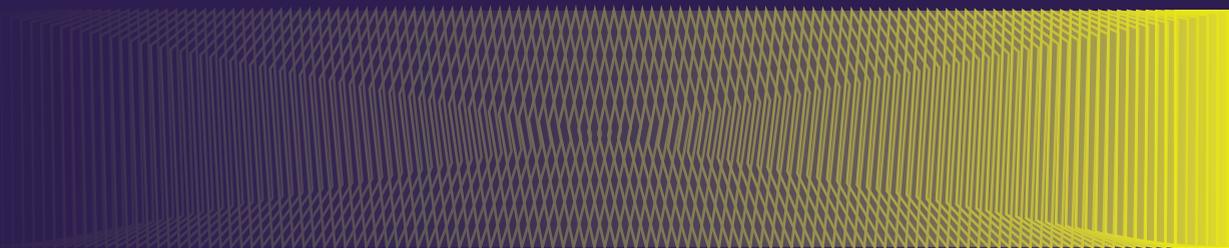


VISUAL BRAND DESIGN

- Book
- Branding
- Campaign
- Media Information
- Promotion
- Signage
- Typeface

INTERACTION DESIGN

- 2D Game
- 3D Game
- Application
- Boardgame
- Card Game
- Gamebook
- Interactive Comic







BOOK

21	Abdurrahman Giffary	41	Indra Ridwansyah	61	Rifqi Fauzan
22	Adelline Heryanti	42	Jennifer Odelia Meredith	62	Ruth Eirene
23	Agatha Calysta Jasmine	43	Jennifer Wijaya	63	Siti Alawiyah
24	Alfian Rizki Fauzi	44	Jessyca Gunawan	64	Staysya Dinka
25	Andrea Rachela Kurnadi	45	Junita Faulina	65	Tatiana Tannu Martono
26	Angelina Salvita Chrysia E.	46	Kinanti Larasati	66	Vieska Roselle Kristiadi
27	Benedict Juan Marcelliano	47	Martinus Michael	67	Vina Okthaviani
28	Christy Monica	48	Matias Sutarmadi	68	Wilson Kenedy
29	Chyntia Junita	49	Medhea Zuliani Wisynu W.	69	Wiryakalyana Gunawan
30	Claudio Adam Christian	50	Merva Alayka Rayhaniyya	70	Yemima Cindy Vania
31	Danita Adriani	51	Michael Tirtanegara		
32	Dea Siti Hasna	52	Michelle Atalya		
33	Debora Novianti	53	Michelle Leonie Jesslyn W.		
34	Dhea Anatta Sari Gunawan	54	Muhammad Fadhlirahman		
35	Eido Aritua Samuel Sitorus	55	Nadhifa Salsabila		
36	Febrian Arif Dewantara	56	Nathania Callista		
37	Febriana Guntoro	57	Odilia Regita Raras P.		
38	Fransisca Nirmala G. P.	58	Ranumei Kusumadjati P.		
39	Henry Pribadi	59	Rey Riveyra Chandra		
40	Herliani	60	Reynard Santoso		



V

D

B

PERANCANGAN BUKU INFORMASI MERAWAT IKAN HIAS CICHLID UNTUK PEMULA

Abdurrahman Giffary - 12120210222



Ikan hias adalah salah satu jenis hewan peliharaan yang paling populer untuk dipelihara karena keunikannya bentuk, warna dan karakter. Salah satunya adalah ikan hias Cichlid. Cichlid merupakan salah satu famili ikan dengan spesies terbanyak dan tersebar di berbagai belahan dunia. Namun, di Indonesia informasi mengenai teknik dan faktor-faktor yang berhubungan langsung dengan merawat ikan hias cichlid itu sulit didapatkan dan dipahami oleh pemula atau yang sama sekali tidak mengetahui apa itu cichlid. Hal tersebut terjadi karena kurangnya informasi tentang merawat ikan hias cichlid untuk pemula. Maka, diharapkan perancangan buku informasi ini dapat memberikan informasi, pengetahuan, serta membuka wawasan tentang merawat ikan hias cichlid untuk pemula.

Contact Info

Abdurrahman Giffary

Email abdurrhman.giffary@gmail.com
 Email abdurrhman.giffary@student.umn.ac.id

Phone 085718222495

PERANCANGAN BUKU INFORMASI PEDOMAN ORANG TUA UNTUK MENGHINDARI KEKERASAN VERBAL PADA REMAJA

Adelline Heryanti - 00000012745



Komunikasi merupakan hal penting dalam membangun hubungan antara orang tua dan remaja, karena hal tersebut dapat mempengaruhi tumbuh kembang remaja. Banyak orang tua yang belum mengetahui cara berkomunikasi yang baik dengan remaja, dan sering kali memakai kekerasan verbal yang tidak disengaja terhadap anak. Kekerasan verbal sendiri merupakan segala tindakan, ucapan yang mengandung hinaan, memaki, membentak, dan menakuti dengan mengeluarkan kata-kata kasar. Hal ini karena kurangnya media informasi yang membahas mengenai cara memahami dan berkomunikasi dengan anak remaja. Maka, dibutuhkan media informasi yang dapat memberi informasi dan wawasan terhadap orang tua terkait cara berkomunikasi yang baik dengan remaja.

Contact Info

Adelline Heryanti

Email heryantiadelline@gmail.com
adelline.heryanti@student.umn.ac.id

Phone 081287940610

PERANCANGAN BUKU PANDUAN WISATA KULINER KHAS KOTA TEGAL

Agatha Calysta Jasmine - 00000015428



Warung Tegal yang saat ini sering dijumpai di Kota Jakarta telah membuat masyarakat mengenal Kota Tegal sebagai kota pelopor warteg. Namun, kebanyakan masyarakat tidak mengetahui bahwa wisata kuliner di Kota Tegal yang memiliki ciri khas makanan yang unik. Pemerintah Kota Tegal menginginkan Kota Tegal dikenal sebagai Kota Kuliner, namun belum adanya media informasi yang cukup untuk mendukung Kota Tegal supaya dikenal oleh masyarakat luas. Maka, penulis membuat media panduan wisata kuliner Kota Tegal yang dapat membantu wisatawan saat berkunjung ke Kota Tegal.

Contact Info

Agatha Calysta Jasmine

Email agatha.calistaa@gmail.com
 Email agatha.jasmine@student.umn.ac.id

Phone 087821395677

PERANCANGAN BUKU PERMAINAN TRADISIONAL BANTEN

Alfian Rizki - 13120210419



Alat musik yang sangat digemari membuat meningkatnya produsen alat musik, salah satunya adalah alat musik bass. Produsen mementingkan kualitas suara dari bass untuk dapat dipakai oleh pemain. Banyak produk bass yang menyajikan ciri khas mereka, tetapi di Indonesia, produsen bass hanya memiliki jasa custom bass. Salah satu produsen bass di Indonesia yaitu FAD Guitars yang memiliki produk standar yang dibuat dengan kualitas internasional. Namun, masih kurang diketahui bahwa FAD Guitars memiliki produk standar. Penulis melakukan mini FGD yang menunjukkan bahwa semua responden tidak mengetahui bahwa FAD Guitars memiliki produk standar. Kekurangan informasi yang diberikan oleh FAD Guitars menjadi salah satu faktor tersebut. Maka, penulis ingin merancang visual promosi dengan menggunakan metode kualitatif untuk pencarian data. Dengan adanya perancangan ini, penulis berharap agar konsumen dapat memperoleh informasi dan memahami produk standar dari FAD Guitars.

Contact Info

Alfian Rizki

Email alfianrizkifauzi@gmail.com
 Email alfian.rizki@student.umn.ac.id

Phone 081310088843

PERANCANGAN BUKU INFORMASI PENINGGALAN AKULTURASI BUDAYA CIREBON

Andrea Rachela Kurnadi - 00000013544



Kebudayaan Cirebon terbentuk dari perpaduan budaya luar dan lokal, dan merupakan bentuk nyata dari Bhineka Tunggal Ika di Indonesia. Berbagai peninggalan menjadi saksi nyata akulturasi tersebut kini telah dijadikan tempat wisata. Namun, peninggalan merupakan sumber daya yang tidak dapat diperbaharui, dan dapat mengalami kerusakan. Sehingga, sejarah memungkinkan tidak turun ke generasi selanjutnya. Maka, penulis melakukan perancangan media informasi akulturasi budaya pada tempat wisata di Cirebon supaya sejarah dapat diturunkan kepada generasi muda. Dalam melakukan penelitian, penulis melakukan metode kuantitatif dan kualitatif dengan menyebarkan kuesioner, melakukan wawancara dengan beberapa pihak terkait, dan observasi tempat wisata.

Contact Info

Andrea Rachela Kurnadi

Email andrearachela498@gmail.com
 Email andrea.kurnadi@student.umn.ac.id

Phone 081313449659

PERANCANGAN BUKU MEDIA INFORMASI DENGAN POP-UP MENGENAI PARTIKEL MIKRO PLASTIK UNTUK ANAK UMUR 8-13 TAHUN

Angelina Salvita Chrysia Eliseus - 000000 13757



Pemakaian plastik sekali pakai sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari bagi manusia. Permasalahannya di Indonesia, pengelolaan sampah dan edukasi mengenai plastik masih minim. Padahal edukasi sejak dini dapat meningkatkan kesadaran tentang penggunaan plastik secara bijak. Berdasarkan riset yang telah dilakukan, banyak anak berusia 8-13 tahun yang belum mengetahui dampak bahaya dari plastik. Plastik akan terurai menjadi bentuk yang lebih kecil disebut plastik mikro yang masuk dan meninggalkan zat-zat berbahaya dalam tubuh manusia. Untuk mempermudah proses penyaluran informasi, dipilih buku pop-up sebagai media penyampaian masalah ini agar informasi yang disampaikan mudah diingat oleh target dan dikemas dengan lebih menarik.

Contact Info

Angelina Salvita Chrysia Eliseus

Email angelina.goan@gmail.com
 Email angelina.eliseus@student.umn.ac.id

Phone 081337800236

PERANCANGAN BUKU DOKUMENTASI MENGENAI SEJARAH DAN BUDAYA KAMPUNG TUGU

Benedict Juan Marcelliano - 0000013574



Kampung Tugu merupakan sebuah kampung peninggalan Portugis yang masih memiliki sejarah dan budaya. Contohnya seperti peninggalan sejarah bangunan gereja yang telah berdiri dari tahun 1748 dan lahirnya kesenian musik yaitu "Keroncong" yang menjadi ciri khasnya dari Kampung Tugu. Akan tetapi masih banyak masyarakat yang belum mengetahui Kampung Tugu ini terutama dikalangan remaja. Sehingga dapat menyebabkan kepunahan sebuah sejarah dan budaya apabila tidak diketahui oleh generasi penerus. Hal ini dikarenakan kurangnya dokumentasi sejarah yang secara mudah dan menarik kepada masyarakat. Maka dari itu dibutuhkan media informasi yang dapat mendokumentasikan sejarah dan budaya Kampung Tugu ini agar dapat dikenal.

Contact Info

Benedict Juan

Email juanmarcelliano@gmail.com
 Email benedict.marcelliano@student.umn.ac.id

Phone 085724466602

PERANCANGAN BUKU PANDUAN MENGENAL KEPERIBADIAN PASANGAN

Christy Monica - 00000013500



Menjalin hubungan pacaran merupakan fase penting dalam hidup seseorang, dimana hubungan dapat dilanjutkan ke jenjang yang lebih serius yaitu pernikahan. Sayangnya, masih banyak pernikahan yang dibatalkan akibat keraguan yang dipengaruhi oleh kepribadian pasangan. Maka, penulis ingin merancang media informasi berupa buku panduan yang dapat membantu pasangan mengenal kepribadian satu sama lain dan mempelajari potensi kekuatan dan konflik dalam hubungan. Buku panduan ini ditujukan kepada perempuan berusia 20-24 tahun (primer) dan laki-laki berusia 24-26 tahun (sekunder) yang berdomisili di Jabodetabek. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dan kuantitatif melalui wawancara dengan psikolog studi eksisting, dan kuesioner.

Contact Info

Christy Monica

Email krstymnc@gmail.com
christy.monica@student.umn.ac.id

Phone 087884898025

PERANCANGAN BUKU PANDUAN DASAR MAKE-UP UNTUK TEATER

Chyntia Junita - 00000014961



Seni pertunjukan teater merupakan salah satu seni yang sedang berkembang dan antusias di kalangan pelaku seni. Salah satu divisi dalam pementasan teater yang penting dalam menunjang kesuksesan suatu pementasan adalah tata rias. Namun, pengetahuan mengenai make-up teater dasar ini belum banyak di kalangan pelaku teater. Masih banyak pelaku teater yang kesulitan dalam mengaplikasikan make-up teater secara tepat. Sehingga, kualitas dari make-up itu sendiri pun belum maksimal dan berkarakter.

Hasil penelitian akan dikemas dalam bentuk media informasi buku yang ditujukan untuk membantu pelaku seni teater dalam mempelajari make-up teater secara tepat dan mudah.

Contact Info

Chyntia Junita

Email chyntia.junita@gmail.com
 Email chyntia1@student.umn.ac.id

Phone 089639971907

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN JENIS ALAT MUSIK DASAR UNTUK ANAK USIA 3 - 5 TAHUN

Claudio Adam Christian - 00000016487



Belajar alat musik memiliki banyak sekali manfaat untuk anak. Namun, saat ini sistem pengenalan alat musik di Indonesia masih sangat kurang diterapkan untuk anak usia dini. Banyak faktor yang menghambat anak untuk mengenal alat musik salah satunya adalah tidak semua orang tua bisa membelikan alat musik atau memberikan les musik pada anak, diikuti dengan kurangnya media informasi tentang pengenalan alat musik untuk anak usia dini. Maka dari itu penulis merancang sebuah buku interaktif pengenalan jenis alat musik dasar sebagai media informasi untuk membantu anak usia dini mengenal alat musik.

Contact Info

Claudio Adam Christian

Email claudiochristian123@gmail.com
 Email claudio@student.umc.ac.id

Phone 081310499057

PERANCANGAN BUKU PANDUAN BAGAIMANA MEMBANGUN PERSONAL BRAND UNTUK ILLUSTRATOR

Danita Adriani - 00000016422



With the rise of creative industries and its workers in Indonesia, for sure competitions are inevitable. One key element to help artists, especially beginners so they could be able to compete in the industry is by having a personal brand. A personal brand helps beginner illustrators to distinguish themselves among many other artists. So, their future clients will know what values they can add to their works. Unfortunately, there is a lot of beginner illustrator who doesn't know how to build their brand, therefore a guidebook to help them is created. The target of this platform is teenagers aged 16 – 18 years old who wants to develop their skills and aspires to become a professional illustrator. The writer hopes this guidebook could help them to build their brand and survive in the illustration field as a professional.

Contact Info

Danita Adriani

Email vanya.matry@gmail.com

Email danita.adriani@student.umn.ac.id

Phone 087889382223

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI PANDUAN MELATIH SENSORIK MOTORIK ANAK USIA DINI DI RUMAH

Dea Siti Hasna - 00000014962



Anak usia sekitar 2-6 tahun adalah masa dimana anak sedang mengalami tahapan tumbuh kembang sensorik dan motorik. Dalam proses tumbuh, anak usia dini membutuhkan peran orang tua berupa edukasi mengenai tahap tumbuh kembang sensorik dan motorik agar anak mampu menjaga diri sendiri dan siap ke jenjang selanjutnya yaitu SD (Sekolah Dasar). Namun, masih banyak anak yang mengalami dampak dari kurangnya stimulus sensorik dan motorik dikarenakan kurangnya pengetahuan orang tua terhadap tumbuh kembang sensorik dan motorik anak, stimulus serta observasi dan screening dari latihan sensorik dan motorik yang diberikan. Hasil penelitian akan dikemas dalam bentuk media informasi berupa buku ilustrasi yang ditujukan kepada orang tua agar menambahkan edukasi mengenai pelatihan tumbuh kembang sensorik dan motorik dan tahapan perkembangannya.

Contact Info

Dea Siti Hasna

Email Deaanong@gmail.com
Email Dea.hasna@student.umn.ac.id

Phone 081906498851

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI CODING SEDERHANA UNTUK ANAK SD

Debora Novianti - 00000017863



Menteri pendidikan Indonesia mengatakan bahwa ada 4 hal yang bisa dipelajari untuk menuju pengembangan SDM dalam menghadapi era digital ini. Salah satunya adalah melalui belajar coding. Namun, pembelajaran coding untuk anak masih belum merata. Padahal software belajar coding untuk anak sudah ada. Oleh karena itu, penulis merancang buku mengenai pembelajaran coding sederhana untuk anak SD.

Contact Info

Debora Novianti

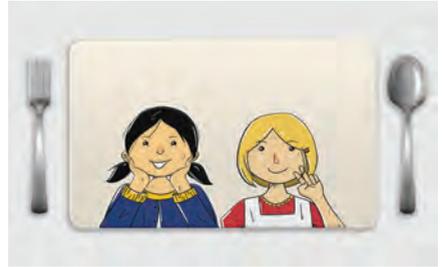
Email deboranovianti10@gmail.com

Email debora2@student.umn.ac.id

Phone 081311594203

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF KULINER KHAS KOTA TANGERANG SEBAGAI SIMBOL BUDAYA

Dhea Anatta Sari Gunawan - 00000012990



Tangerang merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki berbagai jenis kuliner. Dari kuliner tersebut ada beberapa makanan yang memiliki sejarah di dalamnya. Namun, masih banyak masyarakat khususnya anak-anak yang belum mengetahui apa saja makanan Tangerang dan cerita dibalik makanan tersebut. Padahal, makanan merupakan salah satu simbol dari daerahnya. Faktor tersebut akan menyebabkan memudar dan hilangnya tradisi pada daerah Tangerang. Maka dari itu, dibentuknya suatu perancangan media informasi mengenai makanan khas Kota Tangerang untuk memberikan informasi untuk anak dan menumbuhkan rasa kerinduan orang tua terhadap makanan di Kota Tangerang kepada anak-anak maupun orang tua dalam bentuk buku ilustrasi.

Contact Info

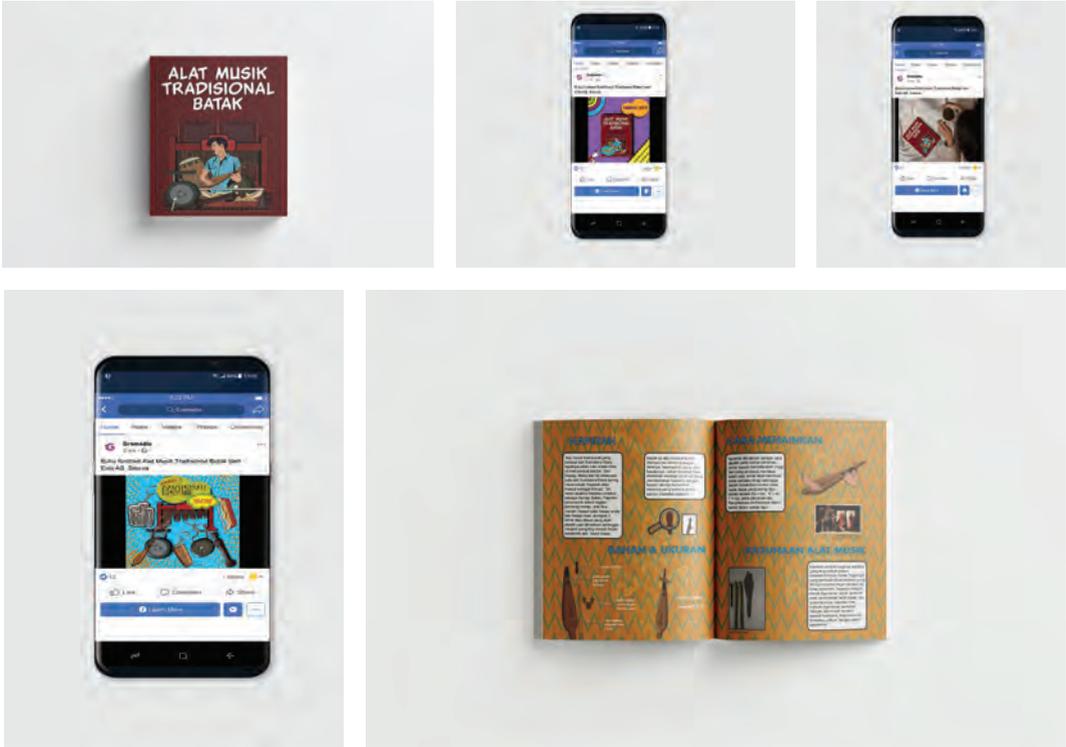
Dhea Anatta Sari Gunawan

Email dheaanattasari@gmail.com
 Email dhea.gunawan@student.umn.ac.id

Phone 085939929997

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL BATAK

Eido Aritua Samuel Sitorus - 00000018116



Alat musik tradisional adalah aset penting bagi suatu negara karena dianggap sebagai warisan budaya. Pengetahuan tentang alat musik tradisional sangat penting bagi generasi baru, agar tidak lupa dengan warisan budayanya sendiri. Terutama seperti alat musik tradisional Batak yang jarang sekali ditemui di kota-kota besar. Hasil dari riset ini membuktikan bahwa masih banyak masyarakat suku Batak yang kurang mengenali alat musik tradisional daerah sendiri. Maka, penulis membuat buku ilustrasi untuk menambah pengetahuan dan rasa cinta budaya sendiri terutama pada alat musik tradisional Batak. Metode penelitian yang digunakan mengacu pada buku *Graphic Design Solution* milik Landa (2011) yaitu melakukan wawancara, kuesioner, dan survei.

Contact Info

Eido Aritua Samuel Sitorus

Email Eidoas7@gmail.com
Email Eido@student.umn.ac.id

Phone 082112624303

PERANCANGAN BUKU INFORMASI TENTANG SNEAKER DI INDONESIA

Febrian Arif Dewantara - 13120210237



Perkembangan sneaker di Indonesia cukup pesat seiring dengan berkembangnya teknologi, maupun fashion yang semakin modern. Sneaker yang awalnya ditujukan sebagai sepatu untuk kegiatan latihan fisik, saat ini telah dijadikan salah satu ornament dalam fashion sehari-hari. Media seperti internet banyak yang membahas mengenai sneaker, namun pembahasan dalam bentuk sebuah buku masih jarang ditemukan. Sedangkan buku dapat menjadi sebuah wadah informasi yang belum tentu didapatkan melalui jagat maya.

Maka penulis membuat buku tersebut dengan tujuan masyarakat dapat memperoleh pengetahuan tentang sneaker dengan lebih mudah. Penelitian ini menggunakan mix method dimana pencarian data sebagai acuan melalui metode kuantitatif, kualitatif, dan studi eksisting.

Contact Info

Febrian Arif Dewantara

Email febrianarifdewantara@gmail.com

Email febrian.arif@student.umn.ac.id

Phone 081398218094

PERANCANGAN BUKU PANDUAN MEMILIH JURUSAN PERGURUAN TINGGI

Febriana Guntoro - 00000013417



Perencanaan pendidikan merupakan hal yang penting, khususnya jika akan mendalami sebuah studi tertentu di perguruan tinggi. Namun, terdapat fakta bahwa sebagian besar siswa SMA di Jabodetabek merasa bingung dalam memilih jurusan ke perguruan tinggi. Hal ini disebabkan karena kurangnya informasi mengenai jurusan perguruan tinggi dan pemahaman siswa terhadap jurusan dan minat pribadi. Karena itu, penulis membuat buku panduan yang dapat membantu siswa SMA dan orang tua untuk mendapatkan informasi, berdiskusi, dan menentukan pilihan jurusan perguruan tinggi terbaik untuk membangun masa depan yang lebih baik. Metode penelitian yang dilakukan berdasarkan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif.

Contact Info

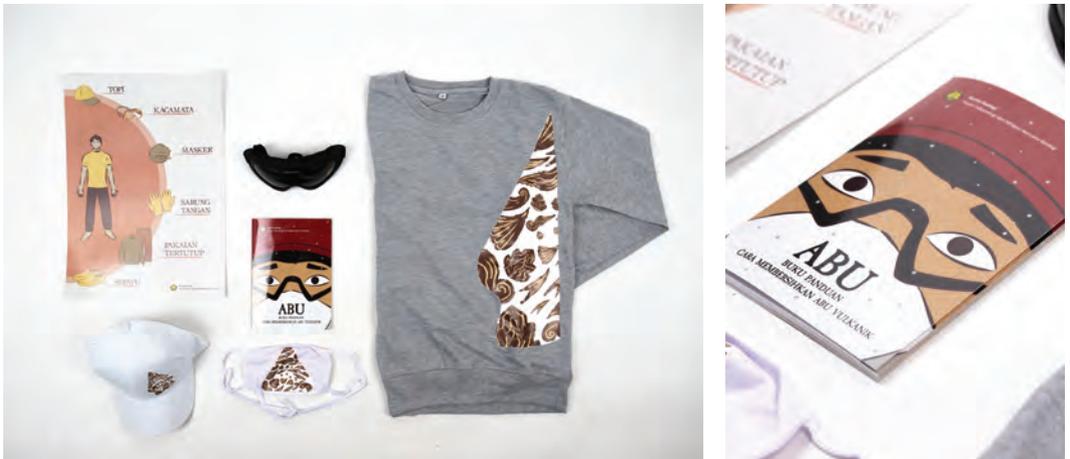
Febriana Guntoro

Email febrianaaguntoro@gmail.com
 Email febriana.guntoro@student.umn.ac.id

Phone 082312381313

PERANCANGAN BUKU PANDUAN TENTANG CARA MEMBERSIHKAN ABU VULKANIK SECARA MANDIRI

Fransisca Nirmala G. P. - 00000017402



Perancangan buku panduan tentang cara membersihkan abu vulkanik secara mandiri memiliki kegunaan untuk meminimalisir dampak-dampak buruk abu vulkanik pada manusia dan lingkungan. Telah dilakukan survei pada 100 orang di Kabupaten Magelang, Jawa Tengah, mengenai pengalaman pembersihan abu, wawancara bersama ahli PVMBG dan BPBD Kabupaten Magelang, serta wawancara dampak abu bagi kesehatan pada seorang dokter. Melalui penelitian ini, penulis menghasilkan buku panduan cara membersihkan abu vulkanik dan beberapa media pendukung seperti video motion graphic, infografik, poster dan beberapa unggahan Instagram serta Instagram Story.

Contact Info

Fransisca Nirmala G. P.

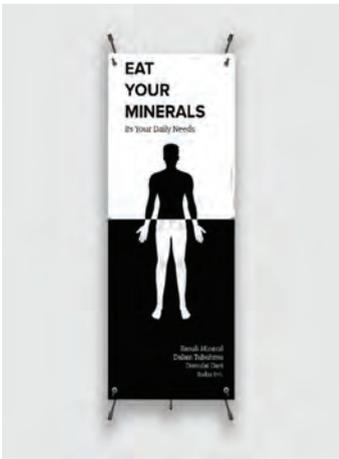
Email fransiscaputri1998@gmail.com

Email fransisca.nirmala@student.umn.ac.id

Phone 083806805977

PERANCANGAN BUKU INFORMASI MENGENAI TRACE MINERAL DEFICIENCY

Henry Pribadi - 00000011233



Gaya hidup sehat adalah gaya hidup yang memenuhi seluruh kandungan gizi yang diperlukan oleh tubuh. Masyarakat umumnya sudah mengetahui mengenai karbohidrat, protein, dan vitamin yang merupakan nutrisi makro tubuh. Namun, banyak masyarakat belum mengetahui bahwa tubuh juga memerlukan nutrisi mikro bernama mineral. Sebenarnya mineral tubuh bisa didapatkan dengan mudah, namun masyarakat Indonesia masih belum teredukasi mengenai mineral apa yang dibutuhkan dan bagaimana cara mereka memenuhi kebutuhan mineral tubuh. Maka penulis membuat perancangan buku informasi mengenai trace mineral deficiency untuk masyarakat berusia 18– 25 tahun yang sudah sadar akan pentingnya kesehatan tubuh dan keseimbangan mineral di dalam tubuh.

Contact Info

Henry Pribadi

Email henry15041997@gmail.com
Email henry.pribadi@student.umn.ac.id

Phone 087700353039

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG SENI TEATER UNTUK CALON AKTOR

Herliani - 00000017402



Sebelum memulai suatu peran, sebaiknya seorang aktor pemula memahami latihan dasar seni teater. Berdasarkan pengalaman Rosadi, sekitar 500 peminat teater dari kalangan SMA di Jakarta mendaftar di workshop seni teater. Hal itu menunjukkan tingginya antusiasme seni teater di kalangan anak SMA. Namun seringkali latihan dasar tidak tersampaikan dengan baik karena kurangnya media informasi yang memadai. Alhasil, banyak aktor pemula yang tidak memiliki fondasi yang kuat saat berakting. Maka, diharapkan dengan dibuatnya sebuah media informasi mengenai latihan dasar teater, aktor pemula dapat mempelajari dasar-dasar teater sebelum terjun langsung ke dunia peran.

Contact Info

Herliani

Email linge98.work@gmail.com
 Email Herliani@student.umn.ac.id

Phone 081289693932

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG SULING SUNDA

Indra Ridwansyah - 00000014810



Rumusan masalah Tugas Akhir ini adalah bagaimana perancangan buku ilustrasi tentang suling sunda sehingga para remaja bisa memainkan alat musik suling sunda ini. Alasan pemilihan topik mengenai suling sunda adalah ingin memperkenalkan alat musik suling sunda ini kepada remaja usia 13-18 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Teknik yang digunakan adalah wawancara, dan observasi. Wawancara dilakukan dengan pengajar suling sunda yaitu, Bapak Nanang dan Bapak Sansan. Bapak Nanang mengetahui tentang teknik – teknik secara detail permainan suling sunda dan fenomena yang terjadi di kalangan remaja. Manfaat bagi orang lain khususnya para remaja adalah menjadi lebih paham dan bisa belajar memainkan suling sunda. Manfaat bagi universitas diharapkan dapat memberi sumbangsih karya bagi almamater tempat penulis melakukan studi.

Contact Info

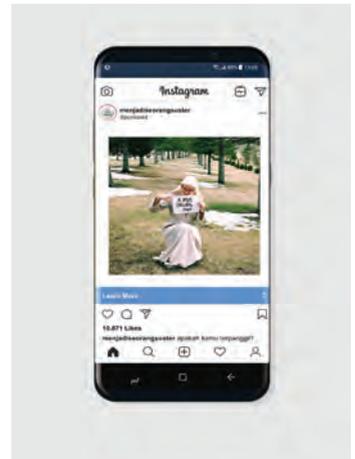
Indra Ridwansyah

Email indraridwansyahhh@gmail.com
 Email indra.ridwansyah@student.umn.ac.id

Phone 089653788617

PERANCANGAN BUKU PENGENALAN HIDUP MEMBIARA PANGGILAN SEBAGAI BIARAWATI DI KEUSKUPAN AGUNG JAKARTA BAGI ORANG MUDA KATOLIK

Jennifer Odelia Meredith - 00000017322



Hidup membiara atau hidup bakti merupakan penyerahan diri secara penuh kepada Tuhan, bukan karena seseorang pandai, hebat dan pantas. Namun karena Tuhan lebih dahulu mencintai dan memanggil kita, sehingga kita mempersembahkan hidup kepada Tuhan agar kita dilibatkan dalam karya kasih bagi umat manusia. Orang muda Katolik dapat memaknai dan menerima panggilan hidup entah menjadi seorang biarawati atau sebagai seorang awam. Hasil yang dicapai dari penelitian perancang adalah media informasi berupa buku teks berilustrasi yang dapat menambah pengetahuan untuk orang muda Katolik sehingga dapat lebih kuat dalam memutuskan pilihan hidupnya.

Contact Info

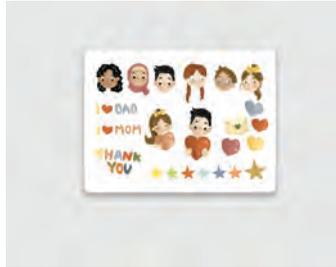
Jennifer Odelia Meredith

Email hi.jenniferodelia@gmail.com
 Email jennifer1@student.umn.ac.id

Phone 082254505054

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENDIDIKAN MORAL DI ZI GUI UNTUK ANAK

Jennifer Wijaya - 00000014674



Pendidikan moral hendaknya ditanamkan mulai dari kecil, sehingga dapat tertanam dan berkembang menjadi karakter anak. Di Indonesia, pendidikan moral sangat beragam, salah satunya adalah Di Zi Gui. Di Zi Gui merupakan ajaran moral yang berasal dari tokoh Konfusius, berisi standar untuk menjadi murid atau anak yang baik. Maka penulis, melakukan perancangan buku dengan metode dari Robin Landa melalui : wawancara, kuesioner, studi eksisting, dan studi literatur. Menghasilkan buku berisi pelajaran moral Di Zi Gui melalui cerita , gambar, dan evaluasi berbentuk kegiatan untuk anak agar dapat mengasah moral dan kemampuan berpikir anak. Maka, dengan buku ini pembelajaran moral menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Contact Info

Jennifer Wijaya

Email jenniferwjy4@gmail.com
 Email Jennifer.wijaya@student.umn.ac.id

Phone 081289099127

PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS TENTANG BELAJAR MEMBACA BAGI SUKU BADUY LUAR

Jessyca Gunawan - 0000013676



Suku Baduy terbagi menjadi Baduy Dalam dan Luar. Baduy Dalam memegang teguh adat dan aturan nenek moyang, sedangkan Baduy Luar membuka diri dari kebudayaan luar. Oleh karena itu penulis mengangkat topik mengenai Suku Baduy Luar. Dalam kegiatan belajar, Indonesian Humanity Foundation (IHF) hadir dengan teknik pembelajaran rohani lewat cerita Alkitab tentang Tuhan Yesus dalam Perjanjian Baru. Bentuk perancangan ini menggunakan metode observasi, wawancara dan metode pembelajaran IHF, studi literatur untuk dijadikan acuan penulis dalam perancangan media informasi khususnya dalam belajar dan studi existing untuk mencari langkah pembelajaran dalam membaca dan menulis. Upaya ini dilakukan dengan tujuan Suku Baduy dapat menerima media pembelajaran dengan baik, serta IHF bisa menerima media pembelajaran di Suku Baduy Luar.

Contact Info

Jessyca Gunawan

Email jessycagunawan11@gmail.com
 Email jessyca.gunawan@student.umn.ac.id

Phone 08119511198

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI UNTUK EDUKASI PENGGUNAAN TOILET BAGI ANAK KECIL

Junita Faulina - 00000014074



Toilet training (pelatihan toilet) adalah suatu kegiatan yang mengajarkan sang anak untuk buang air besar dan buang air kecil secara baik dan benar. Toilet training sangat penting diajarkan sejak dini agar sang anak mengetahui cara untuk membuang air besar dan kecil secara baik dan benar. Masalah tersebut menjadi penting ketika orang tua tidak mengajari dengan benar sehingga dampak yang ditimbulkan adalah traumatik dan penyakit. Salah satu penyakit yang berbahaya yang dapat ditimbulkan adalah infeksi saluran kemih. Maka dibutuhkan penelitian untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan melakukan penelitian melalui kuesioner, focus group discussion (FGD), studi eksisting, wawancara dan observasi. Penulis merancang media informasi mengenai toilet training agar sang anak dapat mengerti dalam melakukan toilet training secara baik dan benar.

Contact Info

Junita Faulina

Email jfaulina@gmail.com
 Email junita.faulina@student.umn.ac.id

Phone 085210171772

PERANCANGAN BUKU ANJUNGAN BALI DI TAMAN MINI INDONESIA INDAH

Kinanti Larasati - 00000014975



Taman Mini Indonesia Indah (TMII) memiliki peran penting sebagai wisata budaya Indonesia. TMII memiliki 33 Provinsi anjungan yang menampilkan budaya daerah mulai dari tarian, baju adat, bangunan adat, alat musik tradisional, hingga kuliner. Salah satu Anjungan yang terkenal menurut staf dan grafik pengunjung adalah Anjungan Bali karena budaya Bali sudah dikenal hingga skala Internasional. Sebagai orang Indonesia kita harus menjaga identitas budaya agar tidak hilang, khususnya untuk penerus bangsa yaitu millennials. Selain menjaga literasi budaya, wawasan juga harus disebarluaskan dengan cara memberikan media informasi yaitu, buku yang dapat dilihat pengunjung untuk mencari informasi mengenai anjungan Bali di TMII.

Contact Info

Kinanti Larasati

Email kinanlrs@gmail.com
 Email kinanti@student.umn.ac.id

Phone 081906167891

PERANCANGAN BUKU PANDUAN MEMILIH JURUSAN PERGURUAN TINGGI

Martinus Michael - 00000013401



Peran seorang ayah sangat penting dalam keluarga, khususnya saat kehamilan. Dukungannya berpengaruh pada kesehatan dan psikologis istri dan anak yang akan dilahirkan. Sebagian besar suami sudah punya kesadaran yang tinggi terhadap kehamilan. Namun, mereka masih belum cukup paham mengenai perannya sebagai calon ayah pada masa kehamilan. Media informasi dukungan ayah pada masa kehamilan sangat sedikit. Maka, penulis merancang buku informasi l melalui survei kepada calon ayah di Indonesia, wawancara terhadap sepasang orang tua dan dokter spesialis kandungan, serta studi existing terhadap media informasi kehamilan yang ada. Hasil dari Tugas Akhir ini adalah sebuah buku dan media sekunder seperti website beserta media promosi lainnya.

Contact Info

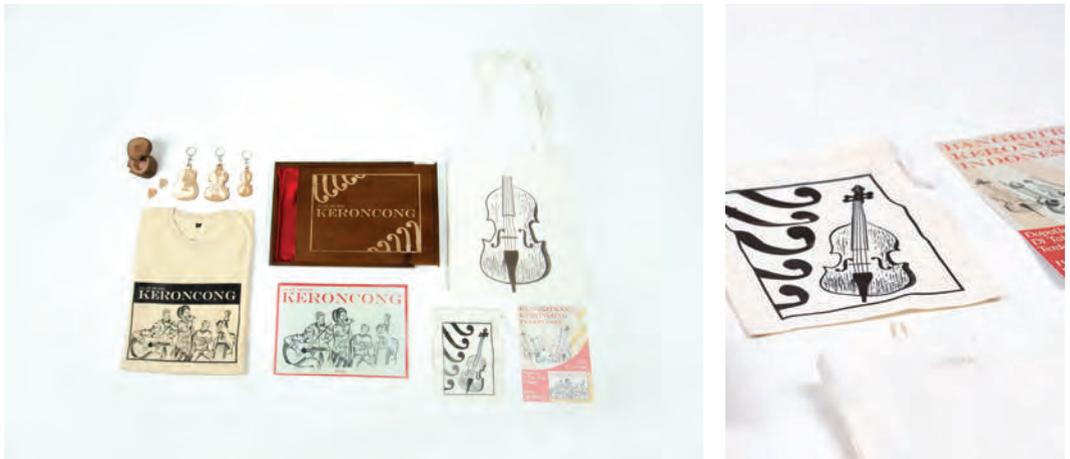
Martinus Michael

Email mrtsmichael98@gmail.com
 Email martinus.michael@student.umn.ac.id

Phone 08992030388

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI PENGENALAN ALAT MUSIK KERONCONG

Matias Sutarmadi - 00000014237



Keroncong adalah salah satu kesenian di Indonesia. Musik keroncong sudah ada sejak zaman penjajahan dan digunakan oleh anak muda pada masa itu untuk menyemangati para pahlawan. Namun, kini keroncong mulai ditinggalkan dan hampir tidak memiliki generasi penerus. Beberapa alasan mengapa keroncong sudah mulai ditinggalkan karena kurangnya media yang memperkenalkan musik keroncong. Sehingga anak muda lebih memilih untuk memainkan musik luar negeri dan musik yang lebih modern. Musik keroncong juga sudah berkembang tidak harus dimainkan dengan lagu lama maupun lagu daerah, tetapi musik keroncong juga bisa memainkan lagu modern bahkan lagu luar negeri. Berdasarkan alasan ini, saya ingin merancang buku ilustrasi mengenai pengenalan alat musik keroncong yang ditargetkan untuk anak muda sehingga mereka bisa membantu melestarikan musik keroncong.

Contact Info

Matias Sutarmadi

Email matiasvdc@gmail.com

Email matias.sutarmadi@student.umn.ac.id

Phone 089686769591

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENDIDIKAN MORAL BAGI ANAK USIA 3-6 TAHUN MELALUI KISAH NABI DENGAN STUDI KASUS KISAH NABI MUSA AS

Medhea Zuliani Wisynu Wardhani - 00000014658



Pendidikan sangat penting bagi masa perkembangan anak. Pendidikan kognitif dan pendidikan moral merupakan dua hal yang dapat membangun diri anak agar memiliki kualitas diri yang baik. Namun, pendidikan moral saat ini lebih dikesampingkan daripada pendidikan kognitif. Sehingga anak-anak sering kali mengalami penyimpangan moral. Cara belajar pendidikan moral dapat melalui kisah-kisah nabi sebagai role model bagi anak-anak. Maka, dibutuhkan media informasi berupa buku ilustrasi tentang kisah para nabi dengan studi kasus kisah nabi Musa AS untuk anak-anak berusia 3- 6 tahun. Penulis berharap buku ilustrasi ini dapat membantu anak-anak dalam pembelajaran pendidikan moral.

Contact Info

Medhea Zuliani Wisynu Wardhani

Email medhea9@gmail.com

Email medhea.zuliani@student.umn.ac.id

Phone 081284730260

PERANCANGAN BUKU BIOGRAFI TENTANG CORNELIS CHASTELEIN SEBAGAI TUAN TANAH DI KOTA DEPOK

Merva Alayka Rayhaniyya - 00000014495



Cornelis Chastelein merupakan salah satu pejabat VOC yang berpengaruh di Kota Depok. Pada masa kejayaannya, ia dapat mengatur dan membangun pemerintahan pertama di Kota Depok. Setelah ia meninggal ia memberikan warisan kepada para budaknya dengan membebaskan mereka dan memberikan tanah yang dimilikinya. Inilah yang nantinya menjadi cikal bakal Kota Depok. Namun sayangnya, masih banyak masyarakat Kota Depok yang belum mengetahui siapa itu Cornelis Chastelein. Padahal mengetahui sejarah itu penting karena itulah identitas masa lampau Kota Depok. Oleh karena itu, penulis merancang buku biografi yang berisi informasi tentang Cornelis Chastelein.

Contact Info

Merva Alayka Rayhaniyya

Email merva.arts@gmail.com

Email merva.rayhaniyya@student.umn.ac.id

Phone 081295393647



PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI INVESTASI BAGI ANAK MUDA

Michael Tirtanegara - 00000014522



Laporan ini berisi tentang Perancangan Buku Ilustrasi mengenai Investasi bagi Anak Muda yang ditargetkan untuk umur 17-25 tahun. Topik ini diangkat akibat banyaknya anak muda yang belum melakukan investasi, padahal banyak sekali benefit yang didapatkan jika melakukan investasi apalagi dimulai sejak usia muda. Maka, penulis melakukan perancangan buku ilustrasi untuk mengedukasi anak muda mengenai pentingnya melakukan investasi dengan media dan cara berbahasa visual yang tepat bagi target audiens. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif, wawancara, kuesioner, dan observasi. Observasi juga dilakukan untuk mencari tahu mengenai buku mengenai investasi yang sudah ada. Hasil dari penelitian kemudian dikumpulkan sebagai penyusunan dan isi konten di dalam buku yang ini.

Contact Info

Michael Tirtanegara

Email michaeltirnegar@gmail.com
 Email michael15@student.umn.ac.id

Phone 087785677676

PERANCANGAN BUKU BERILUSTRASI TENTANG ATURAN MENGELUH

Michelle Atalya - 00000015998



Semua orang pasti pernah mengeluh. Mengeluh memberikan dampak positif maupun negatif, baik pada kesehatan, hubungan sosial, produktivitas, dll. Namun, terdapat aturan untuk mengeluh yang bisa mengubah keluhan memiliki dampak yang positif dalam kehidupan. Ada tipe-tipe mengeluh, yakni venting, chronic complaining, dan instrumental complaint. Berdasarkan hasil kuesioner, ditemukan bahwa masyarakat khususnya emerging adults (18-25 tahun) tidak mengetahui aturan dan tipe-tipe mengeluh. Maka, penulis merancang media informasi terkait aturan mengeluh untuk para emerging adults agar dapat mengenali diri dan mengontrol kebiasaan mengeluh dengan tepat. Penelitian yang digunakan adalah metode kuesioner, wawancara, dan studi eksisting.

Contact Info

Michelle Atalya

Email michelleatalya17@gmail.com
 Email michelle.atalya@student.umn.ac.id

Phone 08192988822

PERANCANGAN BUKU MANAJEMEN STRES UNTUK PENYINTAS AUTOIMUN

Michelle Leonie Jesslyn Wuisan - 00000013568



Autoimun merupakan kondisi dimana sistem imun tubuh dapat menyerang organ sendiri. Autoimun tidak dapat sembuh namun masih mungkin untuk penyintas dapat tetap hidup dengan autoimun yang tidak aktif atau disebut kondisi remisi. Salah satu pemicu utama aktifnya kembali autoimun adalah stres. Manajemen stres merupakan salah satu cara untuk mengelola stres dengan baik. Manajemen stres pada penyintas autoimun penting untuk diketahui dan dilakukan agar autoimun tidak aktif kembali. Oleh karena itu, dibutuhkan media informasi buku manajemen stres untuk penyintas autoimun. Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data, menganalisis, membuat konsep desain, melakukan proses desain, dan mengimplementasikan desain pada media informasi.

Contact Info

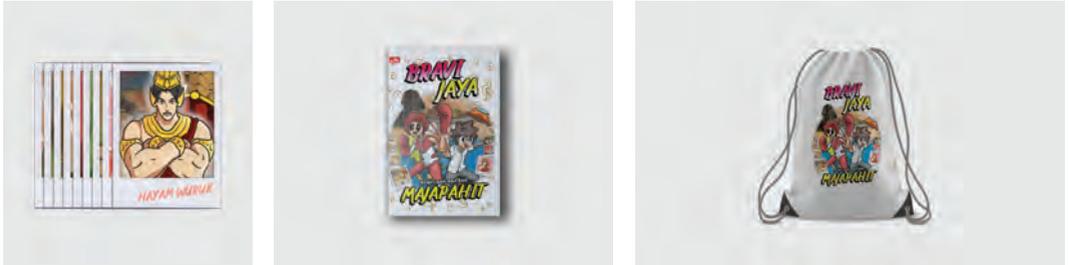
Michelle Leonie Jesslyn Wuisan

Email michelleleonie@gmail.com
 Email michelle13@student.umn.ac.id

Phone 087899368787

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI RAJA-RAJA MAJAPAHIT

Muhammad Fadhlirahman - 00000017063



Kerajaan Majapahit adalah salah satu kerajaan terbesar yang pernah berdiri di Nusantara. Kebesaran Kerajaan Majapahit tidak lepas dari perjuangan Raja-Raja yang berhasil menyatukan seluruh kerajaan di Nusantara. Nilai-nilai sejarah ini yang nantinya menjadi cikal bakal berdirinya Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sayangnya nilai-nilai sejarah ini kurang dikenal oleh generasi muda, karena kurangnya media informasi. Demikian, penulis memutuskan untuk merancang media informasi mengenai sejarah Kerajaan Majapahit untuk generasi muda melalui ilustrasi dan visual baru yang diharapkan dapat membantu lebih mengenal sejarahnya dan menjadi komoditi kreatif melalui perancangan visual-visualnya.

Contact Info

Muhammad Fadhlirahman

Email fadhlirahman@live.com
 Email muhammad.fadhlirahman@live.com

Phone 081317941168

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI KESETARAAN GENDER

Nadhifa Salsabila - 00000014984



Isu kesetaraan gender menjadi sebuah permasalahan yang tidak bisa dipandang sebelah mata. Banyaknya masalah dan isu kesetaraan gender tidak bisa dihindari dalam kehidupan bermasyarakat. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai apa itu kesetaraan gender. Sehingga, masih belum adanya penerapan kesetaraan gender dalam kehidupan bermasyarakat. Maka dari itu, perancangan buku mengenai kesetaraan gender akan menjadi sebuah penyelesaian permasalahan ini. Sehingga penulis merancang sebuah buku perancangan yang menjelaskan mengenai kesetaraan gender dengan menggunakan metode perancangan buku dari Andrea Guan.

Contact Info

Nadhifa Salsabila

Email Nadhifa.sb@gmail.com
Email Nadhifa.salsabila@student.umn.ac.id

Phone 08788677357

PERANCANGAN BUKU INFORMASI TENTANG KEBUDAYAAN TAK BENDA KOTA CIREBON

Nathania Callista - 0000017321



Identitas kota Cirebon terbentuk dari kehidupan budaya masyarakat. Namun, potensi yang bernilai heritage ini ternyata kurang disadari oleh masyarakat Cirebon itu sendiri. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, eksistensi kota Cirebon sebagai kota budaya kurang terlihat pada saat ini. Dengan adanya perancangan media informasi berupa buku, masyarakat dapat mengetahui dan mendapat pengetahuan tentang pentingnya pelestarian budaya suatu wilayah. Serta memberikan edukasi yang bersifat formal untuk menggali dan menginformasikan potensi yang selama ini tidak maksimal.

Contact Info

Nathania Callista

Email nnathaniac@gmail.com
 Email nathania4@student.umn.ac.id

Phone 081281423234

PERANCANGAN BUKU INFORMASI TIDUR BERKUALITAS UNTUK REMAJA

Odilia Regita Raras Pranawengrum - 00000018755



Tidur adalah salah satu faktor utama dari kesehatan manusia selain nutrisi dan olahraga. Tidur adalah periode dimana tubuh kita pada masa tenang atau istirahat. Aktivitas remaja yang lebih padat seiringnya pertambahan umur, sehingga durasi tidur harus terpenuhi demi menghindari terjadinya kelelahan. Namun, umumnya pola tidur remaja tidak teratur dan sebagian mengatakan bahwa menderita gangguan tidur seperti insomnia sehingga cenderung lebih terjaga di malam hari. Maka, penulis membuat rancangan buku informasi mengenai tidur berkualitas khusus untuk remaja. Hasil yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah mampu membuat remaja lebih peduli akan kesehatan tidur dan turut menyebarkan informasi mengenai tidur berkualitas.

Contact Info

Odilia Regita Raras Pranawengrum

Email odiliawawa@gmail.com

Email odilia.raras@student.umn.ac.id

Phone 08119232801

PERANCANGAN BUKU TUTORIAL PEMBUATAN MAINAN DARI BARANG BEKAS

Ranumei Kusumadjati P - 12120210271



Masalah penanggulangan sampah masih menjadi masalah yang belum dapat diselesaikan. Salah satu upaya pengolahan sampah adalah menjadikannya sebagai mainan. Mainan sendiri memiliki penggemar setia yang merambah ke sosial media seperti instagram. Harga yang mahal untuk keunikan sebuah action figure membuat celah penggemar untuk mencari cara lain untuk memilikinya, yakni dengan membuat sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan untuk membuat mainan sendiri dan memanfaatkan material sampah dalam pembuatan mainan untuk perancang tingkat pemula. Dengan memanfaatkan sampah dalam pembuatan mainan tersebut. Buku ini memudahkan pemahaman penggemar mainan dan pembuatnya dengan menyesuaikan tingkat finansial pembaca dan menjadikannya sebagai sumber pendapatan dalam ekonomi kreatif.

Contact Info

Ranumei Kusumadjati P

Email ranumei_kp@yahoo.com

Email ranumei.kusumadjati@student.umn.ac.id

Phone 081210000121

PERANCANGAN BUKU PANDUAN WISATA KULINER LAMPUNG

Rey Riveyra Chandra - 00000015996



Pemilihan topik perancangan buku panduan wisata kuliner Lampung adalah sebagai sebuah pembaruan atau urgensi pada ketiadaannya informasi tentang wisata kuliner khas Lampung yang bersifat visual. Rumusan masalah utama dari perancangan Tugas Akhir ini adalah bagaimana cara penulis merancang informasi tentang wisata kuliner yang efektif dan efisien bagi user, sehingga dapat menghasilkan sebuah buku panduan wisata kuliner Lampung yang dapat menjadi buku panduan yang informatif terutama dalam segi visual dan informasinya.

Contact Info

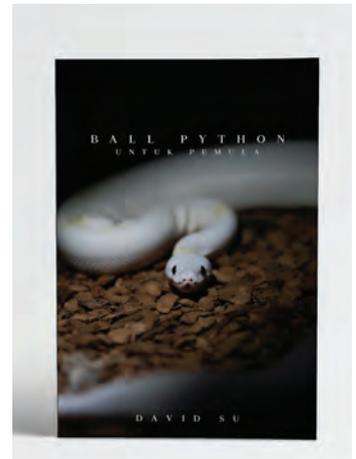
Rey Riveyra Chandra

Email reych98@yahoo.co.id
 Email rey.chandra@student.umn.ac.id

Phone 085269111111

PERANCANGAN BUKU INFORMASI TENTANG BALL PYTHON BAGI PEMULA

Reynard Santoso - 00000015303



Fenomena pemeliharaan reptil khususnya ular sedang berkembang di Indonesia. Hal ini ditandai dengan munculnya banyak komunitas reptil dengan jumlah anggota yang cukup banyak di Indonesia. Tetapi tingginya minat masyarakat berbanding lurus dengan resiko yang ada. Contohnya pemilihan jenis ular yang tepat untuk dipelihara oleh pemula, cara penanganannya yang baik dan benar. Jenis ular yang sangat cocok untuk dipelihara oleh pemula ialah ball python. Hal ini disampaikan langsung oleh breeder terbesar di Indonesia yaitu Bapak David Su. Maka dengan media informasi tentang ball python ini masyarakat dapat memahami informasi yang valid tentang pemilihan dan pemeliharaan jenis ular yang cocok untuk pemula untuk menghindari resiko yang ada.

Contact Info

Reynard Santoso

Email reynardsantoso@gmail.com
 Email reynard.santoso@student.umn.ac.id

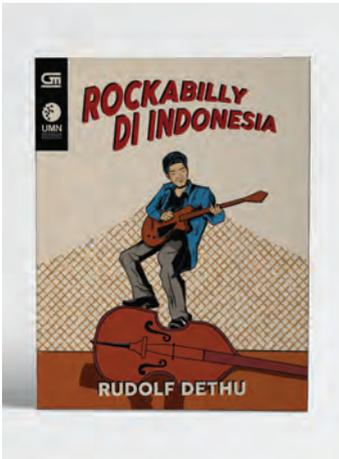
Phone 08112260377





PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PERJALANAN MUSIK ROCKABILLY DI INDONESIA

Rifqi Fauzan - 00000015684



Musik rockabilly adalah musik yang berperan besar dan berpengaruh di awal pembentukan musik rock dan gaya hidup masyarakat. Rockabilly lahir dari perbedaan kultur musik di Amerika Serikat, yakni kulit putih (musik country) dan kulit hitam (musik blues), yang saat itu isu diskriminasi kerap terjadi pada golongan kulit hitam. Namun, sedikit orang yang tahu dan mengerti apa itu rockabilly. Maka, penulis mengangkat topik perkembangan musik rockabilly di Indonesia dalam buku ilustrasi sebagai bentuk media informasi.

Penulis menggunakan Design Solution milik Landa (2011) dengan mengumpulkan data-data, menganalisa permasalahan, dokumentasi, wawancara, kuisioner, dan survei.

Buku ini diharapkan menambah informasi, antusias masyarakat terhadap musik lokal, serta masyarakat menerapkan sifat-sifat positif dari kebudayaan rockabilly.

Contact Info

Rifqi Fauzan

Email rifqifauzan98@gmail.com
 Email rifqi.fauzan@student.umn.ac.id

Phone 081291414046

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF BERBAHASA SUNDA MENGENAI PENDIDIKAN KESEHATAN KULIT BAGI ANAK SUKU BADUY LUAR

Ruth Eirene - 00000013377



Suku Baduy dikenal sebagai salah satu suku tradisional di Indonesia. Suku Baduy memiliki permasalahan dalam menjaga kesehatan terutama pada kulit. Penyakit kulit merupakan penyakit yang paling banyak diderita oleh suku Baduy Luar. Dilakukan pelayanan kesehatan masyarakat yang rutin, namun hasilnya juga tidak signifikan. Maka, penulis mengangkat topik Pendidikan Kesehatan Kulit bagi Anak Suku Baduy Luar, agar warga mendapatkan pendidikan kesehatan sejak dini. Penulis menggunakan metode observasi langsung, wawancara kepada dokter serta juru bicara warga Baduy agar perancangan ini dapat berguna dan diterapkan secara efektif.

Contact Info

Ruth Eirene

Email ruthheirene@gmail.com
 Email ruth@student.umc.ac.id

Phone 089520044820

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG SENI BUROK DARI CIREBON

Siti Alawiyah - 0000016258



Kesenian Burok merupakan Kesenian pagelaran yang berasal dari Cirebon, minimnya media informasi membuat kesenian ini hanya dikenal sebagai kesenian biasa, padahal banyak sekali nilai dan makna yang terkandung. Oleh karena itu perlu adanya media informasi yang menceritakan bagaimana sejarah kesenian Burok, musik apa saja yang dipakai, dan informasi lainnya tentang kesenian Burok. Bertujuan agar kesenian Burok lebih dikenal masyarakat karena kesenian ini memiliki daya tarik untuk mengajak masyarakat berinteraksi sosial, dan bertujuan meningkatkan aset pariwisata Kota Cirebon dan menjadikan Kota Cirebon sebagai wisata budaya yang diminati wisatawan lokal maupun mancanegara.

Contact Info

Siti Alawiyah

Email Sitalawiyh@gmail.com
Email Siti.alawiyah@student.umn.ac.id

Phone 085692292128

PERANCANGAN BUKU MENGENAI KATEDRAL JAKARTA

Staysya Dinka - 0000013729



Katedral Jakarta adalah gereja Katolik Roma tertua di Indonesia serta Situs Cagar Budaya Nasional yang terletak di Jakarta Pusat. Gereja ini memiliki banyak nilai historis dan budaya Katolik dan Indonesia. Namun, sebagian besar masyarakat kurang mendapatkan informasi mengenai gereja ini walaupun sebenarnya mereka memiliki minat untuk belajar lebih banyak tentang Katedral Jakarta. Selain itu, tidak ada media informasi mengenai Katedral Jakarta yang terstruktur dan dapat memberikan informasi secara komprehensif tentang Katedral Jakarta. Penelitian ini bermaksud merancang buku mengenai Katedral Jakarta untuk generasi muda di Indonesia.

Contact Info

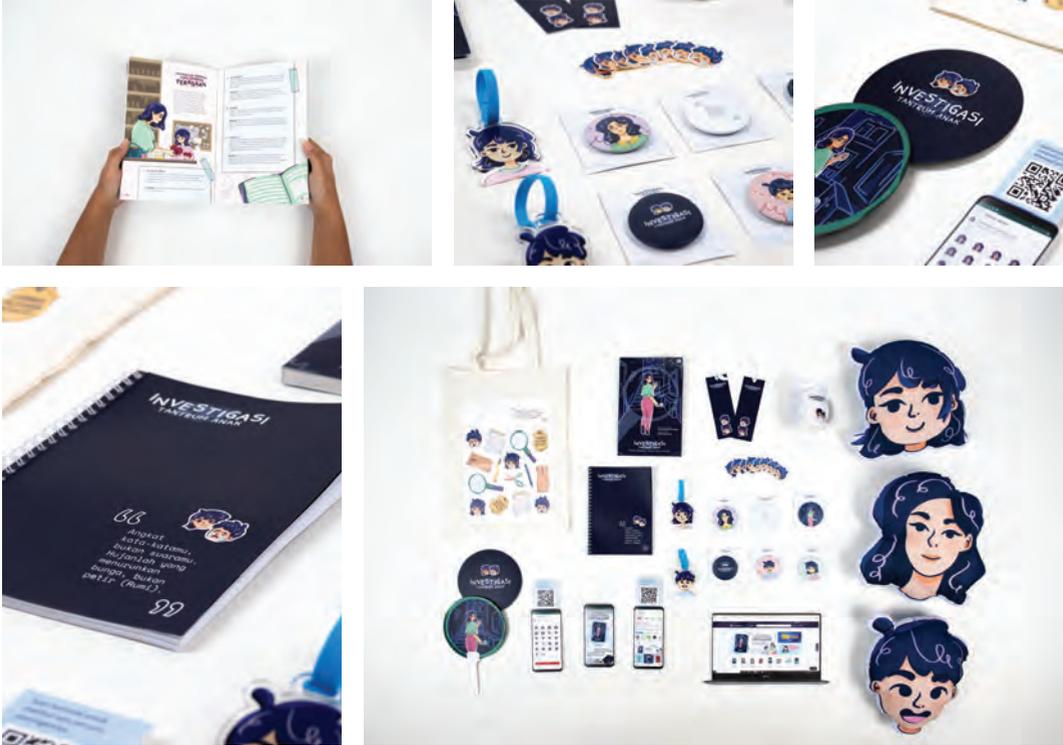
Staysya Dinka

Email staysyadinka@gmail.com
 Email staysya.dinka@student.umn.ac.id

Phone 085717647275

PERANCANGAN BUKU PANDUAN ORANG TUA MENANGANI TANTRUM ANAK USIA 4-7 TAHUN

Tatiana Tannu Martono - 0000013328



Tantrum merupakan masalah perilaku paling umum pada anak yang seringkali membuat orang tua membawa anaknya ke psikolog. Faktor penyebab tantrum sangatlah bermacam, namun umumnya masalah berpusat pada orang tua. Orang tua seringkali membiasakan anak menjadi manja, atau seringkali memarahi jika anaknya tantrum. Hal tersebut membuat anak terus mengulangi pola perilaku yang tidak benar, mencontoh cara orang tua yang salah dalam mengekspresikan perasaan. Kurangnya pemahaman orang tua mengenai cara mendidik anak meregulasi emosi dengan benar, untuk meregulasi emosi orang tua sehingga dapat menangani tantrum anak dibuatlah sebuah perancangan buku panduan, diharapkan dapat membantu orang tua menangani anak, dan memudahkan orang tua dalam memahaminya.

Contact Info

Tatiana Tannu Martono

Email Tatianatannu10@gmail.com
 Email Tatiana.martono@student.umn.ac.id

Phone 081317905217

PERANCANGAN BUKU PENGENALAN WAYANG GOLEK PURWA

Vieska Roselle Kristiadi - 00000015542



Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam kebudayaan di dalamnya. Wayang termasuk salah satunya, yang merupakan warisan kebudayaan Indonesia. Wayang golek purwa termasuk dalam salah satu jenis wayang yang ada di Indonesia. Wayang golek purwa mengajarkan nilai-nilai moral di dalamnya, hal ini membuat wayang ini menjadi penting. Tetapi sangat disayangkan informasi dari wayang ini tidaklah banyak. Maka, penulis membuat perancangan media informasi mengenalkan wayang golek purwa, menggunakan metode kualitatif, berupa wawancara, FGD (Focus Group Discussion), studi pustaka dan observasi. Dari penelitian ini penulis mendapatkan data-data yang dapat mendukung penelitian penulis dan merealisasikan media informasi tersebut.

Contact Info

Vieska Roselle Kristiadi

Email roselle.vieska@yahoo.co.id
 Email vieska.kristiadi@student.umn.ac.id

Phone 08115420393

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KOSA KATA BAHASA MINANGKABAU UNTUK ANAK USIA 7-11 TAHUN

Vina Okthaviani - 00000017127



Budaya Minangkabau yang berasal dari daerah Sumatera Barat merupakan kebudayaan terbesar yang berada di Indonesia, salah satu aspek yang menonjol di masyarakat ialah bahasanya. Orang tua yang merantau kerap kali ragu memperkenalkan bahasa minang kepada anaknya karena merasa anak mereka tidak tumbuh besar di daerah tersebut dan kurangnya media untuk mengajarkan bahasa tersebut. Maka dari itu, penulis merancang berupa buku ilustrasi yang memberikan informasi kosa kata Bahasa Minangkabau kepada anak yang berusia 7 sampai 11 tahun sebagai media pengajaran yang dapat digunakan oleh orang tua kepada anak mereka.

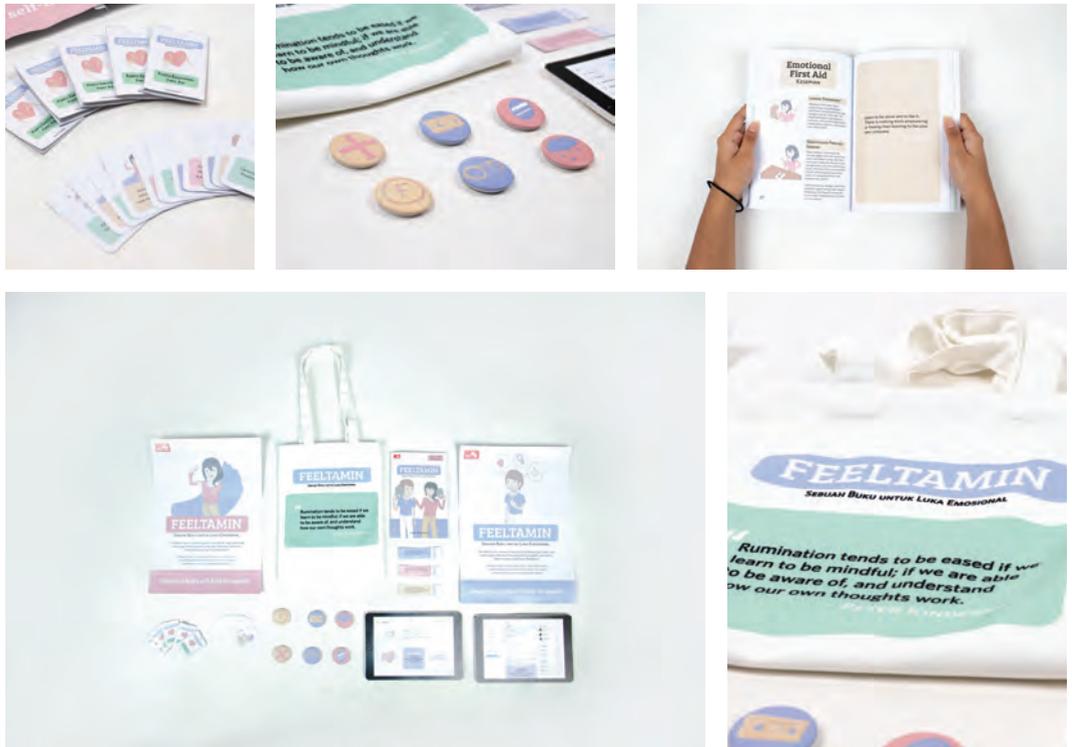
Contact Info

Vina Okthaviani

Email vinaokthaviani1910@gmail.com
Email vina.okthaviani@student.umn.ac.id
Phone 081318090342

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI EMOTIONAL FIRST AID UNTUK DEWASA MUDA

Wilson Kenedy - 0000013644



Sering sekali terjadinya luka emosional yang membekas setelah apa yang terjadi dalam kehidupan mereka tidak sejalan dengan apa yang mereka harapkan. Akan tetapi, banyak sekali orang Indonesia kurang informasi tentang luka emosional dan cara penanganan yang tepat melewati emotional first aid. Rumusan masalahnya adalah bagaimana cara merancang buku ilustrasi tentang emotional first aid untuk dewasa muda. Oleh karena itu, perancangan buku ilustrasi ini diharapkan untuk memberi pencerahan sedikit atas emotional first aid agar memberi pondasi mental yang baik untuk dewasa muda kedepannya.

Contact Info

Wilson Kenedy

Email wilson.kenedy98@gmail.com
 Email wilson.kenedy@student.umn.ac.id

Phone 0818899657

PERANCANGAN BUKU PENGENALAN TENTANG SEMBAHYANG BACANG

Wiryakalyana Gunawan - 14120210337



Sembahyang bacang (Peh Chun) adalah sembahyang dimana masyarakat melempar bungkus nasi ke sungai memberi makan ikan bertujuan agar ikan tidak memakan tubuh Qu yuan dan mendayung perahu sambil memukul drum untuk menakuti ikan dan roh-roh jahat agar tidak mengganggu tubuh Qu Yuan. Sembahyang bacang di Hari Raya Peh Chun di generasi muda hanya mengikuti adat tanpa mengetahui makna tersebut sehingga penulis akan membuat media buku untuk memberikan informasi mengenai sembahyang bacang. Proses yang dilakukan untuk membuat desain buku adalah wawancara, kuesioner, observasi, dan literature reviews. Dalam laporan ini dijelaskan mengenai Sembahyang bacang, proses perancangan, proses pencarian data, untuk hasil akhir yang dibuat oleh penulis.

Contact Info

Wiryakalyana Gunawan

Email wiryaka@gmail.com
Email wiryakalyana.gunawan@student.umn.ac.id

Phone 085939011437

PERANCANGAN NOVEL GRAFIS TENTANG TAN MALAKA

Yemima Cindy Vania - 00000013192



Tan Malaka sebagai seorang pahlawan dan revolusioner Indonesia masih jarang dikenal oleh remaja dan anak muda zaman sekarang. Isu-isu komunisme yang mengelilingi beliau membuat nama beliau tidak dimunculkan di buku-buku pelajaran sejarah dan seolah dihapuskan dari ingatan kemerdekaan. Padahal, Tan Malaka memiliki peran yang besar dalam revolusi Indonesia. Beliauah pula penemu pertama konsep Republik Indonesia. Maka dari itu, penulis merancang media informasi berupa novel grafis tentang Tan Malaka, bertujuan untuk menceritakan perjuangan dan kontribusi beliau dalam kemerdekaan Indonesia. Diharapkan pembacanya dapat mengenang dan menghormati jasa-jasa Tan Malaka demi kemerdekaan Indonesia.

Contact Info

Yemima Cindy Vania

Email ymima.cv@gmail.com

Email yemima@student.umn.ac.id

Phone 082261003300



BRANDING

73 Alia Cahyani Putri

74 Amadhea Christanti B.

75 Antonius Willy Irawan

76 Bagas Aji Baskara

77 Charis Christo Raranta

78 Claresta Yuwana

79 Daniel Wijaya

80 Devina Phangestu

81 Elisa Febrianti

82 Elsa Kristina

83 Erniawati

84 Gian Abel

85 Gregorius Fidelis

86 Gregorius Nicky Ananta

87 Jesslyn Subrata

88 Ladzoeardy Noer

89 Lina Olivia Ayuningtyas

90 Madina Azzahra Sidarto

91 Marcexena Macrolone

92 Michael Gibson

93 Mochamad Fiqri Ramiaji

94 Pierre Ang

95 Ricky Cahyadi Halim Jo

96 Rosemarie Vania

97 Shania

98 Shania Helena Soetjipto

99 Stella Yunita

100 Tania Ahiphe

101 Theresia Maria Septyas N.

102 Vanessa Tahnia

103 Velyan Theresa

104 Vincentia Audrey



V

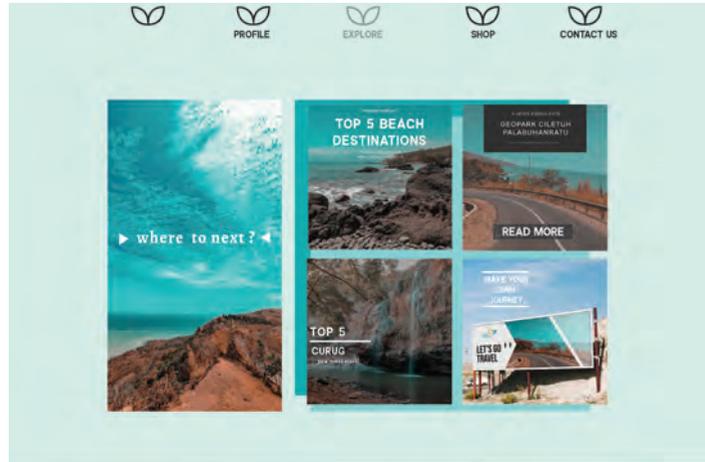
D

B



PERANCANGAN ULANG LOGO GEOPARK CILETUH PALABUHANRATU DI SUKABUMI

Alia Cahyani Putri - 000009854



Dalam perancangan ulang logo Geopark Ciletuh Palabuhanratu yang ada di Sukabumi, terdapat beberapa unsur yang terdiri dari merchandise yang berhubungan dengan aktifitas yang diperlukan disana, serta oleh-oleh untuk dibawa pulang; collateral untuk brand perusahaan yang mengelola kawasan Geopark Ciletuh Palabuhanratu seperti business card, envelope, cap perusahaan, dll. Selain collateral, media pendukung lainnya ada signage. Signage disini ada beberapa yaitu parking sign, toilet sign, company building sign dan meeting room sign. Untuk media promotion offline berupa flag dan billboard, serta online social media Instagram dan website resmi.

Contact Info

Alia Cahyani Putri

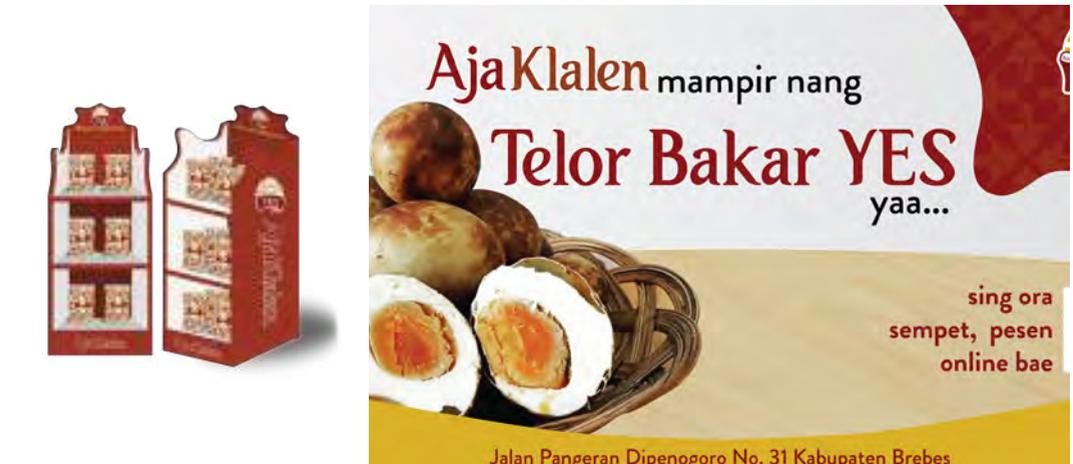
Email alia.putri@student.umn.ac.id
 Email putrialiac@gmail.com

Phone 81283125234



REBRANDING TELOR BAKAR YES MELALUI IDENTITAS VISUAL

Amadhea Christanti Budihardjo - 00000013819



Saat ini, kebutuhan masyarakat di bidang pangan sangat tinggi sehingga semakin banyak orang yang membuka usaha yang bergerak di bidang kuliner. Telur asin merupakan salah satu oleholeh khas dari Brebes Jawa Tengah. Terdapat satu toko penjual telur asin yang sudah dikenal oleh masyarakat sekitar yaitu Telor Bakar YES. Namun identitas visual dari Telor Bakar YES masih belum menggambarkan citra dari perusahaan. Sangat disayangkan jika toko yang sudah banyak diketahui orang namun identitas visualnya masih kurang menggambarkan brand. Maka penulis merancang sebuah identitas visual untuk Telor Bakar YES.

Contact Info

Amadhea Christanti Budihardjo

Email amadhea.christanti@student.umn.ac.id
 Email amadhea.cristanti@gmail.com

Phone 81212799066



PERANCANGAN ULANG LOGO HOPE ASIA FOUNDATION

Antonius Willy Irawan - 00000014159



HOPE ASIA Foundation adalah yayasan swasta yang berfokus kepada edukasi dan rohani Kristen tertuju kepada anak-anak generasi muda yang kurang mampu. Penulis membuat perancangan ulang logo HOPE ASIA Foundation karena membutuhkan revitalisasi. Penulis membuat media utama yaitu GSM dan media-media sekunder seperti stationary dan souvenir.

Contact Info

Antonius Willy Irawan

Email antonius.irawan@student.umn.ac.id
Email willyirwnt11@gmail.com

Phone 087781105039



PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL SEKOLAH SEPAK BOLA PUTRA RALIN

Bagas Aji Baskara - 0000012215



Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk seberapa jauh pengaruh ilmu Desain Komunikasi Visual dapat memecahkan masalah yang ada dalam sebuah brand. Metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Guna mendapatkan data tambahan dalam perancangan tugas akhir. Hasil yang akan dicapai dapat memecahkan masalah dari desain yang sebelumnya. Agar sekolah sepak Putra Ralin dapat bersaing dengan produk lainnya dan meningkatnya brand awareness masyarakat terhadap sekolah sepak bola Putra Ralin. Pelajaran yang dapat dikutip adalah perencanaan rancangan terkait dengan penelitian akan menghasilkan hasil yang lebih tepat. Karena itu saya ingin merancang identitas visual sekolah sepak bola Putra Ralin, Pondok Cabe berupa logo, GSM dan media pendukung lainnya.

Contact Info

Bagas Aji Baskara

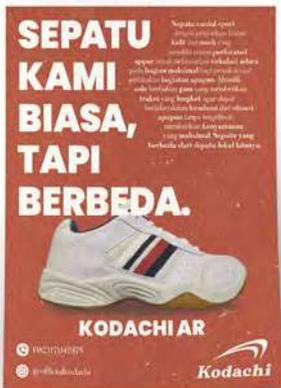
Email Bagas.baskara@student.umn.ac.id
 Email Bagasajibaskara@gmail.com

Phone 082210165099



PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL KODACHI

Charis Christo Raranta - 00000014721



Kodachi adalah merek sepatu lokal dari Bandung yang telah berdiri sejak 1975. Pada awalnya Kodachi menggunakan strategi visual kejepang-jepangan untuk mengelabui masyarakat Indonesia. Namun strategi yang digunakan oleh Kodachi sudah tidak lagi efektif pada zaman ini, brand awareness yang rendah, dan adanya salah persepsi bahwa produk sepatu buatan Kodachi tidak berkualitas dan tidak orisinal. Maka dari itu penulis melakukan perancangan ulang identitas visual untuk Kodachi dengan harapan dapat mengubah persepsi dari masyarakat terhadap Kodachi. Perancangan visual dengan menghilangkan esensi Jepang. Penulis membuat identitas visual dengan ide besar forever different untuk memberikan emphasis Kodachi berani berbeda dan klasik.

Contact Info

Charis Christo Raranta

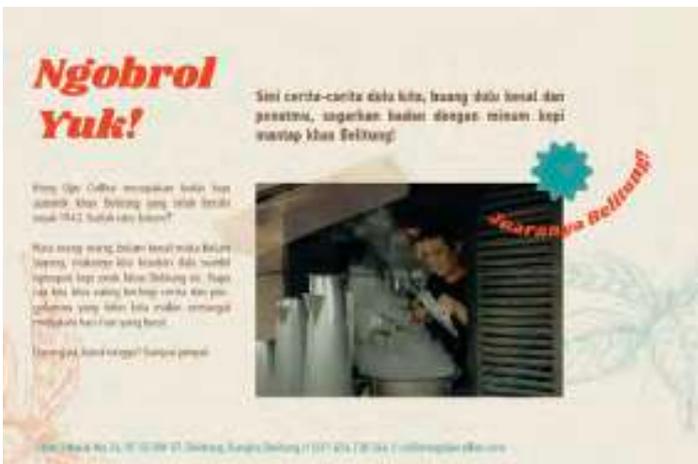
Email charis.raranta@student.umn.ac.id
Email chariskristok1223@gmail.com

Phone 85880351084



PERANCANGAN REBRANDING KONG DJIE COFFEE

Claresta Yuwana - 00000016222



Kong Djie Coffee merupakan kedai kopi Belitung yang sudah ada sejak 1943. Saat ini Kong Djie Coffee sudah tersebar di seluruh Indonesia, namun sayangnya masih banyak yang belum mengetahui Kong Djie Coffee berasal dari Belitung sehingga value Kong Djie Coffee belum tersampaikan. Perancangan Rebranding Kong Djie Coffee dilakukan agar value Kong Djie Coffee dapat tersampaikan dengan baik, sehingga terciptanya pengalaman yang berbeda bagi para konsumen Kong Djie Coffee.

Contact Info

Claresta Yuwana

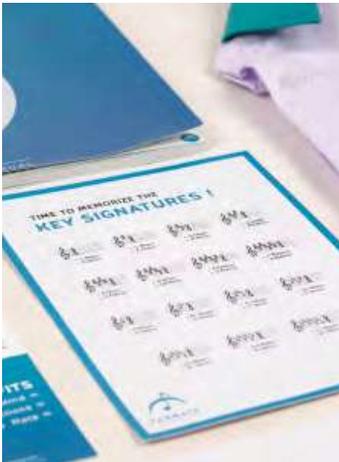
Email claresta.yuwana@student.umn.ac.id
 Email clareyuwana@gmail.com

Phone 87882650000



PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL FERMATA MUSIC STUDIO

Daniel Wijaya - 00000015144



Pendidikan musik berkualitas di Indonesia menjadi hal langka karena kurang dikelola oleh pemerintah. Terdapat beberapa sekolah musik yang berkualitas di Indonesia, namun beberapa tidak bisa menunjukkan kualitasnya secara visual. Salah satunya ialah sekolah musiknya Fermata Music Studio. Sehingga sekolah musik mereka terlihat sama seperti sekolah musik lainnya. Ukuran kualitas Fermata Music Studio dapat diukur dari standar ujian bertingkat internasional yang dimilikinya. Oleh karena itu dibutuhkan penelitian dan pembuatan strategi agar dapat menentukan desain identitas yang sesuai dengan kualitas yang dimiliki oleh Fermata Music Studio. Perancangan ulang identitas visual Fermata Music Studio menggunakan cara pengumpulan data wawancara dengan pendiri Fermata Music Studio dan penelitian berupa kuesioner terhadap 135 anak remaja berusia 14-18 tahun sebagai target utama dari sekolah musik tersebut.

Contact Info

Daniel Wijaya

Email daniel.wijaya1@student.umn.ac.id
wijyadaniel19@gmail.com

Phone 08111388895

PERANCANGAN DESTINATION BRANDING KAMPUNG TUGU

Devina Phangestu - 0000012900



Jakarta adalah kota multikultural dan keragaman ini menjadi sumbangsih kebudayaan. Bangsa Portugis menjajah Indonesia empat abad yang lalu dan warga keturunan Portugis masih bermukim di Kampung Tugu. Kehadiran mereka juga menyumbang tradisi, kuliner, dan kesenian. Maka dari itu, kampung ini telah menjadi tempat yang menarik untuk dikunjungi berbagai wisatawan. Namun, sejumlah masyarakat Jabodetabek masih banyak yang tidak mengetahui lokasi ini dan terdapat mispersepsi mengenai Kampung Tugu. Hal ini mempengaruhi niat pengunjung untuk datang ke tempat ini. Jumlah pengunjung yang datang tiap tahunnya juga tergolong minim. Dengan terciptanya branding ini, Kampung Tugu dapat memiliki citra wajah barunya tanpa kehilangan esensi yang dimilikinya.

Contact Info

Devina Phangestu

Email devina.phangestu@student.umn.ac.id
 Email devinaphangestu@gmail.com

Phone 81297911177



PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL NATURALES

Elisa Febrianti - 00000013975



Naturales merupakan produk makanan sehat bebas gluten, tepung terigu, telur, susu, dan ragi yang dikhususkan untuk penderita ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) dan orang yang memiliki alergi kompleks. Produk ini sudah diakui secara medis dan laboratorium, serta direkomendasikan oleh dokter, yayasan, dan organisasi ADHD di Indonesia. Namun, masyarakat kurang menyadari brand ini karena nilai-nilai dari Naturales tidak terlihat pada identitas visualnya. Maka dari itu, diperlukan perancangan ulang identitas visual agar Naturales dapat mencerminkan visi misinya dalam identitas visual dan lebih relevan dengan perkembangan zaman. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kualitatif yang meliputi wawancara, observasi, dan studi eksisting. Data yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan mind mapping dan brainstorming sehingga dapat dibentuk big idea.

Contact Info

Elisa Febrianti

Email elisa@student.umn.ac.id
elisafebrianti@gmail.com

Phone 08112390298



PERANCANGAN DESTINATION BRANDING KAWASAN CAGAR BUDAYA KOTAGEDE

Elsa Kristina - 0000018926



Wilayah Warisan Kotagede

Kotagede Heritage Area



Kotagede merupakan salah satu dari enam kawasan cagar budaya yang ada di Yogyakarta. Kotagede merupakan cikal bakal terbentuknya kota Yogyakarta dan Solo. Adanya berbagai keunikan dan peninggalan yang dimiliki hingga saat ini menjadikan Kotagede sebagai salah satu destinasi wisata budaya dan sejarah. Namun, Kotagede masih belum memiliki identitas visual yang mencerminkan citranya sebagai kawasan wisata yang memiliki berbagai peninggalan sejarah dan merupakan saksi kejayaan Kerajaan Mataram Islam pada masanya. Diharapkan dengan dilakukannya destination branding Kotagede, citra Kotagede sebagai kawasan wisata sejarah dan budaya dapat diketahui oleh masyarakat sehingga berdampak pada sektor pariwisata dan perekonomian Kotagede.

Contact Info

Elsa Kristina

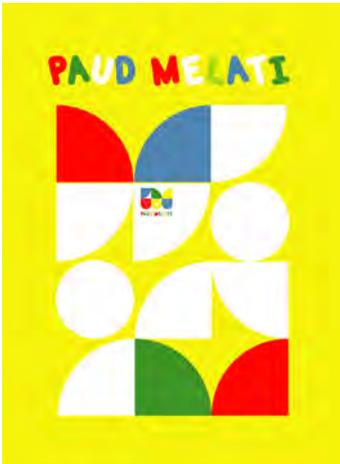
Email: elsa@student.umn.ac.id
 Email: elsakristina008@gmail.com

Phone: +6281212072151



PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL WARALABA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI RUMAH KARAKTER MELATI

Erniawati - 0000013015



Sebuah perancangan identitas visual PAUD yang bukan sekedar PAUD melainkan Rumah Karakter.



Contact Info

Erniawati

Email Erniawati1@student.umn.ac.id

Email Niaernia98@gmail.com

Phone 81213701767



PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL BAKSO LAPANGAN TEMBAK SENAYAN

Gian Abel - 14120210493



Bakso Lapangan Tembak Senayan merupakan pionir bakso dan menu tradisional yang dijual di pusat perbelanjaan dan memiliki banyak menu didalamnya. Bakso Lapangan Tembak Senayan kurang lebih sudah memiliki 100 cabang di seluruh Indonesia. Tetapi masyarakat hanya tahu dan tidak jarang yang belum mencoba karena ada masalah pada identitas visual seperti logo, desain menu, seragam karyawan, takeaway packaging yang berbeda-beda pada beberapa outlet. Oleh karena itu penulis melakukan perancangan ulang identitas visual yang didasari oleh wawancara, observasi, kuesioner, yang hasilnya berupa logo, seragam karyawan, desain menu, takeaway packaging dan brand guidelines.

Contact Info

Gian Abel

Email gian.abel@student.umn.ac.id
 Email gibelong@gmail.com

Phone 081314336161



PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL RESTORAN CANTONESE FOOD TRIO

Gregorius Fidelis - 0000015966



Restoran Trio merupakan restoran bercita rasa Cantonese yang berlokasi di Menteng, Jakarta Pusat. Sejak 1973 berdiri, Restoran Trio tidak memiliki identitas visual sehingga membuat orang-orang yang belum mengetahui Restoran Trio dapat memberikan persepsi yang kurang bagus mengenai Restoran Trio, untuk itu diperlukan perancangan identitas visual agar Restoran dapat mencerminkan visi misinya ke dalam identitas visual dan lebih terkait dengan makanan yang dijual.

Contact Info

Gregorius Fidelis

Email gregorius.fidelis@student.umn.ac.id
 Email fidelisgregorius@gmail.com

Phone 81278063512

REBRANDING ES KRIM BALTIC

Gregorius Nicky Ananta - 000009635



Es krim Baltic merupakan toko es krim legendaris di Jakarta yang berdiri sejak 1939. Es krim Baltic menjaga kualitas rasa agar masih bisa merasakan nostalgia. Alasan penulis memilih perancangan rebranding es krim Baltic dikarenakan perkembangan zaman, es krim Baltic mulai kalah bersaing dengan es krim modern. Selain itu segmentasi es krim Baltic mulai bertambahnya usia dan timbulnya persepsi negatif dari para konsumen tentang logo tersebut.

Oleh karena itu penulis ingin melakukan rebranding terhadap es krim Baltic agar kedepannya tetap dikenal dan bisa bersaing dengan es krim modern di era zaman sekarang. Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode gabungan dengan melakukan wawancara, observasi langsung, kuesioner, dan studi eksisting.

Contact Info

Gregorius Nicky Ananta

Email gregorius.ananta@student.umn.ac.id
 Email gregoriusnicky@gmail.com

Phone 087878019297



PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL MUSEUM TANAH DAN PERTANIAN

Jesslyn Subrata - 0000013214



Museum Tanah dan Pertanian merupakan satu-satunya museum pertanian nasional di Indonesia dan terbesar di Asia Tenggara. Museum ini terletak di pusat kota Bogor dan merupakan tempat wisata edukasi yang modern dan interaktif. Museum ini merupakan penggabungan dari dua museum yaitu Museum Tanah yang didirikan pada 2017 dan Museum Pertanian pada 2019. Penggabungan ini menyebabkan kekeliruan masyarakat mengenai identitas Museum Tanah dan Pertanian yang berdampak pada brand awareness. Sehingga, perancangan identitas visual ini dilakukan untuk meningkatkan brand image dan identitas museum sebagai pusat wisata edukasi, informasi dan literasi mengenai tanah dan pertanian nasional Indonesia, diharapkan dapat meningkatkan brand awareness museum.

Contact Info

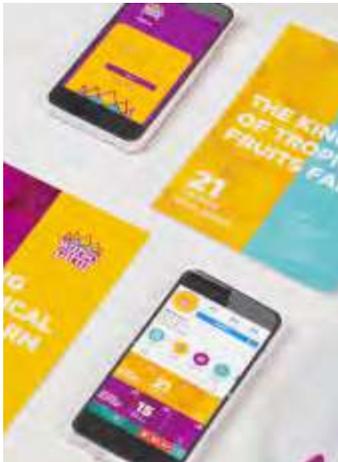
Jesslyn Subrata

Email jesslyn@student.umn.ac.id
 Email mariajesslyns@gmail.com

Phone 87782385205

PERANCANGAN BRAND IDENTITY AGROWISATA WARSO FARM DI BOGOR

Ladzoeardy Noer - 14120210143



Warso Farm merupakan pelopor agrowisata khususnya di daerah Bogor yang didalamnya terdapat perkebunan durian dan buah naga dan dapat dinikmati langsung di Warso Farm itu sendiri. Tidak hanya menikmati durian dan buah naga saja, Warso Farm juga sebagai tempat edukasi untuk pertanian termasuk sebagai tempat penelitian Universitas IPB untuk mengetahui bagaimana cara memproses penanaman pengolahan durian di warso farm. walaupun demikian Warso Farm adalah pelopor agrowisata, tetapi dalam Warso Farm itu sendiri masih belum konsisten dari segi brand identitynya, terdapat 3 identitas visual yang ada di Warso Farm yang cukup membingungkan pengunjung yang berada disana, dengan demikian sebuah identitas visual adalah kunci dari sebuah brand, dan brand yang baik tetap pada konsistensi yang sudah dimiliki oleh brand tersebut.

Contact Info

Ladzoeardy Noer

Email ladzoeardy.noer@student.umn.ac.id
 Email Ladzoeardy@gmail.com

Phone 082246054856



PERANCANGAN BRAND REJUVENATION RESTORAN AYAM BULUNGAN

Lina Olivia Ayuningtyas - 0000014487



Ayam Bulungan adalah salah satu restoran ayam goreng legendaris di Jakarta, yang berdiri sejak 1973. Restoran Ayam Bulungan menghadirkan masakan-masakan khas Jawa Tengah dengan menggunakan resep turun temurun dan tetap konsisten hingga sekarang. Namun, seiring berjalannya waktu dan zaman, kondisi persaingan dalam bisnis kuliner telah berubah dan menjadi semakin kompetitif. Banyak restoran baru bermunculan dan menjadi peluang yang besar bagi pasar untuk menentukan pilihan. Selain itu, restoran ini mengalami penurunan eksistensi yang salah satunya disebabkan oleh pergeseran dan penambahan usia di masyarakat yang menjadikan awareness masyarakat menurun, terlebih pada generasi yang lebih muda. Maka dari itu, diperlukan sebuah perancangan brand rejuvenation agar Restoran Ayam Bulungan dapat mengembalikan awareness masyarakat, khususnya pada generasi yang lebih muda.

Contact Info

Lina Olivia Ayuningtyas

Email lina.ayuningtyas@student.umn.ac.id
 Email linaolive19@gmail.com

Phone 087871300027



PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL MIE LETHEK GARUDA

Madina Azzahra Sidarto - 0000017161



Dengan pamar pangan mie letek yang terus naik, usaha Mie Lethek Garuda pun melihat peluang dan juga berkeinginan untuk merambah target pasar baru yang mempunyai sasaran perseorangan selain target utama nya saat ini yaitu para pedagang pasar dan pengusaha warung olahan mie letek. Sayangnya, hal ini masih belum dapat diwujudkan dengan identitas visual yang ada saat ini. Dengan ini, Mie Lethek Garuda membutuhkan sebuah ide visual baru yang akan membantu Mie Lethek Garuda merambah pasar baru dengan identitas visual baru dan juga kemasan produk yang lebih cocok untuk pembelian dengan kebutuhan yang sedikit serta akan lebih mudah untuk dikenali. Demikian penulis memutuskan untuk membuat berbagai kebutuhan visual baru yang diharapkan akan dapat membantu Mie Lethek Garuda dalam merambah target pasar baru dan juga dalam dikenal sebagai produk makanan tradisional khas dari Bantul.

Contact Info

Madina Azzahra Sidarto

Email madina@student.umn.ac.id
Email mdnzzhrs@gmail.com

Phone :085966748308



PERANCANGAN REBRANDING PRICEBOOK

Marcexena Macrolone - 0000014172



PT Pricebook Digital Indonesia hadir dengan menciptakan situs pembandingan harga guna menjadi jembatan bagi calon konsumen agar dapat berbelanja secara cerdas dan mendapatkan informasi yang lebih lengkap. Namun, masih banyak konsumen yang kurang mengetahui dan memahami keberadaan dan kegunaan dari Pricebook. Bapak Adam Rinaldi Saputra selaku Digital Strategy Manager menyatakan bahwa, perubahan target market dan Pricebook sendiri tidak hanya sekedar menawarkan jasa situs pembandingan harga namun melebihi dari itu. Fenomena inilah yang memicu penulis untuk melakukan perancangan rebranding Pricebook guna memperkuat dan memperbaiki identitas brand Pricebook sehingga menjadi relevan dengan target market yang dituju.

Contact Info

Marcexena Macrolone

Email marcexena.macrolone@student.umn.ac.id
 Email crolonezhang28@gmail.com

Phone 8118681553



BRAND REJUVENATE MUSEUM TJONG A FIE MANSION

Michael Gibson - 0000010244



Tjong A Fie Mansion didirikan pada tahun 1900. Pada saat memperingati 150 tahun wafatnya Tjong A Fie rumah ini pun dibuka untuk umum untuk tetap melestarikan nilai-nilai yang ada didalamnya. Pemerintah membantu melestarikannya dengan menjadikannya salah satu cagar budaya yang ada di Indonesia. Sebagai salah satu destinasi yang menawarkan sejarah yang ada di kota Medan dan ingin kelestariannya tetap terjaga, untuk menjaga semua itu tetap utuh diperlukan pengenalan identitas visual kembali dengan target yang cakupan lebih luas.

Contact Info

Michael Gibson

Email michael.gibson@student.umn.ac.id
 Email michaelgibson.mg1@gmail.com

Phone 087781568115



PERANCANGAN REBRANDING PERSATUAN SEPAKBOLA INDONESIA TANGERANG (PERSITA)

Mochamad Fiqri Ramiaji - 00000016298



Pada era modern seperti saat ini sepakbola tidak hanya sebagai salah satu cabang olahraga saja melainkan sudah menjadi komoditas bisnis yang menguntungkan jika dikelola dengan baik dan profesional. Persita Tangerang diresmikan pada 9 september 1953 dan selama 66 tahun belum pernah melakukan proses Rebranding. Bertahun-tahun hanya bermain di kasta kedua liga Indonesia, musim depan Persita berhasil promosi ke kasta tertinggi liga Indonesia. Promosinya persita ke liga 1 dianggap momen yang tepat untuk melakukan pembaruan dan perubahan pada Persita.

Contact Info

Mochamad Fiqri Ramiaji

Email mochamad.fiqri@student.umn.ac.id
 Email fiqriaji28@gmail.com

Phone 81296288919



PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL KEMENPAREKRAF

Pierre Ang - 0000015762



Kementerian Pariwisata dan Badan Ekonomi Kreatif Indonesia mengalami penggabungan nomenklatur menjadi Kemenparekraf dan merilis identitas kementerian berupa logo institusi. Identitas yang dirancang mendapat banyak silang pendapat dan kritik publik di media massa terkait identifikasi dan relevansinya sebagai representasi identitas kementerian. Publik cenderung mengasosiasikannya dengan badan pemerintahan lain. Apabila dikaji dari teori mengenai identitas visual yang baik, identitas eksisting Kemenparekraf tidak memenuhi kriteria dan syarat identitas yang baik. Maka dari itu, diperlukan adanya perancangan identitas visual yang relevan dengan perwujudan visi dan misi kementerian serta dapat mewakili sektor pariwisata dan ekonomi kreatif.

Contact Info

Pierre Ang

Email pierre@student.umn.ac.id
 Email pierre.anggawijaya@gmail.com

Phone 82213759154



PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL MUSEUM PRANGKO INDONESIA

Ricky Cahyadi Halim Jo - 00000013605



Museum Prangko Indonesia merupakan museum dengan koleksi-koleksi prangko di Indonesia maupun internasional yang menyimpan nilai-nilai sejarah serta budaya yang berharga. Sayangnya, museum ini tidak memiliki brand identity yang jelas sehingga tidak ada brand image yang bisa didapatkan dari museum ini. Hal ini menyebabkan sepinya pengunjung museum karena kurangnya awareness akan adanya museum tersebut dan penting bagi suatu brand memiliki brand image yang kuat dan konsisten. Oleh karena itu, penulis merancang brand identity dari Museum Prangko Indonesia sebagai tugas akhir agar dapat memberikan brand image kepada masyarakat sehingga dapat meningkatkan brand awareness dari masyarakat terhadap museum tersebut.

Contact Info

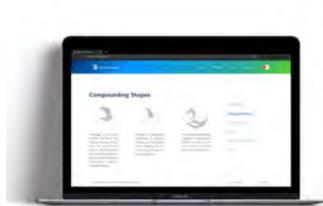
Ricky Cahyadi Halim Jo

Email ricky.cahyadi@student.umn.ac.id
Email rickycahyadi24@gmail.com

Phone 81563559861

PERANCANGAN DESTINATION BRANDING TANJUNG KELAYANG

Rosemarie Vania - 0000013304



Tanjung Kelayang adalah sebuah destinasi pariwisata yang berlokasi di Belitung, Indonesia. Sebagai destinasi pariwisata bertujuan untuk meningkatkan devisa negara, namun Tanjung Kelayang belum memiliki identitas visual maupun branding secara keseluruhan. Padahal, penting bagi sebuah destinasi pariwisata untuk memiliki identitas agar dapat dikomunikasikan kepada calon wisatawannya. Dalam menghadapi fenomena ini, penulis melakukan perancangan destination branding untuk Tanjung Kelayang. Penulis berharap dapat menghasilkan identitas dan branding yang baik, sesuai dengan value yang ingin disampaikan oleh Tanjung Kelayang.

Contact Info

Rosemarie Vania

Email rosemarie.vania@student.umn.ac.id
 Email grosemariev@gmail.com

Phone 8128380075



REBRANDING KERIPIK KREE-OKS MELALUI IDENTITAS VISUAL

Shania - 00000013655



Kree-oks merupakan usaha keripik sehat dan berkualitas premium sejak 2008, yang sudah diekspor ke Filipina, Hong Kong, dan Korea sejak 2010. Keripik Kree-oks terdiri dari keripik ubi ungu, nangka dan apel yang tidak menggunakan bahan kimia seperti perisa, pemanis, MSG, dan pengawet. Namun, citra keripik sehat dan premium belum terlihat dari identitasnya seperti logo dan kemasannya sehingga tidak meyakinkan pembeli. Hal ini dibuktikan dari hasil kuesioner, focus group discussion, serta wawancara kepada target konsumen usia 17-25 tahun yang bergaya hidup sehat. Maka dari itu, perancangan rebranding keripik Kree-oks bertujuan untuk meningkatkan citra sebagai keripik sehat dan berkualitas premium melalui identitas visual yang efektif.

Contact Info

Shania

Email shania@student.umn.ac.id
 Email shania.lokananta98@gmail.com

Phone 82112441126



PERANCANGAN DESTINATION BRANDING PECINAN SEMARANG SEBAGAI KAWASAN WARISAN

Shania Helena Soetjipto - 0000015747



Kawasan Pecinan Semarang adalah salah satu situs bersejarah peninggalan era Kota Pusaka Semarang Kuno yang di dalamnya masih banyak sekali terdapat peninggalan kultural dengan suasana kekeluargaan ala Tiongkok. Tetapi sayangnya, banyak aset kultural di dalam Kawasan Pecinan Semarang kurang terlalu dikenal karena masyarakat mengira di Kawasan Pecinan Semarang hanya terfokus pada Pasar Malam Semawis saja. Kendala terdapat pada kurang tereksposnya aset lain, mengakibatkan minimnya kesadaran masyarakat mengenai keberadaan mereka. Maka dari itu, identitas visual Pecinan Semarang dibuat distingtif agar sebagai sebuah kawasan bersejarah yang secara holistik di dalamnya terdapat kekayaan budaya dan filosofi yang tertanam di dalamnya.

Contact Info

Shania Helena Soetjipto

Email shania.soetjipto@student.umn.ac.id
 Email shaniasoetjipto@gmail.com

Phone 81212522574



REJUVENATING BRAND ICE CREAM BALTIC

Stella Yunita - 14120210049



Ice cream Baltic adalah salah satu pelopor bisnis ice cream pertama yang ada di Indonesia, khususnya Jakarta. Ice cream yang sudah berdiri sejak tahun 1939 selalu mempertahankan keaslian bahan yang digunakan sejak awal berdiri sampai sekarang. Dengan berkembangnya zaman, semakin banyak merek es krim lain yang masuk ke pasaran dan juga mudah untuk ditemukan, menjadikan kesadaran masyarakat akan keberadaan es krim ini semakin menurun. Dengan dilakukannya rejuvenating brand ini, diharapkan nantinya brand ini dapat memperbaiki target market dan terus bersaing dengan kompetitor lainnya.

Contact Info

Stella Yunita

Email stella.yunita@student.umn.ac.id
 Email stellayunita96@gmail.com

Phone 087877687602

PERANCANGAN ULANG VISUAL IDENTITAS TAHU SERASI OOM SHIN BANDUNGAN

Tania Ahiphe - 00000015860



Sebuah rebranding identitas visual dimulai dari logo hingga semua perangkat lainnya untuk sebuah salah satu objek wisata kota Bandung yaitu Tahu Serasi Oom Shin yang sudah berdiri sejak 1980 di Kabupaten Bandung, Kota Semarang. Terjadi perubahan positioning yang menyebabkan beberapa masalah yang memicu Tahu Oom Shin untuk berpotensi mengalami suatu perubahan identitas.

Contact Info

Tania Ahiphe

Email tania.ahiphe@student.umn.ac.id
 Email taniahiphe2611@gmail.com

Phone 85272710321



PERANCANGAN BRAND REJUVENATION KEUSKUPAN AGUNG JAKARTA

Theresia Maria Septyas N. - 00000014182



Keuskupan Agung Jakarta adalah sebuah wilayah formal Gereja Katolik Roma yang tertua di Indonesia yang menyatukan wilayah Jakarta, Tangerang, dan Bekasi. Gereja ditantang untuk mencari cara agar dapat hadir di tengah arus globalisasi dan tetap relevan. Pesan yang ingin disampaikan adalah mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai kaum beriman dan mengingatkan untuk mau melayani sesama. Namun, pesan yang disampaikan melalui identitas visual kurang kuat sehingga persepsi yang dimengerti oleh umat berbeda. Oleh karena itu, brand rejuvenation dapat menjadi solusi gereja untuk tetap relevan dan memperkuat identitas Umat Katolik. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, kuesioner, dan studi existing. Hasil penelitian yang telah didapat, diimplementasikan menjadi identitas visual berupa logo, graphic standard manual, poster, typeface, stationary, social media content, dan website.

Contact Info

Theresia Maria Septyas N.

Email theresia.septyas@student.umn.ac.id
Email theresiamariasn@gmail.com

Phone 081219755119





PERANCANGAN ULANG BRAND IDENTITY MUSEUM TEKSTIL JAKARTA BUDAYA

Velyan Theresa - 0000013785



Museum Tekstil Jakarta merupakan museum berisi koleksi tekstil tradisional Indonesia, dan telah berdiri sejak tahun 1976. bersama-sama dengan komunitas pecinta tekstil mengembangkan Museum Tekstil Jakarta dan meneruskan tradisi wastra nusantara. Museum Tekstil Jakarta juga menyediakan pelatihan pembuatan kain tradisional, dan wadah ekspresi bagi komunitas-komunitas terkait tekstil dan budaya. Namun, nilai dan kualitas tersebut belum sepenuhnya menjangkau masyarakat. Hal ini dibuktikan dengan adanya persepsi sempit masyarakat terhadap museum tersebut. Oleh karena itu, dilakukan perancangan ulang brand identity Museum Tekstil Jakarta yang bertujuan mengarahkan persepsi masyarakat serta mengkomunikasikan nilai dan kualitas museum.

Contact Info

Velyan Theresa

Email velyan.theresa@student.umn.ac.id
theresalyan@gmail.com

Phone 81289195402

PERANCANGAN BRAND REJUVENATION KECAP BANTENG

Vincentia Audrey - 0000013448



Kecap Banteng adalah produk lokal khas Cirebon sejak 1958 yang mulai terancam eksistensinya karena persaingan kompetitor modern yang lebih menarik perhatian. Peremajaan adalah salah satu strategi yang digunakan dalam menghidupkan kembali brand Kecap Banteng untuk dapat bersaing secara sejajar dengan para kompetitor. Pembaharuan identitas visual menjadi salah satu kunci yang dibutuhkan dalam peremajaan yang bertujuan untuk meningkatkan brand equity yang baik.

Contact Info

Vincentia Audrey

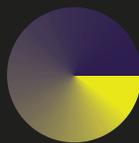
Email vincentia@student.umn.ac.id
 Email vincentia.audrey26@gmail.com

Phone 81214431497



CAMPAIGN

107	Addin Prasetyo Angkasa	123	Joscelind Lukas	138	Pierre Mario Adelbert T.
108	Alifia Nur Avini	124	Joshua Adfin Octavio	139	Rayner Eliezer
109	Alissya Prameswari	125	Jovanca Natasya M. Darma	140	Regitta Chyntia Kirana
110	Annesa Anggreni	126	Liliani	141	Sheryn Chelsea
111	Banadi Luki	127	Liviani Cendana	142	Stevanus Christianto
112	Cicilia Birgitta Priscilla	128	Luciana Annelia Hosea	143	Sudarma Soetrisno
113	Christella	129	Marcelliani	144	Sheren Cahya Hardika
114	Delvin Lionardo	130	Margareth Irma	145	Victor
115	Dessy Ratna Sari	131	Maria Wida Aristya	146	Vinnawati
116	Gabriela Natasya	132	Marsha Haryanto	147	Vashti Velda Verianto
117	Gerwyn Giovanni	133	Michael Lim	148	Vania Hefira
118	Gerardine Eunike	134	Monika Kristina	149	Verrell Joseph Philip R.
119	Gracia Margaretha	135	Muhammad L. Al-Farhan	150	Yolanda Astarie Milenia S.
120	Gabriella Putri Hartono	136	Natasya Dinda Rizky	151	Zora Clarisa
121	Indah Harum Astuti	137	Nuzul Dellaneira Arief	152	Zefanya Arianne Limardi
122	Jason Atmadja				



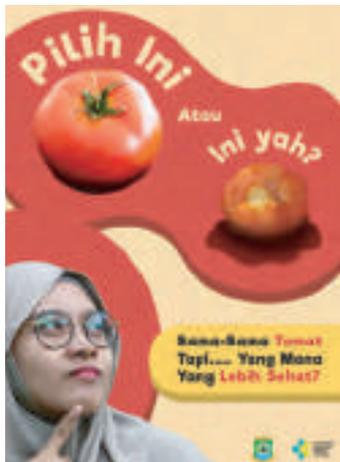
V

D

B

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL RUTIN KE POSYANDU

Addin Prasetyo Angkasa - 00000016359



Pengecekan kesehatan bayi merupakan hal penting yang harus diperhatikan setiap bulannya. Data yang didapatkan oleh penulis melalui wawancara, observasi, kuesioner langsung, dan studi literatur bahwa banyak ibu merasa anak mereka yang sudah berumur diatas 3 tahun tidak memerlukan pengecekan ke Posyandu namun hal ini bertentangan dengan undang-undang yang ada bahwa hak kesehatan anak harus didukung oleh orang tua. Perancangan kampanye sosial ini menggunakan strategi AISAS agar pesan dapat diterima oleh pembaca dengan media utamanya Vending Machine Quiz. Dengan adanya kampanye ini diharapkan dapat mengubah sikap pembaca akan pentingnya pengecekan kesehatan bayi ke Posyandu secara bertahap hingga akhirnya menjadi suatu kebiasaan.

Contact Info

Addin Prasetyo Angkasa

Email addin.angkasa@student.umn.ac.id
 Email addin1908@gmail.com

Phone 81294649762

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL BAHAYA MIKROPLASTIK TERHADAP EKOSISTEM LAUT

Alifia Nur Avini - 00000015972



Mikroplastik memiliki potensi bahaya tinggi sama seperti plastik besar yang digunakan setiap harinya dengan ukurannya kurang dari 5 mili sampai 1 mikron. Menurut peneliti Oceanografi LIPI, teluk Jakarta memiliki jumlah mikroplastik terbanyak di Indonesia. Sehingga, perancangan kampanye sosial ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat terkhususnya Jakarta mengenai apa itu mikroplastik dan bahayanya terhadap ekosistem laut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif seperti wawancara, studi pustaka, dan studi eksisting serta metodologi perancangan menurut Ostegaard, dengan jenis kampanye Ideological or cause oriented campaign, dan penggunaan teknik komunikasi AISAS. Dimana direalisasikan dalam bentuk media utama motion graphic dan media sekunder berupa poster, infografis, media sosial, X-banner, dan merchandise.

Contact Info

Alifia Nur Avini

Email alifia.avini@student.umn.ac.id
 Email alfianaaa@gmail.com

Phone 81384580124

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL TERAPI BEKAM UNTUK MILENIAL

Alissya Prameswari - 0000013188



Bekam merupakan terapi pengobatan tradisional dengan menggunakan gelas atau tabung yang ditelungkupkan pada bagian permukaan kulit tertentu agar menimbulkan bendungan lokal. Menurut Ilmu Kedokteran, terdapat teori keseimbangan dimana alam semesta dan isinya, termasuk organ tubuh manusia, yang selalu berada dalam keadaan seimbang. Terapi bekam akan membantu menjaga keseimbangan tersebut. Generasi milenial menjadi dasar alasan dalam perancangan kampanye sosial terapi bekam karena gaya hidup mereka yang cenderung kurang sehat dan akan melakukan berbagai upaya untuk menjaga kesehatan mereka. Wawancara serta studi terhadap dua buku dilakukan untuk pengumpulan data dan penulis berharap dengan adanya kampanye sosial ini generasi milenial mau mencoba bekam.

Contact Info

Alissya Prameswari

Email alissya@student.umn.ac.id
 Email alispameswari@gmail.com

Phone 81294637959

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL MENGENAI PENCEGAHAN & PEMERIKSAAN TUBERKULOSIS

Annesa Anggreni - 00000011371



Tuberkulosis (TB) merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh mycobacterium tuberculosis dan dapat mengancam kesehatan masyarakat Indonesia. Kemudahan penularan penyakit TB yaitu melalui udara, keterbatasan wawasan masyarakat mengenai pengetahuan umum seputar TB dan rendahnya tingkat kepedulian warga mengenai etika batuk yang benar mendukung tingginya jumlah kasus TB di Indonesia. Melihat hal itu, dibutuhkan pelaksanaan kampanye sosial dalam rangka mengedukasi masyarakat mengenai pencegahan dan pemeriksaan TB. Melalui kampanye sosial yang dirancang, harapannya wawasan masyarakat seputar TB dapat lebih luas kemudian memicu aksi khalayak untuk melakukan pencegahan dan pemeriksaan TB sehingga dapat menurunkan resiko penularan dan banyaknya jumlah kasus TB di Indonesia.

Contact Info

Annesa Anggreni

Email annesanggreni@student.um.ac.id

Email annesanggreni@gmail.com

Phone 081390807037



PERANCANGAN KAMPANYE CAPOEIRA SEBAGAI OLAHRAGA BELADIRI YANG UNIK

Banadi Luki - 0000013829



Capoeira merupakan olahraga beladiri yang berasal dari Brazil. Dibuat oleh para budak Afrika yang dibawa oleh orang Portugis ke Brazil. Setelah sempat tidak legalkan, akhirnya Capoeira kembali dilegalkan dan terus berkembang ke seluruh dunia termasuk di Indonesia. Capoeira sendiri sangat digemari pada tahun 2000 hingga 2005, namun peminatnya terus menurun hingga sekarang. Ternyata, alasan dari turunnya peminat ini adalah pandangan orang yang mengatakan Capoeira itu sulit, terlalu banyak akrobatik, padahal Capoeira lebih dari itu. Untuk itu, dirancang sebuah kampanye demi mengubah sudut pandang seseorang terhadap Capoeira sehingga dapat meningkatkan minat masyarakat untuk mempelajari Capoeira.

Contact Info

Banadi Luki

Email banadi.luki@student.umn.ac.id
 Email banadiluki@gmail.com

Phone 089612724555



PERANCANGAN VISUAL KAMPANYE SOSIAL KEKERASAN DALAM PACARAN BAGI REMAJA PEREMPUAN

Cicilia Birgitta Priscilla - 00000014823



Kekerasan dalam pacaran dapat terjadi kepada siapa saja. Namun, menurut Harned (2008) ditunjukkan bahwa perempuan memiliki tingkat kekerasan yang lebih tinggi dibandingkan pria. Hal tersebut menyebabkan banyak diskusi yang fokus pada remaja perempuan selaku korban. Perempuan dan Perlindungan Anak (KemenPPPA) mengatakan bahwa perempuan, selaku korban dari kekerasan dalam pacaran berisiko mendapatkan masalah kesehatan sebanyak 1,5 kali lipat lebih banyak dari biasanya. Maka dari itu, dirancang sebuah kampanye sosial mengenai kekerasan dalam pacaran bagi remaja perempuan di Jabodetabek karena berdasarkan data Jabodetabek menempati peringkat paling tinggi dalam kasus kekerasan berpacaran.

Contact Info

Cicilia Birgitta Priscilla

Email cicilia.priscilla@student.umn.ac.id
Email cicillia.birgitta@gmail.com

Phone 081381300323



PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN BAHAYA PREDATOR ONLINE TERHADAP ANAK

Christella - 0000013917



Di zaman ini kecanggihan teknologi sudah tidak lagi diragukan namun kejahatan juga semakin mudah dilakukan seperti predator online yang menggunakan internet sebagai pengeksploitasi anak dibawah umur secara seksual. Jumlah kasus anak yang menjadi korban terus bertambah setiap tahunnya hal ini disebabkan karena rendahnya pengawasan orang tua yang diperburuk dengan adanya gadget sebagai alat menenangkan anak. Sehingga, untuk mencegah terjadinya hal tersebut penulis ingin menyampaikan bahwa orang tua memegang peran penting untuk mencegah anak mereka untuk tidak berkomunikasi dengan orang asing di dunia maya. Peran dan hubungan orang tua dengan anak sangatlah penting untuk dijaga agar mencegah masuknya hal-hal negatif dari luar.

Contact Info

Christella .

Email christella@student.umn.ac.id
 Email christella.djajadi2000@gmail.com

Phone 081283154275

PERANCANGAN PROMOTIONAL CAMPAIGN DECATHLON TENTANG PRODUK ECO-DESIGN

Delvin Lionardo - 00000014314



Topik dipilih berdasarkan ketertarikan penulis dengan hal yang berhubungan dengan ramah lingkungan dan masalah sampah plastik yang semakin meluas. Lalu, Decathlon hadir dengan memulai program ramah lingkungan, yaitu memproduksi produk eco-design. Kampanye yang dirancang berbentuk promotional campaign untuk produk eco-design yang dikeluarkan oleh Decathlon. Perancangannya dibantu dengan sejumlah metode untuk mengetahui produk eco-design seperti apa yang dimiliki Decathlon, target market yang disasar oleh Decathlon, diskusi dan pengenalan Decathlon, serta mengetahui media yang dianggap selaras dengan kehidupan target market. Hasil dari perancangan ini yaitu media iklan yang saling berhubungan berupa billboard, transit advertising (bus), Instagram feeds, banner, dan beberapa merchandise.

Contact Info

Delvin Lionardo

Email delvin@student.umn.ac.id
 Email delvinlionardo@gmail.com

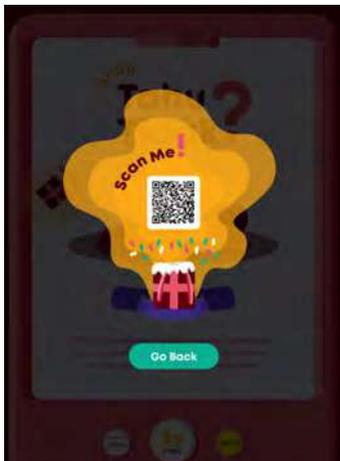
Phone 085691669188





PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL TENTANG FITNESS UNTUK WANITA

Dessy Ratna Sari - 00000013413



Kesehatan merupakan hal penting yang harus diperhatikan namun rendahnya kesadaran masyarakat seperti tidak berolahraga dan kurangnya motivasi untuk bertindak dapat terlihat dengan adanya peningkatan obesitas kepada wanita di Indonesia. Masyarakat seringkali memiliki persepsi salah karena adanya mitos yang menganggap bahwa fitness merupakan olahraga yang mengangkat beban padahal hal itu tidaklah benar. Sehingga, perancangan sosial tentang fitness ini dibuat untuk wanita yang memiliki kecenderungan tidak berolahraga dan memiliki pemahaman yang salah, dalam rentang umur 18 sampai 24 tahun khususnya yang bertempat tinggal di Jabodetabek. Selain kampanye terdapat media utama berupa website untuk penggunaan secara mobile dan media sekunder berupa website PC, merchandise, sosial media, dan poster digital. Kampanye ini diberi nama Fitoo yang merupakan penggabungan kata dari fit and together yang memiliki misi agar memotivasi para wanita untuk menjadi lebih sehat dengan cara fitness.

Contact Info

Dessy Ratna Sari

Email dessy.ratnasari@student.umn.ac.id
 Email dessy.ratnasari890@gmail.com

Phone 81927481860

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL EDUKASI BATASAN SHARENTING UNTUK ORANG TUA

Gabriela Natasya - 00000015344



Sharenting adalah tindakan membagikan informasi tentang anak di media sosial baik berupa tulisan, foto, atau video oleh orang tua. Fenomena ini sebenarnya memiliki resiko yang sangat berbahaya mulai dari penculikan, pencurian identitas, penyalahgunaan foto di dunia maya, hingga tindak kejahatan oleh pedofil. Sayangnya, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, orang tua berusia 21-34 tahun di wilayah Jakarta masih membagikan informasi mengenai anak yang tidak aman untuk dibagikan. Hal ini menunjukkan bahwa orang tua berada dalam tahapan kontemplasi, yaitu mengetahui resiko yang akan diperoleh dari kebiasaannya namun belum memiliki komitmen untuk melakukan perubahan. Oleh karena itu dirancang sebuah kampanye sosial untuk mengedukasi orang tua mengenai batasan dalam sharenting agar dapat

melindungi anak dari resiko yang dapat terjadi dengan menyampaikan pesan bahwa setiap momen anak dapat dibagikan dengan cara yang lebih aman.

Contact Info

Gabriela Natasya

Email gabriela.natasya@student.umn.ac.id

Email gabrielanatasya07@gmail.com

Phone 087818181593



PERANCANGAN KAMPANYE COMPUTER VISION SYNDROME

Gerwyn Giovanni - 00000013546



Komputer merupakan peralatan penting yang digunakan setiap harinya namun penggunaan terlalu lama dapat mengakibatkan terjadinya computer vision syndrome dimana gejala ini akan menurunkan produktivitas pengguna dan menambah tingkat kesalahan saat melakukan pengerjaan, yang dapat menyerang siapa saja terutama di kalangan mahasiswa karena sering menggunakan komputer. Sehingga, kampanye ini ingin mengajarkan masyarakat terutama mahasiswa cara mencegah dampak bahaya dari Computer Vision Syndrome.

Contact Info

Gerwyn Giovanni

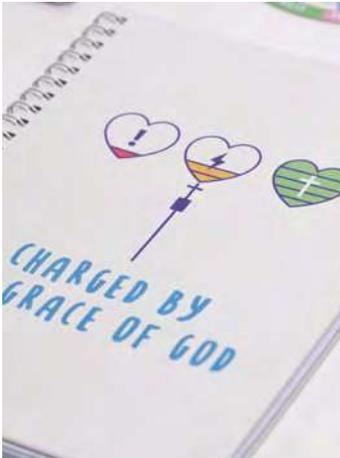
Email gerwyn.giovanni@student.umn.ac.id
 Email gerwyn.giovanni@hotmail.com

Phone 8785507766



PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL SAAT TUDUH BAGI REMAJA KRISTEN

Gerardine Eunike - 00000016090



Masa remaja merupakan masa pencarian untuk pegangan hidup. Untuk itu, sangat diperlukan penanaman kebiasaan melakukan saat teduh secara pribadi oleh remaja sejak anak-anak. Saat teduh dapat membantu seorang remaja untuk lebih memahami dan mengenal agama Kristen, dan dapat menjadi pedoman dalam menjalani hidupnya. Namun sayangnya, masih ada kurangnya kesadaran remaja untuk melakukan saat teduh, karena alasan malas, tidak tahu caranya, sibuk dan tidak punya waktu. Melihat hal itu, dirancang sebuah kampanye saat teduh bagi remaja Kristen untuk membangun kesadaran remaja akan pentingnya melakukan saat teduh.

Contact Info

Gerardine Eunike

Email gerardine.eunike@student.umn.ac.id
 Email gerardineunike@gmail.com

Phone 081281738890

KAMPANYE MENGATUR KONSUMSI MAKANAN DAN MINUMAN DENGAN KANDUNGAN GULA PADA REMAJA

Gracia Margaretha - 00000015456



Banyaknya remaja saat ini yang mengonsumsi makanan dan minuman manis dengan frekuensi yang cukup tinggi menjadi alasan utama dalam perancangan kampanye ini. Kampanye ditujukan untuk para remaja dapat mengatur konsumsi makanan dan minuman manis. Tujuan adanya kampanye ini adalah untuk mencegah naiknya angka penderita diabetes (khususnya tipe 2). Berdasarkan data yang diperoleh, Indonesia memiliki angka penderita diabetes terus melonjak setiap tahunnya dan diperkirakan jumlah penderitanya sudah mencapai angka 16 juta jiwa. Untuk itu, rumusan masalah dibuat adalah bagaimana cara merancang kampanye yang dapat mengedukasi masyarakat dan mengajak para remaja untuk mengatur konsumsi makanan dan minuman dengan kandungan gula.

Contact Info

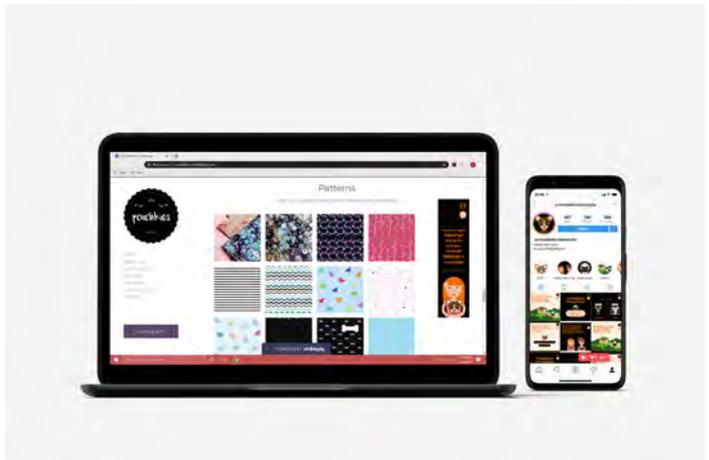
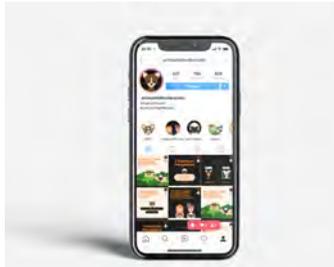
Gracia Margaretha

Email gracia.margaretha@student.umh.ac.id
 Email gracemgrth10@gmail.com

Phone 81294881995

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL ADOPT DON'T SHOP UNTUK ANIMAL DEFENDERS INDONESIA

Gabriella Putri Hartono - 13120210150



Tugas Akhir ini mengenai kampanye sosial untuk gerakan Adopt Don't Shop, untuk Organisasi Nirlaba Animal Defenders Indonesia. Banyaknya masyarakat yang belum aware akan kegiatan mulia ini, menjadi salah satu alasan topik ini dipilih. Kegiatan kampanye akan dilakukan melalui organisasi nirlaba Animal Defenders Indonesia. Pemilihan platform digital sebagai media utama dikarenakan platform digital menjadi media yang paling banyak dan paling mudah dikunjungi oleh masyarakat, hanya dengan bantuan jaringan internet. Harapan kedepannya akan semakin banyak masyarakat yang mengetahui gerakan ini dan melakukannya yaitu dengan cara berhenti membeli hewan peliharaan, terutama anjing dan kucing, melainkan mengadopsinya dari shelter.

Contact Info

Gabriella Putri Hartono

Email gabriella.putri@student.umn.ac.id
Email gabriella.putri@yahoo.co.id

Phone 87876086166



PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL MENINGKATKAN KESADARAN PESERTA BPJS KESEHATAN TERHADAP PELAYANAN BPJS KESEHATAN

Indah Harum Astuti - 0000019121

Buktikan kepedulian terhadap yang terkasih

"Kami sangat berterima kasih kepada BPJS kesehatan. Karena anak saya sempat masuk ugd 2x akibat kecelakaan kecil yang terjadi di sekolah. Namun jangan khawatir selama ada kartu BPJS Kesehatan dan rutin membayar iuran, perawatan UGD pun menjadi ringan karena biaya gratis. Untuk itu saya akan berharap masyarakat Indonesia mendaftar dan aktif membayar iuran tiap bulan nya. Dijamin gratis biaya RS perawatan dan lain nya. Terima kasih BPJS Kesehatan"

Ibu Rita - Peserta aktif BPJS Kesehatan

YUK TAAT MEMBAYAR IURAN BPJS KESEHATAN

10/05/2023, 09:11



Waktunya TTS TEKA TEKI SAKTI

TANGGAL BERAPA SIIH HARUS BAYAR IURAN BPJS SOBAT SAKTI

- 1
- 5
- 10
- 25

KELEBIHAN BPJS KESEHATAN

Iuran Terjangkau
Tanpa Medical Check Up
Jaminan Seumur Hidup
Pendaftaran dan Perubahan data Bisa dilakukan Online
Tidak Ada Pengecualian

#PesertaSAKTI



Dengan banyaknya usia produktif yang berusia 15 sampai 65 tahun di Indonesia maka jaminan kesehatan sangat dibutuhkan para pekerja atau individu yang membutuhkan bantuan dalam hal kesehatan. Penulis mengumpulkan data, menganalisis, membuat desain, dan hingga akhirnya terbentuklah kampanye sosial ini untuk meningkatkan kesadaran masyarakat bahwa adanya pelayanan BPJS kesehatan yang dapat membantu kesehatan mereka.

Contact Info

Indah Harum Astuti

Email indah_astuti@student.umn.ac.id
 Email indahharum.a@gmail.com

Phone 85694488097



PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PELECEHAN SEKSUAL TERHADAP LAKI-LAKI

Jason Atmadja - 00000017290



Laki-laki seringkali dianggap lebih kuat, dominan, dan dapat melindungi diri sendiri serta orang lain. Setiap tahunnya kasus pelecehan seksual pada laki-laki meningkat setiap tahunnya di wilayah Jakarta yang merupakan kota kedua akan kasus tersebut. Sehingga, kampanye sosial ini bertujuan untuk menyadarkan masyarakat akan stigma maskulinitas dan perlunya perlindungan hukum pada laki-laki dengan menggunakan media berupa post Instagram, story Instagram dan platform media sosial lainnya.

Contact Info

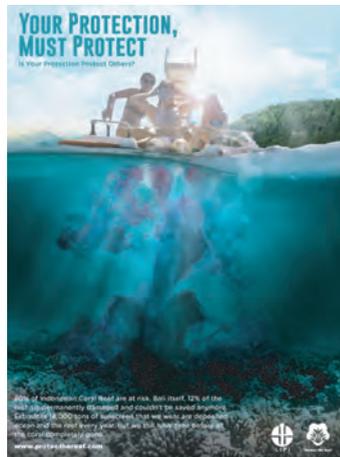
Jason Atmadja

Email jason.atmadja@student.umn.ac.id
 Email axljason@gmail.com

Phone 81617287575

PERANCANGAN KAMPANYE TENTANG BAHAYA TABIR SURYA BERBASIS OXYBENZONE DAN OCTINOXATE BAGI KELANGSUNGAN HIDUP TERUMBU KARANG DI BALI

Joscelind Lukas - 00000014594



Tabir surya merupakan benda yang digunakan untuk memproteksi serta mencegah kulit terbakar dari sinar matahari namun ada kandungan zat berbahaya seperti oxybenzone dan octinoxate yang menyebabkan terumbu karang kehilangan daya adaptasi pada perubahan iklim juga merusak dan mencegah pertumbuhannya. Kondisi ini terus bertambah setiap tahunnya dan menjadi sangat penting karena terumbu karang memiliki banyak manfaat secara ekologi, sosial, dan ekonomi untuk kehidupan bangsa Indonesia. Sehingga, perancangan kampanye ini dibuat agar dapat memberikan informasi dan meningkatkan kesadaran pembaca untuk mengurangi risiko kerusakan pada terumbu karang. Dimana perancangan ini dilakukan melalui proses pengumpulan data, penyusunan strategi, pemikiran ide, perancangan visual hingga penerapannya pada kampanye.

Contact Info

Joscelind Lukas

Email joscelind.lukas@student.umn.ac.id
 Email joscelindlukass@gmail.com

Phone 81281716155

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL ANTI-VANDALISME UNTUK REMAJA USIA 13-18 TAHUN

Joshua Adfin Octavio- 00000013642



Vandalisme merupakan tindakan yang menimbulkan kerugian seperti merusak lingkungan serta mengganggu ketertiban dan kenyamanan orang lain yang masih terjadi di Indonesia. Dalam perancangan kampanye sosial tentang anti-vandalisme ini dibuat agar timbul rasa menghargai, mencintai, dan menjaga lingkungan sekitar kepada remaja yang berusia 13 sampai 18 tahun. Untuk mendukung teori vandalisme penulis menggunakan metode perancangan kampanye yang dibuat oleh Ostergaard, Gregory, dan AISAS, metode kualitatif seperti wawancara, focus group discussion, dan studi referensi. Dalam kampanye sosial digunakan media offline seperti poster, X-banner, merchandise dan media online melalui sosial media seperti Instagram dan Facebook.

Contact Info

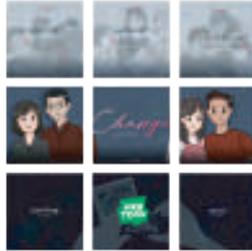
Joshua Adfin Octavio

Email joshua6@student.umn.ac.id
 Email joshuaadfin97@gmail.com

Phone 81219323279

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL UNTUK MENGUBAH PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP ASURANSI OLEH OJK

Jovanca Natasya Magdalena Darma - 00000013175



Sebagian besar masyarakat Indonesia memiliki anggapan bahwa asuransi tidak berguna sehingga mereka menutup diri dan menjauhinya, padahal asuransi dapat menjadi solusi untuk meminimalkan kerugian dari kejadian yang tidak terduga dalam hidup. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah kampanye sosial untuk mengubah persepsi masyarakat mengenai asuransi agar mereka dapat terhindar dari kejadian tidak terduga. Kampanye sosial ini menggunakan metode penelitian kualitatif berupa studi pustaka, wawancara, dan FGD.

Contact Info

Jovanca Natasya Magdalena Darma

Email jovanca.natasya@student.umn.ac.id
Email jovanca.artndes17@gmail.com

Phone 81586233473

PERANCANGAN KAMPANYE KOMERSIAL BELA DIRI WING CHUN UNTUK WANITA

Liliani - 00000015325



Meningkatnya kasus kejahatan pada perempuan pada tahun 2018 menurut Catatan Tahunan Komisi Nasional Perempuan (Komnas Perempuan) menjadikan hal ini bukanlah masalah sepele. Tindakan preventif diperlukan agar para wanita dapat melindungi diri mereka. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu pembekalan dengan bela diri dan wing chun menjadi salah satu bela diri yang dapat dijadikan pilihan. Namun, pada kenyataannya praktisi wing chun wanita tidaklah banyak oleh karena minimnya pemahaman dan adanya stereotip. Kampanye mengenai wing chun sebagai bela diri untuk wanita dapat menjadi komunikasi efektif kepada para wanita. Idennya ialah wing chun bagaikan sosok ibu yang melindungi dan membuat rasa nyaman dan tujuannya agar wanita lebih memahami wing chun serta tertarik mempelajarinya.

Contact Info

Liliani

Email liliani@student.umn.ac.id
 Email lilianimarceli@gmail.com

Phone 082251148831



PERANCANGAN KAMPANYE PEMILAHAN SAMPAH UNTUK MASYARAKAT PERKOTAAN

Liviani Cendana - 0000014066



Jakarta menghasilkan sampah 7.500 ton per harinya yang dikirim ke Tempat Pengelolaan Sampah Terpadu (TPST). Dari total tersebut, hanya 7% sampah yang mendapatkan proses daur ulang atau dijadikan pupuk kompos. Dan sebanyak 69% menimbun di Tempat Pembuangan Akhir. Penimbunan sampah tersebut dapat menyebabkan kesehatan dan kualitas lingkungan menurun. Salah satu upaya untuk mengurangi timbunan sampah, masyarakat dapat memulai kebiasaan untuk memilah sampah. Namun, kebiasaan tersebut belum mencapai kesadaran masyarakat. Oleh karena itu, dirancang sebuah kampanye tentang pemilahan sampah untuk menanamkan kebiasaan memilah sampah pada masyarakat. Hasil perancangan berupa strategi dan desain kampanye yang dapat diimplementasikan ke media cetak hingga digital.

Contact Info

Liviani Cendana

Email liviani.cendana@student.umn.ac.id
 Email livianicen@gmail.com

Phone 085945170111

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PELECEHAN SEKSUAL DI LINGKUNGAN KAMPUS

Luciana Annelia Hosea - 00000014178



Pelecehan seksual di lingkungan kampus masih banyak terjadi di Indonesia. Keamanan dan kenyamanan warga kampus selalu dinomorduakan demi mempertahankan nama baik. Berdasarkan data hasil penelitian, ditemukan bahwa masih banyak mahasiswa yang mengaku memilih diam dan takut untuk melapor atau sekedar membagikan ceritanya karena berbagai alasan termasuk tidak adanya bukti, adanya ketimpangan kuasa, tidak adanya tempat untuk melapor, tidak adanya sanksi yang jelas bagi pelaku hingga masih kuatnya stigma negatif masyarakat terhadap korban. Oleh sebab itu, dirancang sebuah kampanye pelecehan seksual di lingkungan kampus dengan harapan dapat membantu para korban agar berani untuk bertahan, bersuara dan bertindak bersama sekaligus sebagai upaya untuk mengurangi terjadinya hal ini.

Contact Info

Luciana Annelia Hosea

Email luciana.hosea@student.umn.ac.id
 Email anneliahosea08@gmail.com

Phone 0816630006



PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL AJAKAN NAIK TRANSPORTASI UMUM UNTUK WARGA DKI JAKARTA

Marcelliani- 00000015271



Mayoritas masyarakat DKI Jakarta lebih memilih menggunakan kendaraan pribadi mereka daripada menggunakan transportasi umum sehingga kemacetan masih terjadi. Berdasarkan pencarian serta pengumpulan data yang dilakukan dengan metode wawancara, kuesioner, observasi, dan studi eksisting hanya 25% warga DKI Jakarta yang menaiki transportasi umum. Kampanye sosial ini dirancang dengan tahapan yang benar dan terstruktur dengan menggunakan strategi AISAS. Dengan adanya kampanye ini diharapkan dapat menjadi solusi pengurangan kemacetan dan mengubah kebiasaan transportasi DKI Jakarta untuk lebih menggunakan transportasi umum..

Contact Info

Marcelliani

Email marcelliani@student.umn.ac.id
Email iammercelliani@gmail.com

Phone 89618764220



PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN DAN PENANGGULANGAN ANEMIA

Margareth Ima - 00000017316



Anemia merupakan kondisi dimana tubuh kekurangan sel darah merah yang dapat menyerang siapa saja terutama kalangan wanita pada saat menstruasi dimana kebutuhan zat besi meningkat. Hasil kuesioner menyatakan banyak remaja putri yang sudah mengenal istilah dan gejala dari anemia tetapi mereka tidak mengetahui bahaya dan dampaknya karena menganggap hal ini sepele, dibuktikan dengan program tablet tambah darah yang diselenggarakan pemerintah hanya 2% remaja putri yang menerima dan mengkonsumsinya. Kampanye sosial ini ingin mengubah pola pikir remaja putri untuk tidak mengabaikan bahaya dari anemia, memberikan informasi untuk mencegah dan penanggulangan defisiensi besi akan anemia.

Contact Info

Margareth Irma

Email margareth@student.umn.ac.id
 Email margarethirma@gmail.com

Phone 895353357633

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL MENGENDALIKAN KEBIASAAN EMOTIONAL EATING

Maria Wida Aristya - 00000013100



Keadaan stress yang memberi perasaan tidak nyaman akan mendorong individu untuk mencari pelampiasan, salah satunya adalah dengan melakukan aktivitas makan atau dalam istilah psikologi disebut emotional eating. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa wanita pekerja cenderung melakukan emotional eating untuk meredakan stress oleh karena pekerjaan. Emotional eating sendiri identik dengan mengonsumsi makanan tinggi gula, garam, dan lemak secara berlebihan untuk memperbaiki mood sehingga pada akhirnya dapat memicu masalah kesehatan seperti obesitas bila tidak dikontrol. Oleh karena itu dirancang sebuah kampanye sosial dengan tujuan meningkatkan kesadaran wanita pekerja kantoran di Jakarta dalam mengendalikan kebiasaan emotional eating.

Contact Info

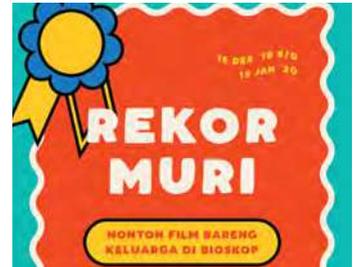
Maria Wida Aristya

Email maria.aristya@student.umn.ac.id
 Email marwida15@gmail.com

Phone 089604196277

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL AJAKAN MENONTON FILM SESUAI USIA ANAK UNTUK ORANG TUA

Marsha Haryanto - 00000015186



Film yang tayang di Indonesia memiliki Lembaga Sensor Film (LSF) yang dikategorikan sesuai umur dengan isi konten film tersebut. Namun, orang tua masih sering mengajak anaknya untuk menonton film yang tidak sesuai dengan umur mereka hal ini dapat memberikan dampak pada perkembangan psikologis anak. Penulis berharap perancangan tugas akhir ini dapat meningkatkan kesadaran orang tua yang memiliki anak dibawah umur 13 tahun. Penulis menggunakan metode pengumpulan data kualitatif berupa observasi, wawancara, studi eksisting dan metode kuantitatif berupa kuesioner dimana kampanye sosial ini akan diimplementasikan ke dalam media cetak dan digital.

Contact Info

Marsha Haryanto

Email marsha.haryanto@student.umn.ac.id
 Email marsha_haryanto@yahoo.com

Phone 89601092226

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL UNTUK MENEGAH DAMPAK NEGATIF FINTECH LENDING

Michael Lim - 00000014187



Fintech lending adalah sebuah inovasi di bidang keuangan yang memudahkan masyarakat untuk melakukan pinjaman uang. Tetapi Fintech ini tidak berbanding lurus dengan literasi (edukasi) yang diterima oleh masyarakat yang menganggap Fintech lending ini sangat beresiko, per tahun 2019 terdapat sebanyak 4500 laporan mengenai masalah Fintech lending, dengan mayoritas pencemaran data pribadi. Dari sisi kelembagaan, pemerintah perlu memperkuat sistem yang mengawasi Fintech. Maka dari itu diperlukan adanya kampanye untuk memberikan informasi mengenai Fintech lending kepada masyarakat agar siap untuk berhadapan dengan Fintech lending. Dengan ini, rumusan yang penulis dapat adalah bagaimana merancang sebuah desain visual kampanye sosial yang dapat mengedukasi masyarakat mengenai Fintech lending.

Contact Info

Michael Lim

Email michael.lim@student.umn.ac.id
 Email michael.lim1299@gmail.com

Phone 082111211396

PERANCANGAN KAMPANYE MENGENAI TAHAPAN MAKANAN PENDAMPING ASI YANG BAIK BAGI IBU MUDA

Monika Kristina - 00000015183



Makanan pendamping asi adalah makanan yang diberikan kepada anak.seiring pertumbuhanya ASI tidak dapat mencukupi kebutuhan nutrisi anak, maka dibutuhkan makanan pendamping ASI. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), waktu yang tepat untuk memberikan makanan pendamping ASI adalah saat bayi berusia 6 bulan. Makanan yang diberikan pun harus sesuai porsi dan nutrisi yang dibutuhkan pada usia tersebut.

Contact Info

Monika Kristina

Email monika.kristina@student.umn.ac.id

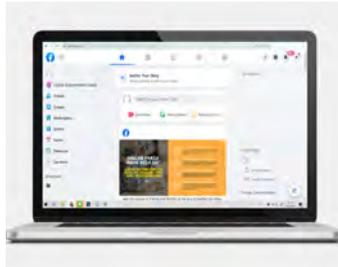
Email monika.cristinagamer@gmail.com

Phone 08568883872



PERANCANGAN VISUAL KAMPANYE SOSIAL PERAN ORANG TUA DALAM LITERASI BACA TULIS ANAK

Muhammad Leondy Al-Farhan - 00000012043



Literasi baca tulis untuk anak.



Contact Info

Muhammad Leondy Al-Farhan

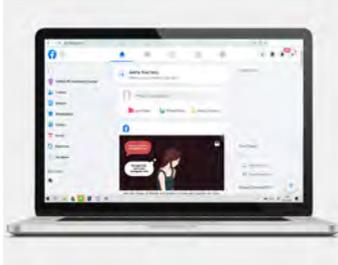
Email muhammad.al2@student.umn.ac.id
Email leondyalfarhan@gmail.com

Phone 81298092577



PERANCANGAN KAMPANYE PENCEGAHAN KEKERASAN PSIKIS GASLIGHTING PADA PEREMPUAN DALAM PERNIKAHAN

Natasya Dinda Rizky - 14120210409



Gaslighting merupakan kekerasan psikis yang sering terjadi khususnya perempuan yang sudah menikah di Jakarta. Kampanye ini dirancang dengan tujuan agar dapat mencegah dampak dari Gaslighting terhadap korban. Media yang dirancang memiliki visual serta copywriting yang dibuat seefektif mungkin agar dapat menyampaikan informasi terkait gaslighting..

Contact Info

Natasya Dinda Rizky

Email natasya.dinda@student.umn.ac.id
 Email natasyadinda.work@gmail.com

Phone 87781487893

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL STOP MEMELIHARA ELANG BONDOL SECARA ILEGAL

Nuzul Dellaneira Arief - 0000016093



Pemeliharaan Elang Bondol masih kerap dilakukan padahal hal tersebut merupakan tindak ilegal yang sudah tercantum pada UU no. 5 Tahun 1990 dan diatur dalam PP No 106 tahun 2018. Sehingga, kampanye sosial digunakan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap populasi Elang Bondol yang semakin berkurang dan tidak dijadikan sebagai hewan peliharaan. Penulis menggunakan metode pengumpulan data kualitatif berupa wawancara, observasi, studi pustaka, dan studi eksisting untuk melengkapi data juga perancangan media berdasarkan urutan dari AISAS agar mencapai target untuk mengubah perilaku masyarakat.

Contact Info

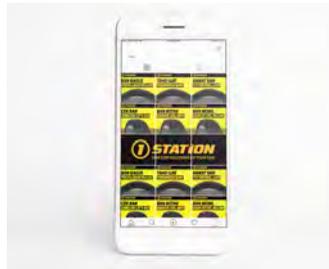
Nuzul Dellaneira Arief

Email nuzul.arief@student.umn.ac.id
 Email dellaneira089@gmail.com

Phone 87881219797

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL TENTANG PERAWATAN BAN PADA MOBIL PRIBADI SEBELUM MUDIK LEBARAN OLEH ONE STATION

Pierre Mario Adelbert Telaumbanua - 14120210120



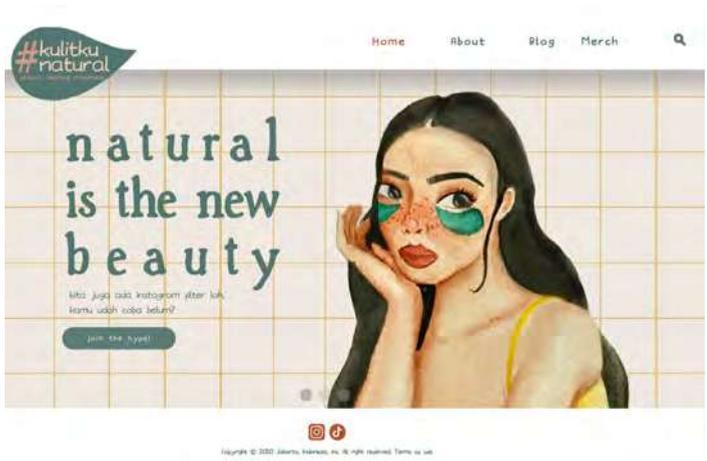
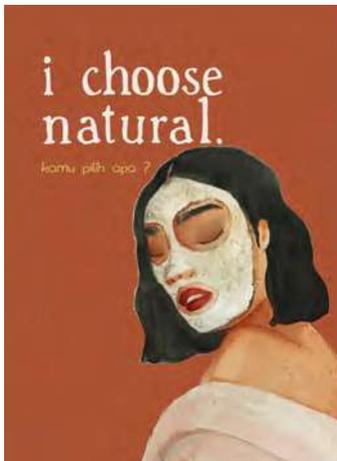
Perawatan pada ban merupakan hal kecil yang kurang diperhatikan oleh pengguna mobil sebelum melakukan perjalanan dimana hal itu dapat merugikan keselamatan diri sendiri maupun orang lain. Penulis mewawancarai narasumber yang ahli dalam bidang ban dan kampanye serta pengumpulan data dari kuesioner. Perancangan kampanye akan diimplementasikan dalam media cetak seperti poster dan media digital yang diharapkan dapat mudah dimengerti oleh pengguna mobil terutama saat melakukan mudik.

Contact Info

Pierre Mario Adelbert Telaumbanua
 Email pierre.mario@student.umn.ac.id
 Email pierremario@yahoo.com
 Phone 81385999288

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL SKINCARE NATURAL UNTUK REMAJA

Rayner Eliezer - 00000014391



Remaja yang berada di masa pubertas seringkali mendapati masalah pada kulit wajah yang disebabkan oleh perubahan hormon yang tidak stabil akibatnya kepercayaan diri mereka menurun dan mereka akan mencari cara untuk mengobatinya. Namun, seringkali remaja memilih produk perawatan kulit yang mengandung bahan kimia sehingga mengakibatkan alergi pada kulit. Maka dari itu, kampanye ini dibuat agar remaja khususnya yang berada di Jakarta untuk lebih menggunakan produk perawatan kulit yang berbahan natural.

Contact Info

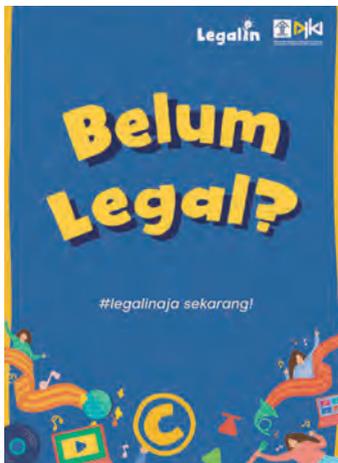
Rayner Eliezer

Email rayner.elizer@student.umn.ac.id
raynereliezer@gmail.com

Phone 818888031

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN REMAJA TERHADAP HAK CIPTA

Regitta Chyntia Kirana - 00000017586



Informasi sangatlah mudah untuk didapat dengan majunya teknologi di Indonesia sehingga remaja dapat menggali potensi diri dan kemampuan intelektual mereka yang dibuktikan dengan munculnya ciptaan kreatif. Namun, dengan adanya kemudahan ini kasus pelanggaran cipta seringkali ditemui. Kampanye sosial ini diharapkan dapat memberikan kesadaran terhadap remaja untuk tidak menggunakan karya orang lain yang merupakan pelanggaran hak cipta serta dapat mendukung bangsa dengan mengedepankan etika dan moral yang berlaku. Penulis menggunakan metode pengumpulan data kuantitatif seperti kuesioner serta kualitatif berupa wawancara dan studi eksisting.

Contact Info

Regitta Chyntia Kirana

Email regitta@student.umn.ac.id
regitakirana22@gmail.com

Phone 8980168686

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL DETEKSI DINI AUTOIMUN UNTUK REMAJA PEREMPUAN

Sheryn Chelsea - 00000015650



Autoimun merupakan penyakit berbahaya dimana sistem kekebalan tubuh seseorang menyerang sel sehat dalam tubuh sendiri. Marisa Cardoba Foundation menduga jumlah pengidap autoimun di Indonesia mencapai jutaan orang khususnya perempuan. Gejala penyakit ini sering disepelekan dikarenakan gejalanya yang menyerupai penyakit lainnya serta tidak semua orang mengetahui keberadaannya berdasarkan survei dan wawancara yang dilakukan penulis kepada remaja perempuan. Maka dari itu kampanye ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk dapat mencegah dan mengurangi penderita penyakit autoimun.

Contact Info

Sheryn Chelsea

Email sheryn.chelsea@student.umn.ac.id
sherynchelsea@gmail.com

Phone 8111352209

PERANCANGAN KAMPANYE EDUKASI TERAPI SENI UNTUK PENDERITA SKIZOFRENIA

Stevanus Christianto - 00000014570



Skizofrenia adalah penyakit gangguan mental berat dan di Indonesia jumlah penderita skizofrenia makin meningkat. Selain dengan terapi obat, terapi pendamping yaitu terapi seni juga dibutuhkan untuk meredakan tingkat stress tanpa meningkatkan dosis obat. Terapi seni dapat dilakukan dengan mudah dimanapun dan kapanpun, namun kepedulian dan perhatian masyarakat terhadap terapi seni masih sangat rendah, terutama oleh penderitanya. Oleh sebab itu, dibutuhkan kampanye edukasi agar masyarakat Indonesia sadar dan mau untuk mencoba terapi seni sebagai terapi pendamping untuk mengurangi dosis obat yang dikonsumsi setiap hari.

Contact Info

Stevanus Christianto

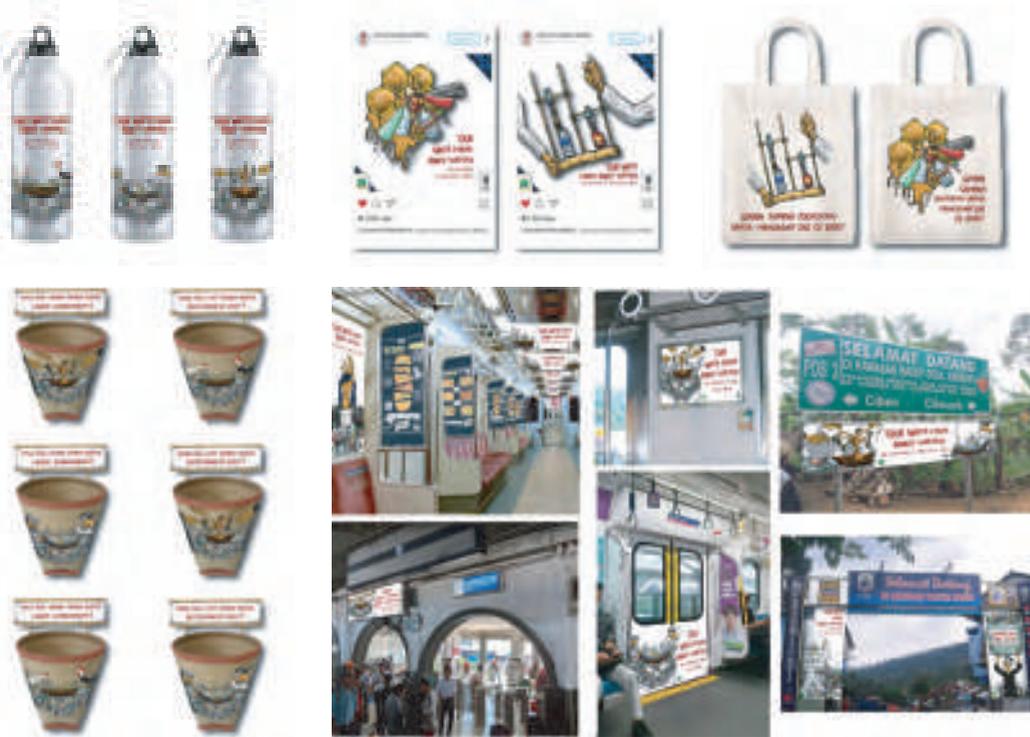
Email stevanus.christianto@student.umn.ac.id

Email stevanuschristianto95@yahoo.com

Phone 081511094969

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL MENGENAI DAMPAK SAMPAH PLASTIK UNTUK PENGUNJUNG DI BADUY LUAR

Sudarma Soetrisno - 0000014060



Suku Baduy yang terletak di Kabupaten Lebak, Banten terbagi menjadi 2 suku yaitu Suku Baduy Luar yang terbuka dalam menggunakan teknologi dan Suku Baduy Dalam yang masih berpegang teguh akan peraturan adat dan bergantung kepada alam untuk bertahan hidup. Sampah plastik seperti kemasan makanan dan minuman yang disebabkan oleh para wisatawan terlihat di Baduy Luar dan diselesaikan dengan membakar sampah tersebut namun menimbulkan masalah baru yaitu polusi. Penulis sudah mengkonfirmasi hal tersebut dengan wawancara dengan narasumber dan artikel yang bersangkutan sehingga dapat merancang media kampanye sosial ini.

Contact Info

Sudarma Soetrisno

Email sudarma.soetrisno@student.umn.ac.id
 Email sudarmasoetrisno131@gmail.com

Phone 81574304232

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL MENINGKATKAN KEBUGARAN TUBUH DENGAN JAMU UNTUK MASYARAKAT JAKARTA BERUSIA 25-34 TAHUN

Sheren Cahya Hardika - 00000011944



Kelelahan merupakan sesuatu yang tidak asing dirasakan orang terutama di kehidupan wilayah Jakarta, hal tersebut dapat menurunkan produktivitas, mudahnya terserang penyakit, bahkan kecelakaan saat bekerja. Oleh karena itu, kebugaran tubuh perlu ditingkatkan salah satunya dengan meminum jamu. Orang Jakarta tidak memiliki ketertarikan untuk meminum jamu karena dianggap sebagai minuman kuno dan rasanya yang pahit, padahal banyak manfaat yang dihasilkan dari jamu. Sehingga, kampanye sosial ini ingin mengubah pemikiran dan kesadaran masyarakat Jakarta berumur 25 sampai 34 tahun yang sibuk beraktivitas akan manfaat jamu dalam meningkatkan kebugaran tubuh. Metode kualitatif berupa wawancara dengan dokter dan penjual jamu digunakan untuk mendukung perancangan kampanye ini.

Contact Info

Sheren Cahya Hardika

Email sheren.hardika@student.umn.ac.id
 Email sheren.cahya@gmail.com

Phone 081808817271



PERANCANGAN KAMPANYE DONOR KORNEA MATA

Victor - 0000015316



Donor mata merupakan tindakan medis dengan memberikan kornea mata untuk orang lain yang membutuhkan dengan melakukan operasi, praktik ini dilakukan ketika calon pendonor telah meninggal dunia. Hal tersebut dilakukan kepada calon resipien dimana mereka memerlukan transplantasi kornea mata agar penglihatannya dapat kembali seperti semula. Namun, di Indonesia calon pendonor sangatlah sedikit daripada calon resipien dikarenakan kesalahpahaman masyarakat dan mitos yang ada mengenai donor mata. Perancangan kampanye ini diharapkan dapat mengubah pemahaman masyarakat tentang donor mata sehingga dapat menaikkan angka calon pendonor dan mensejahterakan masyarakat melalui penglihatan.

Contact Info

Victor
 Email victor1@student.umn.ac.id
 Email andreas.victorc@gmail.com
 Phone 85345039933



PERANCANGAN KAMPANYE MENINGKATKAN PARTISIPASI REMAJA DALAM SATUAN KARYA PRAMUKA

Vinnawati - 00000015683



Gerakan Pramuka Indonesia Indonesia mempunyai program khusus yang diberi nama Satuan Karya dimana memiliki fungsi untuk memberikan kontribusi penuh kepada pemerintah dalam menyediakan layanan masyarakat dan pengembangan diri remaja. Namun sebagian besar remaja belum mengetahuinya sehingga untuk memaksimalkan manfaat pramuka dalam membentuk generasi muda Indonesia, tugas akhir ini dirancang untuk mendorong remaja bergabung dalam program Satuan Karya sebagai pengembangan keterampilan, memahami seberapa besar minat remaja dalam mengikuti program dan mengajak mereka untuk mendaftarkan diri. Data didapatkan melalui kuesioner, wawancara, dan forum diskusi kelompok serta penggunaan strategi kampanye AISAS oleh Detsu yang kemudian hasilnya digunakan untuk menstrategikan dan melaksanakan kampanye yang tepat agar dapat mendorong remaja untuk bergabung.

Contact Info

Vinnawati

Email vinnawati@student.umn.ac.id
 Email vinnawatisetiadi@gmail.com

Phone 88289191391



PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL TOLERANSI BERAGAMA PADA ANAK SEJAK DINI

Vashti Velda Verianto - 00000015225



Kampanye sosial yang dirancang untuk membimbing anak dalam membangun sikap toleransi antar umat beragama melalui orangtua.



Contact Info

Vashti Velda Verianto

Email vashti.verianto@student.umn.ac.id
Email veriantovashgab@yahoo.com

Phone 081807376682



PERANCANGAN KAMPANYE STRESS PADA ANAK

Vania Hefira - 00000017666



Salah satu masalah yang perlu dihadapi anak jaman sekarang adalah ketika mereka sedang mengalami stress. Tidak semua anak memiliki kemampuan untuk menyadari bahwa mereka sedang stress. Jika stress tidak segera ditangani dan terus berlarut, maka dalam jangka panjang efeknya akan mempengaruhi pada perkembangan otak anak. Kemampuan untuk mengalihkan dan menangani perasaan stress tersebut seharusnya diajarkan oleh orangtuanya. Sayangnya, orang tua sendiri tidak menyadari bahwa orang tua adalah alasan anak bisa stress. Untuk meningkatkan kesadaran dan mendukung orang tua, penulis merancang kampanye untuk orangtua dengan anak usia 9 hingga 12 tahun yang memiliki tanda stress, dengan latar belakang SES A.

Contact Info

Vania Hefira

Email vania.hefira@student.umn.ac.id
 Email thisis.vaniahefira@gmail.com

Phone 081536223139

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL UNTUK MENGURANGI RISIKO AKIBAT POLUSI UDARA PM 2,5

Verrell Joseph Philip R. - 00000014895



Jakarta merupakan salah satu kota dengan kualitas udara terburuk. Polusi udara di luar ruangan memiliki beberapa polutan di dalamnya dan yang paling berbahaya adalah PM 2,5. Beberapa tahun belakangan, Jakarta tercatat sebagai salah satu kota dengan polusi udara PM 2,5 terburuk di dunia. Polutan tersebut dapat menimbulkan gejala-gejala penyakit paru-paru yang mematikan hingga penyakit jantung dan stroke. Penulis merancang kampanye sosial untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dengan memberikan informasi serta cara yang tepat untuk mengurangi risiko dari dampak polusi tersebut. Penulis memilih media poster, website, dan media sosial sebagai media kampanye.

Contact Info

Verrell Joseph Philip R.

Email verrell.rompas@student.umn.ac.id
 Email verrellrompas@gmail.com

Phone 081299207998



PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENGGUNAAN ASURANSI PERJALANAN WISATA

Yolanda Astarie Milenia Setiawan - 00000013041



Penggunaan asuransi perjalanan masih sangat rendah di Indonesia dengan 52,2% responden mengaku tidak pernah menggunakannya. Oleh karena itu, penulis merancang kampanye sosial ini agar dapat meningkatkan penggunaan asuransi perjalanan kepada para wisatawan dan menunjukkan risiko terburuk yang terjadi jika tidak menggunakannya. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan ahli dan wisatawan, kuesioner online, dan Focus Group Discussion.

Contact Info

Yolanda Astarie Milenia Setiawan

Email yolanda.setiawan@student.umn.ac.id
 Email yolastarie@gmail.com

Phone 81285998909



PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL “BERAKSI” UNTUK MENEGAH PENYEBARAN PENYAKIT LEWAT KONTAK FISIK PADA BAYI

Zora Clarisa - 00000017223



Seringkali bayi menjadi menjadi sasaran karena kegemasannya dengan dipegang dan dicium oleh kerabat, keluarga, bahkan orang yang tidak dikenal sekalipun sayangnya orang sering tidak sadar bahwa perlakuan tersebut dapat membawa virus atau bakteri yang bisa membahayakan karena bayi rentan terhadap penularan penyakit. Hasil survei menunjukkan bahwa para orang tua mengetahui bayi mereka dapat dengan mudah tertular penyakit akibat kontak langsung dengan orang lain namun mereka kesulitan untuk menolak atau menghindari hal tersebut. Sehingga, dengan dirancangnya kampanye sosial ini penulis mengajak para orangtua untuk berani menolak kontak fisik terhadap bayi mereka sebagai upaya pencegahan penyebaran penyakit melalui virus atau bakteri.

Contact Info

Zora Clarisa

Email zora.clarisa@student.umc.ac.id
 Email zoraclarisa@gmail.com

Phone 85212279237

EXIT THE EXPLICIT: PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN REVENGE PORN UNTUK REMAJA PEREMPUAN

Zefanya Arianne Limardi - 00000014534



Revenge porn merupakan penyebaran konten eksplisit tanpa persetujuan yang biasa dilakukan sebagai tindakan balas dendam. Perempuan seringkali menjadi korban dari revenge porn ini, yang dapat menimbulkan dampak mengerikan seperti depresi, kecemasan berlebihan, ataupun tindakan menyakiti diri sendiri. Hal ini dapat terjadi karena masih banyaknya remaja perempuan yang tidak menyadari akan kasus ini dan mudah menaruh kepercayaan kepada pasangan sepenuhnya saat berpacaran. Dibuktikan dengan hasil kuesioner untuk perempuan berumur 18 sampai 25 tahun yang disebar oleh penulis dan wawancara dengan salah satu anggota komisi nasional perlindungan perempuan. Sehingga, untuk mencegah terjadinya revenge porn diperlukan solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan cara mengedukasi dan memberitahu remaja perempuan akan bahaya kasus ini.

Contact Info

Zefanya Arianne Limardi

Email zefanya.limardi@student.umn.ac.id
sefanyaaarn@gmail.com

Phone 81977881998



MEDIA INFORMATION

155	Azri Nur Irfan	165	Nelson Nathanael
156	Cansadiking Fuddin	166	Renno Mahendra
157	Femmy	167	Richard Hermanto
158	Ivan Jordan Aprynaldo	168	Sasha Sandraditya Amalo
159	Jessica Andriana Wijaya	169	Vincensia Elvina K.
160	Kartika Dwi Arianti	170	Yohana Putri Irene
161	Kyle Kusumo	171	Yowvian Cristianes
162	Laura Cristy		
163	Michael		
164	Muhammad Banyu Y.		



V

D

B

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI TENTANG PERGERAKAN GRAFFITI DI TANGERANG

Azri Nur Irfan - 12120210372



Graffiti merupakan seni kontemporer yang dipengaruhi oleh budaya Hip-Hop yang berkembang pesat di Amerika lalu masuk ke Indonesia dan berkembang sejak tahun 90an yang dipopulerkan oleh rapper legendaris Indonesia yaitu Iwa K dan menjadi fenomena trend. Tangerang merupakan salah satu kota di Indonesia yang terkena dampak dari trend tersebut. Di Tangerang sendiri memiliki keunikan yang tidak dimiliki daerah lain seperti gerakan untuk mengubah dan menghias kampung yang kumuh menjadi objek wisata, edukasi Graffiti kepada masyarakat awam, dan juga seniman berbakat dengan gaya yang unik yang jarang sekali terekspose media. Sulitnya untuk mengakses dan terbatasnya sumber informasi yang ada menjadi alasan penulis untuk merancang media informasi terkait pergerakan Graffiti di Tangerang.

Contact Info

Azri Nur Irfan

Email azri.nur@student.umn.ac.id
 Email azrinurirfan@gmail.com

Phone 0895330187761

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI MENGENAI MUSEUM PRASASTI JAKARTA

Cansadiking Fuddin - 00000015449



"Penulis memilih topik perancangan media informasi Museum Prasasti karena minimnya media informasi yang dapat digunakan museum untuk meningkatkan awareness dan pengalaman pengunjung dalam mempelajari koleksi Museum Prasasti. Bapak Yudi selaku pengelola Museum Prasasti mengatakan sedikitnya pengunjung dalam sehari tidak sebanding dengan museum lainnya di Jakarta, walapun lokasi Museum Prasasti berada di pusat Ibukota dan dikelilingi objek vital negara seperti Monas, dan Istana Negara, tidak menjadi jaminan Museum Prasasti banyak pengunjungnya. Oleh sebab itu penulis memilih topik tersebut dan menggunakan metode hybrid dalam proses pengumpulan datanya guna mendapatkan insight baru tentang Museum Prasasti dan media informasi. Media yang dipilih penulis adalah website, aplikasi, media sosial, brosur, dan suvenir.

Contact Info

Cansadiking Fuddin

Email cansadiking.fuddin@student.umn.ac.id
 Email cansadikingfuddin@gmail.com

Phone 08193228859



PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PENGENALAN TOKOH-TOKOH PEWAYANGAN WANITA INDONESIA UNTUK REMAJA

Femmy - 00000014279



Bertemakan tokoh-tokoh wayang wanita yang memiliki nilai kebudayaan yang harus dikenal untuk generasi muda Indonesia. Remaja Indonesia dengan gaya hidup modern dan serba instan, malas untuk mengenal pewayangan. Oleh karena itu media informasi berupa buku interaksi ini dapat menghilangkan pandangan bahwa wayang sangat tradisional dan rumit. Diharapkan media informasi dengan desain menarik ini dapat mendekatkan keduanya.

Contact Info

Femmy

Email femmy@student.umn.ac.id
Email femmy.fransiska11@gmail.com

Phone 082249690558



PERANCANGAN MEDIA INFORMASI DALAM BENTUK GUIDE BOOK MUSEUM SEJARAH JAKARTA

Ivan Jordan Aprynaldo - 0000009762



Museum merupakan bangunan bersejarah yang memiliki nilai luhur lewat benda peninggalannya yang menjadi saksi bisu perjuangan para pahlawan. Oleh karena itu, museum perlu dilestarikan keberadaannya agar dapat diwariskan pada generasi yang akan datang. Penelitian ini memaparkan mengenai perancangan kampanye sosial mengenai kelestarian museum dengan mengambil kasus di Museum Sejarah Jakarta yang berada di kawasan Kota Tua. Banyaknya masyarakat yang abai mengenai aturan-aturan di museum seperti tidak boleh memegang benda koleksi, menggunakan flash ketika memotret, hingga sering terjadinya vandalis menunjukkan masih adanya permasalahan mengenai kesadaran sosial terkait pentingnya pelestarian Museum Sejarah Jakarta.

Contact Info

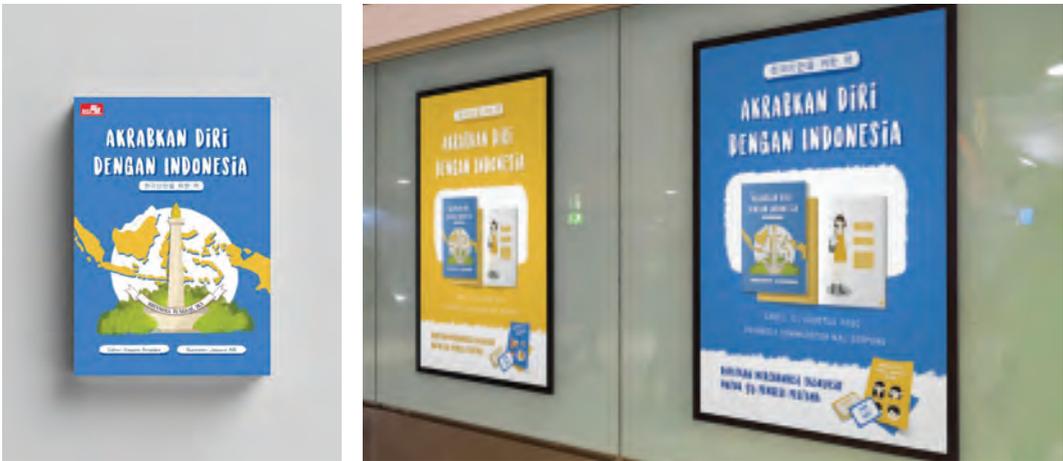
Ivan Jordan Aprynaldo

Email ivan.jordan@student.umn.ac.id
 Email aprynaldo97@gmail.com

Phone 081314433211

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI TENTANG BAHASA INDONESIA SEHARI-HARI UNTUK ORANG KOREA

Jessica Andriana Wijaya - 00000015262



"Tingginya minat orang Korea dalam mempelajari budaya dan Bahasa Indonesia sehingga mereka berupaya untuk mengunjungi Indonesia secara langsung dan mendaftarkan diri pada program BIPA atau kursus privat. Dalam pembelajaran, murid Korea diberikan materi menggunakan Bahasa Indonesia formal. Dalam inisiatif murid Korea untuk berkomunikasi dengan orang Indonesia, seringkali mereka enggan dan tidak percaya diri karena takut akan dicap aneh oleh orang Indonesia karena menggunakan Bahasa Indonesia formal. Oleh karena itu, dibutuhkan sarana untuk meminimalisir language barrier. Metode penelitian yang dilakukan yaitu dengan metode kualitatif melalui observasi dan wawancara kepada beberapa pihak terkait. Perancangan media informasi yaitu buku ilustrasi diharapkan dapat membantu orang Korea dalam memahami kosakata Bahasa Indonesia sehari-hari dan meningkatkan kepercayaan diri orang Korea untuk dapat berinteraksi dengan orang Indonesia.

Contact Info

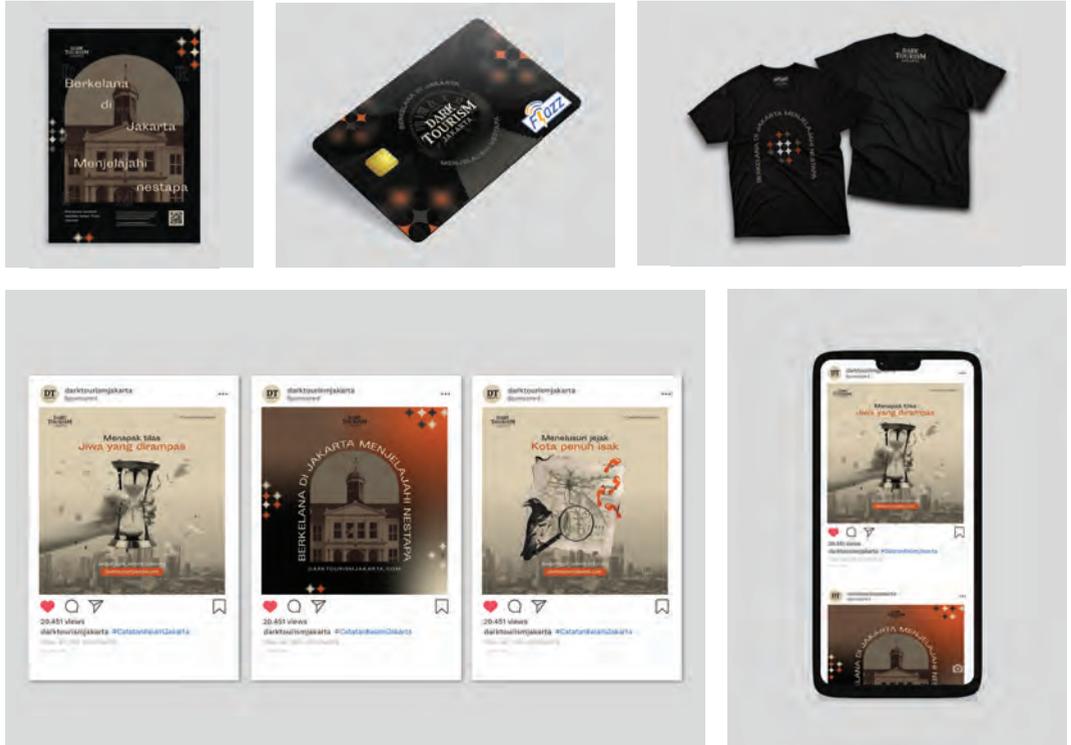
Jessica Andriana Wijaya

Email jessica.wijaya@student.umn.ac.id
jessiandrianaw@gmail.com

Phone 082153982121

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI DARK TOURISM DI JAKARTA

Kartika Dwi Arianti - 0000012950



Jakarta sang Ibukota Negara Indonesia yang tidak pernah luput dari tragedi dan kematian, punya sejarah panjang dalam memperjuangkan kemerdekaan. Fenomena ini menyebabkan Jakarta memiliki banyak catatan kelam yang berpotensi menjadi tempat wisata terindikasi dark tourism. Sayangnya, sejarah kelam kota Jakarta kurang diketahui masyarakat Jakarta sendiri, sehingga perancangan media informasi mengenai dark tourism di kota Jakarta bisa menjadi solusi agar sejarah kelam tidak terlupakan. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode wawancara, kuesioner, studi eksisting, studi referensi, dan studi literatur. Perancangan ini diharapkan dapat memberi informasi kepada masyarakat tentang sejarah kelam Jakarta agar tidak terlupakan dan dapat mengembangkan jenis wisata baru di Jakarta.

Contact Info

Kartika Dwi Arianti

Email kartika.arianti@student.umn.ac.id
 Email kartika.dwiarianti@gmail.com

Phone 087781103088



PERANCANGAN MEDIA INFORMASI KEDAI KOPI

Kyle Kusumo - 0000016465



Jumlah kedai kopi di Indonesia mengalami peningkatan dengan angka yang cukup tinggi dalam beberapa tahun terakhir. Namun masih banyak orang yang lebih memilih untuk mengkonsumsi kopi di rumah akibat dari kurangnya pengetahuan terhadap kelebihan dan keuntungan kedai kopi. Hal tersebut mengakibatkan usaha kedai kopi yang memiliki keunikan namun sulit untuk memperoleh pelanggan. Rumusan masalah berupa cara merancang media informasi kedai kopi. Metode yang diterapkan adalah kualitatif dan kuantitatif dengan melakukan wawancara dan pembagian kuesioner. Hasil dari penelitian tersebut adalah perlu adanya perancangan media informasi kedai kopi. Hasil dari media informasi ini yaitu memberikan wawasan kepada remaja berusia 17 hingga 21 tahun mengenai kedai kopi agar mereka mau dan tidak ragu lagi untuk pergi ke kedai kopi.

Contact Info

Kyle Kusumo

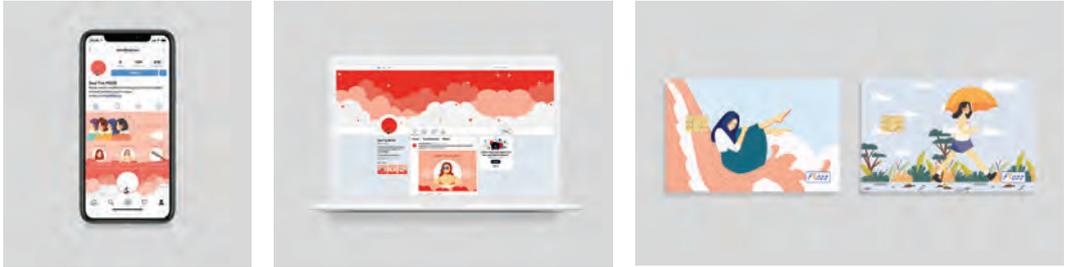
Email kyle.kusumo@student.umn.ac.id
Email kylekusumo@gmail.com

Phone 081296697370



PERANCANGAN BUKU INFORMASI PEDOMAN TENTANG POLYCYSTIC OVARY SYNDROME

Laura Cristy - 00000013647



Polycystic Ovary Syndrome adalah suatu sindroma yang umumnya diderita oleh wanita yang sudah aktif bereproduksi. Polycystic Ovary Syndrome ini umumnya ditandai dengan tiga gejala antara lain tidak teraturnya haid atau menstruasi pada wanita, tingginya hormon androgen pada wanita dan adanya bentuk dari indung telur atau ovarium yang dicek dengan USG dan terlihat seperti PCO. Jika ditemukan dua dari tiga tanda ini maka bisa dikatakan bahwa seorang wanita tersebut menderita PCOS. PCOS ini sendiri dapat diderita oleh wanita sejak ia sudah mulai bereproduksi atau remaja. Tetapi sayangnya banyak wanita tidak menyadari dan memiliki pengetahuan mengenai PCOS ini, mereka hanya tahu informasi ini sekilas dari media sosial. Sehingga dibutuhkan buku informasi pedoman yang lebih lengkap mengenai Polycystic Ovary Syndrome dengan target wanita 18-24 tahun di Jabodetabek. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam perancangan tugas akhir ini antara lain adalah wawancara dan kuesioner. Penulis berharap dengan perancangan buku informasi pedoman tentang PCOS ini, wanita yang sudah aktif bereproduksi dapat memiliki pengetahuan tentang Polycystic Ovary Syndrome agar dapat terhindar dari bahayanya jika tidak ditangani secara dini.

Contact Info

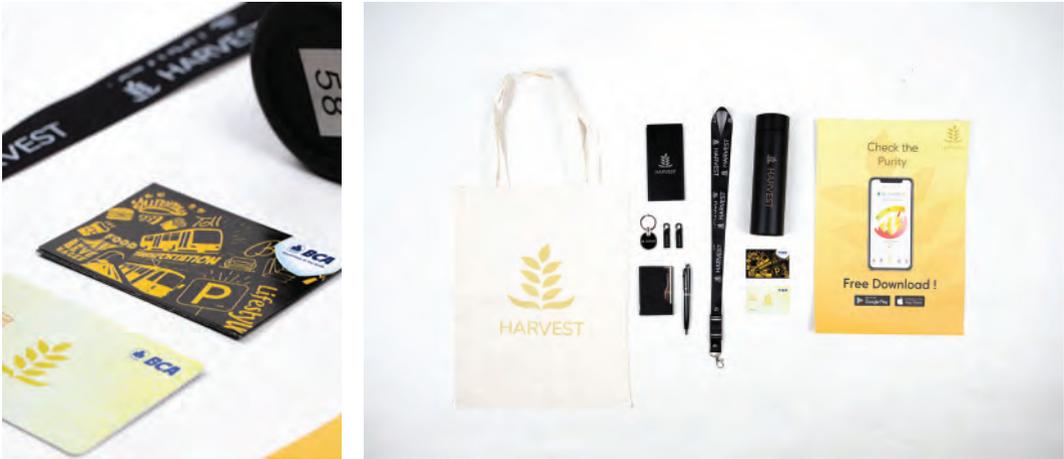
Laura Cristy

Email laura.cristy@student.umn.ac.id
 Email lauracristy9@gmail.com

Phone 081806377603

PERANCANGAN APLIKASI UNTUK MEMPELAJARI LEBIH DALAM MENGENAI EMAS

Michael - 00000014115



Emas merupakan salah satu alat investasi yang paling mudah dilakukan untuk menambah jumlah aset dimasa depan. Masyarakat, khususnya kaum muda yang ingin melakukan investasi emas kurangnya pengetahuan dasar dalam mengetahui hal-hal yang perlu diketahui sebelum berinvestasi emas. Perancangan media informasi ini berupa mobile apps bertujuan untuk memberi informasi kepada masyarakat tentang hal-hal yang perlu diketahui sebelum berinvestasi emas.

Contact Info

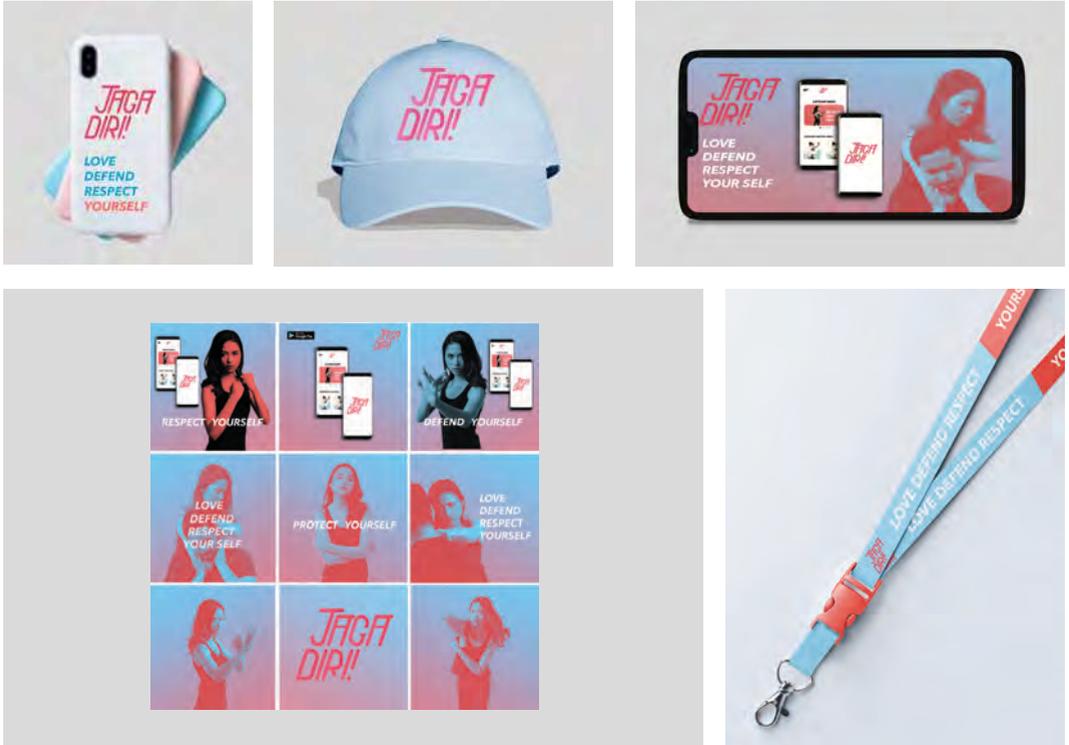
Michael

Email michael13@student.umn.ac.id
Email michaelchandra_17@yahoo.co.id

Phone 08568388371

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI TEKNIK MEMBELA DIRI DARI TINDAKAN KRIMINAL FISIK

Muhammad Banyu Yoedodarmo - 00000012396



"Menurut survei Yayasan Plan International Indonesia bekerjasama dengan U-report, sebanyak 64% wanita merasa tidak aman berada di ruang publik, terutama yang berusia remaja sampai dewasa. Tindakan kriminal fisik seperti pelecehan seksual, yang terjadi di ruang publik seperti di fasilitas transportasi umum termasuk stasiun dan halte bus, adalah pemicu utama perasaan tidak aman tersebut. Di Jakarta, tindakan kriminalitas fisik terutama terhadap perempuan termasuk sudah pada tingkat mengkhawatirkan. Sehingga, seharusnya mereka kaum perempuan perlu memiliki ketrampilan teknik beladiri untuk melindungi diri namun mereka tidak memiliki akses yang mudah untuk mendapatkan hal tersebut. Pada kesempatan ini, penulis mencoba memberikan solusi alternatif dengan memanfaatkan teknologi digital yang berkembang pesat saat ini. Penulis berencana untuk merancang aplikasi teknik seni bela diri untuk menghadapi ancaman kejahatan fisik, terutama bagi wanita. Melalui aplikasi on-line, akses terbuka lebih mudah bagi perempuan untuk tidak hanya meningkatkan kemampuan teknik bela diri fisik, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri perempuan dalam menghadapi ancaman kejahatan fisik. Penulis menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan data yang lebih akurat, dengan mengacu pada model desain Gerret."

Contact Info

Muhammad Banyu Yoedodarmo

Email muhammad5@student.umn.ac.id
 Email m.banyu45@gmail.com

Phone 081219464833

PERANCANGAN INFORMASI MUSEUM GIRI AMERTHA

Nelson Nathanael - 00000013046



Bali sudah menjadi tempat wisata utama untuk dikunjungi di Indonesia. Siapa yang tidak mengenal Bali, bahkan turis yang berkunjung ke Bali datang dari mancanegara. Kebudayaan Bali sangat beragam dan selalu diisi dengan upacara dan pertunjukan. Salah satu kebudayaan Bali yang selalu diminati wisatawan adalah tariannya. Sayangnya pada tahun 2015 UNESCO telah menetapkan tarian ini sebagai warisan budaya yang hampir punah. Untuk itu pada akhir tahun 2019 diresmikanlah sebuah museum Sang Hyang Dedari di desa Geriana Kauh, Karangasem yang bernama Museum Giri Amertha sebagai upaya pelestarian. Namun, meskipun sudah mendapatkan bantuan dari Universitas Indonesia dan pemerintah. Konten informasi/isi Museum Giri Amertha masih sangat sedikit dan tidak dikemas dengan tampilan yang menarik. Hal ini membuat penulis khawatir akan kepopuleran museum yang nantinya akan semakin menurun jika pengunjung tahu bahwa museum ini miskin secara informasi/isi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan di Desa Geriana Kauh, penulis menyimpulkan bahwa Museum Giri Amertha memerlukan media informasi yang dapat memperkaya isi museum dan membuat pengalaman mengunjungi museum menjadi lebih menyenangkan. Diharapkan dari perancangan media informasi ini museum akan memiliki informasi yang lebih lengkap dan dapat memberikan pengalaman mengunjungi museum yang lebih baik melalui desain informasi yang menarik dan menyenangkan.

Contact Info

Nelson Nathanael

Email nelson@student.umn.ac.id

Email nelsphotoid@gmail.com

Phone 081905033761

PERANCANGAN EBOOK INTERAKTIF KULINER KHAS PECINAN GLODOK

Renno Mahendra - 00000015457



"Objek wisata Pecinan Glodok merupakan objek wisata di Kota Jakarta yang memiliki nilai dan juga warisan kebudayaan di dalamnya. Selain itu Pecinan Glodok ini sendiri adalah gudang kuliner yang terdiri atas beberapa macam kuliner berbagai budaya tradisional yang sudah berakulturasi dengan budaya Indonesia, namun seiring dengan perkembangannya zaman generasi muda lebih memilih untuk makan kuliner budaya asing dan juga modern dibandingkan kuliner tradisional. Dalam proses perancangan penulis menggunakan metode penelitian yang mencakup kuesioner, observasi, wawancara dan focus group discussion untuk pengumpulan data yang akan digunakan dalam perancangan buku informasi kuliner Pecinan Glodok. Perancangan buku informasi yang akan dibuat oleh penulis adalah ebook interaktif kuliner khas Pecinan Glodok. Interaktif digunakan untuk mengajak target pembaca agar ikut melakukan aksi dalam mencari informasi mengenai kuliner di kawasan Pecinan Glodok. Tujuan dari perancangan ini adalah meningkatkan awareness serta memberikan informasi mengenai objek wisata Pecinan Glodok yang memiliki berbagai macam kuliner yang sudah berakulturasi kepada generasi muda.

Contact Info

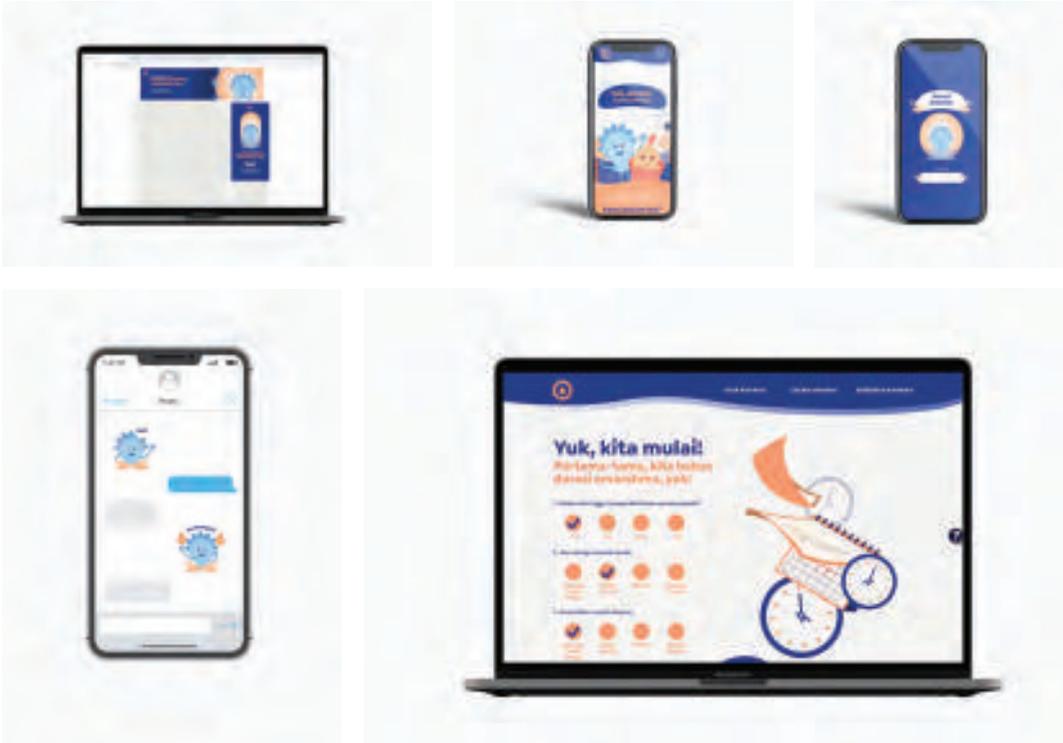
Rendro Mahendra

Email renno.mahendra@student.umn.ac.id
rennormahendra@gmail.com

Phone 085921477827

PERANCANGAN PRACTICAL GUIDE UNTUK ANGER MANAGEMENT

Richard Hermanto - 00000014086



Amarah adalah emosi yang kerap kali dirasakan oleh masyarakat. Amarah yang terpendam dapat berdampak buruk bagi mental dan fisik. Bahayanya, kebanyakan orang hanya mengidentifikasi masalahnya ketika sudah berdampak menjadi suatu penyakit, padahal hal ini bisa dicegah dengan memahami anger management. Adapun, karena informasi yang kurang dan tingkat pengetahuan masyarakat yang rendah, penulis melakukan penelitian tentang bagaimana merancang media informasi yang baik hingga akhirnya menjadi sebuah perancangan practical guide untuk anger management setelah melalui proses penelitian dan pengumpulan data. Website selaku media utama didukung oleh beberapa media lain seperti aplikasi, e-journal, Instagram post, feeds, stiker LINE, line ads, serta web banner guna memaksimalkan informasi yang disampaikan. Penulis melakukan seluruh perancangan dengan tiga kata kunci yakni, menenangkan, progresif, dan bersahabat.

Contact Info

Richard Hermanto

Email richard3@student.umn.ac.id
richardhermanto1@gmail.com

Phone 087887882082

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI GERAKAN DASAR TAEKWONDO

Sasha Sandraditya Amalo - 0000009447



Perancangan tugas akhir bertujuan untuk merancang UI/UX dari aplikasi sebagai media informasi gerakan dasar taekwondo untuk para atlet taekwondo khususnya poomsae sehingga dapat memahami gerakan dasar taekwondo sesuai dengan yang dipertandingkan. Perancangan tugas akhir ini ditujukan agar para atlet dapat menggunakan aplikasi yang dirancang sedemikian rupa supaya tidak ada pemahaman-pemahaman yang salah terhadap aturan dan ketentuan yang ada di dalam pertandingan taekwondo secara resmi. UI/UX dari aplikasi yang dibuat dalam perancangan ini juga dapat membantu para atlet melatih tentang apa saja gerakan gerakan yang salah dan yang benar di dalam pertandingan.

Contact Info

Sasha Sandraditya Amalo

Email sasha.amalo@student.umn.ac.id
 Email sashaamalo21@gmail.com

Phone 082258983488

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC MENGENAI KESIAPSIAGAAN KEBAKARAN TEMPAT TINGGAL UNTUK ANAK USIA 6-10 TAHUN

Vincensia Elvina K. - 000000017992



Peristiwa kebakaran di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya, Badan Nasional Penanggulangan Bencana menyatakan kebakaran menempati posisi pertama dengan jumlah kejadian tertinggi pada kategori bencana non alam. Sangatlah penting untuk membekali anak mengenai tindakan yang harus dilakukan ketika terjadi kebakaran. Dari fenomena tersebut maka penulis merasa dibutuhkan sebuah media edukasi berupa motion graphic untuk anak mengenai kesiapsiagaan terhadap bencana kebakaran di rumah untuk anak usia 6-10 tahun. Penulis berharap dengan adanya media berupa motion graphic ini dapat membantu anak memahami mengenai bahaya api dan tindakan yang harus dilakukan ketika terjadi kebakaran, tanpa menimbulkan rasa takut pada anak dalam menerima pengetahuan mengenai bencana.

Contact Info

Vincensia Elvina K.

Email vincensia@student.umn.ac.id
Email vincensiaelvina9h35@gmail.com

Phone 089668929291

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI TENTANG RAGAM MARGA DAN PERNIKAHAN ADAT BATAK

Yohana Putri Irene - 0000008650



Ragam marga dan pernikahan adat Batak adalah budaya dan tradisi yang telah diturunkan dari nenek moyang Batak untuk dilakukan generasi penerusnya. Menurut data tahun 2010 dari Badan Pusat Statistik, Jawa Barat dan Jakarta menjadi provinsi tertinggi masyarakat Batak yang telah bermigrasi dari tempat asalnya. Dengan tingginya jumlah yang bermigrasi, terdapat keresahan budaya Batak mulai tinggalkan. Pemuda-pemudi Batak yang tinggal di Jawa Barat dan Jakarta pun memiliki pengetahuan yang rendah tentang ragam marga dan pernikahan adat Batak. Fenomena ini menjadi sebuah keresahan bagi generasi tua Batak, jika beberapa tahun ke depan budaya Batak akan dilupakan bahkan punah. Maka adanya penyebaran informasi tentang ragam marga dan pernikahan adat Batak bagi pemuda-pemudi Batak.

Contact Info

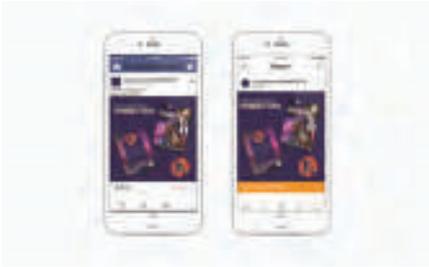
Yohana Putri Irene

Email yohana.irene@student.umn.ac.id
 Email yirenesim@gmail.com

Phone 087878104024

PERANCANGAN BUKU INFORMASI MENGENAI HOBBIES TOYS

Yowvian Cristianes - 00000010357



Hobi merupakan kegiatan yang diisi pada waktu luang. Hobi sendiri sangatlah beragam. Ada yang hobi akan bermain music, berdansa, melukis, dan ada juga yang hobi mengoleksi barang. Mengoleksi mainan adalah salah satu hobi yang sangat populer di Indonesia belakangan ini. Kegiatan hobi ini bukan hanya sekedar mengoleksi mainan anak-anak melainkan mengoleksi mainan hobi atau yang bisa disebut dengan hobbies toys. Hobi ini sangat digemari oleh generasi muda saat ini. Hobbies toys sendiri memiliki jenis dan ragam salah satunya adalah action figure dan die-cast. Seiring dengan banyak peminat dan pasar yang besar terhadap hobi ini tentunya ada kendala dimana banyak sekali kolektor baru ataupun orang awam yang ingin terjun dalam dunia hobbies toys bingung untuk memulai mengoleksi lini apa ataupun takut mendapatkan barang palsu. Oleh karena itu penulis merancang sebuah media informasi tentang pengenalan hobbies toys ini yang diharapkan agar membantu para kolektor baru dan juga orang awam yang ingin mengenali lebih lanjut tentang hobbies toys. Penulis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif berupa pertanyaan wawancara, observasi, penyebaran kuisioner, dan studi existing yang bertujuan untuk melengkapi data yang akan dibuat dalam bentuk media informasi.

Contact Info

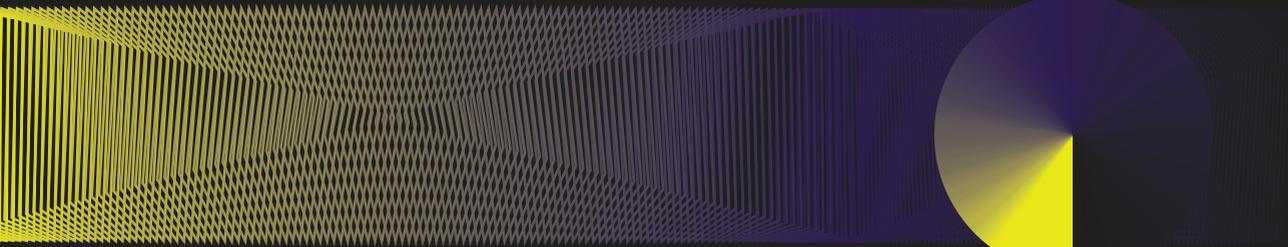
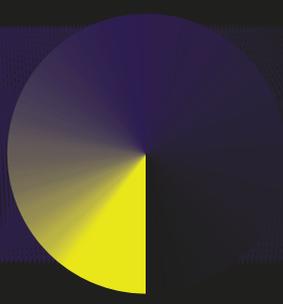
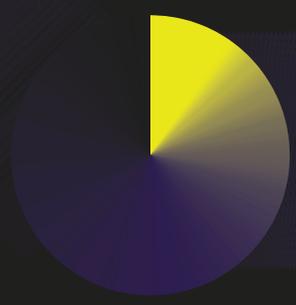
Yowvian Cristianes

Email yowvian.crsitianes@student.umn.ac.id
 Email yowvianc@gmail.com

Phone 082297333884



PAMERAN
TUGAS AKHIR
FSD UMN





PROMOTION

175	Aaron Ajiguna Pratama	190	Dio Septian Permadi	205	R. Glenn Rafael Kurniadi
176	Adib Mahdavikia .	191	Eveline	206	Raffaell Marcelino
177	Ananda Fathurrahman	192	Ezra Natania Huppe	207	Rahmatsyah
178	Anchilia Alexandra	193	Fahira Khairunissa R.	208	Renaldy Anshari
179	Anthony Hendrawan	194	Hilman Luthfi Al Aziz	209	Rendy Putra Setiawan
180	Aristika Korin Medinasari	195	Jennifer Anastasia Ismaili	210	Rizaldy Ramadhan
181	Brian Nathaniel	196	Jessica Christin	211	Ruby Francine Carissa
182	Calisha Rininkaputri	197	Jessie	212	Shafa Nafisah Zahrah
183	Calluela Wilona Dione	198	Jonathan Hardi	213	Sherlyn Teresia Josuardi
184	Calvin Roberto Angkasa	199	Leonardo Adiyanto	214	Valerie Sanjaya
185	Chrissita Setiadi	200	Leony Noveliana	215	Vanessa Victoria Saputra
186	Christy Pamela S.	201	Lidwina Sheren	216	Yogj Arlingga
187	Cliff Ardana Witardjo	202	Maria Maychelle Riezelin	217	Yogi Putera Pamungkas R.
188	Damai Arungsamudra Tju	203	Muhammad Ibrahim S.	218	Yosafat Fransiscus
189	Delson Suryadi	204	Nurul Annisaa Wibowo		



V

D

B



PERANCANGAN PROMOSI ORBITGEAR

Aaron Ajiguna Pratama - 00000015268



Perancangan promosi untuk Orbitgear, yakni merek fashion lokal. Kurang tepatnya komunikasi promosi menyebabkan minimnya peminat di pasar domestik Indonesia. Konsep perancangan akan menunjukkan fleksibilitas produk tas yang dapat digunakan pada berbagai tempat dan aktivitas. Perancangan ini bermaksud untuk memberikan suatu visual komunikasi promosi yang dapat lebih diterima di pasar Indonesia.

Contact Info

Aaron Ajiguna Pratama

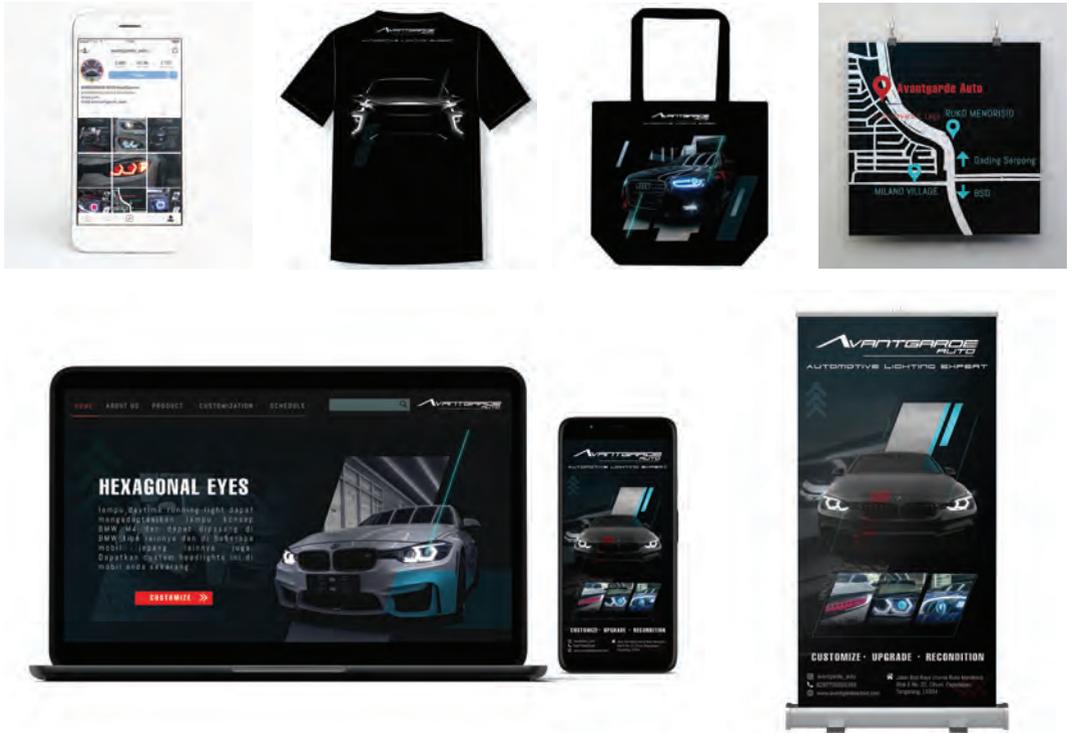
Email aaron.ajiguna@student.umn.ac.id
 Email aaronajiguna@gmail.com

Phone 085776180514



PERANCANGAN PROMOSI WORKSHOP AVANTGARDE AUTO

Adib Mahdavikia - 00000012092



Avantgarde Auto adalah workshop yang memiliki spesialisasi modifikasi area lampu mobil. Avantgarde Auto lahir dari passion dan visi ingin mewujudkan bengkel lampu mobil yang proper dan terinspirasi dari budaya modifikasi Amerika dan Eropa. Dalam workshopnya Avantgarde Auto menyanggupi berbagai jenis model modifikasi dari Hexagonal, Lazy eyes, Demon Eyes dll. Namun, Avantgarde Auto memiliki kendala dalam memperkenalkan dan mempromosikan workshopnya. Upaya promosi dinilai masih belum efektif. Media website yang terintegrasi dengan akun media sosial menjadi ide dalam perancangan ini. Langkah ini dilakukan untuk menjangkau masyarakat yang lebih luas dan menyediakan informasi yang lebih mendetail dengan memaksimalkan fasilitas website.

Contact Info

Adib Mahdavikia

Email adib@student.umn.ac.id
 Email mahdavikia225@gmail.com

Phone 083897389240

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI MINUMAN SODA BADAK

Ananda Fathurrahman - 00000016233



Nilai historis yang dimiliki oleh brand Badak membuat penulis tertarik untuk membuatnya eksis kembali di kalangan masyarakat. Perancangan promosi ditargetkan pada usia 17-25 tahun dengan metode pengumpulan data adalah hybrid melalui wawancara, focus group discussion, dan studi eksisting. Sedangkan metode perancangan yang dilakukan adalah 6 tahap seperti overview, ide, desain, produksi, dan implementasi serta metodologi promosi menggunakan teori AISAS.

Contact Info

Ananda Fathurrahman

Email ananda.fathurrahman@student.umn.ac.id
 Email fathurrahmanananda@gmail.com

Phone 087880202019

PERANCANGAN PROMOSI ANJUNGAN DAERAH TAMAN MINI INDONESIA INDAH

Anchilia Alexandra - 00000015199



Perancangan promosi Anjungan Daerah Taman Mini Indonesia Indah (TMII) dibuat karena masih kurangnya pengetahuan budaya masyarakat Indonesia di Jabodetabek, khususnya Generasi Muda. Padahal, di Jakarta terdapat sebuah kawasan yang merangkum kebudayaan Indonesia, yaitu Taman Mini Indonesia Indah. Anjungan-anjungan daerah pada Taman Mini dapat menjadi solusi untuk mengenalkan budaya Indonesia kepada generasi muda Indonesia. Penulis memanfaatkan media-media yang dekat dengan sehari-hari target audiens yang berpotensi untuk datang ke TMII. Selain itu, penulis juga memfokuskan diri untuk membuat promosi kepada generasi muda yang memiliki sifat altruistik. Penulis juga menggunakan pendekatan instan yang sesuai dengan target audiens penulis, yang mana merupakan Generasi Instan.

Contact Info

Anchilia Alexandra

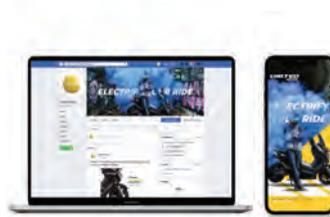
Email Anchilia.alexandra@student.umn.ac.id
 Email e.anchilia.a@gmail.com

Phone 083872218959



PERANCANGAN VISUAL PROMOSI UNTUK UNITED MOTOR TIPE T

Anthony Hendrawan - 00000012740



United Motor merupakan sebuah produk motor listrik dari United yang penuh dengan inovasi, teknologi canggih, dan bentuk yang modern. United Motor menawarkan berbagai tipe motor listrik yang bermacam-macam, mulai dari model yang ramping dan ringan untuk pengendara perempuan, model dengan bagasi yang luas untuk pengguna motor dengan kebutuhan ruang untuk menyimpan barang, serta baterai yang dapat diganti dengan mudah. Sehingga, masyarakat dapat mengisi daya secara terpisah dari badan motor elektriknya. Namun, sayangnya United Motor masih belum diketahui oleh masyarakat secara luas, karena kurangnya promosi yang dilakukan oleh United Motor. Maka, diperlukan sebuah promosi untuk memperkenalkan United Motor kepada masyarakat Indonesia.

Contact Info

Anthony Hendrawan

Email anthony.hendrawan@student.umn.ac.id
 Email anthonyhendrawan81@gmail.com

Phone 081282565325



PERANCANGAN MEDIA PROMOSI SEKOLAH TANAH TINGAL UNTUK ORANG TUA USIA 35-50 TAHUN

Aristika Korin Medinasari - 0000011474



Sekolah Tanah Tingal adalah sekolah swasta berwawasan lingkungan yang berlokasi di Tangerang Selatan. Keunggulannya terletak pada upaya menyeimbangkan pelajaran akademis dan minat bakat peserta didik. Wawasan dan program-program yang dimilikinya dijalankan untuk membentuk karakter peserta didik. Sayangnya, sekolah ini masih kurang dikenal masyarakat sekitar. Adanya agenda relokasi pembangunan sekolah turut membuat Sekolah Tanah Tingal memerlukan promosi yang lebih kuat. Harapannya, perancangan media promosi ini dapat memperkenalkan Sekolah Tanah Tingal kepada masyarakat sekitar khususnya Tangerang Selatan agar program-program dan wawasan yang dimiliki sekolah ini bisa menjadi acuan orang tua dalam pembentukan karakter anak.

Contact Info

Aristika Korin Medinasari

Email aristika.medinasari@student.umn.ac.id

Email aristika972011@gmail.com

Phone 085892113648



PERANCANGAN PROMOSI PT. MULTI JAYA MESINDOTAMA

Brian Nathaniel - 14120210334



Industri merupakan suatu aktivitas dalam mengolah suatu barang melalui sarana dan prasarana yang dimilikinya. Peningkatan pada sektor-sektor industri di Indonesia dapat dilihat dari bertumbuhnya kawasan-kawasan industri di Indonesia. Setiap pabrik besar memerlukan sebuah mesin besar yang digerakkan oleh dinamo dan resiko dari kerusakan dinamo dapat menjadi penghalang bagi pelaku industri. Maka PT. Multi Jaya Mesindotama hadir sebagai solusi sejak tahun 2014, bergerak di bidang jasa perbaikan dan perawatan dinamo. PT. Multi Jaya Mesindotama ingin lebih mendekatkan diri pada calon konsumennya. Oleh karena itu, perancangan company profile untuk promosi PT. Multi Jaya Mesindotama menjadi solusi agar dapat dikenal oleh industri lain yang membutuhkan jasanya.

Contact Info

Brian Nathaniel

Email brian.nathaniel@student.umn.ac.id
Email briannathaniel@gmail.com

Phone 081310601858



PERANCANGAN MEDIA PROMOSI MUSEUM FAUNA INDONESIA "KOMODO" DAN TAMAN REPTIL

Calisha Rininkaputri - 0000012761



Museum Fauna Indonesia "Komodo" dan Taman Reptil adalah satu-satunya museum bertemakan reptil di Indonesia. Koleksi reptil endemik Indonesia yang dimilikinya termasuk terlengkap di wilayah Jabodetabek, terdiri dari koleksi reptil yang diawetkan dan yang hidup. Berbagai kegiatan diadakan sehingga pengunjung dapat melihat dan mempelajari mengenai satwa reptil secara interaktif. Namun, kenyataannya awareness dan minat masyarakat terhadap museum ini masih kurang. Hal ini menyebabkan potensi museum sebagai wisata edukasi terabaikan dan informasi mengenai satwa reptil tidak tersampaikan dengan baik. Maka dari itu dibutuhkan perancangan media promosi agar Museum Fauna Indonesia "Komodo" dan Taman Reptil lebih dikenal dan diminati oleh masyarakat.

Contact Info

Calisha Rininkaputri

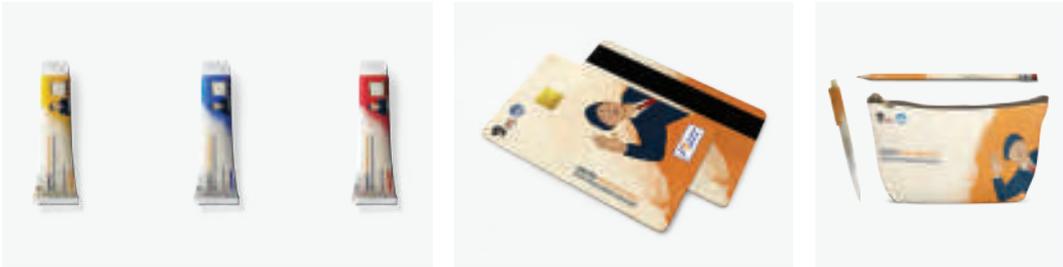
Email calisha.rininkaputri@student.umn.ac.id
 Email mudkipcalisha@gmail.com

Phone 082114151073



PERANCANGAN PROMOSI MUSEUM BASOEKI ABDULLAH

Calluela Wilona Dione - 00000017512



Museum Basoeki Abdullah merupakan salah satu museum seni di Indonesia yang memuat banyak koleksi pribadi beliau baik yang merupakan karya seni hingga koleksi benda pribadi. Namun, keberadaan museum ini masih sangat minim diketahui oleh masyarakat. Maka dari itu dibutuhkan perancangan promosi Museum Basoeki Abdullah yang efektif agar dapat lebih dikenal, khususnya bagi generasi muda.

Contact Info

Calluela Wilona Dione

Email calluela.dione@student.umn.ac.id
Email callueladione@gmail.com

Phone 085310245118



PERANCANGAN PROMOSI UNTUK AVANI ECO

Calvin Roberto Angkasa - 00000014200



Pada tahun 2018 Kompas menyatakan bahwa setiap harinya Jakarta menghasilkan sampah plastik sebanyak 1900-2400 ton. Sampah tersebut terdiri dari kantong plastik, styrofoam, juga jenis plastik lain yang kerap digunakan untuk pembungkusan makanan. Sampah plastik tersebut menyebabkan makhluk hidup mati, bahkan makanan dan lingkungan pun ikut tercemar mikroplastik. Dalam mengubah kebiasaan masyarakat dalam menggunakan plastik tentu sangat sulit, namun perusahaan bernama Avani Eco hadir sebagai produsen kantong plastik dan kemasan makanan dan minuman ramah lingkungan yang terbuat dari bahan alami seperti singkong, jagung, dan tebu. Dalam hal ini Avani Eco menawarkan sebuah solusi dimana masyarakat dapat tentang menggunakan produk "plastik" tanpa merusak lingkungan.

Contact Info

Calvin Roberto Angkasa

Email calvin.angkasa@student.umn.ac.id
 Email calvinroberto99@gmail.com

Phone 087875836099



PERANCANGAN MEDIA PROMOSI BISNIS FOMU 3D PRINTING

Chrissita Setiadi - 00000017106



Di berbagai negara, teknologi 3D printing sudah dimanfaatkan dalam berbagai bidang. Didukung dengan pertanyaan Menteri Perindustrian Indonesia, bahwa 3D printing termasuk dalam 5 teknologi yang menopang pembangunan sistem industri 4.0. Potensi luar biasa dari teknologi 3D printing menjadi pemicu munculnya banyak perusahaan berbasis 3D printing di Indonesia. Fomu merupakan perusahaan 3D printing yang mulai kehilangan awareness di mata masyarakat dan dianggap sama dengan pesaingnya karena pesan keunggulan Fomu belum tersampaikan dengan baik. Maka dari itu, perancangan Tugas Akhir bertujuan untuk meningkatkan awareness Fomu 3D printing di mata masyarakat melalui media promosi yang tepat.

Contact Info

Chrissita Setiadi

Email chrissita.setiadi@student.umn.ac.id
chrissitas@gmail.com

Phone 08165978564



PERANCANGAN MEDIA PROMOSI OBJEK WISATA KALI BESAR JAKARTA

Christy Pamela S. - 13120210243



Penulis memilih topik ini karena penulis juga ingin mengambil kesempatan selama objek wisata ini belum diluncurkan. Selain itu, ada juga beberapa objek yang ada di kawasan Kali Besar Jakarta ini yang masih akan dibuka seperti Water Walk Kanal Kota Tua, dan yang masih dalam proses peremajaan, seperti Jembatan Kota Intan. Dari pengumpulan data yang dilakukan, penulis dapat mengetahui apa saja yang menarik dan bisa menjadi bahan untuk mempromosikan Kali Besar Kota Tua Jakarta. Dari wawancara itu penulis juga mengetahui bahwa target audiens adalah kaum millenials, yang gemar berwisata, khususnya di Kota Tua Jakarta, dan juga gemar bermain media sosial, khususnya Instagram.

Contact Info

Christy Pamela S.

Email christy.pamela@student.umn.ac.id
 Email christypsimanjuntak@gmail.com

Phone 085710490513





PERANCANGAN PROMOSI MUSEUM SUMPAAH PEMUDA

Cliff Ardana Witardjo - 0000014933



Perancangan promosi untuk Museum Sumpah Pemuda yang beberapa tahun terakhir jumlah pengunjungnya tidak mencapai target. Promosi ini bersifat mempertanyakan dan menantang pemuda zaman sekarang tentang apa saja yang sudah mereka lakukan untuk bangsa dibandingkan dengan pemuda zaman Sumpah Pemuda.

Contact Info

Cliff Ardana Witardjo

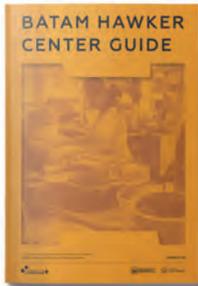
Email cliff.witardjo@student.umn.ac.id
 Email cliffardana@gmail.com

Phone 087880079328



PERANCANGAN VISUAL PROMOSI WISATA KULINER BATAM

Damai Arungsamudra Tjiu - 00000016100



Batam adalah kota multikultural yang memiliki produk kuliner dengan kekhasan karakteristiknya. Kuliner Batam saat ini merupakan produk hasil akulturasi budaya Tionghoa, Melayu, dan Nusantara sehingga menghasilkan cita rasa yang unik. Batam juga merupakan kota dengan jumlah kunjungan wisatawan per tahun paling tinggi ketiga di Indonesia. Meskipun demikian, minat wisatawan Batam terhadap kuliner khas Batam selain olahan laut saat ini masih sangat rendah. Oleh karena itu, dilakukan perancangan visual untuk mempromosikan wisata kuliner Batam kepada para wisatawan.

Contact Info

Damai Arungsamudra Tjiu

Email damai.tjiu@student.umn.ac.id
 Email damaiarungsamudra@gmail.com

Phone 081391610160



PERANCANGAN PROMOSI NOBU ZEN

Delson Suryadi - 00000011488



Nobu Zen sudah berdiri sejak 2009 sebagai merek yang menjual sushi. Berawal sebagai restoran yang menawarkan sushi dengan harga terjangkau dan tekstur unik yang berbeda dengan merek lain, Nobu Zen sangat digemari oleh banyak orang. Namun setelah beberapa tahun, Nobu Zen mengalami penurunan yang cukup drastis sehingga banyak dari cabangnya tutup. Karena counter yang berlokasi di Pluit Indah mall berlokasinya di lantai paling atas dan promosi yang kurang aktif, kesadaran atas Nobu Zen sangat rendah sehingga penjualannya tidak sebaik sebelumnya. Maka dibutuhkan perancangan promosi yang dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap Nobu Zen.

Contact Info

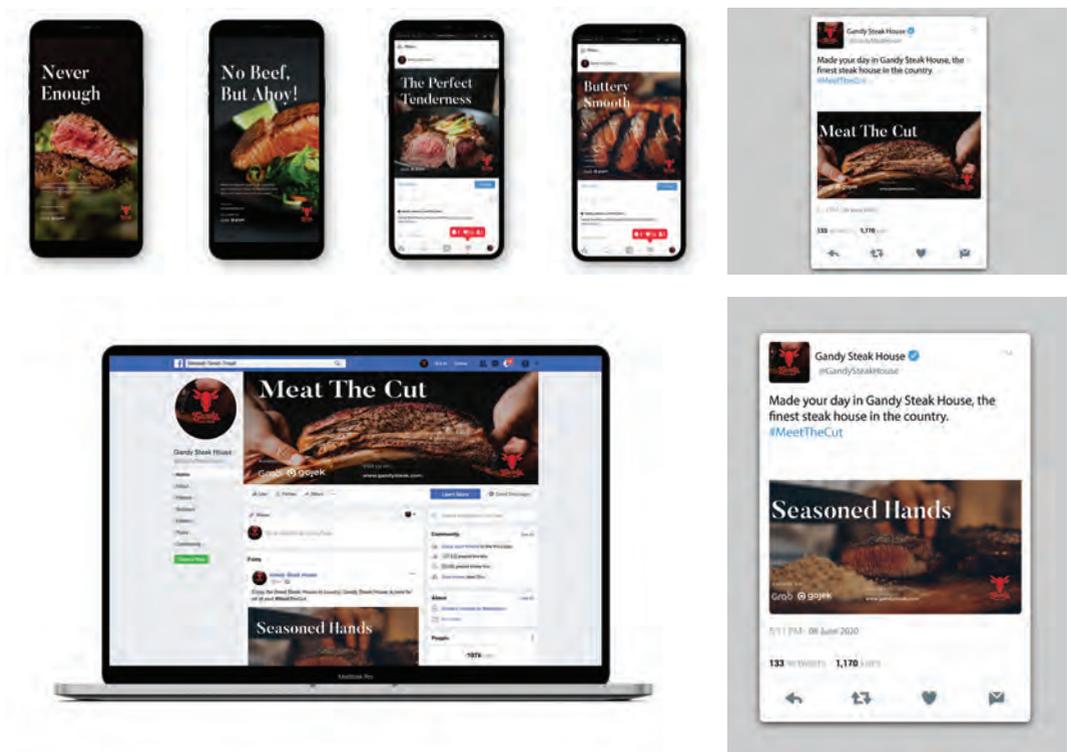
Delson Suryadi

Email delson.suryadi@student.umn.ac.id
 Email tds.2408@hotmail.com

Phone 0818150780

PERANCANGAN PROMOSI GANDY STEAK HOUSE

Dio Septian Permadi - 0000015211



Gandy Steak House merupakan steak house pertama di Indonesia yang berperan besar dalam memelopori munculnya steakhouse lain di Jakarta. Sayangnya, kompetitor yang bermunculan secara perlahan menggerus keberadaan Gandy Steak House. Selain itu, meskipun kebanyakan konsumen Gandy Steak House merupakan pelanggan loyal dengan rata-rata usia empat puluh tahun ke atas, sayangnya mereka belum melakukan usaha promosi untuk menggaet pasar yang lebih muda. Hal ini memberikan dampak berupa penutupan cabang serta ketidakberhasilan mencapai target penjualan. Oleh karena itu, dilakukan perancangan promosi bagi Gandy Steak House untuk menarik konsumen-konsumen muda sekaligus menjangkau konsumen potensial yang selama ini belum disentuh.

Contact Info

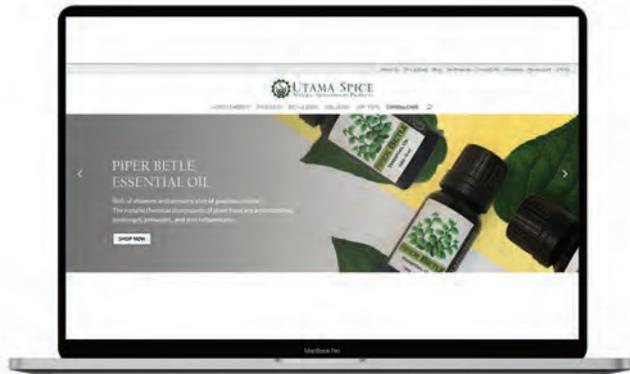
Dio Septian Permadi

Email dio.permadi@student.umn.ac.id
 Email ds.dioseptian@gmail.com

Phone 081218538917

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI PIPER BETLE ESSENTIAL OIL UTAMA SPICE

Eveline - 0000013204



Piper Betle Essential Oil dari Utama Spice kurang diminati oleh wanita muda, padahal banyak sekali manfaatnya. Kurangnya promosi membuat target tidak mengetahui manfaat produk ini. Selain itu, pemahaman yang salah mengenai essential oil membuat produk ini kurang dikenal. Fokus riset pada perancangan ini adalah untuk membuat media promosi essential oil ekstrak daun sirih Utama Spice sehingga penjualan produk dapat meningkat. Hasil perancangan berupa media promosi online piper betle essential oil Utama Spice dan media sekundernya berupa media offline (POSM) untuk wanita muda 25-30 tahun yang sudah memiliki keluarga.

Contact Info

Eveline

Email eveline@student.umn.ac.id
 Email evelineeff@gmail.com

Phone 081905385805

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI TWO FISH DIVERS

Ezra Natania Huppe - 00000015568



Two Fish Divers merupakan tempat wisata yang didirikan pada tahun 2001, berpusat di Kota Manado oleh sepasang suami – istri yang memiliki kesamaan hobi menyelam. Fasilitas utamanya terdiri dari diving centre dan resort yang dilengkapi oleh sekolah diving, restoran, live music, kolam renang, spa, Two Fish Shop, lounge and bar, serta perpustakaan mini. Meski begitu, minimnya awareness membuat Two Fish Divers mengalami penurunan wisatawan khususnya wisatawan lokal muda. “Enjoying all the exciting yet thrilling journey with Two Fish Divers” menjadi big idea perancangan media promosi dengan pesan utama untuk mengajak target audiens untuk menikmati momen menegangkan namun menyenangkan dengan dua fasilitas utama Two Fish Divers secara bersamaan.

Contact Info

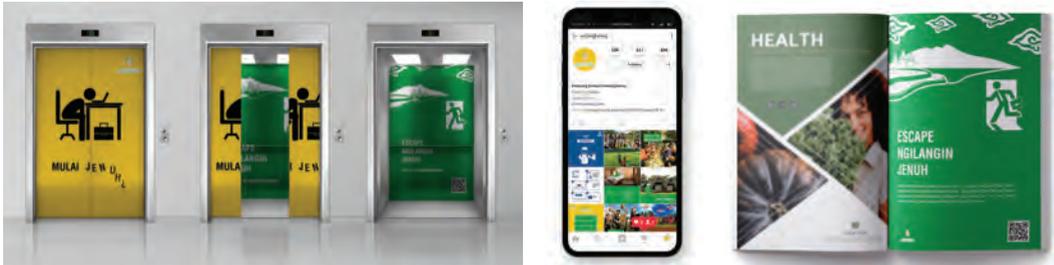
Ezra Natania Huppe

Email ezra.huppe@student.umn.ac.id
ezranhuppe@gmail.com

Phone 081286988161

PERANCANGAN VISUAL PROMOSI KAMPUNG BUDAYA SINDANGBARANG KABUPATEN BOGOR

Fahira Khairunissa Rizkiandra - 00000016046



Kampung Budaya Sindangbarang merupakan tempat wisata yang berlokasi di Kabupaten Bogor. Berdiri sejak 2006, namun untuk Kampung Sindangbarang sendiri sudah berada sejak zaman Kerajaan Pajajaran. Keunggulannya terletak pada alam dan kegiatan-kegiatan bernuansa budaya Sunda seperti pemaparan sejarah, permainan tradisional, pencak silat, pertunjukan tari tradisional, trekking ke situs sejarah, dan yang paling terkenal adalah upacara adat Seren Taun yang masih dilaksanakan setahun sekali. Sayangnya, kampung ini semakin sepi karena kurang diketahui keberadaannya. Maka dari itu, dirancang sebuah promosi agar keberadaan dan keunikan yang dimiliki Kampung Budaya Sindangbarang lebih dikenal oleh masyarakat luas dan calon pengunjung.

Contact Info

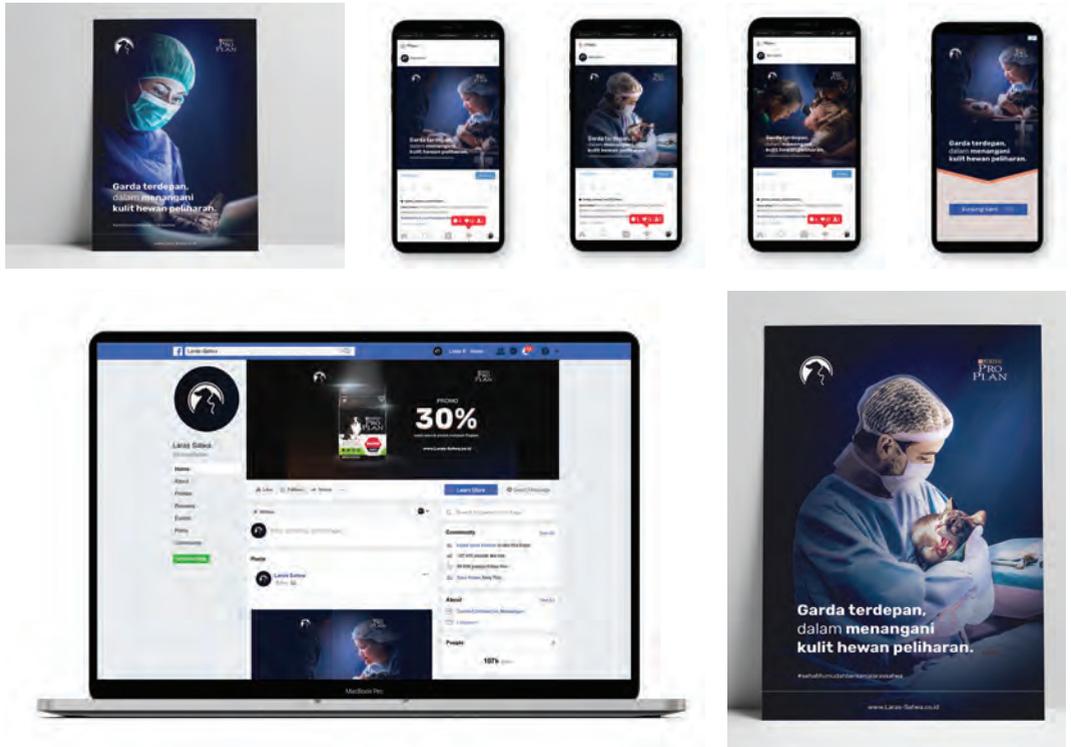
Fahira Khairunissa Rizkiandra

Email fahira.rizkiandra@student.umn.ac.id
 Email fafahira@gmail.com

Phone 082221700317

PERANCANGAN PROMOSI LARAS SATWA GROUP MELALUI DIGITAL MARKETING

Hilman Luthfi Al Aziz - 00000012323



Laras Satwa Group merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang klinik hewan, pet shop, dan pet hotel. Sejauh ini drh. Ady sasmita selaku pendiri dari perusahaan ini merasa bahwa target pengunjung yang telah ditentukan tidak mencapai hasil yang maksimal. Oleh karena itu, dirancang sebuah promosi sebagai solusi bagi Laras Satwa Group dalam memaksimalkan potensinya yang merupakan salah satu pet shop unik dan profesional.

Contact Info

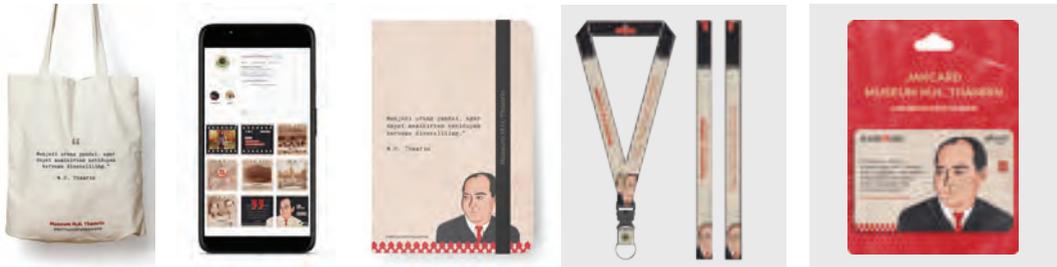
Hilman Luthfi Al Aziz

Email hilman@student.umn.ac.id
 Email exoteres013@gmail.com

Phone 081285097654

PERANCANGAN PROMOSI MUSEUM M.H. THAMRIN

Jennifer Anastasia Ismaili - 0000018019



Mohammad Hoesni Thamrin merupakan Pahlawan Nasional dan Bapak Betawi. Oleh karena jasanya, M.H. Thamrin mempunyai sebuah museum yang terletak di Jakarta Pusat, tepatnya di Jl. Kenari 2 no.15. Namun, museum ini belum banyak dikenal oleh masyarakat Indonesia oleh karena letaknya yang terpencil dan kurang adanya kegiatan promosi. Jumlah pengunjung museum juga cukup kecil jika dibandingkan museum sejarah lainnya. Padahal, museum ini menyimpan peninggalan M.H. Thamrin, alat musik betawi, sejarah lengkap tentang perjuangan M.H. Thamrin, dan masih banyak lagi. Maka dari itu, dirancang sebuah promosi agar masyarakat lebih mengenal bahwa adanya Museum M.H. Thamrin.

Contact Info

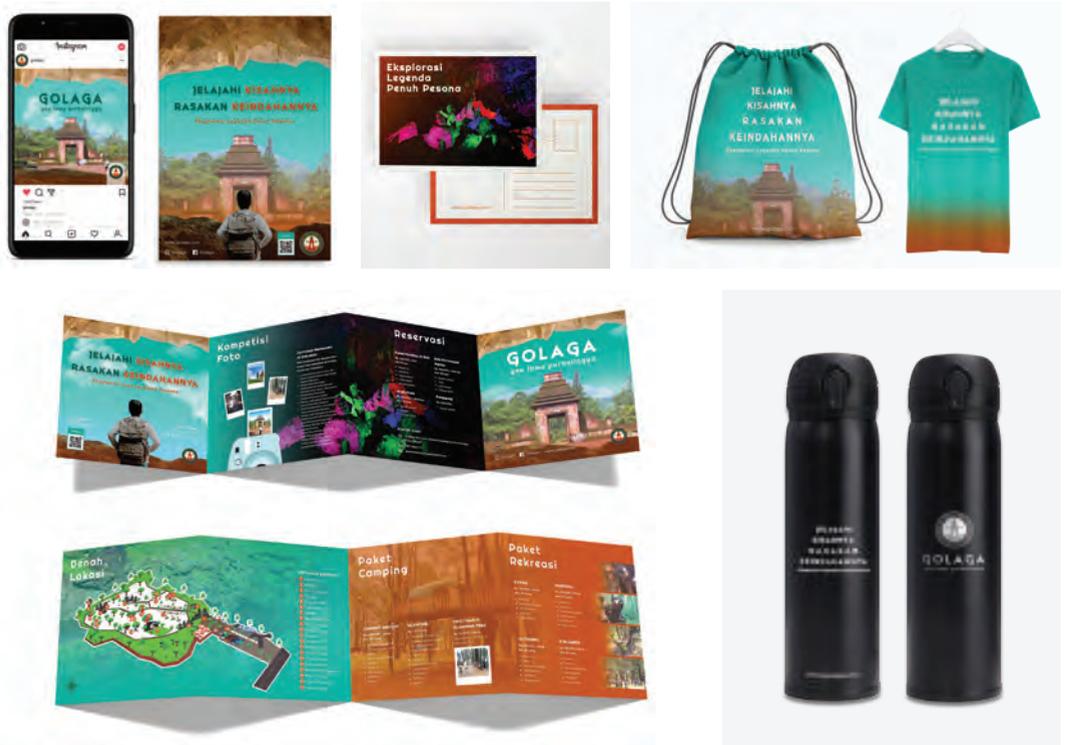
Jennifer Anastasia Ismaili

Email jennifer.anastasia@student.umn.ac.id
jennifer.anastasia23@gmail.com

Phone 087784905482

PERANCANGAN PROMOSI KAWASAN WISATA GOLAGA DI PURBALINGGA

Jessica Christin - 0000012935



Kawasan wisata Golaga merupakan destinasi wisata di Purbalingga yang menyediakan keanekaragaman alam dan sejarah budaya dengan biaya yang terjangkau. Keunikannya membuat Golaga memiliki potensial untuk meningkatkan perekonomian masyarakat setempat. Namun, sumber daya manusia yang terbatas membuat informasi dan promosi wisata ini jarang dilakukan. Melihat hal tersebut, dirancang sebuah promosi untuk memperkenalkan dan memberikan informasi lebih luas terkait potensi yang ada di kawasan wisata Golaga kepada masyarakat terutama daerah perkotaan besar di Indonesia khususnya provinsi Jawa tengah dan Kota besar di Jakarta.

Contact Info

Jessica Christin

Email jessica.christin@student.umn.ac.id
 Email jessicachristin14@gmail.com

Phone 087881002675

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI HOVER BEACH

Jessie - 13120210282



Café merupakan salah satu tempat dimana orang – orang biasa berkumpul untuk bersantai sambil menikmati makanan dan minuman. Hover Beach Café yang berada di Apartemen Victoria Square Cimone Tangerang menjadi salah satu tempat yang dapat direkomendasikan. Tema pantainya yang Instagramable akan sangat menarik bagi pengunjung berusia muda. Namun, kenyataannya anak muda sekitar Tangerang kurang mengetahui adanya tempat ini. Maka dari itu, dirancang sebuah promosi yang berfokus pada media sosial untuk menambah jumlah pengunjung cafe dari kalangan anak muda. Harapannya warga sekitar Tangerang dapat mengetahui bahwa tanpa jauh-jauh ke pantai pun, suasana pantai dapat dinikmati dari cafe ini.

Contact Info

Jessie
 Email jessie@student.umn.ac.id
jessie_2169@yahoo.com
 Phone 081247946632

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI PRODUK KANTONG KOLEKTE CV. NEXT GENERATION PRODUCT

Jonathan Hardi - 00000010068



Penulis memilih topik ini karena penulis tertarik dengan bagaimana proses promosi yang dilakukan dalam suatu outlet, khususnya pada media point of purchase yang dapat menciptakan pembelian impulsif kepada konsumen secara tiba-tiba tanpa adanya perencanaan sebelumnya. Rumusan masalah pada topik yang diangkat adalah bagaimana perancangan point of purchase untuk promosi produk CV. Next Generation Product sebagai produser gift shop kristiani. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode secara kualitatif yang meliputi in depth interview, observasi kepada pemilik, ahli dan konsumen, serta studi pustaka.

Contact Info

Jonathan Hardi

Email jonathan.h@student.umc.ac.id
Email capturingod@gmail.com

Phone 0811872794



PERANCANGAN VISUAL PROMOSI FAD GUITARS

Leonardo Adiyanto - 00000010325



Alat musik yang terus digemari salah satunya alat musik bass. Produsen alat musik bass mementingkan kualitas untuk dapat dipakai oleh pemain agar dapat mengiringi music dengan baik.. Banyak produk bass yang menyajikan ciri khas mereka, tetapi di Indonesia produsen bass hanya memiliki jasa custom bass. FAD Guitars memiliki produk standar yang dibuat dengan kualitas internasional tetapi masih kurang dikenal kualitasnya. Kekurangan informasi yang diberikan oleh FAD Guitars menjadi salah satu faktor. Maka dari itu penulis ingin merancang visual promosi dengan menggunakan metode kualitatif untuk pencarian data dan dengan adanya perancangan ini penulis berharap agar konsumen mengetahui dan memahami produk standard dari FAD Guitars.

Contact Info

Leonardo Adiyanto

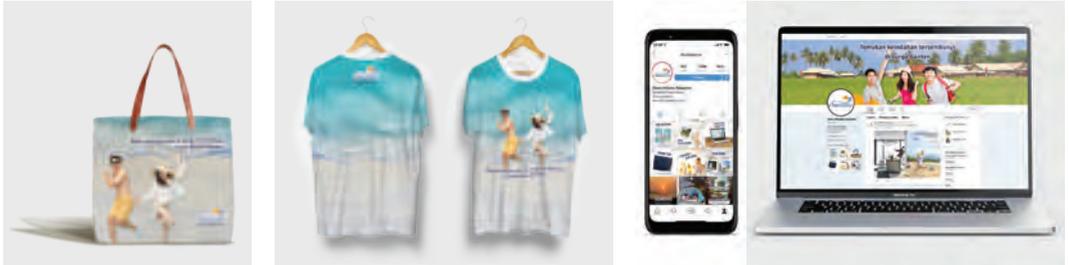
Email leonardo.adiyanto@student.umn.ac.id
Email leonardoadiyanto@gmail.com

Phone 08121058574



PERANCANGAN PROMOSI DESA WISATA SAWARNA

Leony Noveliana - 00000013025



Desa Wisata Sawarna merupakan satu-satunya desa di Kecamatan Bayah yang memiliki potensi besar di bidang pariwisata. Tidak hanya menawarkan pengalaman wisata menarik yang indah, tetapi juga terjalinnya hubungan baik antara wisatawan dan warga lokal Desa Wisata Sawarna bersuku Sunda. Meskipun demikian, nyatanya belum banyak orang yang mengetahui tentang Desa Wisata Sawarna dikarenakan tidak adanya kegiatan dan media promosi yang optimal. Maka dari itu, dibutuhkan perancangan promosi bagi Desa Wisata Sawarna untuk memperkenalkan potensi yang dimiliki serta membantu desa dalam perekonomian dan meningkatkan penyerapan tenaga kerja. Harapannya, Desa Wisata Sawarna dapat lebih dikenal dan menarik lebih banyak orang untuk berkunjung.

Contact Info

Leony Noveliana

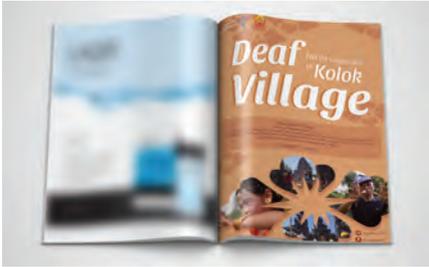
Email leony@student.umn.ac.id
 Email leonyveliana@gmail.com

Phone 089653206792



PERANCANGAN PROMOSI MENGENAI DESA BENGKALA, BALI

Lidwina Sheren - 00000012952



Desa Bengkala "Kolok" merupakan sebuah desa di Bali dengan tingkat penyandang bisu tuli yang cukup tinggi, yakni sekitar 2% penyandang dari 3000 penduduk desa. Sedangkan, diketahui bahwa dalam satu desa biasanya hanya terdapat tiga sampai sepuluh penyandang. Diketahui pula perekonomian desa ini masih cukup memprihatinkan. Keistimewaan yang dimiliki desa berupa Tari Janger Kolok dan Bahasa Ibu masih belum dilirik oleh wisatawan lokal mendorong penulis untuk melakukan perancangan promosi bagi Desa Bengkala sebagai desa wisata untuk meningkatkan perekonomian dan taraf kehidupan masyarakat desa.

Contact Info

Lidwina Sheren

Email lidwina@student.umn.ac.id
sheren1013@gmail.com

Phone 081315406290



PERANCANGAN PROMOSI PERAWATAN KULIT VIVA WHITE SOOTHING ALOE GEL

Maria Maychelle Riezelin - 00000013220



Viva White Soothing Aloe Gel merupakan gel multifungsi, salah satu produk terbaru yang dirilis oleh Viva White pada pertengahan 2019 lalu. Gel ini memiliki kelebihan yaitu kandungan konsentrat aloe vera yang mencapai 200x lebih banyak serta terdiri atas 100% aloe vera power. Namun, produk ini masih kurang diketahui oleh masyarakat luas ditambah penjualannya juga masih berproses mencapai target. Banyak orang tidak mengetahui produk ini dikarenakan kurangnya promosi yang dilakukan oleh Viva White. Maka dari itu, dirancang sebuah promosi dengan harapan dapat membantu meningkatkan awareness di masyarakat serta menaikkan penjualan produk Viva White Soothing Aloe Gel.VV

Contact Info

Maria Maychelle Riezelin

Email maria@student.umn.ac.id

Email icelleci13@gmail.com

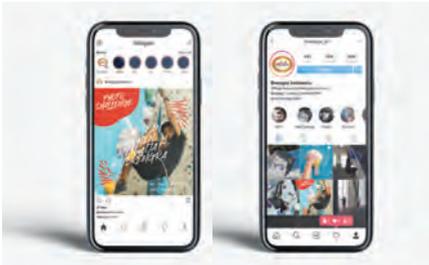
Phone 081901921610





PERANCANGAN MEDIA PROMOSI BREMGRA INDOOR CLIMBING GYM

Muhammad Ibrahim Susetyo - 0000009975



Bremgra merupakan salah satu provider sarana wall climbing indoor Indonesia yang ada berlokasi di Tangerang sejak tahun 2015. Bremgra memiliki keunggulan pada alat dan fasilitas berstandar internasional serta turut menyediakan alat untuk aktivitas lain seperti gokart dan fun wall. Namun, seiring perkembangan zaman, mulai bermunculan provider yang sama di area Tangerang dan Jakarta. Hal ini mengakibatkan jumlah pengunjung menurun. Promosi yang hanya dilakukan melalui website dan instagram belum terasa optimal. Melihat hal tersebut, dirancang sebuah promosi melalui media yang tepat dengan harapan dapat mengenalkan Bremgra secara lebih baik lagi kepada masyarakat serta dapat bersaing untuk menjaga eksistensi provider wall climbing indoor ini.

Contact Info

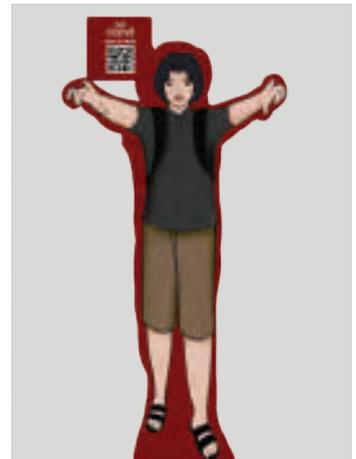
Muhammad Ibrahim Susetyo

Email muhammad.susetyo@student.umn.ac.id
 Email muibsu22@gmail.com

Phone 081215074020

PERANCANGAN PROMOSI CARVIL

Nurul Annisaa Wibowo - 14120210507



Carvil adalah sebuah brand lokal Indonesia yang berdiri sejak tahun 1978. Saat awal berdiri, Carvil hanya mengeluarkan produk seputar alas kaki yang kemudian meletak di benak masyarakat sebagai brand yang hanya memproduksi alas kaki. Padahal mulai tahun 2013, Carvil mulai memproduksi produk apparel. Hal ini terasa dampaknya pada tahun 2018 hingga 2019 dimana penjualan produk Carvil kian menurun. Melihat adanya peluncuran produk baru, dibutuhkanlah sebuah perancangan promosi untuk membuat brand Carvil tetap berkembang, bertahan, dan sukses untuk mencapai visi misinya.

Contact Info

Nurul Annisaa Wibowo

Email nurul.annisaa@student.umn.ac.id
 Email wolfoxchan11@gmail.com

Phone 089631112585

PERANCANGAN PROMOSI MIROTA KAMPUS KAFE DI YOGYAKARTA

R. Glenn Rafael Kurniadi - 00000014193



Mirota Kampus kafe merupakan anak perusahaan dari toko swalayan PT. Mirota Kampus. Kafe ini didirikan oleh Bapak Siswanto pada tahun 2010. Produk yang dijual beragam seperti steak, nasi fillet, seafood, es krim, dan sebagainya. Es krim merupakan produk keunggulannya hingga MK kafe mengeluarkan berbagai varian rasa. Namun, produk MK kafe kurang dikenal masyarakat. Terdapat 2 faktor yang memengaruhi penjualan, pertama karena area sekitar kafe merupakan area yang strategis sehingga banyak kompetitor. Kedua, kurang lengkapnya informasi sehingga konsumen kurang mengetahui. Oleh karena itu, dibutuhkan promosi agar konsumen mengunjungi dan membeli produk.

Contact Info

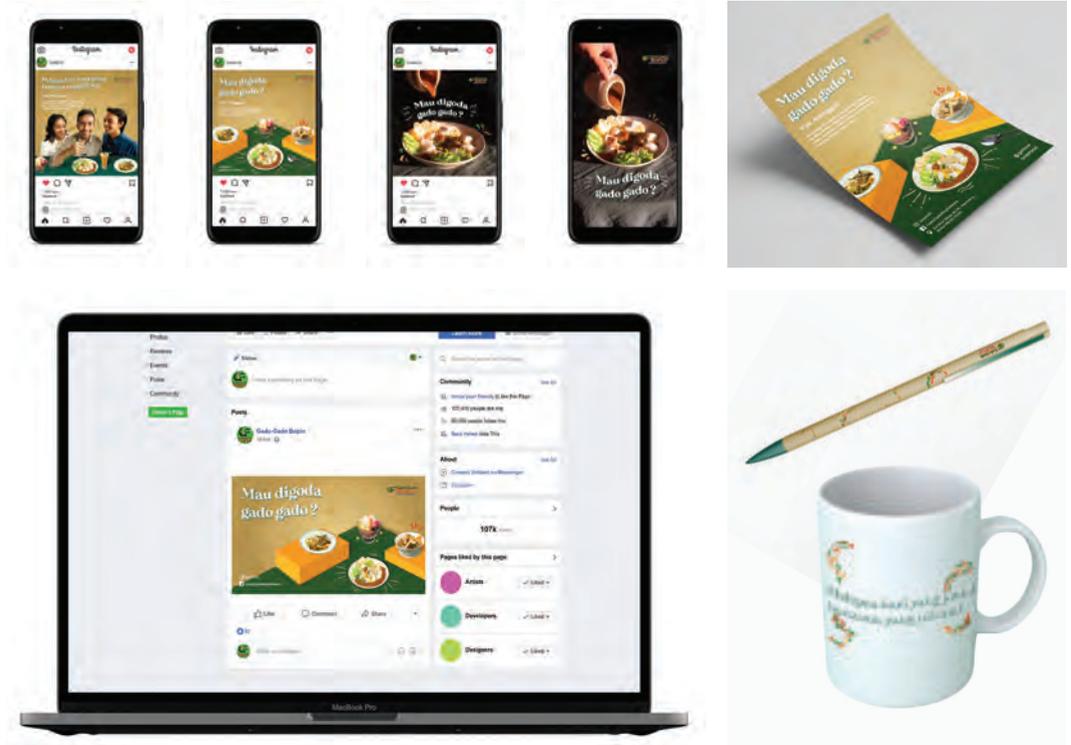
R. Glenn Rafael Kurniadi

Email r.rafael@student.umn.ac.id
glennrafael55@gmail.com

Phone 081390079003

PERANCANGAN PROMOSI GADO GADO BOPLO

Raffaell Marcelino - 0000015444



Gado Gado Boplo adalah sebuah restoran makanan tradisional khas Jawa dan Betawi yang didirikan oleh ibu Juliana Hartono pada tahun 1970. Awalnya Gado Gado Boplo hanya menjual gado gado di sebuah gang kecil dekat pasar Boplo. Namun, sejak 2004 Gado Gado Boplo yang dikelola oleh anak Ibu Juliana, Calvin Hartono bertransformasi menjadi sebuah restoran dengan cabang yang tersebar di beberapa titik di Jakarta. Produknya pun kini menyediakan berbagai makanan khas nusantara. Adanya perancangan promosi ditujukan untuk memperluas pasar ke kalangan muda demi masa depan restoran yang lebih baik lagi. Selain itu, diharapkan dapat turut meningkatkan minat para kalangan muda dalam memilih restoran tradisional serta menaikkan nilai kuliner dalam negeri.

Contact Info

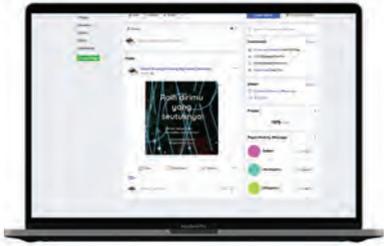
Raffaell Marcelino

Email raffaell.sinulingga@student.umn.ac.id
 Email raffmrcno@gmail.com

Phone 089675487698

PERANCANGAN PROMOSI TAMAN KUNANG-KUNANG HIGHLAND CAMP BOGOR

Rahmatsyah - 13120210450



Perancangan, promosi, taman kunang-kunang.



Contact Info

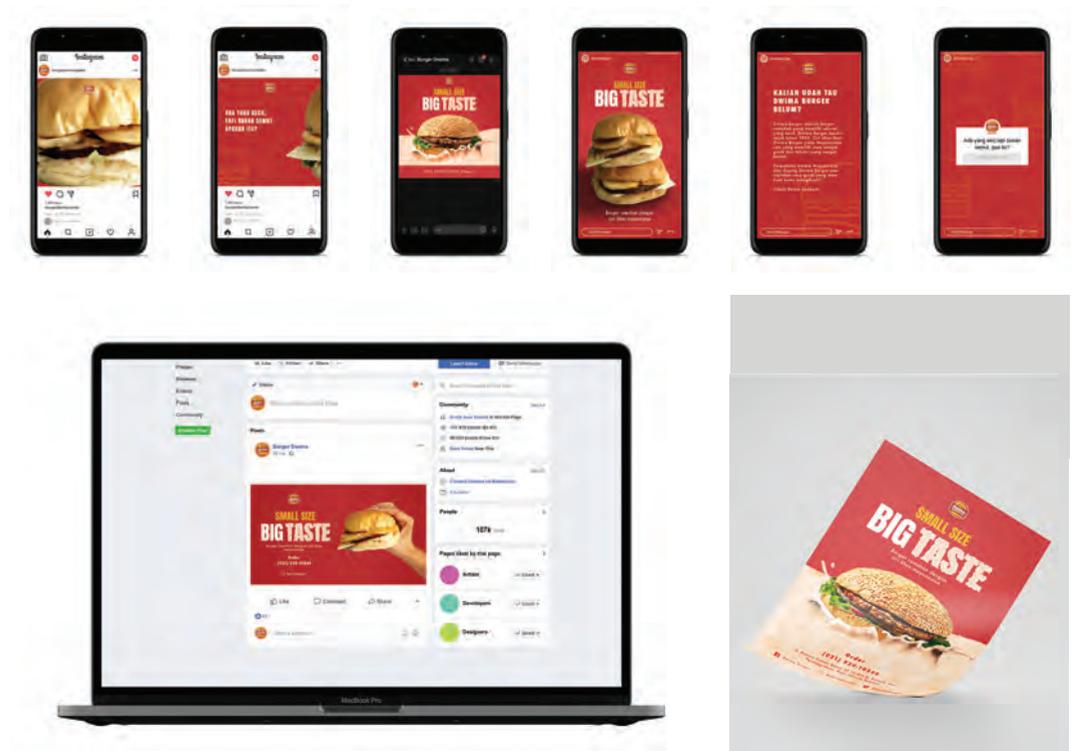
Rahmatsyah

Email rahmatsyah@student.umn.ac.id
Email rahmatsyahpulungan@gmail.com

Phone 087867009659

PERANCANGAN PROMOSI DWIMA BURGER

Renaldy Anshari - 13120210447



Promosi.



Contact Info

Renaldy Anshari

Email renaldy_anshari@student.umn.ac.id
Email renaldyanshari@gmail.com

Phone 081808156800

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI AYAM GEPUK PAK GEMBUS

Rendy Putra Setiawan - 00000012323



Gebukin Level Pedasmu sendiri.



Contact Info

Rendy Putra Setiawan

Email rendy.putra@student.umn.ac.id
Email rendysetiawannn@gmail.com

Phone 081295927261

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI FESTIVAL BUDAYA PACU JALUR KABUPATEN KUANTAN SINGINGI, RIAUT

Rizaldy Ramadhan - 13120210481



Pacu Jalur adalah festival rakyat kebanggaan masyarakat Kuantan Singingi yang bentuk festivalnya berupa lomba dayung perahu di sungai Batang Kuantan. Perahu berukuran lebih kurang tiga puluh sampai empat puluh meter yang terbuat dari sebatang pohon dan didayung mencapai lima puluh sampai enam puluh orang. Festival ini terjadi setiap tahun, terutama di hari kemerdekaan Indonesia dan berlangsung selama tujuh hari. Tetapi banyak yang kurang mengetahui informasi mengenai festival ini terutama di luar Kabupaten Kuantan Singingi. Desain promosi adalah salah satu media desain untuk memberikan informasi adanya festival budaya Pacu Jalur.

Contact Info

Rizaldy Ramadhan

Email rizaldy.ramadhan@student.umn.ac.id

Email zalkong7@gmail.com

Phone -





PERANCANGAN PROMOSI GEMALA BERNYANYI

Ruby Francine Carissa - 0000014505



Eksistensi lagu anak Indonesia kian menurun dari tahun ke tahun. Saat ini anak cenderung menyukai lagu dewasa yang tidak ramah anak. Padahal hal tersebut akan berpengaruh pada perkembangan anak. Lagu anak era 90an yang telah dikenalkan sebelumnya dinilai kurang relevan dengan perkembangan zaman. Benny Pospos melalui Gemala Bernyanyi membentuk gerakan pengenalan lagu anak Indonesia dengan cara menciptakan lagu-lagu anak baru yang memiliki pendekatan genre lagu dewasa. Namun, hingga kini masih banyak anak-anak yang belum mengenal Gemala Bernyanyi. Untuk itu, dirancang sebuah promosi yang efektif untuk semakin memperkenalkan Gemala Bernyanyi kepada anak-anak Indonesia.

Contact Info

Ruby Francine Carissa

Email ruby.carissa@student.umn.ac.id
 Email rubycarissa@gmail.com

Phone 0895702830522

PERANCANGAN PROMOSI THE HIGHLAND PARK RESORT - HOTEL BOGOR

Shafa Nafisah Zahrah - 14120210316



The Highland Park Resort merupakan penginapan bertema Glamorous Camping yang terletak di Desa Sukajadi, Bogor, dengan konsep desain yang modern dan unik bernuansa gabungan kultur barat dan timur yaitu, tenda ala bangsa Mongolian dan Indian (Apache). Resort ini mulai dioperasikan akhir tahun 2011 oleh Bapak Daud Ibrahim. The Highland Park Resort menjadi satu-satunya resort yang memiliki fasilitas terlengkap di kawasan Bogor. Masalahnya resort ini kurang dikenal karena media promosi yang dilakukan hanya melalui website dan email. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk meningkatkan jumlah pengunjung sekaligus meyakinkan masyarakat bahwa The Highland Park Resort dapat memberikan pengalaman baru.

Contact Info

Shafa Nafisah Zahrah

Email Shafa.nafisah@student.umn.ac.id
 Email shafanafisah.zahrah@gmail.com

Phone 081806000807

PERANCANGAN PROMOSI ARUMDARI CATERING

Sherlyn Teresia Josuardi - 00000012920



Bisnis catering di Indonesia semakin berkembang pesat. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan dan perilaku masyarakat di era modern yang ingin serba cepat dan instan. Peluang tersebut menimbulkan persaingan di bisnis kuliner termasuk yang dirasakan oleh Arumdari Catering. Arumdari Catering diketahui sebagai bisnis catering rumahan yang berlokasi di Jakarta. Namun, minimnya awareness dan pelaksanaan promosi yang masih kurang efektif memberikan dampak pada penurunan penjualan. Menyikapi hal tersebut, dirancang sebuah promosi dengan fokus utama meningkatkan awareness konsumen sehingga penjualan Arumdari Catering dapat terus bersaing dengan kompetitor.

Contact Info

Sherlyn Teresia Josuardi

Email sherlyn.josuardi@student.umh.ac.id
Email sherlynteresia2698@gmail.com

Phone 083804952383

PERANCANGAN PROMOSI KAMPUNG ADAT CIREUNDEU

Valerie Sanjaya - 00000012882



Kampung Adat Cireundeu merupakan sebuah kampung yang masih memegang kebudayaan asli warisan leluhurnya. Di masa sekarang, kampung adat seperti ini semakin sedikit jumlahnya dikarenakan banyak kebudayaan yang telah bercampur. Kampung ini sendiri telah dijadikan objek wisata, namun sayang keberadaannya minim diketahui. Selain kurangnya promosi, yang hanya berupa parade dan pertunjukan seni, proyek pembangunan perumahan pun mengancam keberadaan kampung ini. Bisa saja kelak kebudayaan kampung Cireundeu menghilang. Maka dari itu, dirancang sebuah promosi untuk memperkenalkan Kampung Adat Cireundeu kepada wisatawan dengan harapan semakin banyak orang yang mengenal, mengunjungi, dan memelihara kebudayaan kampung adat tersebut.

Contact Info

Valerie Sanjaya

Email jvalerie.sanjaya@student.umn.ac.id
Email jphelieyh@gmail.com

Phone 083876045185

PERANCANGAN PROMOSI BRAND "DEMI BUMI"

Vanessa Victoria Saputra - 0000012878



Sampah plastik sedang menjadi isu hangat bagi lingkungan hidup yang sedang dihadapi oleh dunia, termasuk Indonesia. Membuang sampah pada tempatnya sudah tidak cukup untuk menyelamatkan lingkungan dari kerusakan hingga dibutuhkan solusi untuk mengurangi sampah dari masyarakat itu sendiri, sebagai penghasil sampah. Demi Bumi hadir sebagai brand yang menjual produk pengganti plastik atau produk sekali pakai. Namun, promosi yang dilakukan melalui platform Instagram dianggap belum optimal karena terjadi mispersepsi dalam masyarakat, yaitu menjadi aktivis sosial. Melihat hal itu, dirancang sebuah promosi untuk membangun brand awareness yang menunjukkan Demi Bumi sebagai brand bagi produk ramah lingkungan untuk memperbaiki gaya hidup masyarakat.

Contact Info

Vanessa Victoria Saputra

Email vanessa.saputra@student.umn.ac.id
 Email vanessavs29@gmail.com

Phone 087884842423

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI SAMBAL JAWARA PADA GERAI RITEL

Yogi Arlingga - 14120210256



Sambal merupakan istilah untuk saus berbahan dasar utama cabai yang digemari oleh mayoritas orang Indonesia dan sudah terkenal sejak zaman penjajahan. Bagi sebagian masyarakat, keberadaan sambal menjadi hidangan wajib ketika sedang menyantap makanan. Hal ini dilirik oleh Unilever untuk mengeluarkan produk pertamanya yaitu Sambal Jawa. Namun diketahui bahwa, Sambal ABC dan Indofood telah menjadi Top of Mind sebagian masyarakat Indonesia oleh karena kemenangannya pada Top Brand Award 2019. Akibatnya, Sambal Jawa yang muncul pada akhir 2018 sebagai pendatang baru dalam bumbu dapur masih kurang mendapat perhatian dari masyarakat. Untuk itu, dirancang sebuah promosi untuk semakin mengangkat awareness masyarakat terhadap Sambal Jawa.

Contact Info

Yogi Arlingga

Email yogi.arlingga@student.umn.ac.id

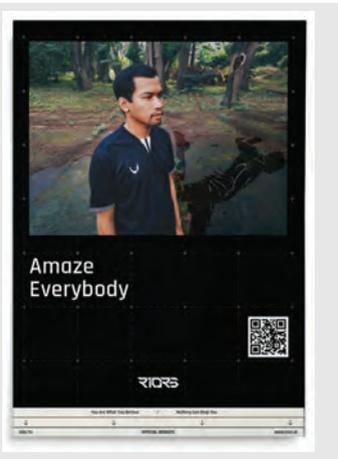
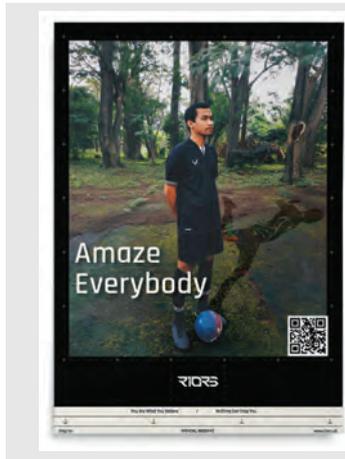
Email yogiarlingga@gmail.com

Phone 081321416692



PERANCANGAN PROMOSI RIORS SPORTSWEAR PADA MASYARAKAT KOTA TANGERANG

Yogi Putera Pamungkas Rukman - 00000010015



Riors merupakan salah satu produsen merek sportswear lokal di Indonesia yang berdiri di Tangerang pada tahun 2010, diawali dengan pembangunan PT. Javasportindo. Riors sebagai produsen pakaian olahraga telah dipercaya dan secara resmi bekerjasama dengan berbagai klub sepak bola Nasional Indonesia diantaranya PSIS Semarang, Barito Putera, Bhayangkara FC, Persibat Batang, Persiba Balikpapan, Persip Pekalongan, dan juga Tim Nasional Indonesia pada tahun 2016. Namun sayangnya, meskipun Riors berlokasi di Kota Tangerang, sebagian besar masyarakat Kota Tangerang belum mengenal Riors secara optimal. Melihat hal tersebut, dirancang sebuah promosi dengan harapan masyarakat Kota Tangerang dapat lebih mengenal Riors lebih baik lagi.

Contact Info

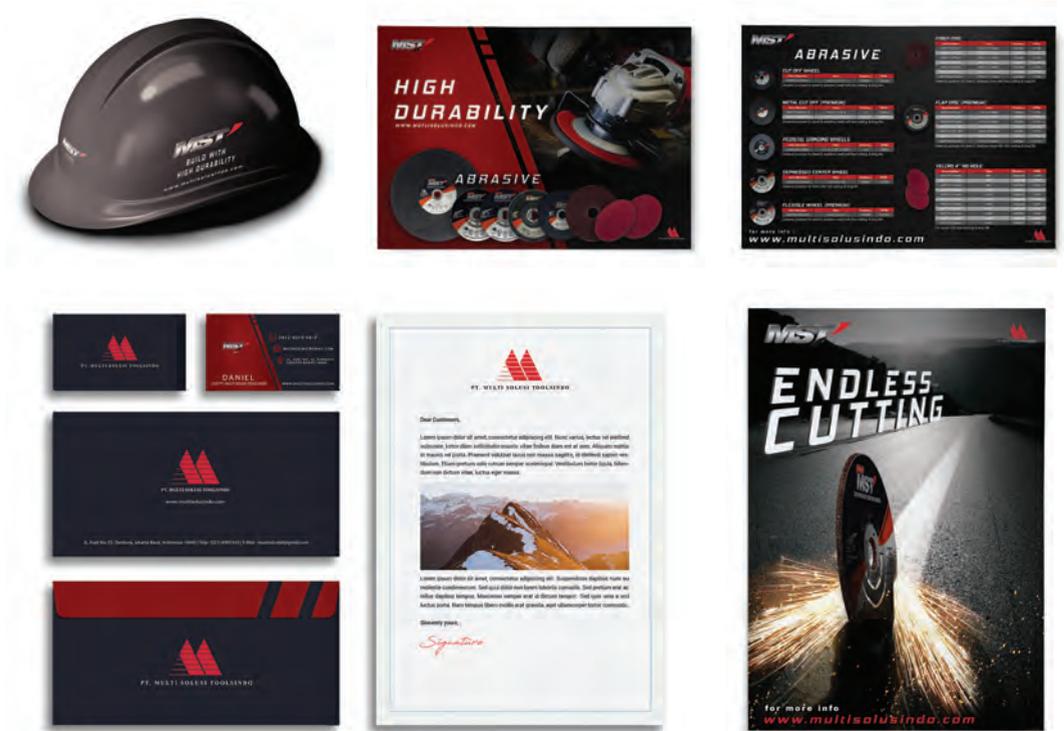
Yogi Putera Pamungkas Rukman

Email yogi.pamungkas@student.umn.ac.id
 Email yogiputerapr@gmail.com

Phone 085719404865

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI PRODUK MST

Yosafat Fransiscus - 13120210027



MST merupakan produk engineering tools yang diproduksi oleh PT. Multi Solusi Toolsindo. Produk MST memiliki banyak kategori mulai dari abrasive, diamond blade, drill, cutting tools dan hand tools. MST diedarkan pada pabrik maupun toko-toko bangunan tradisional dalam wilayah Jabodetabek dan Kalimantan. Produk MST memiliki kualitas yang tidak kalah dari merek lain dengan harga terjangkau bagi masyarakat kalangan menengah. Namun, banyaknya merek engineering tools yang ada di pasaran membuat persaingan sangat ketat. Minimnya kegiatan promosi membuat tidak banyak masyarakat yang mengetahui produk ini hingga mengakibatkan minat produk yang rendah. Untuk itu dirancang media promosi tentang produk MST melalui kegiatan promosi dan periklanan.

Contact Info

Yosafat Fransiscus

Email yosafat.fransiscus@student.umn.ac.id
 Email yosafatfransiscus@gmail.com

Phone 081283598810



SIGNAGE

- 221 Anthony Henry
- 222 Biancha Crystianty Kuncoro
- 223 Cindy Callista
- 224 David Jodi Arya K.
- 225 Denis Vinsensus
- 226 Josafat Yoga Pradiktya
- 227 Kenan Stevanus Hasiholan
- 228 Thomas Arya Aditya
- 229 Tiffany Angelina Gunawan
- 230 Vinka Verlita



V

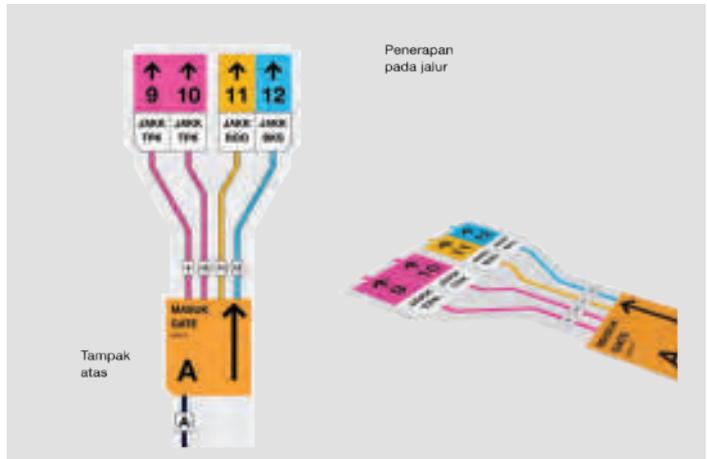
D

B



PERANCANGAN SIGNAGE BAGI PENYANDANG DISABILITAS NETRA PADA STASIUN KERETA KOMUTER

Anthony Henry - 0000016102



"Kereta komuter adalah salah satu transport yang digunakan secara massal untuk menghubungkan wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi. Kegiatan mobilitas yang menggunakan kereta api komuter tidak pernah terlepas dari 2 aspek yaitu stasiun beserta fasilitas yang ada di dalamnya dan juga penumpang. Dalam praktiknya masih ditemukan permasalahan terkait fasilitas untuk penyandang disabilitas yang belum berfungsi secara optimal, termasuk juga signage yang dirancang khusus untuk penyandang disabilitas yang terdapat pada stasiun kereta komuter. Dibutuhkan pendekatan khusus kepada para penyandang disabilitas untuk menemukan insight terkait kebutuhan mereka yang dapat dijadikan pertimbangan dalam perancangan sebuah signage pada area stasiun kereta komuter.

Contact Info

Anthony Henry

Email anthony.setiawan@student.umn.ac.id
 Email anthony.henry386@gmail.com

Phone 082299416201

PERANCANGAN ULANG SIGNAGE GARUDA WISNU KENCANA CULTURAL PARK

Biancha Crystianty Kuncoro - 00000017704



Penelitian ini bertujuan untuk merancang signage dalam Hutan Kota 2 sebagai solusi dari masalah kesulitan pengunjung dalam mengidentifikasi fasilitas dan bernavigasi di keramaian pengunjung dan pepohonan. Metode dalam penelitian ini adalah melakukan pengumpulan data kualitatif yang berupa wawancara (in-dept interview) dan observasi partisipatif menggunakan alat rekam suara dan kamera. Penulis juga mengumpulkan data kuantitatif dengan menggunakan kuesioner. Hasil penelitian adalah membuat rancangan signage Hutan Kota 2 berdasarkan teori Chris Calori dalam buku Signage and Wayfinding Design. Ada lima bentuk signage yang dirancang, terdiri dari dua bentuk identification sign dan satu bentuk directional, orientation, serta regulatory sign.

Contact Info

Biancha Crystianty Kuncoro

Email biancha.kuncoro@student.umn.ac.id
 Email biancha.crystianty@gmail.com

Phone 087761627651

PERANCANGAN SIGNAGE TERMINAL BUS PORIS PLAWAD

Cindy Callista - 14120210395



Terminal Bus Poris Plawad merupakan pusat integrasi moda angkutan massal yang nantinya akan menjadi TOD (Transit Oriented Development) dari berbagai wilayah dan merupakan terminal bus terbesar di Kota Tangerang. Dengan menjadinya pusat integrasi moda angkutan massal, dalam hal Signage Terminal Poris Plawad masih kurang informatif dan efektif. Penulis melakukan survei ke pengunjung di dalam maupun luar terminal untuk membuktikan bahwa ada minimnya informasi dan aksesibilitas pengunjung di dalam terminal. Oleh sebab itu Perancangan Sign System Terminal Bus Poris Plawad yang informatif dan efektif sangat dibutuhkan. Dengan adanya sign system yang informatif dan efektif diharapkan mampu memudahkan penumpang mengidentifikasi suatu fasilitas dan tempat yang ada di terminal.

Contact Info

Cindy Callista

Email cindy.callista@student.umn.ac.id
 Email cindy.callista@gmail.com

Phone 081218969996

PERANCANGAN SIGNAGE HUTAN KOTA 2

David Jodi Arya K. - 00000014096



Penelitian ini bertujuan untuk merancang signage dalam Hutan Kota 2 sebagai solusi dari masalah kesulitan pengunjung dalam mengidentifikasi fasilitas dan bernavigasi di keramaian pengunjung dan pepohonan. Metode dalam penelitian ini adalah melakukan pengumpulan data kualitatif yang berupa wawancara (in-dept interview) dan observasi partisipatif menggunakan alat rekam suara dan kamera. Penulis juga mengumpulkan data kuantitatif dengan menggunakan kuesioner. Hasil penelitian adalah membuat rancangan signage Hutan Kota 2 berdasarkan teori Chris Calori dalam buku Signage and Wayfinding Design. Ada lima bentuk signage yang dirancang, terdiri dari dua bentuk identification sign dan satu bentuk directional, orientation, serta regulatory sign.

Contact Info

David Jodi Arya K.

Email david.kurniawan@student.umn.ac.id

Email davidjody72@gmail.com

Phone 082210369996

PERANCANGAN SIGN SYSTEM PADA TAMAN WISATA ALAM GUNUNG PAPANDAYAN

Denis Vinsensius - 00000017137



Penelitian Taman Wisata Alam Gunung Papandayan dilakukan penulis dengan tujuan agar pengunjung mendapatkan rasa aman dan dapat menemukan tempat yang dituju. Penulis mencari data menggunakan metode kualitatif meliputi wawancara, observasi partisipatif, dan studi alur pada lokasi. Berdasarkan data, signage yang sudah ada, dirancang secara tidak efektif. Ada tiga faktor, yaitu 75% isi signage hanya berisi quotes, penempatan yang tidak jelas, dan juga tinggi pada sign tidak sesuai dengan eye-level pengunjung. Proses perancangan ini disusun berdasarkan metode perancangan David Gibson. Pada prosesnya, penulis menciptakan 4 desain kategori signage, yaitu identification sign, directory sign, orientation sign, dan regulatory sign.

Contact Info

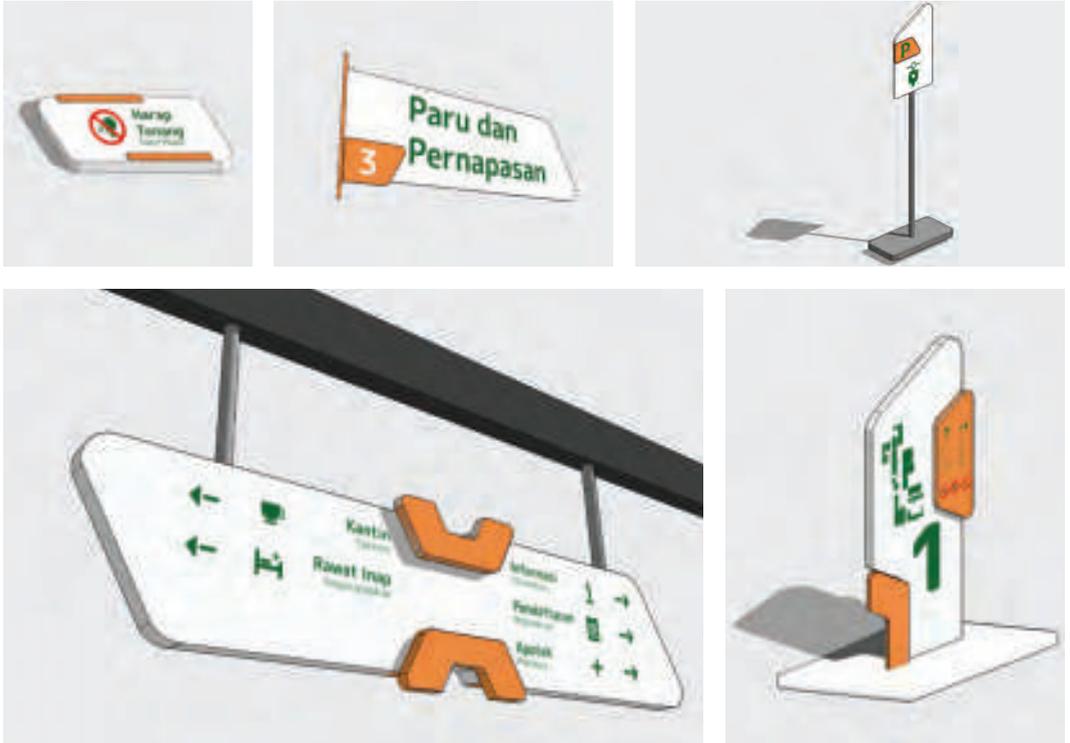
Denis Vinsensius

Email denis.vinsensius@student.umn.ac.id
Email denis7989@gmail.com

Phone 081214909905

PERANCANGAN ULANG SIGNAGE RUMAH SAKIT UMUM BHAKTI ASIH

Josafat Yoga Pradiktya- 0000008567



Dalam penelitian ini penulis meneliti tentang signage pada Rumah Sakit Umum Bhakti Asih. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efisiensi dari penggunaan signage dalam Rumah Sakit Umum Bhakti Asih. Penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif untuk membuktikan efisiensi dari penggunaan signage dalam Rumah Sakit Umum Bhakti Asih. Penulis juga mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, Study eksisting, dan kuesioner. Penelitian ini membuktikan bahwa perlu ada perancangan ulang pada signage di Rumah Sakit Umum Bhakti Asih agar pengunjung tidak kebingungan dan dapat lebih mudah bernavigasi di dalam Rumah Sakit Umum Bhakti Asih. Pada perancangan penulis menggunakan metode perancangan Chris Calori, dimana metode ini akan melalui tujuh proses yaitu data collection and analysis, schematic design, design development, documentation, bidding, fabrication and installation observation, post installation evaluation. Pada perancangan penulis mengambil bentuk berdasarkan konsep perancangan yang nantinya akan menjadi tolak ukur dalam penentuan bentuk signage, huruf, piktogram, warna. Pembuatan signage akan diaplikasikan kedalam bentuk orientation signage, regulatory signage, identification signage, dan directional signage.

Contact Info

Josafat Yoga Pradiktya

Email josafat.pradiktya@student.umn.ac.id
 Email yogajosafat@gmail.com

Phone 081287153518

PERANCANGAN SIGNAGE MUSEUM KEPRAJURITAN INDONESIA

Kenan Stevanus Hasiholan - 00000008769



"Definisi dari museum adalah tempat untuk menyimpan aset atau koleksi berupa benda peninggalan pada suatu peristiwa sejarah penting. Museum memiliki beragam manfaat, antara lain untuk melakukan studi pustaka, studi wisata, atau juga pariwisata. Maka dari itu kualitas dari Museum harus dijaga dan dilestarikan. Salah satu museum tertua yang ada di Indonesia adalah Museum Keprajuritan Indonesia. Museum ini berlokasi di Taman Mini Indonesia Indah diresmikan oleh Presiden Soeharto pada tahun 1986. Yang membuat museum ini cukup unik adalah bentuk konstruksi bangunannya yang terlihat seperti bastion perang dan desainnya yang berbentuk segilima. Museum ini menyimpan koleksi senjata perang tradisional Indonesia, beberapa patung pahlawan dan replika strategi perang. Dibalik menariknya museum ini, sayangnya juga memiliki beberapa kendala yaitu pengunjung bingung akan navigasi dan informasi pada koleksi tidak tersampaikan dengan baik. Oleh karena itu dalam tugas akhir ini penulis melakukan perancangan signage untuk melestarikan kembali Museum Keprajuritan Indonesia.

Contact Info

Kenan Stevanus Hasiholan

Email kenan.hasiholan@student.umn.ac.id
 Email stevanuskenan@gmail.com

Phone 087882623093

PERANCANGAN SIGN SYSTEM MUSEUM TAMAN PRASASTI

Thomas Arya Aditya - 0000009338



Museum Taman Prasasti awalnya merupakan pemakaman khusus orang asing yang tinggal di Batavia. Museum ini memiliki luas 1,3 hektar dan berlokasi di kawasan Gambir, Jakarta Pusat. Pada 1977, museum ini diresmikan oleh Gubernur DKI Jakarta Ali Sadikin. Ditinjau dari luas dan banyaknya objek yang dipamerkan, museum ini tidak memiliki sign system. Hal tersebut menyebabkan pengunjung sulit untuk berorientasi dan mencari informasi di museum. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemudahan dan kenyamanan pengunjung. Dalam merancang sign system, dilakukan penelitian berupa observasi, wawancara, kuesioner, dan studi existing. Perancangan sign system meliputi orientation sign, regulatory sign, identification sign, dan directional sign.

Contact Info

Thomas Arya Aditya

Email thomas.aditya@student.umn.ac.id
 Email thomasaryaditya@gmail.com

Phone 087883835947

PERANCANGAN SIGNAGE WISATA EDUKASI TAMAN PINTAR YOGYAKARTA

Tiffany Angelina Gunawan - 00000012869



Taman Pintar adalah wisata edukasi di pusat Kota Yogyakarta yang merupakan wadah bagi ribuan alat peraga baik ilmu pengetahuan hingga budaya. Taman Pintar berdiri di lahan seluas 1,2 hektar, dan terdiri dari sembilan zona, dengan Gedung Oval dan Kotak sebagai bangunan utamanya. Bangunan ini dapat menampung kurang lebih hingga 3.000 pengunjung setiap harinya. Akan tetapi minimnya media informasi berupa signage membuat berkurangnya keefektifan pengunjung dalam bernavigasi dan mengorientasi area wisata. Oleh karena itu diperlukan perancangan signage di Taman Pintar Yogyakarta sebagai media pendukung pengunjung dalam melakukan kegiatan di Taman Pintar. Perancangan ini diusung dengan konsep "Bringing fun, intelligence, and experience to science" melalui nuansa yang futuristik, mengikuti suasana lingkungan didalam gedung utama.

Contact Info

Tiffany Angelina Gunawan

Email tiffany.gunawan@student.umn.ac.id

Email tiffanyangln@gmail.com

Phone 085945097255

PERANCANGAN SIGN SYSTEM BELLA TERRA LIFESTYLE CENTER

Vinka Verlita - 000000012928



Bella Terra Lifestyle Center merupakan pusat perbelanjaan yang berfokus pada konsep gaya hidup yang memiliki area dalam ruangan dengan 2 gedung berbeda dan luar ruangan sebagai penghubung. Gabungan dari konsep dalam dan luar ruangan seringkali membuat pengunjung kesulitan dalam mengakses fasilitas. Hal ini disebabkan karena minimnya jumlah sign system yang ada dan informasi yang terdapat di dalamnya tidak diperbaharui. Hal inilah yang mendasari perancangan sign system di Bella Terra Lifestyle Center guna mempermudah aksesibilitas dan meningkatkan kenyamanan pengunjung. Rancangan sign system akan mencakup 2 area yang membedakan area Bella Terra Lifestyle Center dengan 2 fasilitas lainnya. 1 gedung kantor Griya Kirana, Swiss Belhotel, serta 1 area luar ruangan yang disebut The Plaza Atrium.

Contact Info

Vinka Verlita

Email vinka.verlita@student.umn.ac.id

Email vinkaver23@gmail.com

Phone 089656959839



TYPEFACE

233 Andreathena Bernadine T.

234 Sophie Listyani



V

D

B

PERANCANGAN TYPEFACE UNTUK KOMPAS.ID

Andreathena Bernadine T. - 00000013578



Kompas.id merupakan ekstensi Harian Kompas yang dirancang untuk merangkul audiensnya yang sudah serba digital. Berita diinformasikan melalui digital sehingga perbedaan media memengaruhi pertimbangan dalam pemilihan font. Pada penerapannya, font yang digunakan saat ini belum mencerminkan identitas Kompas.id. Secara fungsi, legibility font pada layar digital kurang baik dikarenakan kontras stroke yang tinggi. Berdasarkan hal tersebut, penulis merancang typeface untuk Kompas.id. Metode perancangan yang digunakan penulis, yaitu menyebarkan kuesioner online, wawancara, observasi, studi literatur, studi existing, dan studi referensi. Typeface akan dilengkapi type specimen book. Font yang dirancang akan menjadi identitas visual yang mencerminkan Kompas.id dan dapat diterapkan pada media digital.

Contact Info

Andreathena Bernadine T.

Email andreathena.tantama@student.umn.ac.id
Email andreathenabt@gmail.com

Phone 087853537816

PERANCANGAN TYPEFACE ADAPTASI AKSARA LAMPUNG

Sophie Listyani - 00000015592



Lampung merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki keanekaragaman budaya dan bahasa. Bahasa Lampung merupakan bahasa yang digunakan turun-temurun sebagai identitas Provinsi Lampung. Lampung juga memiliki kekayaan ragam aksara. Berhubungan dengan penggunaan aksara Lampung yang menurun seiring perkembangan zaman, sehingga diperlukan upaya pelestarian agar aksara Lampung dapat populer di kalangan masyarakat. Perancangan ini bertujuan untuk merancang typeface Latin dengan mengadaptasi aksara Lampung. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode yang dikemukakan oleh Carter, Rob (2015) perancangan menggunakan lima tahapan yang prosesnya tidak berjalan linear, sehingga membuka peluang untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan desain karakter typeface yang menarik.

Contact Info

Sophie Listyani

Email sophie.listyani@student.umn.ac.id
 Email sophie.listyani1998@gmail.com

Phone 081390702929



2D GAME

237 **Alzicare**

Melissa Hamzah
Nisa Purnama Jauhari

238 **Immune Battlefield**

Ferdinand Jauhanes
Ridzky Ridwan

239 **Ma'Lam**

Julia Kimberly Djatmiko
Silke Stefanie Gunawan J.
William

240 **Oklik**

Bernadine Nathania T.
Rhein Louis Thierry C.
Stefan Theodoric T.

241 **PANJI**

Andrea Puspa Melinda

242 **PrAbu**

Anindya Riskita Hanum
Martini
Nathaniel Aldous Santoso

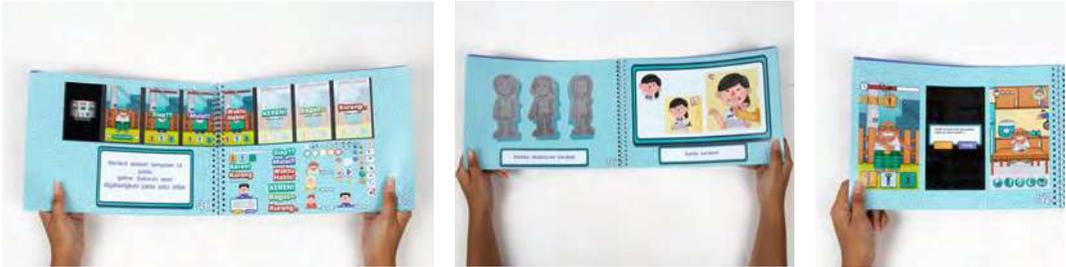


I

D

PERANCANGAN 2D MOBILE GAME 'ALZICARE' SEBAGAI SARANA INFORMASI DALAM MENGHADAPI PENDERITA ALZHEIMER

Melissa Hamzah - 00000014165 | Nisa Purnama Jauhari - 00000014769



Perkembangan penyakit Alzheimer meningkat dengan cepat setiap tahunnya. Alzheimer menyerang bagian otak pada kepala. Dampak dari penyakit Alzheimer adalah penurunan daya ingat dan fungsi otak yang akan sangat membuat penderita merasa kesusahan untuk melakukan aktifitas-aktifitas sehari-harinya. Penderita tidak bisa hidup mandiri dan sifat mereka menjadi sangat berubah. Sehingga diperlukan perlakuan khusus, maka ada baiknya kesadaran tentang penyakit Alzheimer atau cara menghadapi penderita Alzheimer disebarluaskan sejak dini. Maka dibuat perancangan 2D mobile game, sebuah media interaktif sebagai sarana informasi cara menghadapi penderita Alzheimer.

Contact Info

Melissa Hamzah

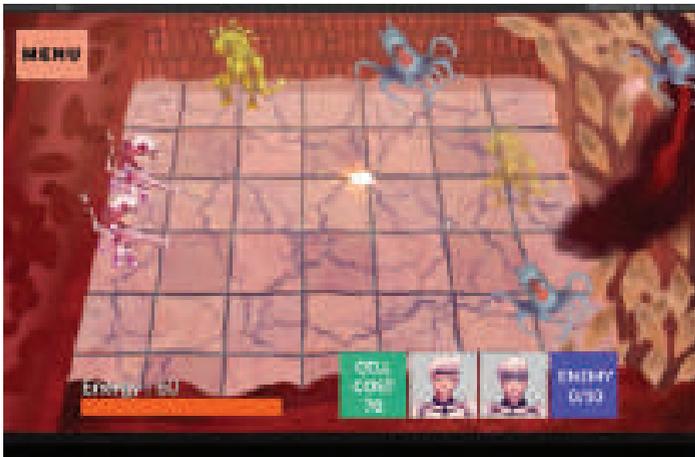
Email Melissa.hamzah@student.umn.ac.id
 Email Lelexmely@gmail.com
 Phone 081212499083

Nisa Purnama Jauhari

Email nisa.jauhari@student.umn.ac.id
 Email miruku.murni@gmail.com
 Phone 081319197726

VISUALISASI MOBILE GAME 'IMMUNE BATTLEFRONT' SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG VAKSINASI TIPES DEWASA

Ferdinand Jauhannes - 00000016402 | Ridzky Ridwan - 00000017635



Berkisah tentang tokoh bernama Anissa yang mengalami penyakit tipes selama 2 minggu lamanya. Setelah sembuh, Anissa tidak mau adiknya mengalami kejadian yang sama. Maka dari itu, Anissa mengajak adiknya Baskoro untuk melakukan vaksinasi tipes sebagai salah satu pencegahan yang efektif. Lalu, di luar pengetahuan Anissa dan Baskoro, sel-sel di dalam tubuh mereka pun berperilaku seperti layaknya prajurit perang yang bereaksi langsung.

Contact Info

Ferdinand Jauhannes

Email ferdinand.jauhannes@student.umn.ac.id
 Email ferdirex2@gmail.com
 Phone 082310685192

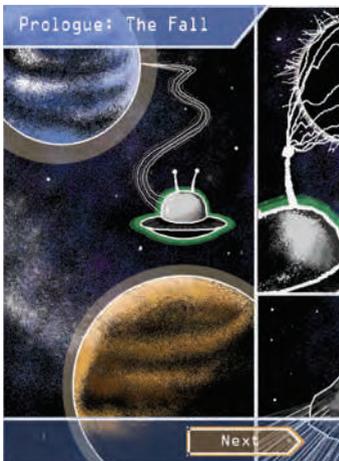
Ridzky Ridwan

Email ridzky@student.umn.ac.id
 Email Ridzky13@gmail.com
 Phone 0817777501

PERANCANGAN GAME 2D 'MA'LAM' TENTANG POLUSI CAHAYA

Julia Kimberly Djatmiko - 00000015732 | Silke Stefanie Gunawan Joedistira - 00000012725

William - 00000012955



Polusi cahaya merupakan isu lingkungan yang belum banyak diketahui masyarakat. Padahal polusi cahaya menghadirkan berbagai dampak negatif baik terhadap lingkungan. Untuk mengatasi polusi cahaya, langkah awal yang harus dilakukan adalah memperkenalkan masyarakat akan isu ini dengan usaha edukasi. Namun edukasi dengan cara konvensional seringkali tidak membuahkan hasil yang efektif. Sehingga, nilai edukasi akan disampaikan melalui media game. Dengan dirancangnya game edukasi mengenai polusi cahaya, diharapkan pengetahuan masyarakat dapat memahami dan mengatasi polusi cahaya di Indonesia.

Kata kunci: polusi cahaya, permainan mobile, interaksi permainan, User Experience, User Interface, informasi berbasis permainan.

Contact Info

Julia Kimberly Djatmiko

Email julia.djatmiko@student.umn.ac.id
 Email juliakimberly.designer@gmail.com

Phone 081329607058

Silke Stefanie Gunawan Joedistira

Email silke.joedistira@student.umn.ac.id
 Email silkejoedistira@gmail.com

Phone 081296595891

William

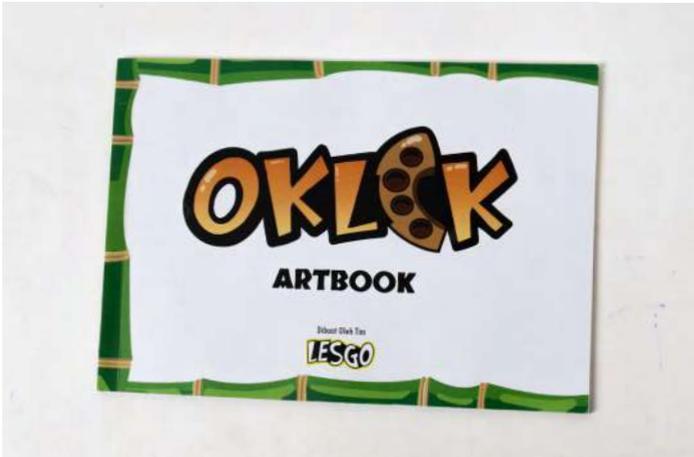
Email William7@student.umn.ac.id
 Email Williamgo007@gmail.com

Phone 081293656789

PERANCANGAN MOBILE GAME 2D 'OKLIK'

Bernadine Nathania Thendean - 00000014921 | Rhein Louis Thierry Chandra - 00000013143

Stefan Theodoris Tandiyowono - 00000013775



Budaya musik tradisional semakin dilupakan oleh generasi muda karena teknologi yang memudahkan akses terhadap musik modern. Oklik, salah satu musik tradisional dari Bojonegoro ini kurang dikenal masyarakat, oleh karena itu perlu adanya upaya pelestarian yang mudah dijangkau. Mobile game dipilih karena banyaknya pengguna smartphone serta makin pesatnya perkembangan jumlah mobile gamers di Indonesia.

Kata kunci: Oklik, permainan digital, Mobile Game, environment design, level design.

Contact Info

Bernadine Nathania Thendean

Email bernadine.thendean@student.umn.ac.id

Email nadinethendean17@gmail.com

Phone 083896105245

Rhein Louis Thierry Chandra

Email rhein.chandra@student.umn.ac.id

Email rheinlouis@gmail.com

Phone 087771677736

Stefan Theodoris Tandiyowono

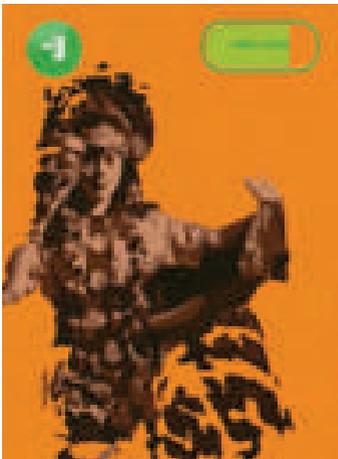
Email Stefan.tandiyowono@student.umn.ac.id

Email www.every_one@yahoo.co.id

Phone 083835942888

PERANCANGAN UI/UX DAN LEVEL DESIGN PADA GAME 'PANJI'

Andrea Puspa Melinda - 14120210031



Tari topeng Cirebon merupakan salah satu budaya yang berasal dari Cirebon, Jawa Barat, Indonesia. Tari topeng Cirebon terbagi menjadi 2 kelompok, yaitu topeng pokok atau Panca Wanda dan 4 topeng lainnya. Seiring perkembangan zaman, kebudayaan sudah mulai terlupakan oleh generasi baru. Media game digital dipilih oleh karena melalui media ini kita dapat bermain dan belajar. Metode penelitian yang akan dilakukan adalah dengan menggunakan metode kualitatif yang mencakup metode observasi, wawancara dan studi pustaka. Dengan adanya perancangan game ini, diharapkan dapat mengenalkan anak-anak terhadap kebudayaan tari topeng Cirebon.

Contact Info

Andrea Puspa Melinda

Email andrea.puspa@student.umn.ac.id
 Email andreapuspamelinda@gmail.com

Phone 085775857445

PERANCANGAN MOBILE GAME 2D 'PRABU'

Anindya Riskita Hanum - 00000012132 | Martini - 00000011883

Nathaniel Aldous Santoso - 14120210095



Polusi cahaya merupakan isu lingkungan yang belum banyak diketahui masyarakat. Padahal polusi cahaya menghadirkan berbagai dampak negatif baik terhadap lingkungan. Untuk mengatasi polusi cahaya, langkah awal yang harus dilakukan adalah memperkenalkan masyarakat akan isu ini dengan usaha edukasi. Namun edukasi dengan cara konvensional seringkali tidak membuahkan hasil yang efektif. Sehingga, nilai edukasi akan disampaikan melalui media game. Dengan dirancangnya game edukasi mengenai polusi cahaya, diharapkan pengetahuan masyarakat dapat memahami dan mengatasi polusi cahaya di Indonesia.

Kata kunci: polusi cahaya, permainan mobile, interaksi permainan, User Experience, User Interface, informasi berbasis permainan.

Contact Info

Anindya Riskita Hanum

Email anindya.hanum@student.umn.ac.id
Email aninrhs@gmail.com

Phone 081212499083

Martini

Email martini@student.umn.ac.id
Email tiemartini1503@gmail.com

Phone 081284047277

Nathaniel Aldous Santoso

Email nathaniel.aldous@student.umn.ac.id
Email nas.sipitius@gmail.com
Phone 082260755441



3D GAME

245 **Garatman**

Andreas Gunawan

Frans Aaron Russell Octo

Jeremy Anthony

246 **LAMAFA**

Valeria - 00000014524 |

Vincent

247 **Luwagh**

Joel ezer

Jupiter Natanael

Nata Widjaya



1

D

PERANCANGAN 3D GAME 'GARATMAN' DENGAN TEMA PANCASILA

Andreas Gunawan - 00000015963 | Frans Aaron Russell Octo - 00000016095

Jeremy Anthony - 00000015719



Pancasila adalah ideologi yang menjadi pedoman negara Indonesia. Walaupun Pancasila sudah menjadi ideologi negara, masih banyak masyarakat yang tidak paham maksud dan arti dari Pancasila itu sendiri. Metode pembelajaran Pancasila di Indonesia masih kurang efektif, karena ada kemalasan dan paksaan yang membuat pelajar bosan dan malas. Penggunaan Sebuah game merupakan salah satu solusi agar masyarakat lebih mau mengerti Pancasila. Alasan penulis menggunakan media 3D game karena generasi muda jaman sekarang lebih dapat mengkonsumsi media digital dibandingkan membaca. Penulis berharap game ini bisa membuat generasi muda lebih tertarik dan lebih mau memahami Pancasila.

Contact Info

Andreas Gunawan

Email andreas.gunawan@student.umn.ac.id
 Email everybodyisyolomode@gmail.com
 Phone 08999077004

Frans Aaron Russell Octo

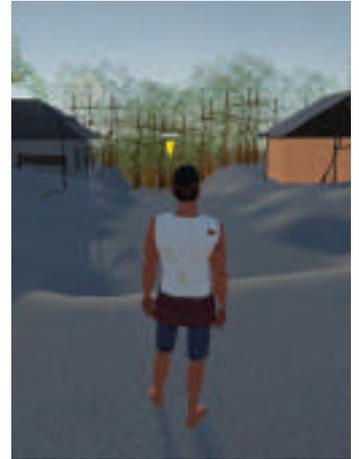
Email frans.russell@student.umn.ac.id
 Email aaronru.space@gmail.com
 Phone 081994051098

Jeremy Anthony

Email jeremy.anthony@student.umn.ac.id
 Email jeremyanthony06@gmail.com
 Phone 082112760295

PERANCANGAN 3D GAME 'LAMAFA' TENTANG TRADISI LEFA

Valeria - 00000014524 | Vincent - 00000013499



Banyak budaya asli Indonesia yang semakin terlupakan dan berada diambang kepunahan, salah satunya adalah tradisi lefa atau tradisi berburu paus dari Desa Lamalera, Kabupaten Lembata, Nusa Tenggara Timur. Tradisi berburu paus ini adalah tradisi turun-temurun dan sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Desa Lamalera. Tradisi ini tidak hanya berburu paus, namun ada proses ritual yang panjang. Walaupun sudah dikategorikan sebagai aboriginal substance whaling, masih saja ada ancaman yang dapat memusnahkan tradisi ini. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk membuat digital archiving dalam bentuk game 3D untuk mempreservasi tradisi tersebut.

Contact Info

Valeria

Email valeria@student.umn.ac.id
Email v_ree@yahoo.co.id

Phone 087888411103

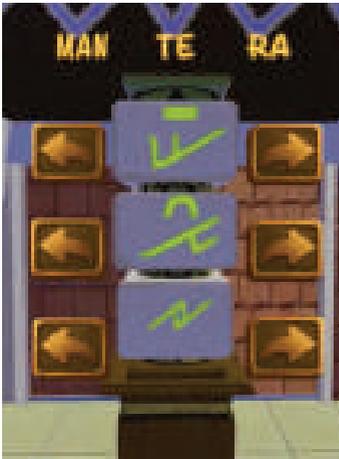
Vincent

Email vincent8@student.umn.ac.id
Email vincentvint24@gmail.com

Phone 085939454500

PERANCANGAN 3D GAME 'LUWAGH' SEBAGAI EDUKASI AKSARA LAMPUNG

Joel ezer - 00000015952 | Jupiter Natanael - 00000015931 | Nata Widjaya - 00000015977



Dalam penyaluran materi edukasi aksara Lampung dengan game 3D, Karakter, Environment, dan UI/UX yang dirancang berperan besar dalam penyampaian informasi yang ada dalam dunia game dengan interaktivitas yang menarik dan mendidik. Perancangan yang dibuat bermaksud untuk merancang game 3D edukasi bertujuan mengajarkan penggunaan aksara Lampung.

Contact Info

Joel ezer

Email Joel.handjaja@student.umn.ac.id
Email Hasimaru@hotmail.com

Phone 0816977955

Jupiter Natanael

Email jupiter.natanael@student.umn.ac.id
Email nathanaeljupiter@gmail.com

Phone 082182622121

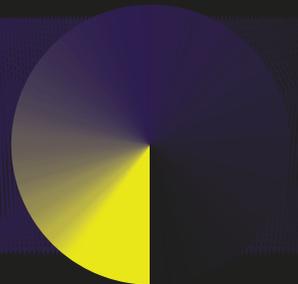
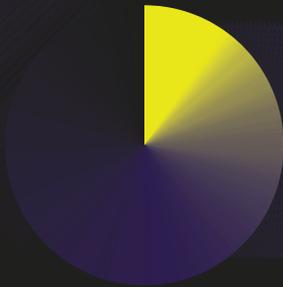
Nata Widjaya

Email nata.widjaya@student.umn.ac.id
Email practicalx@gmail.com

Phone 08979500309



PAMERAN
TUGAS AKHIR
FSD UMN





APPLICATION

251 **KOI The**

Alviandi Aria Putra

252 **Ngopi Heula**

Felix Julian Yoga

253 **The Museum Bahari 3D**

Johnatan James Kapoyos

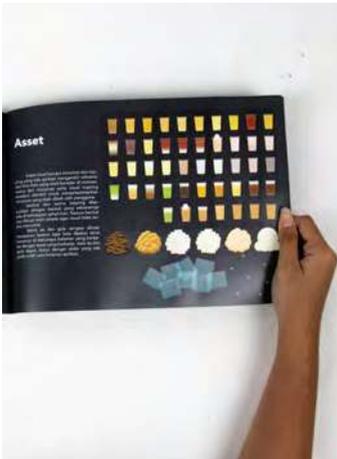


1

D

PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI 'KOI THE'

Alviandi Aria Putra - 00000013244



Kurangnya informasi pada daftar menu di gerai minuman membuat pembeli bingung. Perancangan user interface dan user experience pada aplikasi "menu interaktif" koi café" memiliki rumusan masalah bagaimana cara membuat proses pemesanan di gerai koi menjadi lebih cepat dan efisien dengan menggunakan aplikasi. Tujuan perancangan ini untuk memberikan informasi seputar minuman di gerai KOI thé. Perancangan ini menggunakan metode perancangan design thinking. Data yang digunakan adalah data-data primer dan sekunder dari wawancara, studi eksisting, dan observasi. lalu data akan dianalisa dengan metode define.

Contact Info

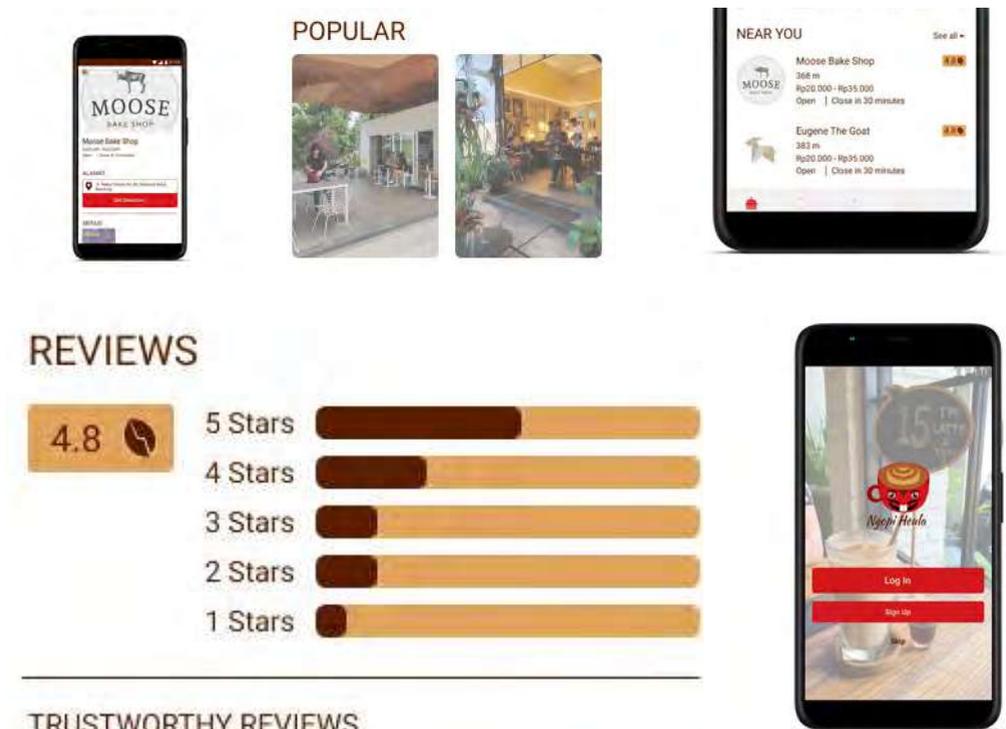
Alviandi Aria Putra

Email alviandi@student.umn.ac.id
Email alvprv991@gmail.com

Phone 081510348835

PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI 'NGOPI HEULA'

Felix Julian Yoga - 0000009526



TRUSTWORTHY REVIEWS



Ngopi Heula merupakan aplikasi pencari kafe khusus di Bandung. Aplikasi ini berfokus pada mempermudah para penggunanya dalam mencari kafe sesuai dengan yang diinginkan oleh penggunanya. Untuk membantu pencarian kafe tersebut, aplikasi ini menyediakan fitur advanced search yang menyediakan berbagai fitur kepada penggunanya seperti fasilitas kafe, sulit tidaknya jalan kafe, akses parkir, dan lain-lain.

Contact Info

Felix Julian Yoga

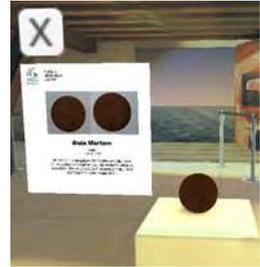
Email felix.yoga@student.umn.ac.id
 Email nixuga11@gmail.com

Phone 08112101011



PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI 'THE MUSEUM BAHARI 3D'

Johnatan James Kapoyos - 14120210422



Museum Bahari Jakarta merupakan salah satu tempat yang menyediakan informasi sejarah dan benda peninggalan kemaritiman Indonesia mengalami kebakaran yang menghancurkan sebagian besar bagian gedung beserta isinya. Generasi muda merupakan barisan utama dalam mempertahankan identitas negara kita. Oleh karena itu, kita sebagai generasi muda perlu menjaga identitas negara dengan tidak melupakan sejarah kita. Hal ini penting untuk menghindari doktrinasi dari ideologi luar yang dapat memecahkan bangsa kita. Museum merupakan portal dari sejarah kita, dan oleh karena itu perlu dijaga dan dilestarikan. Dengan adanya perancangan aplikasi virtual museum ini dapat dijadikan sebagai upaya digital archiving Museum Bahari Jakarta beserta isinya.

Contact Info

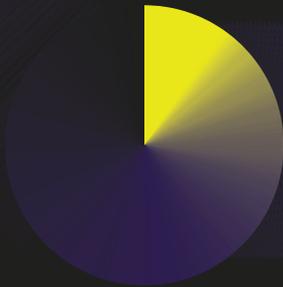
Johnatan James Kapoyos

Email jonathan.james@student.umn.ac.id
 Email jonathanjameskapoyos@gmail.com

Phone 082113625110



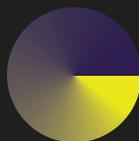
PAMERAN
TUGAS AKHIR
FSD UMN





BOARD GAME

- | | | | |
|-----|--|-----|---|
| 257 | Aryan Kita
Anastasia Tedja | 263 | My Plate Portion
Itsna Dhea Mulida Hasymi |
| 258 | Awasi!
Abigail Helena | 264 | Net Rush
Maydiane Ade Viraza |
| 259 | EvaQuake
Ronald Indrawan | 265 | Pertempuran Awang Long
Chintya Hartono |
| 260 | GREBEK!GREBEK!
Stevia Noviana | 266 | SHARE and BEWARE!
Natashya Puspita Dewi |
| 261 | JEJAKARTA
Felicia Juliana | | |
| 262 | Mari BISINO!
Bryant Prince Viscant
Revata | | |



1

D

PERANCANGAN BOARD GAME INFORMASI HARI RAYA KEAGAMAAN 'ARYAN KITA'

Anastasia Tedja - 00000017534



Keanekaragaman di Indonesia menyebabkan kemajemukan dalam kepercayaan dan agama. Agama mempunyai hari raya yang berbeda-beda dan merupakan momen penting hal ini dapat dikaitkan dengan informasi dan pengetahuan. Informasi sendiri dapat membentuk sikap dan mental pada remaja, penyerapan informasi yang salah dapat menyebabkan kesalah pahaman dan memicu pertikaian, maka dibuatlah board game untuk media informasi. Hasil dari beberapa proses adalah remaja Jakarta kurang mengerti informasi hari raya yang ada di Indonesia, dan board game ini membantu mereka memahami informasi hari raya masing-masing agama.

Kata Kunci: keanekaragaman, hari raya, board game, media informasi, remaja jakarta.

Contact Info

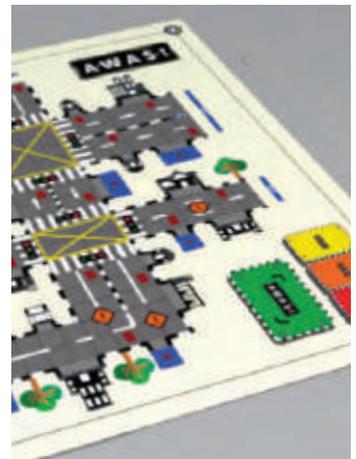
Anastasia Tedja

Email anastasia4@student.umn.ac.id
Email anastasia.tedja@gmail.com

Phone 081908898098

PERANCANGAN BOARD GAME EDUKASI ETIKA LALU LINTAS 'AWAS!'

Abigail Helena - 00000017216



Merupakan board game yang bertujuan untuk menerapkan simulasi etika lalu lintas dengan menggunakan etika untuk mencapai tempat tujuan. Pemain juga harus menjalankan konsekuensi apabila berhenti pada zona yang dilarang. Permainan ini tidak membatasi kemampuan pemain untuk bekerjasama atau melawan pemain lainnya untuk menggambarkan simulasi yang padat sama seperti dunia lalu lintas yang nyata.

Contact Info

Abigail Helena

Email abigailhelenalang@gmail.com
Email abigailhelenalang@gmail.com

Phone 087883467470

PERANCANGAN BOARD GAME EVAKUASI GEMPA BUMI 'EVAQUAKE'

Ronald Indrawan - 00000013851



Penulis memilih tema evakuasi gempa bumi karena frekuensi terjadinya gempa bumi terus meningkat dan kurangnya minat warga Indonesia terhadap tanggap mandiri dalam hal evakuasi bencana alam. Dengan bantuan teori mengenai setiap aspek dari komponen-komponen media board game dan tema penelitian, penulis juga mengharapkan agar mempunyai konsep yang matang dalam tema board game dan landasan teori yang kuat. Metode penelitian seperti studi pustaka, studi existing, wawancara dan kuesioner akan penulis gunakan agar bisa merancang board game bertema evakuasi bencana alam dengan baik dan benar.

Kata kunci: board game design, evakuasi mandiri, gempa bumi, bencana alam, permainan.

Contact Info

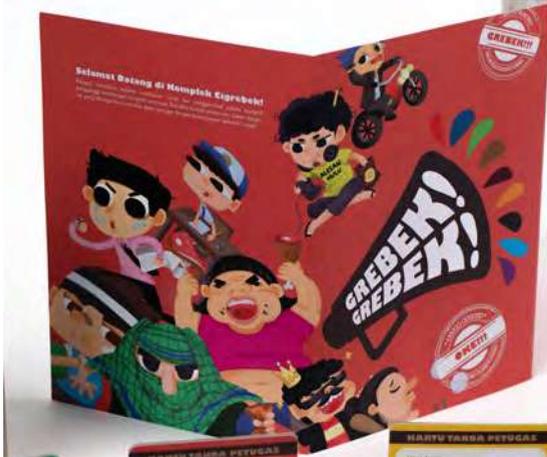
Ronald Indrawan

Email jronald2@student.umn.ac.id
 Email jrexxaron@yahoo.com

Phone 085714447250

PERANCANGAN BOARD GAME UNTUK MENGAJARKAN NILAI ANTIKORUPSI 'GREBEK!GREBEK!'

Stevia Noviana - 0000014590



Penulis memilih topik tugas akhir "Perancangan Board game untuk Mengajarkan Nilai Antikorupsi pada Remaja Usia 15-21 Tahun" karena tertarik untuk membuat sebuah board game yang dengan tema semi-politik dan mengajarkan nilai-nilainya dengan cara yang interaktif. Mengajarkan nilai antikorupsi sejak dini penting agar remaja Indonesia sadar perannya sebagai agen perubahan. Penulis ingin agar cikal bakal korupsi dapat ditanggapi oleh kalangan remaja dengan lebih menarik dan tidak membosankan. Tujuan dari permainan board game ini adalah untuk mengajarkan nilai-nilai antikorupsi kepada remaja.

Contact Info

Stevia Noviana

Email stevia.noviana@student.umn.ac.id
Email einzeruu@gmail.com

Phone 089602929888

PERANCANGAN BOARD GAME PENGENALAN JEJAK KARBON 'JEJAKARTA'

Felicia Juliana - 00000013887



Kota Jakarta memiliki kualitas udara yang sangat buruk. Hal ini disebabkan karena Jakarta adalah kota yang sangat sibuk dengan berbagai aktivitasnya. Segala aktivitas tersebut menghasilkan jejak karbon. Segala jejak karbon akibat aktivitas mereka ini berdampak buruk bagi lingkungan dan masyarakat. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk membuat board game dengan topik ini untuk mengenalkan jejak karbon kepada warga Jakarta. Penulis mengumpulkan data kuantitatif dari penyebaran kuesioner dan data kualitatif dari wawancara, FGD, studi referensi, dan studi existing. Diharapkan karya tulis dan proyek ini dapat memperdalam pengetahuan warga Jakarta mengenai jejak karbon dan mulai sadar untuk menjaga pengeluaran karbon mereka.

Contact Info

Felicia Juliana

Email felicia.juliana@student.umn.ac.id
Email felicia98juliana@gmail.com

Phone 089691939279

PERANCANGAN BOARD GAME MENGENAI BISINDO 'MARI BISINDO'

Bryant Prince Viscsant - 00000014751 | Revata - 00000014739



Komunikasi merupakan bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Namun, ada beberapa faktor yang menjadi penghalang komunikasi, salah satunya adalah gangguan pendengaran. Karena itu, sarana komunikasi alternatif adalah Bahasa Isyarat. Indonesia sudah memiliki Bahasa Isyarat sendiri yaitu BISINDO. Namun, jumlah penggunaannya masih rendah. Padahal, Indonesia memiliki jumlah kasus gangguan pendengaran yang tinggi. Untuk itu salah satu bentuk media yang dinilai efektif oleh para ahli dan juga peneliti sebagai sarana penyebarluasan pesan dan sarana pendidikan adalah board game. Karena itulah, dilakukan perancangan board game edukatif BISINDO pada masyarakat Indonesia.

Contact Info

Bryant Prince Viscsant

Email Bryant.vicsant@student.umh.ac.id
Email bryantpv15@gmail.com

Phone 08118008358

Revata

Email revata@student.umh.ac.id
Email rayplay99@gmail.com

Phone 089681442801

PERANCANGAN CARD GAME 'MY PLATE PORTION' TENTANG MENYUSUN MENU GIZI SEIMBANG DAN MENGHITUNG KALORI

Itsna Dhea Mulida Hasymi - 14120210323



Pedoman gizi seimbang adalah salah satu program milik Kementerian Kesehatan RI sebagai upaya pemerintah dalam memperbaiki gizi masyarakat. Pesan tentang pedoman gizi seimbang disampaikan melalui sosialisasi secara langsung maupun lewat media sosial. Namun, upaya tersebut memiliki banyak hambatan. Untuk membantu pemerintah dalam melakukan sosialisasi pedoman gizi seimbang, permainan kartu 'My Plate Portion' dibuat dengan metode serious game. Serious game adalah permainan yang mempunyai maksud atau tujuan tertentu yang lebih dari sekedar sarana hiburan sehingga dapat memberikan edukasi mengenai pedoman gizi seimbang kepada masyarakat.

Contact Info

Itsna Dhea Mulida Hasymi

Email itsna.dhea@student.umn.ac.id
dheaussie@gmail.com

Phone 081284881396

PERANCANGAN BOARD GAME MENGENAI 'PERTEMPURAN AWANG LONG'

Chintya Hartono - 0000014221



Awang Long merupakan salah seorang tokoh yang berasal dari Kalimantan Timur. Setiap tokoh pasti memiliki nilai moral yang dapat dipelajari. Dengan belajar akan tokoh Awang Long, seseorang dapat mengetahui lebih banyak akan daerah Kalimantan Timur serta dapat mengaplikasikan nilai moral yang dipelajari. Media board game merupakan salah satu cara yang dapat dipakai untuk mengenalkan seorang tokoh. Maka dari itu penulis merancang board game Awang Long dengan tujuan agar masyarakat dapat mengetahui gambaran besar mengenai tokoh Awang Long dari Kalimantan Timur sehingga masyarakat dapat mengambil nilai moralnya dan diaplikasikan dalam kehidupan nyata.

Contact Info

Chintya Hartono

Email chintya.hartono@student.umn.ac.id
Email chihaya881@gmail.com

Phone 085345551423

PERANCANGAN BOARD GAME EDUKASI ETIKA PENYEBARAN KONTEN DI MEDIA SOSIAL 'SHARE & BEWARE!'

Natashya Puspita Dewi - 00000014179



Dalam komunikasi sehari-hari, perkembangan teknologi telah mengubah media komunikasi dari tatap muka menjadi media sosial. Rendahnya pengetahuan remaja terhadap etika yang harus diterapkan dalam penggunaan media sosial berkontribusi terhadap kualitas konten yang tersebar di media sosial. Penelitian tugas akhir ini dibuat dengan metode campuran antara kualitatif dengan kuantitatif. Harapan perancangan tugas akhir ini adalah meningkatkan pengetahuan remaja tentang etika yang perlu diperhatikan saat menyebarkan konten di media sosial.

Contact Info

Natashya Puspita Dewi

Email natashya.dewi@student.umn.ac.id

Email natashyapd@gmail.com

Phone 08111707166



CARDGAME

269 **Ngarir**

Matthew Stefan



1

D

GAMEPLAY DESIGN OF 'NGARIR' CARD GAME FOR EDUCATING TEENAGERS ABOUT UNIVERSITY MAJORS

Matthew Stefan - 0000013851



Salah jurusan universitas adalah fenomena yang muncul pada 87% mahasiswa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penelitian, informasi yang salah, seperti kewajiban orang tua atau pengaruh teman, yang mengarah ke disonansi antara apa yang mereka inginkan, apa yang mereka unggul, dan apa yang mereka ambil. Permainan tabletop merupakan permainan yang interaktif, imersif, dan menarik. Penulis menggunakan metodologi perancangan "Iterative Game Design: Playercentric Approach" oleh Tracy Fullerton, yang memulai desain dengan brainstorming, prototyping, dan iterasi untuk mengembangkan perancangan permainan. Penulis menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif untuk mengumpulkan data pengguna dengan tujuan untuk iterasi perancangan permainan.

Contact Info

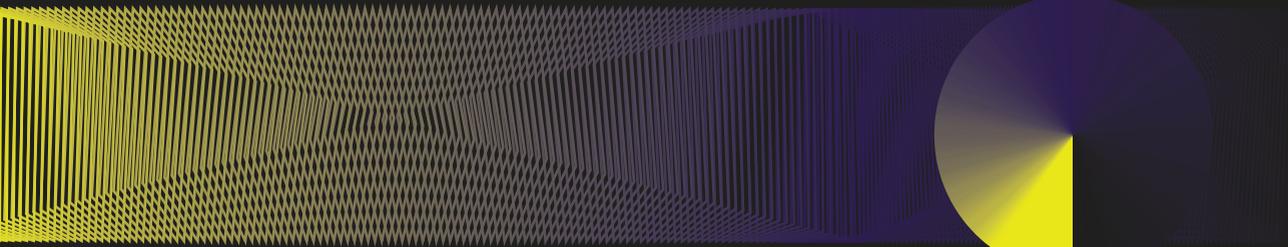
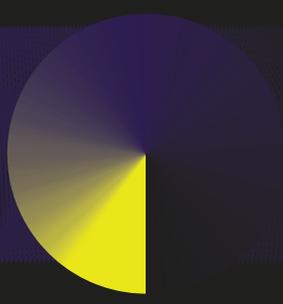
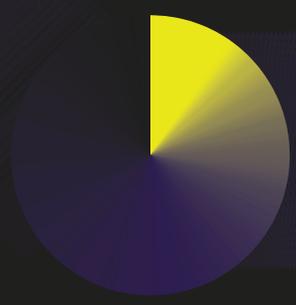
Matthew Stefan

Email matthew.stefan@student.umn.ac.id
 Email ms16g09@gmail.com

Phone 087877488203



PAMERAN
TUGAS AKHIR
FSD UMN





GAME BOOK

273 **Metamorphosis**

Ferren Putri Dayson Halim

274 **Climathya**

Regina Sandra

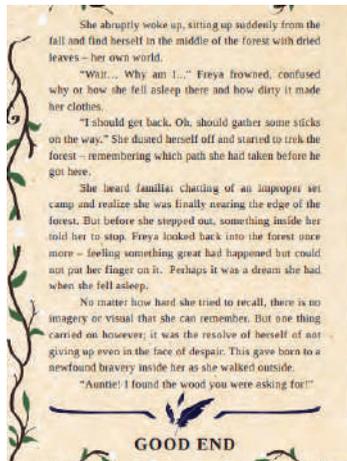
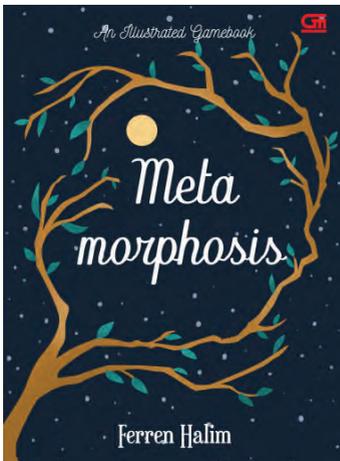


1

D

PERANCANGAN GAMEBOOK BERTEMA SELF-ESTEEM BERJUDUL 'METAMORPHOSIS' UNTUK REMAJA USIA 15 - 21 TAHUN

Ferren Putri Dayson Halim - 00000012473



Dalam menyampaikan pesan yang berkesan dalam sebuah gamebook, interaktivitas dan user experience menjadi aspek penting. Tanpa interaktivitas dan user experience yang berkesan dan bermakna, pesan tidak akan tersampaikan dengan baik. Sebab itu, penulis mengangkat topik ini dan menggunakan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari survei yang disebarakan. Data kualitatif dikumpulkan dengan menyusun berbagai teori sebagai dasar perancangan, mencari bahan referensi dan wawancara kepada ahli. Hasil akhirnya adalah sebuah gamebook yang bertujuan untuk menambah pengetahuan dan wawasan masyarakat akan self-esteem dan memperlihatkan pentingnya interaktivitas dan user experience dalam gamebook.

Contact Info

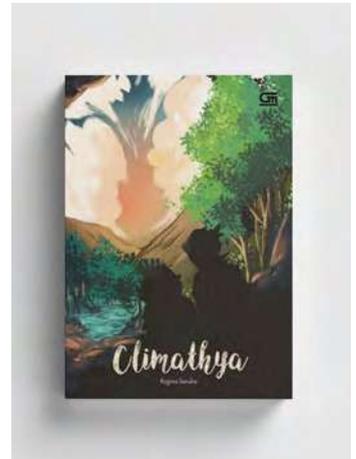
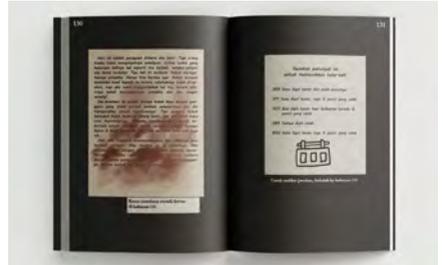
Ferren Putri Dayson Halim

Email ferren.halim@student.umn.ac.id
 Email ferren.asdfghalim@gmail.com

Phone 087886732308

PERANCANGAN GAME BOOK 'CLIMATHYA' UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN EMPATI

Regina Sandra - 0000014196



Dalam kisah ini kamu akan berperan sebagai Anra, tokoh utama yang berpetualang ke empat daerah istimewa di dalam dunia Climathya. Climathya adalah dunia yang terdiri dari lima daerah. Empat daerah tersebut memiliki tanggung jawab dalam menyeimbangkan ekosistem dan iklim yang ada di Daerah Hopien. Oleh karena itu di setiap daerah terdapat penjaga yang menetap untuk mengawasi situasi daerah tersebut. Jika terjadi sesuatu dengan salah satu dari empat daerah tersebut maka musibah akan melanda Daerah Hopien dan hal tersebut tidak bisa dihindari. Mau tidak mau penghuni Hopien harus membiasakan hal tersebut. Dan penghuni Hopien pun sudah terbiasa dengan siklus seperti itu. Tetapi suatu hari, Daerah Hopien, tempat tinggal Anra tertimpa musibah. Dan pelakunya adalah penjaga dari empat daerah istimewa. Apa yang sebenarnya terjadi disana?

Contact Info

Regina Sandra

Email regina.nangoy@student.umn.ac.id

Email rs.nangoy@gmail.com

Phone 81290033777



INTERACTIVE COMIC

277 **Mayur**

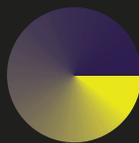
Jeremia Geriano

Kevin

278 **Yogaswara**

Agatha Amorita Tulus

Delvia Kristal Bella



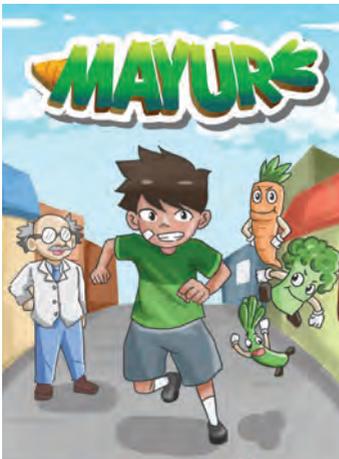
1

D



MAYUR

Jeremia Geriano - 00000013696 | Kevin - 00000014130



Sayur adalah salah satu makanan yang mengandung gizi yang sangat banyak. Tetapi banyak anak tidak suka sayur. Kurangnya gizi sayur terhadap anak dapat menghambat pertumbuhan mereka. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah komik digital interaktif yang dapat mendorong anak untuk memakan sayur. Perancangan ini menggunakan media komik interaktif. Segala landasan yang terdapat pada laporan ini berasal dari metode penelitian yang berupa wawancara, kuesioner dan studi eksisting.

Contact Info

Jeremia Geriano

Email Jeremia.geriano@student.umn.ac.id
 Email Jeremiageriano@gmail.com
 Phone 087808460420

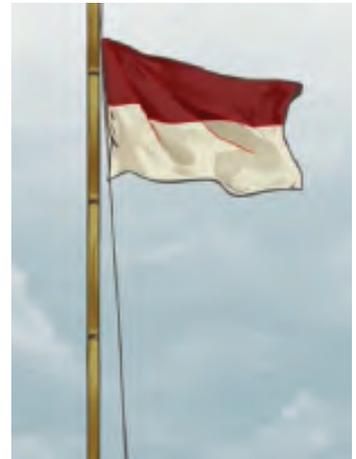
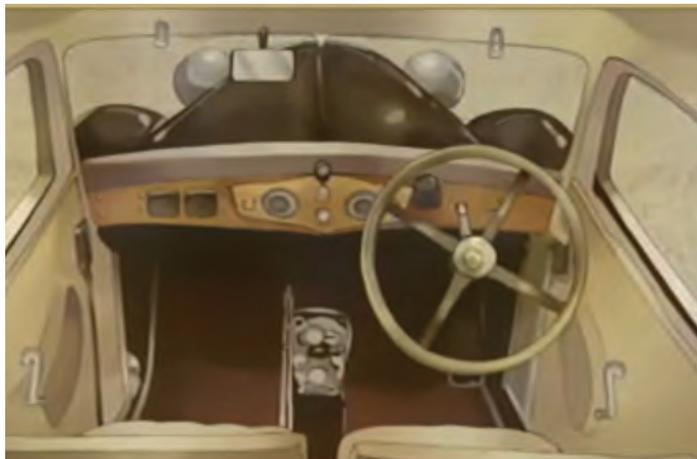
Kevin

Email kevin27@student.umn.ac.id
 Email Tf_feliana@gmail.com
 Phone 087886797100



YOGASWARA

Agatha Amorita Tulus - 00000013489 | Delvia Kristal Bella - 00000013732



Guna meningkatkan minat anak muda berusia 15 sampai 19 tahun terhadap sejarah Indonesia, penulis menggunakan visual storytelling berupa sejarah Proklamasi yang diterapkan ke komik interaktif dan dioperasikan ke media gadget Android. Penulis berharap komik ini dapat meningkatkan minat anak muda terhadap sejarah Proklamasi dan dapat merefleksikan diri dari nilai moral yang terkandung di dalamnya. Dalam tahapan perancangan karakter, penulis menggunakan metode penelitian pengumpulan data kuantitatif yaitu dengan observasi, wawancara, serta studi referensi dan teori perancangan karakter menurut Dave Willaim Harrison.

Contact Info

Agatha Amorita Tulus

Email agatha1@student.umn.ac.id
amoritagatha@gmail.com

Phone 08161976939

Delvia Kristal Bella

Email delvia.bella@student.umn.ac.id
bellaadelviaa@gmail.com

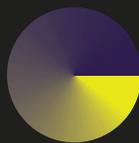
Phone 087819253773



VISUAL NOVEL

281 **Taman Mini**

Monica Christin



1

D



PERANCANGAN VISUAL NOVEL UNTUK REVISIT INTENTION TAMAN MINI INDONESIA INDAH

Monica Christin - 14120210158



Mengikuti cerita petualangan pemeran utama untuk kembali mengeksplor Taman Mini Indonesia Indah (TMII) dalam bentuk novel visual.



Contact Info

Monica Christin

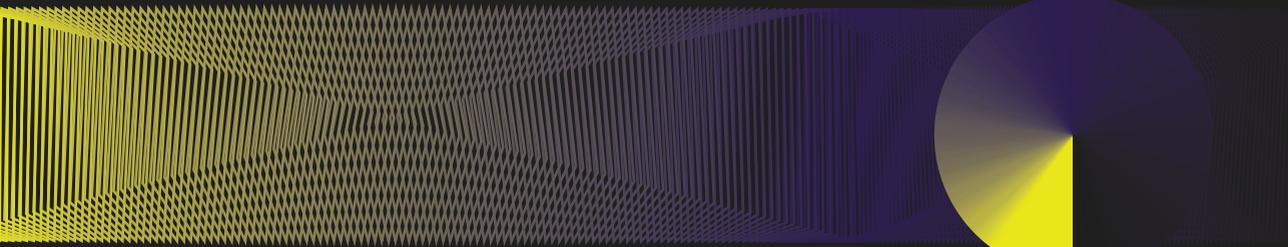
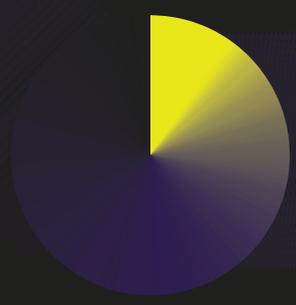
Email monica.christin@student.umn.ac.id
Email monchris96@gmail.com

Phone 082232852118





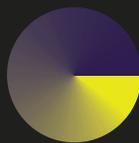
PAMERAN
TUGAS AKHIR
FSD UMN





VR SIMULATION

285 **Pelestarian Terumbu**
Karang Kepulauan Seribu
Wilsen



1

D



PERANCANGAN VIRTUAL REALITY SIMULASI PELESTARIAN TERUMBU KARANG KEPULAUAN SERIBU

Wilsen - 00000016410



Simulation virtual reality Coral Reef In Pramuka Island, merupakan media interaktif yang mengajak penggunanya untuk melihat kondisi terumbu karang dalam media simulasi virtual reality.



Contact Info

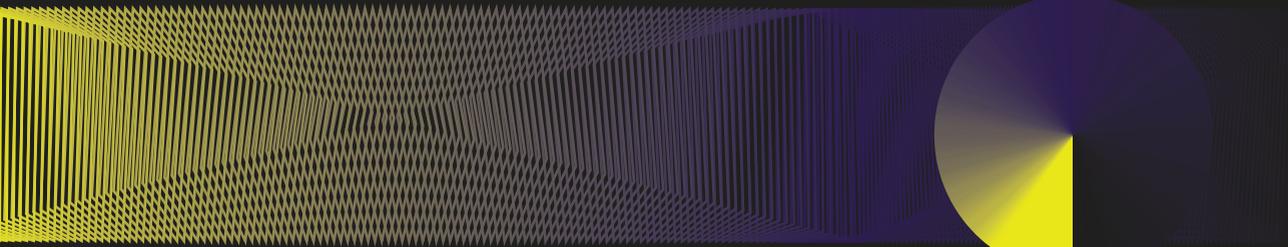
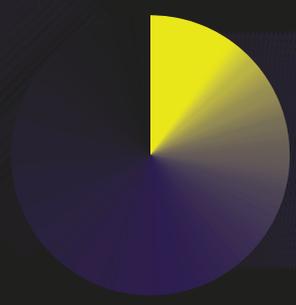
Wilsen

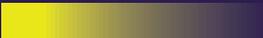
Email wilsen2@student.umn.ac.id
Email wilsen_xu97@outlook.com

Phone 87743058297



PAMERAN
TUGAS AKHIR
FSD UMN





FILM

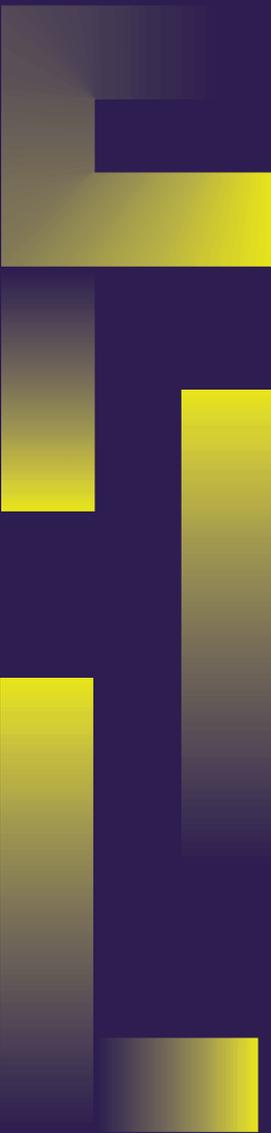
Corporate Video
Documentary

Fiction

ANIMATION

2D Animation
3D Animation
Animated Documentary

Limited Animation
Motion Graphic
Stopmotion







CORPORATE VIDEO

291	Bandar Jakarta Alam Sutera	300	Nice O'Drip
292	Bandar Jakarta Ancol	301	Oh Ma Guy!
293	Cafe Bene	302	Palapa Dentist
294	Cethik geni	303	Panama Recruitment
295	Company Profile Arsitektur UMN	304	Portable Kitchen Bar
296	Hachi grill	305	Recharge Indonesia
297	Hotel Operation of UMN	306	Seorae
298	Mad for Makeup	307	tiny Me Up!
299	Modal Cinta	308	Young woong



F

M

L



BANDAR JAKARTA ALAM SUTERA

Abigail Elza Charisma - 00000019096 | Veren Octaviani - 00000018935



Bandar Djakarta sebagai restoran seafood dengan excellent service kepada konsumen



Contact Info

Abigail Elza Charisma

Email Abigael@student.umn.ac.id
Email Abigael.charisma@gmail.com

Phone 82223350000



BANDAR JAKARTA ANCOL

Findly Farellian H. - 00000014908 | Geffen Rahardjo - 00000014541 | Nathania Jeane Legoh - 00000015357 | Mudita - 00000013235
Albert Christian - 00000015241 | Aldio Wirandi - 00000015212 | Elvan Pangestu - 00000015136



Bandar Djakarta Ancol merupakan restoran yang menawarkan kuliner seafood dengan suasana unik

Contact Info

Nathania Jeane Legoh

Email Nathania.hendranata@student.umn.ac.id
Email nathania.jeane@gmail.com

Phone 87838282735

Aldio Wirandi

Email aldio.wirandi@student.umn.ac.id
Email aldiowirandi@gmail.com

Phone 87780488228



CAFE BENE

Maria Josephine - 00000019025 | Yashinta Kurnia - 00000019018



Seorang mahasiswa yang merasa tidak nyaman saat belajar di kamarnya akibat banyaknya gangguan seperti suara ketukan palu, suara detik jarum jam, suara notifikasi telepon genggam, serta suasana kamar tersebut yang sempit, panas, dan penerangan yang temaram. Mahasiswa tersebut kemudian menemukan Caffe Bene yang memiliki suasana yang nyaman dan dapat membantunya untuk lebih fokus saat belajar.

Contact Info

Yashinta Kurnia

Email yashinta.kurnia@student.umn.ac.id
Email yashintakurnia@gmail.com

Phone 8988908268



CETHIK GENI

Adrian Hartono - 00000014173 | Anmaria Lienny - 00000014058



Sumunaring Jagad' yang merupakan slogan dari Cethik Geni, merupakan sebuah video promosi untuk organisasi non-profit tersebut. Sumunaring Jagad bercerita tentang dua anak, Sumunaring dan Jagad. Suatu hari, Jagad melihat Sumunaring yang sedang asyik membaca buku bersama teman-teman sekelas. Jagad kemudian ingin membeli buku, namun tidak mempunyai uang yang cukup. Ketika itu, ia bertemu Sumunaring, yang mengajaknya ke Cethik Geni. Cethik Geni, sebagai Taman Baca dan Budaya, memberikan akses kepada anak-anak di Desa Kapuan, Cepu, kepada buku-buku secara gratis.

Contact Info

Adrian Hartono

Email adrian.hartono@student.umn.ac.id
 Email adrianh98@gmail.com

Phone 81311010806





COMPANY PROFILE ASITEKTUR UMN

Martha Magdalena Hutabarat - 00000018674



Contact Info

Martha Magdalena Hutabarat

Email -
Email -

Phone 8175746979





HACHI GRILL

Aucky Ferrys - 00000014946 | Nicodemus Sony Santoso - 00000013813



Contact Info

Aucky Ferrys

Email aucky.ferrys@student.umn.ac.id

Email -

Phone -

Nicodemus Sony Santoso

Email nicodemus.santoso@student.umn.ac.id

Email -

Phone -





HOTEL OPERATION OF UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Dinda Ayunda Sari - 00000018924 | Nelly - 00000019072 | Saffiera Devi Reza - 00000019090



Program studi perhotelan yang ada di UMN yang memiliki standar operasional prosedur hotel berbintang empat. Program studi ini memberikan pembelajaran teori di dalam kelas maupun praktikum. Mahasiswa bukan hanya mempelajari mengenai perhotelan, namun juga diajarkan mengenai service marketing dan entrepreneurship begitu juga diajarkan untuk membangun karakter perhotelan seperti pada sikap, tingkah laku dan kedisiplinan.

Contact Info

Nelly

Email Nelly@student.umn.ac.id
Email Nellycen43@gmail.com

Phone 85211882585



MAD FOR MAKEUP

Alvin Manuel - 00000013140 | Felicia Tanata - 00000012960 | Meishella Angel - 00000012893 | Michael Andreas - 00000012861



April adalah seorang copywriter di sebuah majalah fashion. Ia memiliki akun Instagram yang dikhususkan untuk mengunggah berbagai trend fashion. Suatu hari, para followers April meminta dirinya untuk mengunggah foto pribadinya. April yang kala itu sangat merasa insecure dengan dirinya pun terpaksa untuk mengedit fotonya demi terlihat sempurna di hadapan para followersnya. Kebonghan akhirnya terus berlanjut agar April tetap mendapatkan perhatian serta pujian yang berasal dari para penggemarnya di Instagram.

Contact Info

Michael Andreas

Email michael.rijadi@student.umn.ac.id
 Email michael.rijadi@gmail.com

Phone 85780286308



MODAL CINTA

Chelsea Nathaniela Liemchiu - 00000013691 | Fidelis Seto - 00000013258 | Kevin Christian - 00000013369 | Monica - 00000013011
Kezia Ellen Natasha - 00000012839 | Pratiwi Heidy - 00000013393 | Vannia Hanny - 00000012853



Stella dilamar oleh Ryan, kekasihnya, namun ada satu hal yang harus Stella lakukan agar dapat dengan lancar menikah dengan Ryan. Hal tersebut adalah menarik hati mama Ryan. Mama Ryan sangat tidak menyambut kedatangan Stella. Mereka berdua berselisih paham, namun pada akhirnya menemukan jalan keluar dibantu oleh mochi favorit mereka

Contact Info

Pratiwi Heidy

Email pratiwi.heidy@student.umn.ac.id
Email ph.harmony1@gmail.com

Phone 87771235864

Vannia Hanny

Email Vannia.hanny@student.umn.ac.id
Email Vanniahanny1208@gmail.com

Phone 81586182231

NICE O'DRIP

Adhikananda Kevin Tandiono - 00000014067 | Aloysius Margian - 00000014191 | Imanuel Abner - 00000014051



Seorang wanita menyiapkan air panas, gelas, dan Art & Science Filter cup. Ia memasang filter cup ke ring adaptor kemudian menaruhnya di mulut gelas. Kemudian ia membuka bungkus bubuk kopi dan menuangkan bubuk kopinya ke dalam filtercup. Kemudian ia menuangkan air panas secara melingkar ke filtercup. Terlihat tetesan kopi mengisi gelas. Kemudian ia memutar filter cup agar ekstrak kopi lebih banyak jatuh. Ia mengetuk filter cup ke gelas agar ekstrak kopi lebih pekat dan kuat. Lalu kita dapat melihat analogy teknik filter cup melalui visual.

Contact Info

Aloysius Margian

Email aloysius.margian@student.umn.ac.id
Email aloysiusmarg@gmail.com

Phone 85213772380

Immanuel Abner

Email immanuel.abner@student.umn.ac.id
Email benar.abner@gmail.com

Phone 85881137270



OH MA GUY!

Claudia Jenifer - 00000013478 | Frans Arta Wijaya - 00000013485 | Matthew Wahyudi - 00000013458 |

Winnie Dewanti - 00000013151 | Natasha Amandari - 00000013313



Cindy berusaha untuk mendapatkan kalungya kembali dari seorang laki-laki yang tidak dikenal. Dengan syarat Cindy harus kencan dengan laki-laki itu beberapa kali. Saat berkenan laki-laki tersebut berusaha mengubah gaya hidup Cindy hingga akhirnya Cindy menyadari bahwa laki-laki tersebut adalah teman masa kecilnya.

Contact Info

Claudia Jenifer

Email claudia.jennifer@student.umn.ac.id
Email claudiajennifer2703.cj@gmail.com

Phone 82232899292

Matthew Wahyudi

Email mathew.wahyudi@student.umn.ac.id
Email matthewwahyudi77@gmail.com

Phone 82123259655



PALAPA DENTIST

Fernandita - 000000 19066



Seorang Kakek menelepon untuk melakukan reservasi treatment gigi di klinik Palapa Dentists. Namun karena giginya ompong Kakek kesulitan untuk mengucapkan Palapa, dan malah menyebutnya sebagai Payapa. Resepsionis yang menerima telepon kebingungan dan tidak mengerti apa yang diucapkan Kakek. Cucu yang berada di dekat Kakek juga salah mendengar ucapan Kakek, dia mendengar jika Kakek mau membeli buah pepaya. Karena kesal Kakek dan Cucu langsung berangkat ke Palapa Dentists untuk menemui resepsionis dan menunjukkan giginya yang ompong. Kemudian muncul Dokter yang mengajak Kakek untuk melakukan treatment pemasangan gigi palsu agar bicaranya bisa lebih jelas. Kakek akhirnya memasang gigi palsu di Palapa Dentists dan tidak ompong lagi. Cucunya menggodanya dengan berkata "Palapa, bukan Payapa!" dan semua orang tertawa mendengarnya.

Contact Info

Fernandita

Email fernandita@student.umn.ac.id
Email edilliondita77@gmail.com

Phone 083819891346



PANAMA RECRUITMENT

Monika Santoso - 00000019027 | Leonora Dinafrista Riwu - 00000018839 | Vianney Anastasia Santoso - 00000018823



Video diawali dengan pengenalan perusahaan sandal Panama dengan memperlihatkan salah satu toko offline-nya beserta sandal-sandal yang dijual disana. Dalam video juga ada tiga orang yang diwawancara untuk memberikan informasi seputar bekerja di Panama. Lalu dilanjutkan wawancara, dan orang pertama yang diwawancarai yaitu salah satu CEO dari Panama, Nathan Handryan Lim. Beliau menjelaskan tentang apa itu Panama, dampak yang ingin diciptakan dari Panama untuk anak muda, harapan untuk para anak muda generasi Z dan ajakan bergabung untuk bekerja di Panama. Setelah itu ditunjukkan suasana pelatihan internal yang sedang berlangsung. Saat pelatihan internal berlangsung, ada seorang instruktur yang menjelaskan materi dan karyawan yang sedang dilatih. Salah satu pemilik perusahaan, Nathan Handryan Lim yang menjadi instruktur dan jarak umur karyawan yang mengikuti pelatihan berkisar 18-25 tahun. Setelah itu dilanjutkan dengan wawancara orang kedua dan ketiga yang ditujukan pada karyawan Panama, satu laki-laki dan satu perempuan. Kedua karyawan menjelaskan tentang apa yang dirasakan saat bekerja di Panama, kesan atau makna positif apa yang didapat dan saran untuk orang lain yang ingin bergabung bekerja di Panama. Setelah wawancara, diperhatikan juga karyawan yang sedang bekerja di toko offline Panama. Karyawan terlihat ramah dengan pembeli, bekerja dengan tulus dan memberikan pelayanan yang baik terhadap pelanggan.

Contact Info

Monika Santoso

Email monika.santoso@student.umn.ac.id
 Email monika.santoso00@gmail.com

Phone 817259033

Leonora Dinafrista Riwu

Email leonora.dinafrista@student.umn.ac.id
 Email leonora.riwu@gmail.com

Phone 81289322731



PORTABLE KITCHEN BAR

Muhammad Alif Firza - 13120210255 | Ronaldy Saputra Tansio Bunarlie - 13120210262



Video Promo Portable Kitchen & Bar.

Contact Info

Muhammad Alif Firza

Email muhammad.alif@student.umn.ac.id
Email alimaleq@gmail.com

Phone 82112258008

Ronaldy Saputra Tansio Bunarlie

Email ronaldy.saputra@student.umn.ac.id
Email ronaldysaputra916@gmail.com

Phone 81520911197





RECHARGE INDONESIA

Aurel Salsabila Tiara Afifah - 00000013533 | Dinda Meliani - 00000014143 | Muhammad Fauzan Ramadhan - 00000017276
 Roja Rizki Pratama - 00000017299



1. Ide Cerita Vlogging Seorang selebriti yang sedang vlogging melalui live Instagram, tiba-tiba HPnya lowbatt. Temannya menyarankan untuk memakai ReCharge, lalu ia dan temannya segera menyewa powerbank di ReCharge Station. Akhirnya ia dapat melanjutkan vlogingnya dengan tanpa takut lowbatt.
2. Ide Cerita Informational Menceritakan seorang perempuan yang berada di dalam Recharge Station untuk mengajak audience menghampiri dan mencoba ReCharge Station serta memberikan informasi bagaimana cara menyewa powerbank.

Contact Info

Dinda Meliani

Email dinda.meliani@student.umn.ac.id
 Email dindameliani82@gmail.com

Phone 85388239838

SEORAE

Rachel Feliana Yalow - 00000018809 | Yulius Chandra - 00000018954



Contact Info

Rachel Feliana Yalow

Email Rachel.yalow@student.umn.ac.id
 Email Rachelfeliana@gmail.com

Phone 81282828638

Yulius Chandra

Email yulius.chandra@student.umn.ac.id
 Email yuliusct@gmail.com

Phone 85883284621



TINY ME UP!

Luqman Fajar - 00000016276 | Patricia Evelyn - 00000013898



Menceritakan tentang 3 perempuan dengan latar belakang berbeda namun sama-sama menggunakan produk Tiny Me Up

Contact Info

Luqman Fajar

Email Luqman.reksodiputro@student.umn.ac.id
Email Luqmanfajar@gmail.com

Phone 87808673407



YOUNG WOONG

Matthew Pradipta - 00000013584 | Nathania Febrina - 00000014194



Ae-ri dan Woo-bin bersahabat sejak kecil. Sampai suatu saat Woo-bin harus pergi meneruskan studinya ke luar negeri. Ae-ri dan Woo-bin pun mengubur time capsule di pohon yang berada di taman tempat mereka biasa bermain dan berjanji akan membuka time capsule tersebut bersama-sama 10 tahun kemudian. Hari ini adalah tepat hari di mana mereka berjanji untuk membuka time capsule tersebut. Namun Ae-ri kehilangan kabar Woo-bin dan takut jika Woo-bin melupakan janjinya dan tidak datang. Ae-ri pun memutuskan untuk pulang padahal Woo-bin pulang dan sedang menuju ke taman. Dan sesampainya Woo-bin di taman, ia berharap menemukan Ae-ri namun taman tersebut kosong.

Contact Info

Nathania Febrina

Email nathania.febrina@student.umn.ac.id
 Email eufraasianathania@gmail.com

Phone 811804608



DOCUMENTARY

311 **12 Mangkok**

312 **Anak Melik**

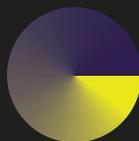
313 **Dogs ministry**

314 **Imaji dalam Sunyi**

315 **Jalan Perancis**

316 **Pemusik Bawah Tanah**

317 **Rizki untuk keluarga**



F

M

L



12 MANGKOK

Elvira Lisa Gunawan - 0000018847



Sebuah pernikahan bukanlah hal yang gampang untuk ditempuh, pasti ada suatu permasalahan yang harus dihadapi antara suami istri dari masalah suka maupun duka dan mereka harus menerima hal-hal itu dengan lapang dada. Hal tersebut bukanlah penghalang mereka untuk tetap bersama selamanya karena suatu permasalahan dalam rumah tangga merupakan hal yang harus ditempuh secara bersama-sama bukannya sendiri-sendiri. Pernyataan ini sangat terlihat dalam salah satu ritual yang dijalankan dalam adat pernikahan cina benteng (Cio Tao) yaitu 12 Mangkok. Meskipun begitu masyarakat cina benteng yang melakukan Cio Tao tidak mengetahui makna pada ritual tersebut, mereka hanya melaksanakan apa yang disuruh tanpa tahu makna sebenarnya. Makna didalam 12 Mangkok sangat kental akan perjalanan atau keseharian keluarga karena makna yang terkandung merupakan lika-liku atau perjalanan kehidupan kedua mempelai dalam berumah tangga. Maka dari itu, keluarga Lili dan Rudy yang sudah berkeluarga selama 40 tahun akan menggambarkan makna 12 mangkok. Keluarga yang sedang dihadapkan dengan permasalahan yang membuat mereka sedih seperti perekonomian tetapi hal ini tidak membuat mereka untuk berpisah dan mereka menerimanya dengan lapang dada permasalahan tersebut.

Contact Info

Elvira Lisa Gunawan

Email elvira.gunawan@student.umn.ac.id
Email viraviralisa54@gmail.com

Phone 89695536196



ANAK MELIK

Bunga Salsabila - 00000019012



Film dokumenter “Anak Melik” adalah sebuah film dokumenter yang menceritakan tentang keluarga Bunda Teratai yang beliau dan anaknya adalah melik. Bunda Teratai sebagai melik memiliki perjalanan kehidupan yang cukup sulit karena kelebihannya tersebut. Sempat menolak untuk membantu sesama dengan kelebihannya tersebut membuat beliau memerlukan penyembuhan dari Pak Eka yang adalah seorang mangku. Setelah proses penyembuhan berbuah manis Bunda Teratai mengharuskan dirinya untuk melayani sesama, menjaga dan menunaikan tugas dari-Nya. Kemudian Bunda Teratai membuka pengobatan tradisional dengan pasien-pasiennya yang juga melik seperti dirinya dulu dan membantu mengobati pasiennya agar dapat sembuh. Tak disangka anak ketiga Bunda Teratai yang bernama Dayuratih juga melik dan memerlukan perawatan khusus karena kelebihannya tersebut.

Contact Info

Bunga Salsabila

Email bunga.salsabila@student.umn.ac.id
 Email bungsal@outlook.com

Phone 89651138597



DOGS MINISTRY

Antonius - 00000019051



Film dokumenter "Dogs Ministry" menceritakan tentang kegiatan sehari-hari seseorang yang memelihara lebih dari 50 ekor anjing di tempat usahanya yang bernama Dogs Ministry di daerah Pluit, Jakarta Utara. Orang tersebut memiliki misi untuk dapat mempersuasi masyarakat tentang kepedulian terhadap anjing maupun hewan lainnya.

Contact Info

Antonius

Email antonius.lukman@student.umn.ac.id
Email antoniusjune@gmail.com

Phone 8118867128

IMAJI DALAM SUNYI

Jessica Angelia - 00000013587



Contact Info

Jessica Angelia

Email -
Email -

Phone -



JALAN PERANCIS

Winna Frensia - 00000015638



Contact Info

Winna Frensia

Email -
Email -

Phone -



PEMUSIK BAWAH TANAH

Handi Christian Thomas - 13120210318



Musik bawah tanah merupakan salah satu musik keras yang dulu pernah berjaya di jamannya. Namun pada jaman sekarang pemusik bawah tanah selalu mendapat pandangan buruk dari masyarakat karena musik ini selalu dihubungkan dengan satanisme dan gaya berpakaian musisinya yang terlihat liar. Penulis ingin membantu penonton untuk melihat pemusik bawah tanah dari sisi yang berbeda dikarenakan biasanya masyarakat selalu memiliki pandangan buruk terhadap mereka dan sebagai sarana pengetahuan tentang apa itu musik bawah tanah.

Contact Info

Handi Christian Thomas

Email handi.christian@student.umn.ac.id
 Email handi.ct5@gmail.com

Phone 87887291994



RIZKI UNTUK KELUARGA

Novandry Edwin Christanto - 00000018539



Program studi perhotelan yang ada di UMN yang memiliki standar operasional prosedur hotel berbintang empat. Program studi ini memberikan pembelajaran teori di dalam kelas maupun praktikum. Mahasiswa bukan hanya mempelajari mengenai perhotelan, namun juga diajarkan mengenai service marketing dan entrepreneurship begitu juga diajarkan untuk membangun karakter perhotelan seperti pada sikap, tingkah laku dan kedisiplinan.

Contact Info

Novandry Edwin Christanto

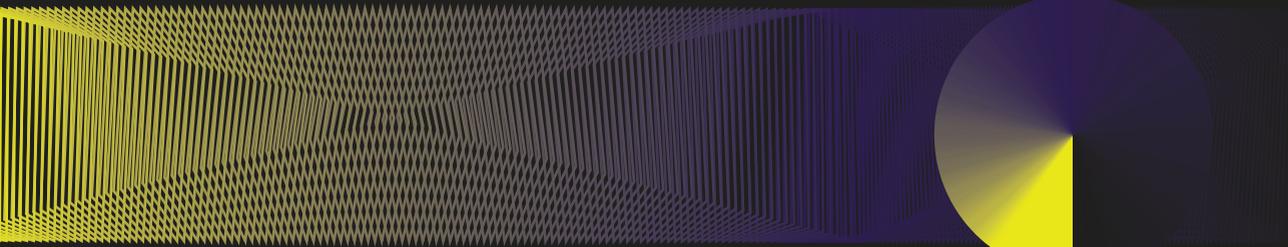
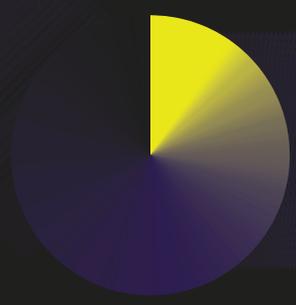
Email -
Email -

Phone -





PAMERAN
TUGAS AKHIR
FSD UMN





FICTION

321	ANjing kampung	326	Gelap Mata
322	Blinded Little Pony	327	It's a Beautiful Day to Die
323	Boncengan	328	Manuke sopo?
324	Double Slices of Red Velvet	329	Melodi kantor
325	Fajar	330	Segara



F

M

L

ANJING KAMPUNG

Muhammad Alhaditya Fadillah Efendi - 00000019122 | Steven Vicky Sumbodo - 00000018851 | Joshua Nicholas Ruslan Djafar - 00000018868
Renggadiyasa Cahya Rahmandanu - 00000018862 | Muhammad Angga Aulia Sultan - 00000018871 | Brian Andreas Britton S. - 00000018846



Di suatu malam, terjadi pembunuhan yang menewaskan seorang kepala desa yang sedang mengembalikan kambing ke sebuah perusahaan properti. Hal itu dia lakukan sebagai wujud penolakan supaya kampung yang dipimpin tidak mereka gusur. Karena kematiannya, anak kepala desa tersebut, Rugun, mendadak menjadi kepala desa sebelum pemilihan kades baru dilaksanakan. Rugun memiliki watak yang sama seperti ayahnya, sama-sama ingin mencegah kampung digusur. Sayangnya tiap malam satu demi persatu warga pergi tanpa sepengetahuan Rugun. Gatot dan Jarwo yang merupakan anak buah Rugun merencanakan hal yang sama untuk pergi diam-diam tanpa Rugun mengetahuinya.

Contact Info

Muhammad Angga Aulia Sultan

Email muhammad.aulia@student.umn.ac.id
Email angga.aulia.sultan.12@gmail.com

Phone 87776497722

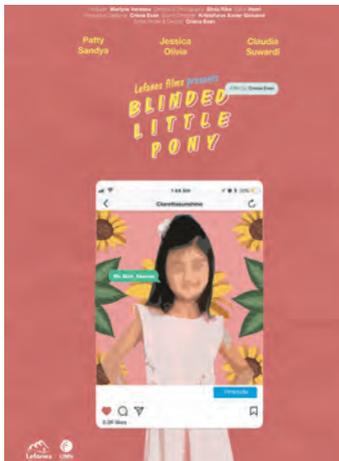
Brian Andreas Britton Situmorang

Email brian.britton@student.umn.ac.id
Email brian_situmorang@hotmail.com

Phone 81807902558

BLINDED LITTLE PONY

Crisna Evan Jaya - 00000014020 | Marlyne Vanessa - 00000017808 | Silvia Rike Triyanto - 0000013769
Henri | Kristoforus Giovanni



Siska adalah seorang ibu muda yang mengandung 3 bulan. Ia melahirkan seorang anak perempuan dengan nama Claretta. Sejak dini, ia telah diberi perawatan untuk kepentingan shooting, seperti diberikan penumbuh rambut, handbody hingga pemasangan gigi palsu. Perlahan-lahan Claretta menjadi seorang selebgram berumur 7 tahun yang mempunyai 1,2 juta followers. Suatu hari Claretta menghadiri sesi talk show bernama Tonight Little Pony bersama Siska. Pada saat break, sang host berusaha mengulik tentang kehidupan Claretta lebih mendalam, namun Siska datang sehingga ia tidak berani melanjutkannya. Di waktu lain, ada anak berusia 6 bulan bernama Nafa yang hadir, ia menggunakan hijab karena ibunya. Dengan alasan agar anaknya dapat memengaruhi bayi lain agar menggunakan hijab sejak dini.

Contact Info

Marlyne Vanessa

Email Marlyne@student.umn.ac.id
Email Marlyne.vanessa@gmail.com

Phone 87876973492

BONCENGAN

Delia - 00000016334 | Ifan Ario Pratama - 00000016881 | Mohammad Yoga Pangestu - 00000017053

Sarah Adilah - 00000016417 | Derilius Daniele | Andi M. Alfayed



Kota Palu, tepat tujuh bulan pasca bencana. Aktivitas sudah berjalan seperti sedia kala. Ditengah hangatnya usai pesta demokrasi, kota Palu masih belum pulih dengan berbagai konflik sosial dan lingkungan, kian semrawut dengan bekas spanduk kampanye di sudut kota. Sebagian orang sudah mulai menerima keadaan. Namun tidak mudah bagi NADIA (15) yang sedang dalam transisi pendewasaan diri, serta ABAH (50) sosok ayah religius yang bekerja sebagai PNS. Semenjak kepergian istri sekaligus ibu akibat tragedi bencana, mereka berdua kehilangan sosok 'rumah' sehingga sulit untuk memahami satu sama lain. Semenjak itu Nadia berusaha untuk menyembunyikan segala aktivitasnya diluar rumah termasuk hubungannya yang sudah hampir setahun dengan ZIDAN (15).

Contact Info

Ifan Ario Pratama

Email ifan.pratama@student.umn.ac.id
Email ifanario12@gmail.com

Phone 085219457188

DOUBLE SLICES OF RED VELVET

Bela Nabila - 00000017211 | Ferdinand Leonardi - 00000012684 | Celine Ayu - 00000015197
 Muhammad Bayu Arief - 00000017399 | Visi Rarasanti - 00000015759



Beni adalah mahasiswa tata boga yang menyukai sahabatnya, Bona. Beni memiliki bakat memasak, namun kurang percaya diri dengan hasilnya. Sedangkan Bona memiliki masalah dengan penampilan. Badannya yang gemuk membuat ia tak percaya diri dan sulit dalam hal asmara. Bona akhirnya bermain aplikasi kencan dan menemukan sosok pria bernama Dhika. Dhika pun mengajaknya kencan sehingga Bona mulai diet. Pada saat itu, Bona menolak merasakan kue red velvet yang dibuat Beni. Karena tidak suka, akhirnya Beni meneror Bona dengan kue red velvet, sehingga Bona menganggap Beni tidak suportif. Saat berkencan, ternyata kencan tersebut hanyalah sebuah candaan bagi Dhika. Bona pulang dengan kecewa dan meminta dua slice kue red velvet Beni.

Contact Info

Bela Nabila

Email bela@student.umn.ac.id
nabilabelanab@gmail.com

Phone 83806083586

Muhammad Bayu Arief

Email muhhammad.arief@student.umn.ac.id
doaibuframeworks@gmail.com

Phone 81319761225

FAJAR

Abel Fattim Diawara - 00000015923 | Rafael Ricky Gunawan - 00000014313 | Riella Sarasdita Indah Pangestu - 00000014484
 Janet Elizabeth - 00000016699 | Noviani Thio - 00000017426 | Sindhu Kriswiranda | Natalie Valetine



Arif adalah seorang satpam yang baru ditinggal mati ayahnya. Arif belum bisa melepaskan janji ayahnya untuk membelikannya sebuah mobil. Arif akhirnya bertekat untuk membeli mobil baru sendiri. Laura, Istri Arif, belum setuju dengan keputusan Arif karena menurutnya mereka belum membutuhkan mobil. Arif akhirnya berangkat kerja dan temannya ada yang menawarkan mobil bekas. Arif tergiur. Harga lebih murah, dan kualitas hanya beda sedikit. Akhirnya Arif memutuskan untuk membeli mobil bekas. Tapi sebelum Arif membelinya, Adi, seorang teman lama Arif dan Laura datang ke rumah untuk memberikan undangan syukuran untuk mobil barunya. Arif kembali bimbang untuk membeli mobil bekas, karena temannya membeli mobil baru. Arif dan Laura akhirnya menghadiri syukuran mobil baru Adi. Syukuran itu sangat meriah dan heboh. Mobil itu bahkan dimandikan air kembang. Syukuran itu menghalagi jalan dan menimbulkan kemacetan. Melihat kehebohan dan kenorakan acara itu, akhirnya Arif memutuskan untuk pulang saja. Arif pulang berboncengan dengan Laura, dan Laura menyadarkan Arif bahwa mereka belum butuh untuk punya mobil saat ini. Arif setuju dan lebih mensyukuri motor yang sudah dia punya sekarang.

Contact Info

Janet Elizabeth

Email Janet@student.umn.ac.id
 Email Jntelizabeth@gmail.com

Phone 81218480098

Noviani Thio

Email noviani.thio@student.umn.ac.id
 Email novianithio@gmail.com

Phone 85717898490

GELAP MATA

Ignatius Christiano Sukanto - 00000018836 | Kevin Denino - 00000019098 | Alvin Rizkiyadi - 00000019030
 Zuli Yanto | Chintya Anindita | Karina



Yatno, seorang pekerja bangunan religius ingin istrinya sembuh dari penyakit kronis. Namun saat ia mencoba menyelamatkan istrinya, Yatno dipertemukan dengan ilmu hitam dan fenomena mistis, membuatnya ragu akan kekuatan Tuhan.



Contact Info

Alvin Rizkiyadi
 Email alvin.rizkiyadi@student.umn.ac.id
 Email alvin.rizkiyadi@gmail.com
 Phone 81299046026

IT'S A BEAUTIFUL DAY TO DIE

Kristo Immanuel Caesar - 00000018835 | Rifqi Nadhmy Dhia | Margareth Lyvia

Jossy Alfredo Mora Rahaguna | Daniel Yuono



Hendra seorang penjaga mayat yang selalu menyendiri dan nyaman dengan dirinya bertemu dengan seorang perempuan yang membuatnya terpesona, namun Hendra tidak dapat mengungkapkan perasaannya dan hanya bergumul dengan dirinya. setelah perdebatan yang panjang, akhirnya Hendra memberanikan diri untuk mengatur pertemuan dengan sang perempuan. Dia pun begitu senang ketika respon dari perempuan itu positif, dan ketika ia waktu pertemuan tersebut datang, sang wanita tak kunjung datang...

Contact Info

Kristo Immanuel Caesar

Email Kristo.immanuel@student.umn.ac.id
 Email Kristo.caesar@gmail.com

Phone 081287523933

MANUKE SOPO?

Justin Elihu - 00000019026 | Tarsisius Rinto - 00000019055



Sunari baru saja menikah dengan Dewi. Di malam pertama mereka, Dewi mengakui bahwa dirinya sudah tidak perawan. Sunari yang kecewa berusaha mencari siapa pelaku yang telah merebut keperawanan Dewi darinya.

Contact Info

Justin Elihu

Email tarsisius.rinto@student.umn.ac.id
 Email tarsisiusrinto@gmail.com

Phone 89629777268



MELODI KANTOR

Josh Rafael Gultom - 00000015916 | Harry Sentosa - 00000014870 | Felicia Renata - 00000014667

Gracelyn Renata - 00000014477 | Angela Joanna Wijaya - 00000014461



Christopher sudah lama bersahabat dengan Joshua dan Bella. Mereka bertiga bersama dengan rekan kerja yang lain terjebak dalam sebuah pekerjaan yang monoton serta Boss yang menyebalkan. Satu-satunya hal yang membuat Christopher baru menyadari bahwa selama ini perasaan yang dipendamnya sendiri adalah cinta. Apa yang akan Christopher lakukan agar Bella menyadari perasaannya? Apakah Christopher akan berhasil memenangkan hati Bella dan meyakinkan Bella untuk menetap?

Contact Info

Josh Rafael Gultom

Email josh.gultom@student.umn.ac.id
 Email joshgultom98@gmail.com

Phone 085362261277



SEGARA

Alessandra Langit Bijak - 00000015666 | Bonaventura Ezra Pradipta - 00000015760 | Kenneth Jusuf - 00000013312
 Christhevy Sarastania - 00000017862 | Gabriela Vania Manalu - 00000015951



Raras, seorang perempuan muda yang merantau ke kota, harus pulang ke kampung halamannya di daerah pesisir laut untuk melaksanakan tahlilan 40 hari meninggalnya sang bapak. Namun, ekspektasi kepeluangannya dan luapan kerinduannya akan rumah dan Almarhum Bapak harus dipatahkan oleh keinginan Ratih, ibunya, untuk menikah lagi dengan seorang laki-laki bernama Wahyu. Kekecewaan Raras memenuhi perjalanannya untuk mempersiapkan tahlilan 40 hari untuk Almarhum Bapak, ditambah dengan kehadiran Wahyu yang di mata Raras ingin menggantikan posisi bapaknya. Raras harus memilih untuk terus menghidupkan kembali sosok bapaknya di tengah keluarganya atau merelakan kepergian bapaknya dan pilihan Ratih, ibunya.

Contact Info

Bonaventura Ezra Pradipta

Email bonaventura.pradipta@student.umn.ac.id
avenbona@yahoo.com

Phone 08118000132

Gabriela Vania Manalu

Email gabriela.manalu@student.umn.ac.id
gabriela.vania98@gmail.com

Phone 081298577094



2D ANIMATION

333	Alimin	345	Kinta & Penampahan Galungan	356	Petak Umpat Hantu
334	Angan	346	Kala Senja	357	Qing Ming
335	A Piece of Cake	347	Kepo Maksimal	358	Rahasia Kakek
336	Back to Life	348	Lost	359	Rasa
337	Berbeda	349	Lucy	360	Sajen
338	Cyberpunk Aren	350	Mannequin	361	Sayap Kertas
339	Fools Paradise	351	Mamake	362	Skanda Kancil
340	Garuda	352	Marsvelous	363	Si Nabang
341	Handcrafted	353	P	364	Switch Me
342	Hilang	354	Petualangan si Bubu	365	The Bond Between Us
343	I Remember When	355	Pembasmi Hantu	366	The Job
344	Junkfood				



A

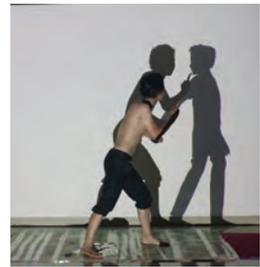
M

N



ALIMIN

Andreas Robertus - 00000016452



Alimin adalah seorang preman dan pembunuh bayaran. suatu hari ia yang ditelpon oleh bosnya karena ia salah membunuh target yang telah ditentukan. ternyata orang yang dia bunuh adalah teman kumpulnya bernama Banyu, sehingga ia merasa bersalah, tetapi rasa bersalah itu tidak bertahan lama dan iapun tidak ingin menanggung dosanya sehingga ia menyalahkan siapapun yang terlibat dalam pembunuhan ini.

Contact Info

Andreas Robertus

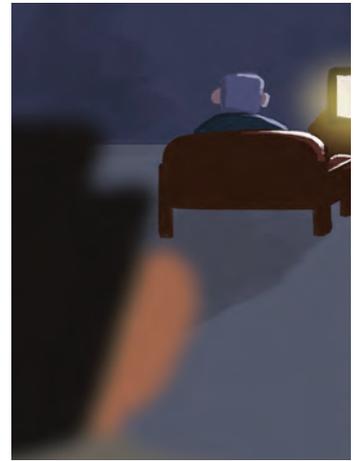
Email andreas.robertus@student.umn.ac.id
 Email aas.tus.1998@gmail.com

Phone 082110450583



ANGAN

Muhammad Arafah Arkananta - 16439 | Erika Grace Hasian - 13816



Bagas, seorang wiraswasta sekaligus single parent selalu memiliki ekspektasi tinggi terhadap anaknya, Ardhana. Ia tidak pernah puas dengan prestasi akademik yang diperoleh oleh Ardhana sehingga hal tersebut membuat hubungan mereka semakin menjauh. Hingga suatu hari Ardhana berusaha untuk memperbaiki hubungan mereka tetapi Bagas tidak meresponnya dengan baik sehingga menimbulkan keributan diantara mereka berdua. Hal tersebut membuat Bagas mengalami mimpi mengerikan tentang Ardhana dan hal tersebut membuatnya menyadari bahwa selama ini ia selalu mengekang Ardhana.

Contact Info

Muhammad Arafah Arkananta

Email muhammad18@student.umn.ac.id
 Email arkanantaarafah@gmail.com

Phone 088291744114

Erika Grace Hasian

Email erika.tobing@student.umn.ac.id
 Email erierikagrace1998@gmail.com

Phone 082298752431

A PIECE OF CAKE

Margaretha Eksita Lestari - 00000013880 | Fadlun Syifa - 00000014215



Nenek dan Kakek adalah suami istri yang tinggal bersama. Kakek yang telah pensiun tinggal di rumah untuk menjaga Nenek yang menderita Alzheimer. Suatu hari, Nenek ingin membuat kue untuk merayakan ulang tahun cucu mereka. Namun Kakek harus pergi untuk mengurus uang pensiunannya. Sementara anak mereka yang berjanji untuk menjaga Nenek belum datang. Tapi setelah dibujuk oleh Nenek, Kakek pun pergi meski masih merasa ragu. Tak lama setelah Kakek pergi, Nenek sudah lupa dengan janji mereka dan mulai membuat kue seorang diri. Pada saat yang bersamaan, penyakit Alzheimer Nenek kambuh dan ia pun membuat kekacauan di dapur. Kakek segera pulang karena khawatir. Sesampainya di rumah benarlah Nenek telah membuat kekacauan. Kakek segera menghampiri Nenek, membantunya untuk menenangkan diri. Setelah itu Kakek pun mengajak Nenek untuk membuat kue bersama.

Contact Info

Margaretha Eksita Lestari

Email margaretha.ekstia@student.umn.ac.id
 Email meleksitt@gmail.com

Phone 87788450787

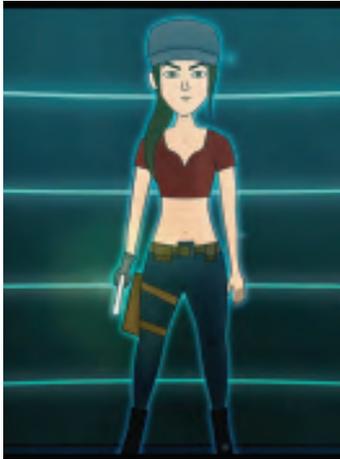
Fadlun Syifa

Email fadlun.syifa@student.umn.ac.id
 Email -

Phone 8115504155

BACK TO LIFE

Jennica Adriane Masui - 00000015282 | Kevin Junaldy - 00000015293



Seorang pemuda gamers, Ben, yang hidup di tahun 2023 memiliki hobi bermain game virtual reality. Ia sudah menyelesaikan hampir semua game virtual yang ia miliki. Pada suatu hari, ia baru saja menyelesaikan game terakhirnya dan muncul notifikasi dari ibu dan temannya. Ibunya datang menjenguk dia dan meminta menjemputnya beberapa jam lagi, sedangkan temannya menginformasikan bahwa ada game baru yang baru saja dirilis. Game VR tersebut bergenre petualangan penuh pertarungan dan terlihat sangat menantang. Ben diharuskan menyelesaikan seluruh pertarungan melawan zombie agar dapat menyelesaikan game tersebut. Namun, Ben melupakan tanggung jawab yang harus dia selesaikan.

Contact Info

Jennica Adriane Masui

Email jennica.adriane@student.umn.ac.id
 Email jennicaadriane@gmail.com

Phone 08112202825

Kevin Junaldy

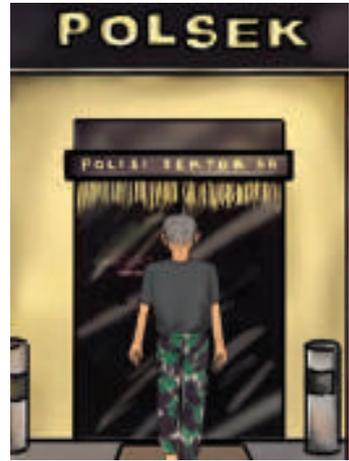
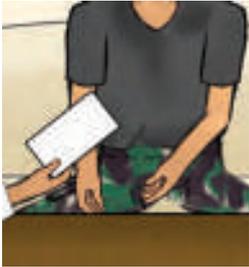
Email kevin.junaldy@student.umn.ac.id
 Email junaldykevin@gmail.com

Phone 08997672607



BERBEDA

Stephanie - 19060 | Christy - 18857



Gadis tinggal seorang diri bersama ayahnya setelah ibunya meninggal. Ayah gadis sangat menyayanginya dan ingin yang terbaik untuknya. Tetapi ayahnya marah saat gadis tiba-tiba memberi surat izin untuk mengikuti lomba taekwondo. Ayahnya gadis dengan keras menolak dan membuang surat izin tersebut.



Contact Info

Stephanie

Email stephanie.sutanto1@student.umn.ac.id
Email sutanto_97@yahoo.com

Phone 089636133381

Christy

Email christy.hutomo@student.umn.ac.id
Email christypranaty@gmail.com

Phone 082138157677



CYBERPUNK AREN

Maleek Abdul Azis - 13120210451



Sebuah meteorit raksasa jatuh menghantam laut Jawa, kejadian tersebut dikenal dengan "kejatuhan". 300 tahun berlalu, manusia bertahan hidup dari cuaca dan lingkungan yang ekstrem dengan kecanggihan teknologi dan memodifikasi anggota tubuh. "Kejatuhan" menciptakan sebuah pulau misterius di laut Jawa yang diberi nama Mendhung, pemerintah membentuk sebuah regu khusus dan seorang kriminal untuk meneliti dan mencari data mengenai pulau Mendhung. Sang kriminal tersebut adalah Aren yang dahulunya ialah seorang tentara bayaran. Setiba di pulau, terjadi pertarungan hebat antara dengan Anchar, makhluk asing sang penjaga pulau Mendhung. Aren berhasil mengalahkan Anchar dengan cara mengorbankan dirinya.

Contact Info

Maleek Abdul Azis

Email maleek.abdul@student.umn.ac.id
 Email emailmalik.job@gmail.com

Phone 081319396060

FOOLS PARADISE

Stella Benita - 0000013144



Aji, seorang figure penyanyi dalam sebuah poster acara yang ditempel di dinding perkotaan Jakarta merasa berhak mendapat tempat yang lebih baik. Ditemani beberapa poster lain yang sudah sobek, figure lelaki tersebut selalu membayangkan dirinya berada di papan Billboard besar dengan lampu yang menyinari dirinya. Suatu ketika poster Aji jatuh dan mengenai air, ia akhirnya terlepas dari poster dan mencoba menuju Billboard, tempat idamannya. Dirinya tidak menyadari banyaknya rintangan yang akan mempersulit dirinya. Terutama masalah paling utama dimana ukuran dirinya yang sangat kecil dibandingkan dengan papan billboard.

Contact Info

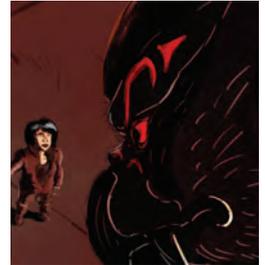
Stella Benita

Email stella.benita@student.umn.ac.id
 Email stellabenita05@gmail.com

Phone 083806520150

GARUDA

William Adithya Sikka Kusuma - 13120210198



Di dalam dunia yang masih menyembuhkan dirinya dari sebuah perang, sebuah pasangan manusia dan hewan, Garu dan MAX berusaha untuk bertahan hidup di dunia yang keras ini. Namun mereka terus diintai oleh figur-figur yang berasal dari masa lalu kelam dari MAX dan Garu, dengan bentuk drone. Walaupun begitu, MAX dan Garu tetap mempertahankan privasi mereka dengan menghancurkan setiap drone yang terus datang untuk mengintai mereka.

Contact Info

William Adithya Sikka Kusuma

Email william.adithya@student.umn.ac.id

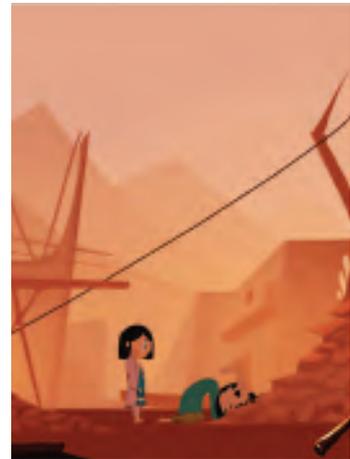
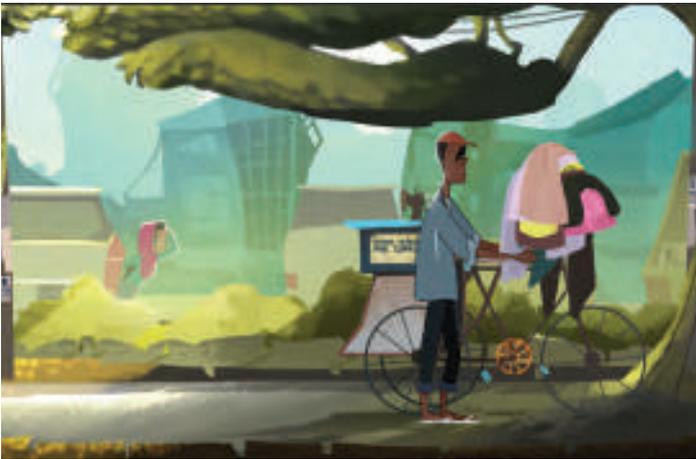
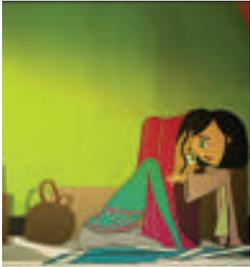
Email adf11fraven@gmail.com

Phone 081290038894



HANDCRAFTED

Angelia - 00000013460



Dua hari menjelang Idul Fitri, seorang penjahit keliling, di sms istrinya karena sudah lama tidak pulang kampung. Sebenarnya Supri ingin pulang, namun pesanan pakaiannya masih menumpuk. Masalah bertambah ketika benang-benangnya dicuri oleh pengungsi, karena ia ingin memperbaiki pakaian adiknya saat Idul Fitri. Namun, ia tidak sadar tasnya bolong dan benang curiannya jatuh satu per satu. Penjahit berhasil menemukan dan memarahi pengungsi. Namun ia berubah pikiran, setelah melihat keadaan pengungsi dan adiknya. Penjahit pun membantu mereka memperbaiki pakaian tersebut dan pengungsi membantu penjahit. Akhir cerita, penjahit dapat pulang kampung dan pengungsi memiliki kegiatan dengan bekerja sebagai penjahit keliling.

Contact Info

Angelia

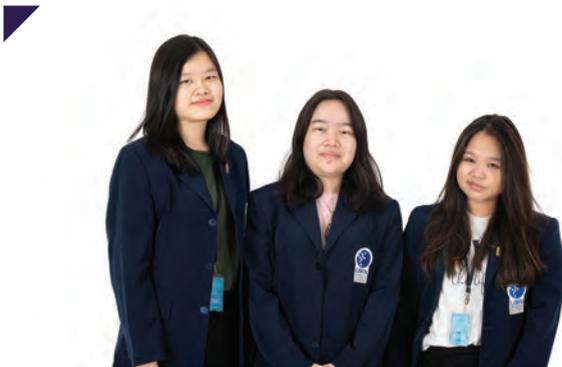
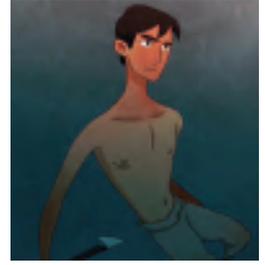
Email angelia6@student.umn.ac.id
Email angellia170@ymail.com

Phone 081315828831



HILANG

Eugenia Owen Rusli - 14100 | Caroline - 14230 | Erlin Vania - 15313



Seorang awak kapal bernama David, bekerja untuk pertama kalinya di sebuah kapal cargo. Di tengah perjalanannya, sebuah badai besar menghantam kapal cargo tersebut. Ketika sedang evakuasi, tali penyangga lifeboat yang telah dinaiki David terputus dan ia pun terpisah dari awak kapal lainnya. Ketika badai reda, David terbangun dan menyadari bahwa ia sudah terapung di tengah laut lepas tanpa adanya tanda-tanda daratan. Ia terpaksa harus bertahan hidup seorang diri, menunggu untuk diselamatkan. Berbagai situasi kritis harus ia hadapi dengan hanya mengandalkan peralatan yang terbatas. Apakah David dapat bertahan hidup?

Contact Info

Eugenia Owen Rusli

Email eugenia.owen@student.umn.ac.id
Email eugeniaowen77@gmail.com

Phone 087808227286

Caroline

Email caroline@student.umn.ac.id
Email carolinerusli198@gmail.com

Phone 08984387646





I REMEMBER WHEN

William Wijaya - 00000015591 | Edward de Putra - 00000013777 | Marcelline Vania - 00000015758



Surya adalah seorang anak yang suka bermain kelereng. Suatu siang, ketika ia sedang bermain bersama tiga temannya, seorang anak baru bernama Indra mengajaknya bermain. Surya, yang baru saja mengalahkan teman-temannya dengan skor terbanyak, merasa kemenangan ada di tangannya. Ia pun menerima tantangan Indra. Keyakinan itu patah ketika Indra mengalahkannya dengan skor lebih banyak. Surya menerima kealahannya dan berjanji tidak akan kalah di pertandingan selanjutnya dengan Indra. Waktu berlalu menjadi sore hari, tampak seorang pemuda keluar dari Stasiun Solo Balapan. Ternyata pemuda tersebut adalah Surya, yang baru saja kembali dari menempuh pendidikan di kota lain. Cerita tentang permainan kelereng di siang hari ternyata merupakan kilas balik dari Surya.

Contact Info

William Wijaya

Email william.wijaya@student.umn.ac.id
 Email williamwijaya111197@gmail.com

Phone 895379700366

Marcellina Vania

Email marcelline.vania@student.umn.ac.id
 Email -

Phone 89684364531

JUNKFOOD

Elisa Hanindita - 00000018743



Seorang anak yang tidak peduli pada lingkungan dikutuk merasakan menjadi hewan laut, hidup dan mencari makan di bawah laut yang tercemar sampah. Setelah merasakan sendiri dampaknya bagi lingkungan ia pun sadar dan mulai memperbaiki sifatnya.



Contact Info

Elisa Hanindita

Email elisa.hanindita@student.umn.ac.id
 Email elisanind@gmail.com

Phone 08111169881



KINTA & PENAMPAHAN GALUNGAN

Cleverin Nobelia Bestin Sucipto - 00000018879



Kinta adalah anak anjing Kintamani yang berusia sekitar 2 bulan. Kinta memiliki sifat yang aktif. Awalnya Kinta sedang bermain di sekitar dapur dan keluarga tuannya sedang memasak bersama untuk perayaan. Salah satu masakan yang dibuat adalah Lawar. Kinta yang sangat suka makan memohon kepada tuannya untuk diberi Lawar tersebut karena aromanya sangat enak. Namun karena keadaan sedang sibuk, tidak ada satupun keluarga tuannya yang melihat Kinta memohon. Kemudian mereka pergi untuk melakukan Ngejot dan meninggalkan Kinta yang sakit hati karena tidak diberi Lawar.

Contact Info

Cleverin Nobelia Bestin Sucipto

Email cleverin.bestin@student.umn.ac.id
 Email ceviclevy@gmail.com

Phone 085107336636



KALA SENJA

Chyntia Tirta Dewi - 00000013199



Satria yang sedang asik bermain layangan hingga menjelang maghrib lupa dengan perkataan ibunya untuk masuk ke dalam rumah. Ketika layangannya putus karena kalah beradu dengan layangan lain, Satria justru mengejar layangannya masuk ke dalam hutan. Namun tanpa disadari oleh Satria terdapat sosok bayangan yang mengikutinya di dalam hutan.

Contact Info

Chyntia Tirta Dewi

Email chyntia2@student.umn.ac.id
 Email baby_waterbear@gmail.com

Phone 87877101182

KEPO MAKSIMAL

Maura Cemara Suaratelaga - 00000012864 | Lidia Novita Salim - 00000013193



“Kepo Maksimal” adalah program talk show malam hari dari stasiun TV “Red Show” yang dikemas secara santai membahas isu yang sedang populer di masyarakat. Dipandu oleh pembawa acara terkenal Daniel Putra akan memberikan informasi dan hiburan di malam hari. Tayang setiap malam, Daniel Putra akan menjamu tamu talk show sesuai dengan karakternya yang humoris, cekatan dan selalu tertarik pada hal baru ataupun sedang populer. Pada episode kali ini Kepo Maksimal mengundang Roy, seorang pemuda Indigo yang tengah viral di media sosial karena video menerawangnya. Roy viral karena diperdebatkan netizen tentang benar tidaknya kemampuannya. Talk show berusaha membuktikan kebenarannya lewat segmen- segmen acara yang telah disiapkan.

Contact Info

Maura Cemara Suaratelaga

Email maura.suaratelaga@student.umn.ac.id
maurasuaratelaga@gmail.com

Phone 82113569624

Lidia Novita Salim

Email lidia1@student.umn.ac.id
-

Phone 85728055275

LOST

Jessica Clara Wattimena - 00000016176



Film 'Lost' bercerita mengenai seorang remaja laki laki bernama Aaron, yang terlalu fokus bekerja sampai tidak memerhatikan lingkungan sekitarnya. Aaron mulai merasa penat akan rutinitas nya, hingga suatu saat Aaron tertidur dan bermimpi buruk. Ia bermimpi tersesat di hutan pegunungan lebat dan banyak mata yang mengintainya. juga terdapat bayangan misterius yang tiba tiba mengejarnya. Terdapat suatu transisi saat Arron dikejar oleh bayangan tersebut yang memberi Aaron pandangan yang berbeda, Aaron akhir nya memberikannya perspektif baru akan suatu keadaan. Sesaat setelah itu, ada suara burung yang menuntunnya keluar dari hutan tersebut dan langsung terbangun dari tidurnya.

Contact Info

Jessica Clara Wattimena

Email jessicaclara@student.umn.ac.id
 Email jessicaclara44@gmail.com

Phone 081349008850



LUCY

Valencia Brigitta Tanujaya - 00000018812



Lucy adalah seorang mahasiswi yang mengalami social anxiety karena bentuk tubuhnya yang tidak ideal. Suatu saat ia sedang menyantap makan siangnya sendirian, tiba-tiba ada 2 orang mahasiswa lain yang duduk di seberang Lucy sedang tertawa satu sama lain. Lucy yang tidak nyaman langsung berhalusinasi. Tubuh Lucy menjadi besar sejajar dengan gedung-gedung di sekitarnya. Ia menjadi takut karena orang menunjuk-nunjuk dirinya yang besar. Lucy pun berlari sampai tersandung. Tiba-tiba ia berada di ruang kosong sangat gelap sambil menangis. Kemudian sayup-sayup terdengar suara teman Lucy memanggil. Perlahan Lucy tersadar bahwa semuanya hanya ada dalam pikiran dirinya saja dan tidak benar-benar terjadi.

Contact Info

Valencia Brigitta Tanujaya

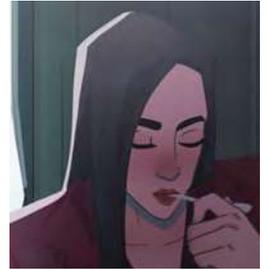
Email valencia.tanujaya@student.umn.ac.id
 Email valencia208@gmail.com

Phone 08568866568



MANNEQUIN

Cethi Prabaswara - 00000017022 | Sati Upaya Dharma - 00000016458



Mika dan Kayla merupakan sepasang pembunuh berantai yang memakan korban - korban mereka. Target dari pembunuhan mereka adalah pria dan modus mereka adalah dengan membuat korban mereka mabuk agar lengah. Mika bekerja sebagai fashion designer dan seniman sebagai hobinya, sementara Kayla bekerja sebagai model untuk Mika. Mereka tinggal dalam apartemen mewah dan memiliki satu lantai sebagai kamar mereka. Kayla akan memotong korban tubuh untuk dijadikan makanan, sementara Mika akan menggunakan sisa tubuh dari korban sebagai mannequin.

Contact Info

Cethi Prabaswara

Email cethi.wasantatilaka@student.umn.ac.id
Email -

Phone 81382535410

Sati Upaya Dharma

Email sati@student.umn.ac.id
Email satiupaya@gmail.com

Phone 81289306078

MAMAKE

Calita Hin - 00000016274 | Nandira Yuvi Deandra - 00000016263



Seekor Ibu Kelinci berjanji untuk makan pancake bersama anak beruangnya sepulang sekolah. Setelah mengantar anaknya sekolah, ia melaksanakan pekerjaannya sebagai asisten rumah tangga. Di perjalanan menuju tempat makan, ia tersengol sampai terjatuh. Uang yang sudah dikumpulkannya berhamburan. Sang Ibu menuju tempat pancake dengan uang seadanya, khawatir apakah uangnya akan cukup untuk membeli pancake yang diinginkan anaknya.

Contact Info

Calita Hin

Email calita.hin@student.umn.ac.id
 Email calitahin@gmail.com

Phone 8567656380

Nandira Yuvi Deandra

Email nandira.deandra@student.umn.ac.id
 Email yuvinandira@gmail.com

Phone 85691967522

MARSVELOUS

Aretha Nadia Mareti - 00000016223 | Catherine Cindy Natalie - 00000013622



Dim Witt merupakan seorang hypebeast yang ingin tampak lebih superior dan mewah dari orang-orang sekitarnya sehingga ia sering memaksa membeli baju mahal. Suatu hari, Dim menonton sebuah iklan dari akun MeTube Hugh Jazz, seorang influencer dari Mars. Hugh mempromosikan Le Martion, sebuah pusat perbelanjaan baru di Mars. Tergoda, Dim berusaha untuk mencari uang untuk mendatangi Le Martion.

Contact Info

Catherine Cindy Natalie

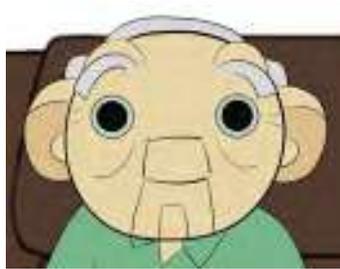
Email catherine.natalie@student.umn.ac.id
 Email cpmths@gmail.com

Phone 81381474381



P

Jannice Juliet Hendra - 00000018831



Kong yang terbangun ingin buang air kecil, tetapi ketika melihat sekelilingnya, ia tidak melihat ada toilet. Ia pun menemukan pintu menarik di belakangnya, berada di ujung sebuah lorong. Anehnya di pandangan Kong lorong tersebut dapat berubah ubah, membuatnya terdiam dan lupa apa yang sedang dilakukannya. Ketika panggilan alamnya semakin mendesak, Kong pun memutuskan untuk berjalan terus menuju pintu dan membukanya. Mendengar kunci pintu dibuka, Ibu yang sedang menonton drama korea bergegas menuju Kong, tetapi terlambat, sebab Kong yang sudah di luar sudah memenuhi panggilan alamnya dengan berantakan di teras rumah. Bukan hanya lantai yang kotor, tetapi juga celana pendeknya jugabasah terkena air seninya. Kong pun dibawa masuk ke dalam rumah.

Contact Info

Jannice Juliet Hendra

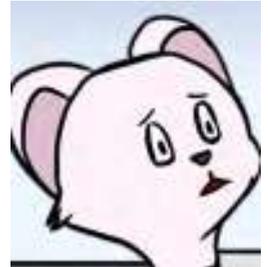
Email jannice.hendra@student.umn.ac.id
 Email julietjannice307@gmail.com

Phone 81220504078



PETUALANGAN SI BUBU

Muhammad Bukhary - 13120210478



"Petualangan si Bubu" menceritakan tentang seekor kucing jantan yang diam diam selalu menjadi penggemar rahasia dari kucing betina yang menjadi pujaan setiap kucing. Pada suatu hari ketika ia sedang berjalan di sisi kota, Bubu bertemu kucing pujaannya yang sedang diganggu preman anjing liar. Bubu bersembunyi di antara tiang listrik di pinggir jalan. Ia ingin sekali menolong, tetapi menyadari bahwa fisiknya kalah. Pada akhirnya Bubu dengan kecerdikannya memalsukan diri menjadi polisi keamanan, membuat si anjing preman kabur dan tidak mengganggu lagi.

Contact Info

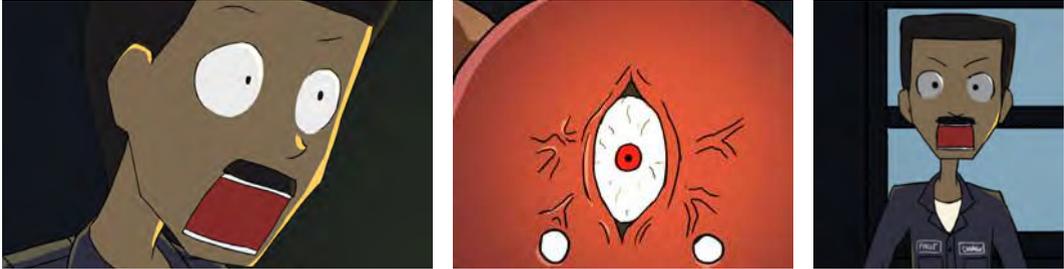
Muhammad Bukhary

Email muhammad.bukhary@student.umn.ac.id
 Email bukhary96@gmail.com

Phone 82298931249

PEMBASMI HANTU

Intifadah Almuqaddas - 13120210285



Pada malam hari di sekolah Pinot seorang satpam sekolah sedang melakukan penguncian pintu kelas hingga dia menemukan cahaya muncul dari salah satu kelas. Dalam kelas tersebut Pinot menemukan tiga murid SMA yang sedang melakukan ritual pemanggil setan. Kaget karena ketahuan murid-murid tersebut panik dan membakar alat ritual mereka yang justru membuat setan sungguhan terpanggil. Setan yang terpanggil tidak terlihat berbahaya namun, setan membuka mata ketiga dan menembakkan laser ke arah salah satu murid SMA. Panik melihat kekuatan setan, Pinot dan murid-murid SMA berlari keluar dari kelas untuk bersembunyi dari setan yang mengikuti Pinot dan murid-murid.

Contact Info

Intifadah Almuqaddas

Email intifadah.almuqaddas@student.umn.ac.id
 Email almuqaddas39@gmail.com

Phone 81287696743

PETAK UMPAT HANTU

Richie- 00000018773



Dua orang sahabat, Anto dan Budi bermain petak umpet hantu. Sebelumnya Anto, tanpa sepengetahuan Budi bermain sendirian dan dia menggunakan cara yang salah untuk mengakhiri permainan tersebut sehingga Anto menghilang. Karena tiba-tiba Anto menghilang Budi menjadi curiga, dia menemukan bekas permainan Anto. Kemudian Budi pun bermain permainan itu dengan perjanjian kalau ia menang maka sahabatnya akan balik. Setelah Budi mengakhiri permainan tersebut, Budi pun pingsan. Saat dia sadar, Budi melihat sahabatnya telah kembali. Budi pun menghampiri Anto, sesaat itu Anto menoleh dengan wajah menyeramkan penuh darah. Ternyata Budi menjadi tumbal permainan itu sehingga terseret ke dunia lain.

Contact Info

Richie

Email richie.salim@student.umn.ac.id
 Email richiexx999@gmail.com

Phone 82130860723

QING MING

Garcia Julita Enrico Abadi - 000000 19101



Qing Ming menceritakan tentang seorang anak bernama Kevin, yang terbawa masuk ke dunia arwah karena sikap isengnya. Kevin yang datang untuk melaksanakan festival Qing Ming merasa bosan dengan keadaan di sekitarnya. Ia pun memilih untuk berjalan-jalan di sekitar kuburan. Ia menemukan sebuah snack kesukaannya, tetapi snack itu merupakan sebuah persembahan. Tanpa pikir panjang, Kevin pun tetap mengambil dan memakan snack tersebut. Tanpa ia ketahui, dirinya telah masuk ke dalam dunia arwah. Hanya keluarganya yang dapat membawanya kembali ke dunianya.

Contact Info

Garcia Julita Enrico Abadi

Email garcia.abadi@student.umn.ac.id
 Email clarachiel@gmail.com

Phone 8111312607

RAHASIA KAKEK

Felita Fernanda- 00000018926



Seorang anak kecil bernama April bermain ke rumah kakeknya. Ketika April bermain didalam rumah kakeknya, ia menemukan sebuah pintu yang terlihat misterius. Pintu tersebut dikunci dengan banyak gembok, sehingga sangat sulit bagi April untuk masuk ke dalam ruangan tersebut. Ia terus menerus berusaha untuk membuka pintu misterius tersebut. Hal ini membuat April semakin penasaran terhadap isi apa yang berada dibalik pintu tersebut. Pada malam hari, April menyusup ke kamar kakeknya. Ketika April membuka pintu kamar kakeknya, ia melihat kakeknya sedang bermain dengan barang koleksinya. Rahasia kakek sebagai wibu terbongkar oleh April. April tertarik dan ingin bermain bersama kakeknya.

Contact Info

Felita Fernanda

Email felita.fernanda@student.umn.ac.id
 Email fernandafelita@gmail.com

Phone 895336376060

RASA

Ika Andyaningsih - 00000018915



Seorang pria, bekerja menjadi seorang karyawan kantor. Di tengah kejenuhan yang ia rasakan, ia mendapatkan pekerjaan untuk melakukan survey. Namun, nasib sial satu demi satu menimpanya. Di saat itulah ia melihat bantuan dan kebaikan sederhana bisa mengubah suasana hatinya.

Contact Info

Ika Andyaningsih

Email ika.andyaningsih@student.umn.ac.id
Email ikaandyaningsih@gmail.com

Phone 81289194176

SAJEN

Bill Leonardo Sarapung - 00000015181 | Ignatius Andito Haryo Wisantoro - 00000017488



Asep menjalani hari pertama kerja di stasiun sebagai cleaning service. Ia mendapat shift malam, dan tiba-tiba ia mengalami sakit perut. Asep pergi ke WC sesuai arahan pak Mali, satpam stasiun. Setelah buang hajat di WC, Asep merasa lapar dan mencium bau makanan. Ia pun mencari sumber bau tersebut. Asep masuk ke ruang plumbung dan menemukan senampian makanan dan langsung melahapnya. Tingkah lakunya diperhatikan oleh para hantu yang berhak atas sesaji tersebut. Para hantu pun berencana untuk membuat Asep kapok. Asep kaget karena saat keluar dari underpass ia menemukan sebuah kereta sudah berhenti di peron tempat ia berada. Asep memutuskan untuk membersihkan bagian dalam kereta tersebut. Namun, para hantu sudah siap "menyambut" Asep.

Contact Info

Ignatius Andito Haryo Wisantoro

Email ignatiusandito@student.umn.ac.id
 Email askigandito@gmail.com

Phone 87734914686



SAYAP KERTAS

Nadira Savitri- 00000014327



Contact Info

Nadira Savitri

Email @student.umh.ac.id
Email @gmail.com

Phone 81381474381



SKANDAL KANCIL

Sabrina Octavia Semet- 00000019050



Adhi menemukan pintu menuju ruang penyimpanan Museum yang terbuka pada shift malamnya, dan menemukan seseorang telah menjarah tempat tersebut. Bersama dengan Kardi, rekan kerjanya, keduanya bekerja sama untuk menemukan si pencuri sebelum ia berhasil membawa lari benda pusaka yang ia curi. Akan tetapi, Adhi tidak tahu bahwa pencuri tersebut tidak bekerja seorang diri dalam aksi pencuriannya pada malam itu.

Contact Info

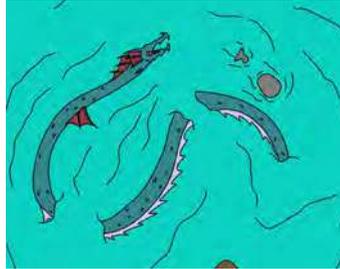
Sabrina Octavia Semet

Email sabrina.semet@student.umn.ac.id
 Email ssabrinaoctavia@gmail.com

Phone 82189393564

SI NABANG

Novalia Nadia Siallagan - 00000018780 | Vellya - 00000018711



Pada jaman dahulu kala ada seorang anak laki-laki yang dikurung di penjara bawah tanah. Anak laki-laki tersebut bernama Nabang. Raja dan penduduk pulau percaya bahwa Nabang memiliki kekuatan yang menakutkan. Hingga pada akhirnya Ia ditangkap dan dikurung, suatu ketika seekor Naga bus mengamuk dengan liar dan menuju pulau Andalas. Tidak ada seorangpun yang dapat menaklukkannya. Hanya Nabang, satu-satunya harapan bagi mereka untuk mengalahkan Naga.

Contact Info

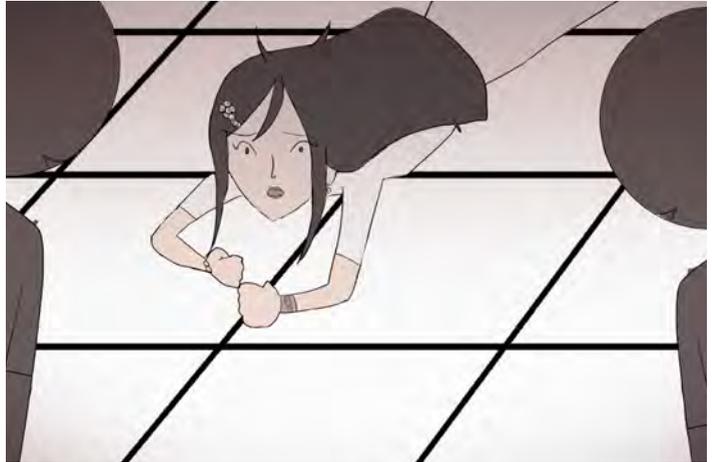
Vellya

Email vellya@student.umn.ac.id
 Email shireukavelly@gmail.com

Phone 8987909064

SWITCH ME

Elleonora Anabelle Crystal - 00000014790 | Vania Giovani Liemantara - 00000017315



Citra, iri dengan kepopuleran Angel, siswi cantik di sekolahnya. Suatu hari, mereka bertukar tubuh setelah bertabrakan. Citra pun memiliki kehidupan yang selama ini ia dambakan dan bertekad untuk menjalani kehidupan itu sepenuhnya. Namun, karena kebiasaan dan sifatnya yang tidak berubah, Citra malah dijauhi oleh semua orang. Citra pun menjadi depresi, akan tetapi ia dihibur oleh Angel. Citra pun meminta maaf ke Angel dan bertekad untuk mencari cara untuk kembali ke tubuh semula. Setelah mencoba berbagai cara, akhirnya mereka pun kembali ke kehidupan semula, namun kali ini Citra dan Angel saling berteman.

Contact Info

Elleonora Anabelle Crystal

Email elleonora.crystal@student.umn.ac.id
Email ellen_crystal@yahoo.com

Phone 818145597

Vania Giovani Liemantara

Email vania.liemantara@student.umn.ac.id
Email vaniaie97@gmail.com

Phone 82153651555

THE BOND BETWEEN US

Anthony Joses Adiwongso - 00000018841



The Bond Between Us menceritakan kehidupan sepasang suami istri bernama Ibnu dan Erika. Mereka sedang menunggu kelahiran anak pertama mereka. Tetapi tanpa disadari, Erika mengalami penyakit yang tersamar dengan kehamilannya, membahayakan bayi mereka yang akan datang dalam waktu dekat. Erika kemudian harus menjalani operasi cesar untuk menyelamatkan bayinya. Namun karena kondisi fisik Erika yang melemah, ia meninggalkan suami dan bayinya.

Contact Info

Anthony Joses Adiwongso

Email joses.adiwongso@student.umn.ac.id
Email a.j.adiwongso@gmail.com

Phone 87782501377

THE JOB

Mellisa - 00000013106 | Ancilla Irish Gabriella - 00000018834



Iris ingin membeli tempat tinggal agar dapat jauh dari keluarganya yang sering menuntutnya. Ketika ada berita tentang promosi pekerjaan dan kenaikan gaji, Iris bersaing dengan Mariana untuk mendapatkan promosi tersebut.



Contact Info

Mellisa

Email mellisa@student.umn.ac.id
 Email melisaelisabet555@gmail.com

Phone 818696852

Ancilla Irish Gabriella

Email ancilla.gabriella@student.umn.ac.id
 Email -

Phone 85973725020



3D ANIMATION

- | | | | |
|-----|----------------------------------|-----|---------------------------|
| 369 | Blue | 374 | Phase |
| 370 | Candy Chocolate and Giant | 375 | Ultimate Cybercock |
| 371 | Dirgantara | 376 | Verdant Blue |
| 372 | Hifa the Mushroom Sheperd | 377 | WKWK Land |
| 373 | Our Treasure | 378 | Yue Bing |



A

M

N



BLUE

Jimmy - 15178 | Evangeline Rahardja - 13607



Tepat pada tahun 2067, dengan latar belakang kota yang dikuasai penuh oleh teknologi. Teknologi membunuh sifat sosial manusia, manusia menjadi sangat individualis, melupakan arti interaksi sesama manusia, dan meninggalkan makna cinta. Maia, seorang remaja perempuan yang rapuh karena ditinggalkan oleh orang yang ia sayangi memilih untuk berfantasi momen sempurna dengan bantuan teknologi cyberpunk.

Contact Info

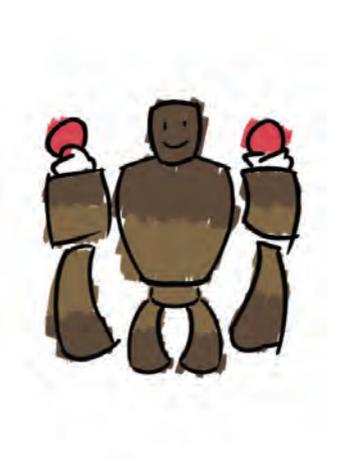
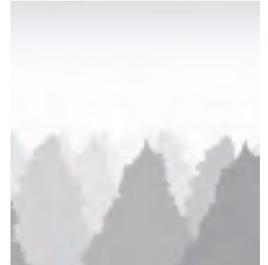
Jimmy
Email jimmy2@student.umn.ac.id
Email jimmyylee@gmail.com
Phone 081319210982

Evangeline Rahardja
Email evangeline@student.umn.ac.id
Email evangelinerahardja@gmail.com
Phone 08561963181



CANDY CHOCOLATE AND GIANT

Yohanes Cahyadi Tantoputra - 18801



Seorang raksasa yang berusaha untuk mencari teman dan tempat berada meski ia memiliki penampilan yang seram tetapi memiliki sifat yang ramah.

Contact Info

Yohanes Cahyadi Tantoputra

Email yohanes.tantoputra@student.umn.ac.id
 Email vis4ever4vendetta@gmail.com

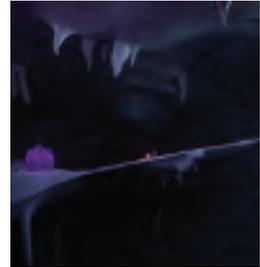
Phone 085959721145



DIRGANTARA

Maximillian Reinard Putra - 15134 | Matthew Budiharjo - 141839

Elisabet Rena Larasati - 15512 | Kito Halianto - 14803



Seorang Astronot bernama Alifa yang ditugaskan untuk pergi dan meneliti permukaan sebuah planet bernama planet Janus. Ia menemukan sebuah bentuk makhluk hidup baru yang membawanya ke dalam masalah. Mereka berdua harus bekerja sama untuk mencapai titik akhir dan memahami satu sama lain.

Contact Info

Maximillian Reinard Putra

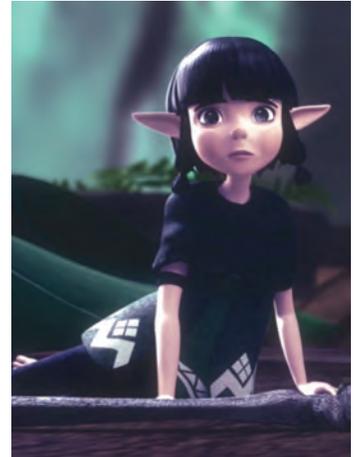
Email maximillian.kurniawan@student.ac.id
Email maxreinard0406@gmail.com

Phone 081314231840



HIFA THE MUSHROOM SHEPHERD

Reinnard Bartholius Dinata - 13029 | Tamara Ana - 12821 | Kevin Pratama - 12794
Peter Sukma Tanwijaya - 12941 | Antonius Wiryawan Cioputra - 12911



Seorang gadis bernama Hifa tinggal di sebuah tunggul pohon bersama dengan neneknya dan kawanannya sejak kecil. Suatu saat kehidupannya berubah ketika neneknya mewarisi tugasnya kepada Hifa untuk menjadi gembala jamur selanjutnya. Hal tersebut membuat Hifa berada dalam keadaan bimbang dan tidak yakin pada dirinya sendiri. Saat ia tidak siap, datanglah masalah yang mengejutkan baginya.

Contact Info

Reinnard Bartholius Dinata

Email reinnard@student.umn.ac.id
Email reinnardbartholiusdinata@gmail.com

Phone 085885962794



OUR TREASURE

Joe Michael - 13691 | Ganesha Praditya - 13393 | Stefano - 13011
 Ignatius Joshua Winoto - 13258 | Elisabeth Vienny Chandra - 12839



Seorang kakak yang sering membully adiknya karena lebih muda dan lemah dari dirinya. Melihat relasi dari kakak beradik tersebut, kedua orang mereka yang merupakan para petualang membuat sebuah peta harta untuk kedua anaknya. Kakak beradik pun mulai berpetualang dalam imajinasi mereka untuk menemukan harta karun tersebut.

Dalam perjalanan melewati beberapa rintangan, sikap sang kakak mulai berubah melihat adiknya kesusah berjuang sendiri melewati rintangan yang ada. Sampai pada akhirnya sang kakak mulai menolong adiknya dan mereka pun mulai bahu membahu saling membantu melewati rintangan yang ada.

Contact Info

Joe Michael
 Email joe.michael@student.umn.ac.id
ekelkarman@gmail.com
 Phone 081806763486

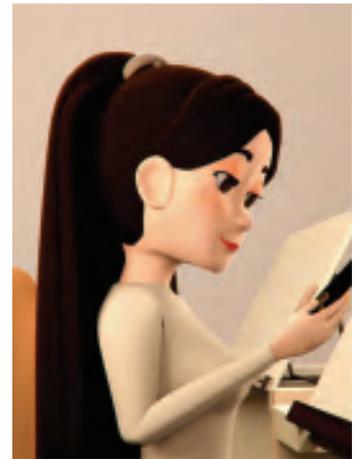
Stefano
 Email stefano@student.umn.ac.id
stefano.pontoh@yahoo.com
 Phone 081236344111



PHASE

Disa Ardelia Fredrick - 16159 | Hayka Salsabiila - 17563

Darmayustha Daltisstefn Marisan - 17944 | Harry Harjoto - 16219



Lucy adalah seorang mahasiswi arsitektur yang berprestasi. Di kampusnya, terdapat mahasiswi yang sangat cantik dan populer bernama Cintya. Cintya selalu mendapatkan pujian dari orang-orang sekitarnya, membuat Lucy iri padanya. Lucy pun mencoba mengikuti aktivitas yang dilakukan Cintya, berharap akan mendapat respon yang baik dari banyak orang seperti Cintya. Namun, usahanya gagal dan membuatnya merenungkan diri di depan cermin kamarnya.

Tiba-tiba refleksi cermin tersebut berubah menjadi dirinya dengan versi cantik sesuai dengan keinginannya. Karena rasa penasaran, ia menyentuh bayangannya sendiri dan ia dapat masuk ke dalam cermin tersebut. Ia bertemu dengan dirinya sendiri namun dengan versi cantik. Pertemuan tersebut menyadarkan dirinya bahwa ia harus percaya diri dengan apa yang ia miliki.

Contact Info

Disa Ardelia Fredrick

Email disa.fredrick@student.umn.ac.id

Email cacajo08@gmail.com

Phone 087815973392

ULTIMATE CYBERCOCK

Galang Aby Ludira - 14167 | Darsan Marco Tanuardy - 15305 | Joshua - 13323

Hansen Ariawibawa Nugraha - 13703 | Jonathan Jeremy Tanuwijaya - 13979



Tahun 2070. Abdul Somad adalah seorang peternak ayam amatir yang berusaha untuk memenangkan pertandingan final Ultimate Cybercock tingkat kota Tangerang. Bersama ayamnya yang bernama Jono, Somad berhasil memasuki tingkat final dan akan segera menantang sang juara bertahan, Rizal Taufik dengan ayamnya yang bernama Miguel. Pertandingan final berlangsung begitu sengit, Jono dengan gear generasi awal nya berusaha dengan keras melawan Miguel dengan gear canggih terbarunya. Setelah banyaknya cekeran dan patukkan maut yang diterima Jono, Jono pun berhasil mengalahkan Miguel dan keluar sebagai sang juara baru.

Contact Info

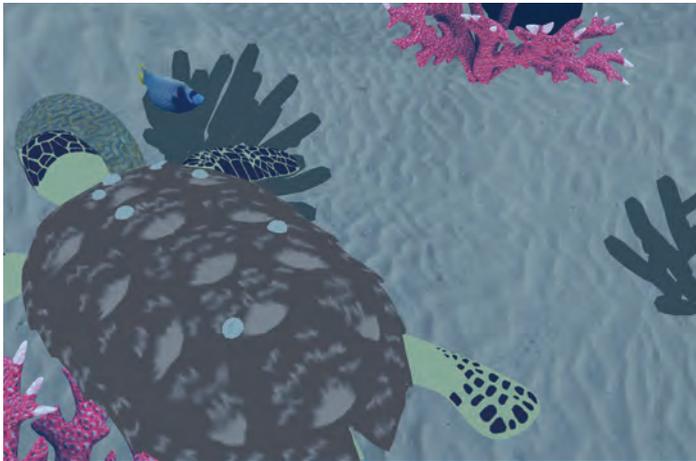
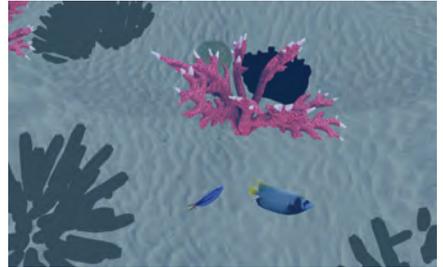
Galang Aby Ludira

Email galang.ludira@student.umn.ac.id
 Email devilgash941@gmail.com

Phone 08165978564

VERDANT BLUE

Denny Stephanus Kao - 14846



Seekor penyu sisik yang lahir di sebuah pulau hidup di sekitar terumbu karang. Penyu tersebut hidup, tumbuh dan terkadang bermain di dekat terumbu karang. Ketika sudah dewasa dan kembali ke tempat kelahirannya, penyu ini menemukan bahwa pantai dan laut tempat kelahirannya sudah kotor dengan sampah. Maka dari itu, penyu berkelana mencari tempat baru untuk bertelur.

Contact Info

Denny Stephanus Kao

Email denny.stephanus@student.umn.ac.id
 Email dennystephanus@rocketmail.com

Phone 089687428982



WKWK LAND

Felisa Amadea- 13573 | Keisya Ciazaria - 13603 | Yunita Winata - 13344



Walaupun hanya seorang Office Boy, ketekunan dan kedisiplinan Yoman berhasil membuat Yoman menjadi tangan kanan Opu sehingga dia dipercaya untuk membawa sebuah dokumen penting untuk rapat keuangan Tahunan. Permintaan yang mendadak ini harus ditepati sebelum Opu harus mempresentasikan data keuangan perusahaan mereka dalam waktu setengah jam. Pemuda tersebut pun berusaha menempuh jalan Jakarta yang macet dan berhasil mengantarkan dokumen tersebut. Namun, ia terlambat dalam mengantarkan dokumen tersebut.

Contact Info

Yunita Winata

Email yunita.winata@student.umn.ac.id
 Email nitayunita090@gmail.com

Phone 081289673352

YUE BING

Raynaldo Oscar Tanduary - 15409 | Shania Sutrisno - 15334 | Leovaldo - 15239



Yue Bing mengikuti kisah keluarga kelinci beranggota Papa, Mama, dan Dede di hari perayaan kue bulan yang merupakan hari besar untuk keluarga bersuku Tionghoa. Di pagi hari, Papa, Mama, dan Dede bersama-sama membuat kue bulan yang kemudian dibawa dan dijual oleh Papa di toko kue bulan miliknya. Sementara itu di rumah, Mama dan Dede memasak makan malam untuk merayakan hari kue bulan dengan Papa.

Malam pun tiba, namun Papa masih sibuk bekerja di toko. Di rumah, Dede dan Mama menanti kepulangan Papa untuk makan malam bersama. Penantian Dede berujung kepada rasa kecewa karena hingga larut malam, Papa belum juga pulang. Dede pun tertidur sembari menunggu.

Beberapa saat kemudian, Papa pulang ke rumah. Kini, ketiganya duduk mengelilingi meja makan. Dede yang sadar akan kepulangan Papa kemudian bangun dan berlari memeluk Papa. Ketiganya pun menikmati kue bulan bersama-sama.

Contact Info

Raynaldo Oscar Tanduary

Email raynaldo.tanduary@student.umn.ac.id
 Email oscar.raynaldo@yahoo.com

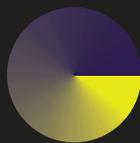
Phone 0895701188262





ANIMATED DOCUMENTARY

381 **Ambulance**



A

M

N

AMBULANCE

Ashariah Shofura Wijaya - 16888 | Febryo Valentino - 17047



David Salahatul Lubis merupakan seorang pengemudi ambulans di AGD Dinkes DKI Jakarta. Saat itu di sore hari, ia bersama rekannya sedang membawa pasien untuk rujukan dan menghadapi kemacetan yang panjang. Di tengah jalan kondisi pasien tiba-tiba memburuk, mengharuskan David untuk segera tiba ke rumah sakit. David mencoba berbagai cara untuk menghadapi kemacetan dan respon masyarakat yang kurang kooperatif. David dihadapkan dengan kecemasan dan tekanan dari kondisi di belakang dan di depannya.

Contact Info

Ashariah Shofura Wijaya

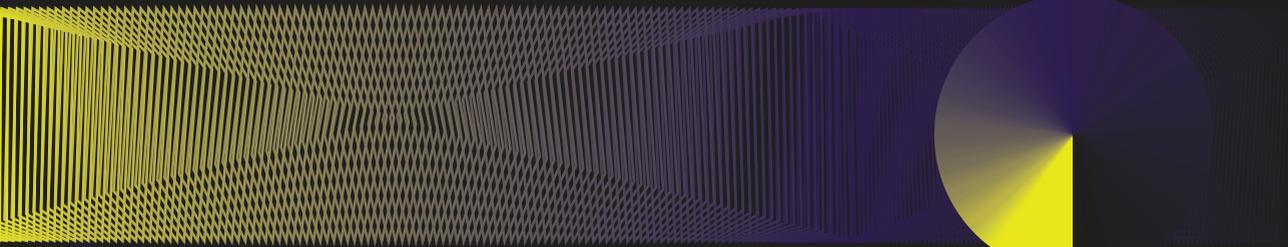
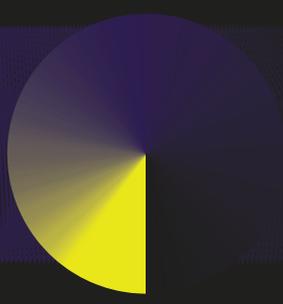
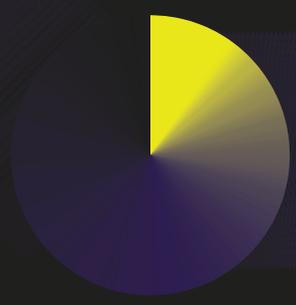
Email -
 Email -
 Phone 082232522734

Febryo Valentino

Email febryo.valentino@student.umn.ac.id
 Email febryo.valentino8@gmail.com
 Phone 081218542797



PAMERAN
TUGAS AKHIR
FSD UMN





LIMITED ANIMATION

385 **Aceng**

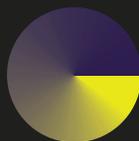
386 **Cerning**

387 **Image**

388 **Karma**

389 **Techno-Faulty**

390 **Trustcake**



A

M

N



ACENG

Evanurozi Arief - 0000018740



Aceng adalah remaja dari Suku Baduy berumur 17 tahun. Ia hidup berdua dengan seorang adiknya bernama Bayu yang berumur 7 tahun. Kedua orang tuanya sudah lama meninggal dan semenjak kematian kedua orang tuanya, aceng melanjutkan pekerjaan orang tuanya yaitu berkebun. Bayu, adik dari Aceng sudah menderita penyakit yang tidak diketahui jenisnya, karena sakitnya itu Bayu selalu terbaring di tempat tidurnya setiap hari. Pada suatu ketika, ketika Aceng duduk dan tertidur di samping tempat tidur Bayu, ia bermimpi bertemu dengan seorang kakek misterius. Kakek itu memberitahu bahwa gunung tertinggi di desanya terdapat sebuah harta karun berupa tanaman di gunung, yang konon dapat menyembuhkan segala jenis penyakit. Aceng terbangun kaget dari mimpinya yg bertemu dengan seorang kakek itu, kemudian ia melihat ikat kepala putih bersih ditangannya. Aceng menepuk pipinya karena ia merasa masih dalam mimpi dan berfikir kejadian itu adalah pemberian sang kakek yang ada dalam mimpi Aceng. Setelah itu dimulai-lah petualangan Aceng dalam mencari sebuah tanaman.

Contact Info

Evanurozi Arief

Email evanurozi.arief@student.umn.ac.id
 Email evanurozi@gmail.com

Phone 087774095121

CERMIN

Odelia - 00000015129



Seorang pria buruk rupa bernama Estiawan mengucilkan dirinya sendiri dari lingkungan sosial dan segala acara sosial di desanya karena malu dengan wajahnya yang "buruk rupa" dan "tidak normal" diantara warga desanya. Ketika ia sedang mengintip suatu acara pernikahan, beberapa orang desa menyadari keberadaannya dan mengajaknya bergabung, tetapi gestur ajakan itu disangka sebagai hinaan oleh Estiawan. Ia lalu kabur berlari. Dalam pelarian, ia menemukan sebuah hutan dengan pohon kaca. Karena penasaran, ia memasuki hutan tersebut dan mendapati bahwa batang pohon tersebut dapat memantulkan bayangannya dan berusaha menghindari menatap pohon selama berjalan. Ia lalu menemukan sebuah danau misterius dan mendekati permukaan airnya dan hanya menemukan pantulan wajahnya yang jelek. Tiba-tiba sebuah monster terbentuk dari bayangannya sendiri dan menyerangnya. Estiawan berusaha menghindari serangan monster, lalu mencabut rumput-rumput kaca yang tajam dan melemparkannya kearah sang monster hingga membutakan dan melukai monster hingga ia menghilang. Setelah itu Estiawan mengarahkan pandangannya kearah danau dan bercermin kembali, menemukan bahwa bayangan wajahnya telah berubah menjadi tidak buruk rupa dan normal seperti warga desa lainnya. Saat sampai di desa, Estiawan lalu Kembali ke tempat dimana aktifitas pernikahan sedang terjadi dan menerima ajakan bergabung dari orang-orang yang sebelumnya mengajaknya.

Contact Info

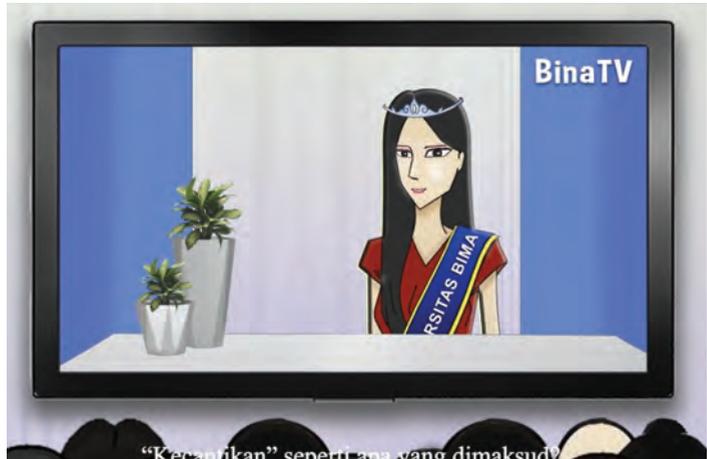
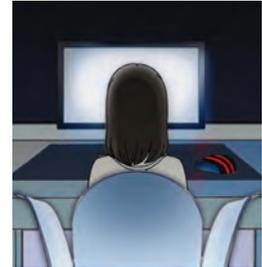
Odelia

Email odelia@student.umn.ac.id
odelia_mili7@yahoo.com

Phone 083873321663

IMAGE

Olivia - 0000014872



Novi adalah seorang mahasiswa populer yang dikenal dengan kecantikannya. Selain memegang gelar sebagai Miss Universitas tercantik, ia juga terkenal dengan kepribadiannya yang baik. Namun dibalik citra tersebut, sifat aslinya sangat berbanding terbalik. Ia kasar dan suka membuli mahasiswa-mahasiswa yang dianggapnya rendah dan juga lemah. Maya adalah salah satu mahasiswa yang sering di tinds oleh Novi dikelas, ia dikenal sebagai mahasiswa yang culun, pendiam, dan aneh. Tidak tahan dengan penindasan yang dilakukan oleh Novi, Maya ingin merusak citra Novi dimata publik dengan mengeskpos keburukan Novi.

Contact Info

Olivia

Email olivia5@student.umn.ac.id
 Email olivia5@student.umn.ac.id

Phone 083872332859

KARMA

Cindy Caroline Priscilla - 00000014224



Andi adalah seorang penggemar yang harus bertahan hidup di kota. Suatu hari ia mencuri dan hal itu mulai mengubah hidupnya. Karena perbuatannya, ia meninggal dan bereinkarnasi menjadi binatang.



Contact Info

Cindy Caroline Priscilla

Email cindy.priscilla@student.umn.ac.id
 Email cindycaroline1292@gmail.com

Phone 087874139111



TECHNO-FAULTY

Roderick Septama Ham - 00000014278



Adrian akan menemui pacarnya yang menunggunya untuk janji makan malam di pusat kota. Ia teralihkan selama perjalanannya dengan pesan telepon genggam dari pacarnya yang mengakibatkan kecelakaan.

Contact Info

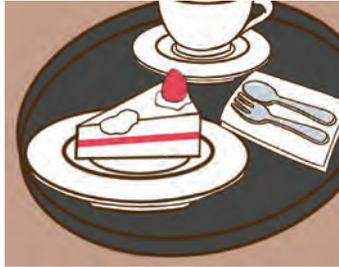
Roderick Septama Ham

Email roderik.septama@student.umn.ac.id
Email roderick8997@gmail.com

Phone 087772641003

TRUSTCAKE

Lithesa - 00000014447



Zachary merupakan pria ekstrovert yang mempunyai kedai kopi. Pada suatu hari dimana lebih sepi, Ayu itu masuk ke kafe untuk memesan kue dan kopi. Keanekan mulai terjadi ketika Zachary melihat dengan heran cara mahasiswi melihat kuenya, dia memakan dan menggambar sesuatu di buku gambarnya.. Zachary berbicara pada Ayu untuk melihat buku gambarnya. Belum sempat dibuka, Ayu merebut kembali. Zachary berusaha menyakinkan Ayu tapi gagal. Pasrah, Zachary membereskan kursi dan kembali ke kounter kafe. Saat Ayu melanjutkan gambar, pensilnya hilang sehingga dia kaget dan menangis. Mendengar suara Ayu, Zachary berlari ke tempat Ayu tapi Zachary tertabrak kaki kursi hingga terjatuh. Zachary menemukan pensil dan memberikan kembali pada Ayu. Ayu merasa bersalah dan berlari ke Zachary untuk memberikan buku gambarnya. Zachary memaafkannya dan akhirnya mereka makan bersama.

Contact Info

Lithesa

Email lithesa@student.umn.ac.id
lithesa97@gmail.com

Phone 087888282322

A

M

N



MOTION GRAPHIC

393 **100 Tahun Tidak Rusak**

394 **CPP Animated Corporate
Video**

395 **E-Learning UMN Company
Profile Video**

396 **Flavorful Bogor**

397 **Game for Kids : Positive or
Negative?**



100 TAHUN TIDAK RUSAK

Metta Sandie - 00000013523



Diawali dengan seorang pengunjung yang terlihat ingin menyentuh sebuah arca gajah di sebuah museum. Sebelum dapat menyentuh, pengunjung tersebut dihentikan oleh seorang profesor. Profesor tersebut lalu menjelaskan mengenai sejarah dan nilai artefak tersebut dan alasan mengapa pengunjung tidak boleh menyentuh artefak dan efek dari menyentuh artefak. Setelah penjelasan dari profesor selesai, penonton diingatkan kembali untuk menaati aturan dari museum dan tidak menyentuh benda koleksi museum agar artefak tersebut dapat bertahan hingga 100 tahun lagi.

Contact Info

Metta Sandie

Email metta.sandie@student.umn.ac.id
Email metta.sandie@yahoo.com

Phone 082112206789

CPP ANIMATED CORPORATE VIDEO

Efrat Lopian D - 0000018853



deo ini akan menampilkan berbagai kegiatan usaha dari PT CP Prima yang berisikan headquarter CP Prima, hatchery, pabrik pakan udang, pabrik pengolahan makanan, dan Prima Freshmart yang tersebar di Indonesia. Selain itu video juga menampilkan jalur distribusi dan hasil produksi dari PT CP Prima. Pihak CP Prima nantinya akan menggunakan video ini untuk diputar pada saat kunjungan eksternal ke universitas untuk pengenalan perusahaan.

Contact Info

Efrat Lopian D

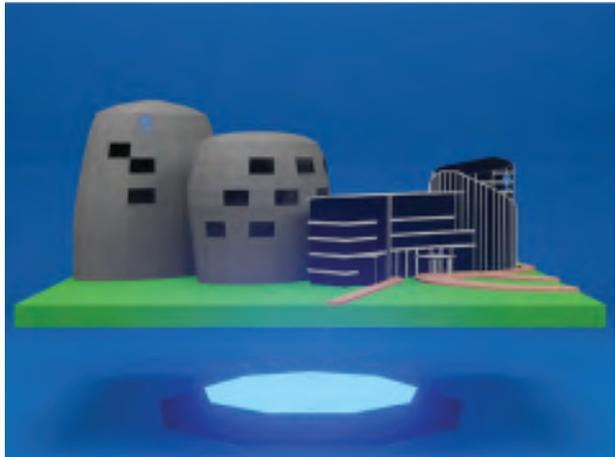
Email efrat.lopian@student.umn.ac.id
 Email dafrilian25@gmail.com

Phone 081381513880



E-LEARNING UMN COMPANY PROFILE VIDEO

Maximilianus Wening Adhimukti Prasetyo - 13120210333



Video company profile untuk E-learning ini berfokus untuk menjelaskan secara lebih jelas mengenai sejarah singkat, visi dan misi, dan cara menggunakan E-learning. Company profile ini disajikan dengan motion graphic agar penonton dapat lebih menikmati informasi yang disajikan sehingga akan lebih mudah memahami informasi tersebut.

Contact Info

Maximilianus Wening Adhimukti Prasetyo

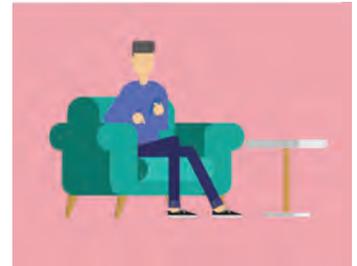
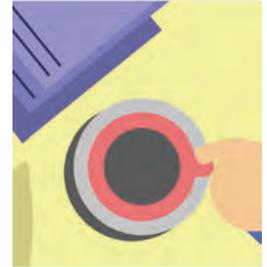
Email maximilianus.wening@student.umn.ac.id
Email maximilianusnino@gmail.com

Phone 085973777147



FLAVORFUL BOGOR

Lanang Segoro - 00000018837



Seorang pekerja muda yang mulai jenuh dengan pekerjaan dan makanan kotanya yang mulai membosankan lalu direkomendasikan lah kuliner kuliner yang ada di Kota Bogor yang akhirnya membuat si pekerja mengadakan liburan ke kota Bogor untuk wisata kuliner.

Contact Info

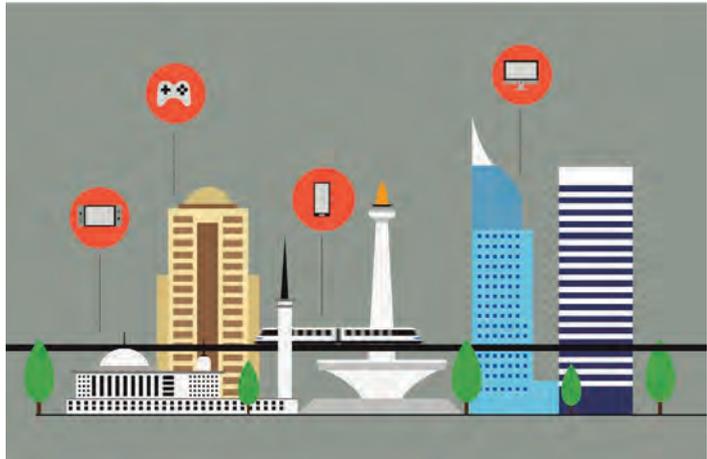
Lanang Segoro

Email lanang.segoro@student.umn.ac.id
 Email segorolanang29@gmail.com

Phone 082161875028

GAME FOR KIDS: POSITIVE OR NEGATIVE?

Muhammad Qalam Hadid Zukhruf - 00000018864



Di jaman yang semakin berkembang ini, kita dapat lebih mudah mengakses game dimanapun dan kapanpun, salah satunya yang paling mudah adalah dari smartphone. Banyak orang tua yang sudah memberikan anak mereka smartphone sejak kecil, tanpa memikirkan dampak apa saja yang akan anak mereka dapatkan. Melalui infografis "GAME FOR KIDS: POSITIVE OR NEGATIVE?" ini akan memberikan informasi mengenai dampak apa saja yang akan anak-anak dapatkan jika mereka sudah sering bermain game pada smartphone sejak usia di bawah umur. Mulai penjelasan dari dampak negatif, lalu positif, kemudian memberikan tips untuk para Orang Tua.

Contact Info

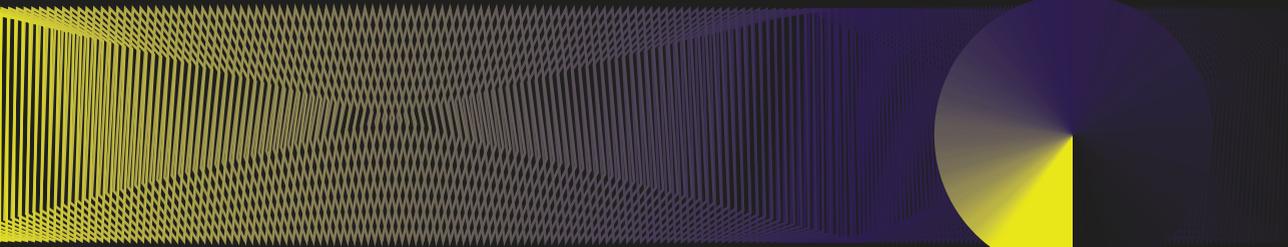
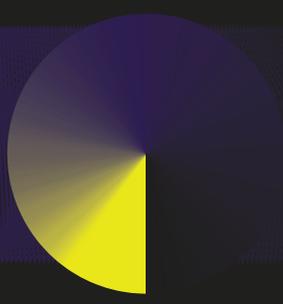
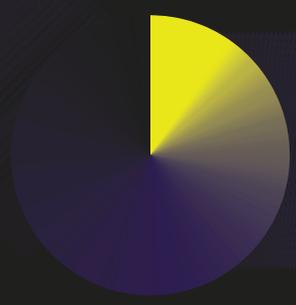
Muhammad Qalam Hadid Zukhruf

Email muhammad.hadid@student.umn.ac.id
 Email qalamhadid@gmail.com

Phone 082111818403



PAMERAN
TUGAS AKHIR
FSD UMN



A

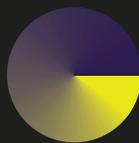
M

N



STOP MOTION

401 What?!





WHAT?!

Andre Febriadi - 14259 | Damar Arini Nurraina - 13583



Seorang perempuan yang pulang larut malam bertemu dengan seekor kucing di sebuah halte, dan menyukai kucing tersebut. Ia memberikan makan kepada si kucing setiap hari. Namun, pada suatu malam ia tidak dapat menemukan kucing tersebut. Setelah mengikuti jejak makanan kucing yang berceceran, ia menemukan fakta bahwa kucing tersebut menjual semua makanan yang ia berikan setiap hari.



Contact Info

Andre Febriadi

Email andre.febriadi@student.umn.ac.id
Email -

Phone 08994046646

Damar Arini Nurraina

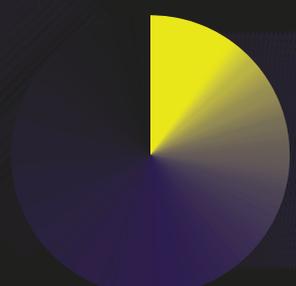
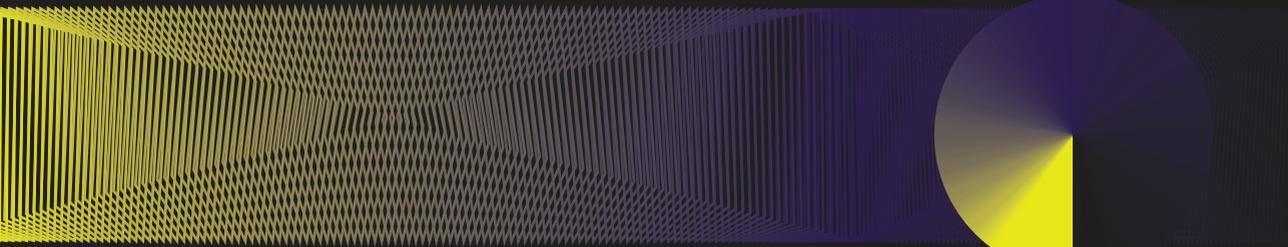
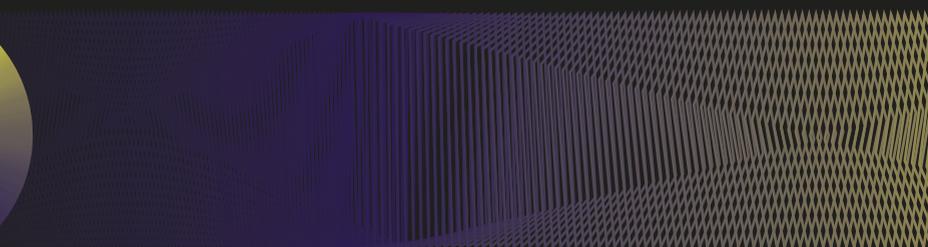
Email damar@student.umn.ac.id
Email damararini59@gmail.com

Phone 087785142215

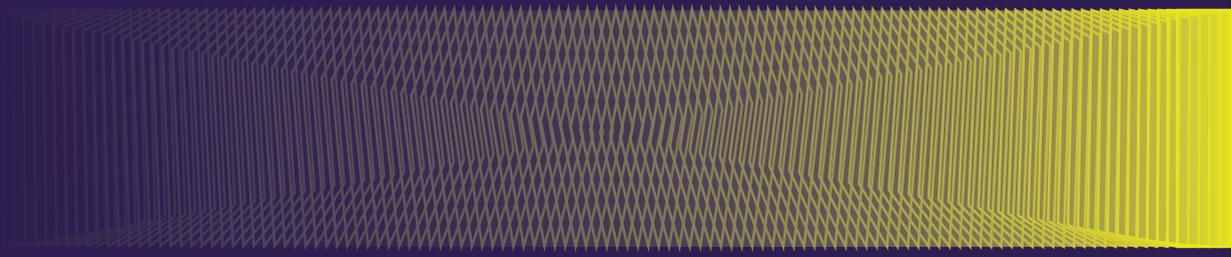




PAMERAN
TUGAS AKHIR
FSD UMN



AR



ARCHITECTURE

Architectural Design

S





ARCHITECTURAL DESIGN

407	Aldo Cerena	413	Adinda Dwi Anindita
408	Chieka Annisa Feliya	414	Fernando Bima Kristian
409	Nadhira Athirah	415	Gabriella Saskia Amanda S.
410	Naufal Rizky Pratama	416	Gea Aliftia Rahma
411	Scientia Sacra Ainush S.	417	Ghina Nistrina Chaerlyana
412	Theodore Daniel	418	Jonathan Edward Woe
		419	Muhammad Reza M.
		420	Putri Arini Kusumaningtyas
		421	Yosefina Martina Inah de Class



A

R

S



PERANCANGAN MUSEUM SENI MODERN DI KAWASAN MEGA KUNINGAN, JAKARTA

Aldo Cerena - 00000013212



Kawasan Mega Kuningan di Jakarta merupakan titik temu strategis untuk fungsi bisnis, finansial, dan diplomatik yang berpeluang memperkenalkan kesenian modern Indonesia. Seniman Indonesia kian banyak dan perlu menjadi bagian dari sejarah kota, khususnya Jakarta. Di sisi lain, fungsi museum telah bergeser dari menjadi ruang aktivitas publik, sehingga museum mampu menjadi pengejawantahan kesenian modern bagi para seniman dan masyarakat kota. Oleh karena itu, penulis mengusung Museum Seni Modern berdasarkan studi tentang perkembangan dan hubungan museum dengan masyarakat. Dengan adanya pergeseran fungsi, perancangan Museum Seni Modern menggunakan pendekatan aktivitas ruang publik. Hasil rancangan ini bertujuan menjadi fasilitas ruang publik baru di Kawasan Mega Kuningan, dan pusat aktivitas serta pengenalan kesenian modern Indonesia.

Contact Info

Aldo Cerena

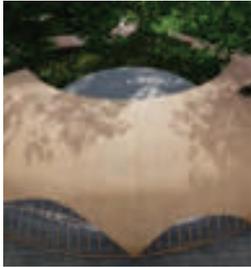
Email aldo.cerena@gmail.com
 Email aldo2@student.umn.ac.id

Phone 085939973914



PERANCANGAN ART CENTER SEBAGAI PUSAT KEGIATAN WISATA BERKELANJUTAN DI KAWASAN SUNGAI CISADANE, TANGERANG DENGAN PENDEKATAN URBAN RIVERFRONT

Chieka Annisa Feliya - 00000017375



Kondisi wilayah di sepanjang Sungai Cisadane belum memenuhi indikator konsep Riverfront secara maksimal untuk mencapai Urban Tourism. Kegiatan turisme di sepanjang Sungai Cisadane merekam akulturasi budaya dan agama, kesenian dan kebudayaan, namun persebaran kegiatan belum tertata dengan baik. Penelitian dilakukan dengan metode korelasional dahulu sebelum merancang guna mempelajari pola peristiwa, kebudayaan dan keagamaan yang terjadi di kawasan sepanjang Sungai Cisadane. Perancangan Art Center sebagai perwujudan arsitektural Urban Riverfront menggunakan parameter keberhasilan, yaitu keseimbangan respon, keragaman ekspresi tepi air, karakter, fungsional, wadah kegiatan publik, dan edukasional. Tujuan perancangan fasilitas Art Center adalah sebagai pusat pertemuan berbagai kegiatan keseharian, kesenian dan kebudayaan.

Contact Info

Chieka Annisa Feliya

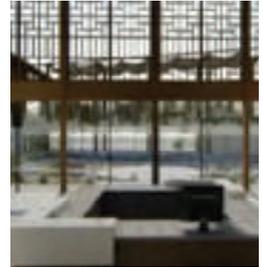
Email chiekannisa@gmail.com
 Email chieka@student.umn.ac.id

Phone 082298959551



PENGADAAN FASILITAS TOURIST INFORMATION CENTER DALAM MENGEMBANGKAN SEKTOR PARIWISATA KOTA TANGERANG DI KAWASAN WISATA KULINER PASAR LAMA KOTA TANGERANG

Nadhira Athirah - 00000017494



Perancangan Tourist Information Center di Kawasan Kota Lama Tangerang berperan sebagai sarana penunjang dalam mengembangkan potensi kawasan pariwisata yang ada di kota Tangerang. Tourist Information Center Kota Tangerang ini tidak hanya menjadi media informasi pariwisata, namun juga sebagai sarana yang menampung aktivitas sosial, kegiatan pertunjukan kebudayaan, fasilitas wisata kuliner Kawasan Pasar Lama yang dirancang kembali pada lokasi tapak, dan sebagai area untuk menikmati pemandangan Sungai Cisadane. Pendekatan desain arsitektur Tiongkok secara filosofis dan fungsional diterapkan pada bangunan, seperti bentuk courtyard khas arsitektur tradisional Tiongkok, juga penggunaan material kayu dan bambu, serta elemen arsitektural lainnya.

Contact Info

Nadhira Athirah

Email nadhira.athirah@gmail.com

Email nadhira.athirah@student.umn.ac.id

Phone 085692292128



DIGITAL TECHNOLOGY OFFICE AND RESEARCH CENTER DI BSD CITY DENGAN PENDEKATAN GREEN BUILDING

Naufal Rizky Pratama - 0000018052



Revolusi industri 4.0 banyak memberi pengaruh pada bidang ekonomi dan pendidikan. Dalam menanggapi isu revolusi industri 4.0 mengenai ekonomi dan pendidikan, BSD City memiliki potensi di kedua bidang tersebut. BSD City memiliki tingkat perekonomian tertinggi dari seluruh wilayah di Indonesia. Dan, terdapat banyak institusi pendidikan dengan kualitas baik dan bergerak di bidang teknologi digital. BSD City telah membangun kawasan Digital Hub yang berfungsi sebagai pusat bagi perusahaan dan institusi pendidikan di bidang teknologi digital. Oleh karena itu, penulis membuat Digital Technology Office and Research Center yang bertujuan untuk menjawab isu revolusi industri 4.0 dan mengangkat potensi BSD City di bidang teknologi digital. Pendekatan yang digunakan pada objek rancangan adalah Green Building.

Contact Info

Naufal Rizky Pratama

Email pratamanaufalrizky@gmail.com
 Email staysya.dinka@student.umn.ac.id

Phone 085717647275





PERANCANGAN ARSITEKTUR MADRASAH DI TANGERANG SEBAGAI RUANG BELAJAR PUBLIK MELALUI PENINGKATAN PERAN PERPUSTAKAAN

Scientia Sacra Ainush Shafa - 00000017844



Madrasah mengalami pergeseran makna melalui sejarah panjang hingga akhirnya menjadi bagian dari ruang sosial masyarakat. Salah satu elemen penting adalah perpustakaan yang membawa makna keterbukaan. Perpustakaan memiliki potensi menyatukan aktivitas belajar dan bertukar pikiran sehingga perpustakaan mampu mengembalikan makna keterbukaan pada madrasah. Perpustakaan tetap menjadi bagian dari madrasah, namun perpustakaan perlu beradaptasi. Dalam perancangan ini, penulis mengembalikan makna keterbukaan pada perpustakaan madrasah. Tujuan perancangan ini untuk mengkaji perubahan makna madrasah di Indonesia berdasarkan perubahan karakter ruang perpustakaan, dan mengidentifikasi peluang madrasah melalui peran perpustakaan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan bagi masyarakat luas.

Contact Info

Scientia Sacra Ainush Shafa

Email ssacraisha@gmail.com
Email scientia.sacra@student.umn.ac.id

Phone 087800149546



KAMPUNG BERTUMBUH - KALIANYAR

Theodore Daniel- 00000017919



Kampung Kota di Kalianyar memiliki kepadatan penduduk serta kepadatan bangunan yang tinggi. Dengan kondisi permukiman padat penduduk, tantangan muncul untuk merancang kualitas bermukim layak, berkelanjutan dan mampu menampung penduduk. Penulis melakukan penelitian dengan metode korelasi dan menghasilkan temuan pola susunan dan perubahan modul unit bermukim. Penulis juga mempertahankan karakter bermukim warga Kalianyar dalam ber huni dan bersosialisasi. Penulis membuat “Kampung Bertumbuh” dengan prioritas pada peningkatan kualitas lingkungan bangun di Kalianyar dengan strategi modular, organik dan ruang publik berlapis. Kekhasan “gang” dalam kegiatan bermukim menjadi aspek utama perancangan ruang publik. Tujuan perancangan adalah mengusulkan permukiman berkelanjutan dan ideal tanpa menghilangkan karakter kampung kota.

Contact Info

Theodore Daniel

Email theodore.daniel@gmail.com
 Email theodore.daniel@student.umn.ac.id

Phone 089633222192





PERANCANGAN SEKOLAH DAN FUNGSI CAMPURAN DENGAN KONSEP "THE THIRD TEACHER" DI PAMULANG

Adinda Dwi Anindita - 0000016889

Konsep the third teacher menjadi konsep sekolah yang sesuai untuk kebutuhan anak berekonomi lemah dengan masyarakat pamulang. Fungsi sekolah bukan hanya untuk memperoleh pendidikan namun dapat mawadahi aktivitas publik. Wadah arsitektural yang disediakan terdapat fungsi sekolah, food court dan ruang publik guna mendukung aktivitas satu sama lain. Dalam tapak perancangan, fungsi dibagi dengan 3 bangunan untuk mengendalikan kepadatan pengunjung. Serta, program aktivitas disusun dengan dimensi temporal untuk mengendalikan aktivitas dalam tapak perancangan.

Contact Info

Adinda Dwi Anindita

Email adinda.anindita@student.umn.ac.id
Email Adindadwianindita@gmail.com

Phone 87887460809



REVITALISASI PERMUKIMAN DI KAMPUNG RAMBUTAN

Fernando Bima Kristian - 0000017895

Kampung Rambutan memiliki kepadatan penduduk tertinggi di Kecamatan Ciracas. Hal tersebut menimbulkan minimnya ruang hijau terbuka. Perancangan ini akan menjawab masalah tersebut melalui rancangan site yang akan perancang buat dengan pendekatan desain Eco-technic. Melalui pendekatan desain Eco-technic perancang akan menggunakan dua paradigma dalam konsep Eco-technic sebagai acuan utama dalam perancangan kali ini. Keberhasilan dinyatakan dengan bagaimana perancangan nantinya dapat memulihkan kondisi ruang terbuka hijau yang hilang (environmental), dengan mempertimbangkan efisiensi bangunan, serta cara yang dapat dilakukan dalam memenuhi kebutuhan aspek sustainable lainnya yaitu social dan economy.

Contact Info

Fernando Bima Kristian

Email fernando.kristian@student.umn.ac.id
Email nandokriss@gmail.com

Phone 81234511792



REDESAIN METROPOLIS TOWN SQUARE SEBAGAI PUSAT PERBELANJAAN DENGAN PENDEKATAN INCLUSIVE DESIGN

Gabriella Saskia Amanda Salim - 0000017610

Metropolis Town Square merupakan sebuah pusat perbelanjaan yang terletak di kawasan Modernland. Metropolis berdiri sejak tahun 2003 namun, tidak mampu lagi mempertahankan eksistensinya. Perancangan ini dibuat untuk mendesain Metropolis Town Square sebagai pusat perbelanjaan yang ramah pengunjung termasuk kaum lansia. Dengan menggunakan pendekatan Inclusive Design. Pendekatan ini adalah teknik untuk mendesain yang melibatkan banyak pengguna agar hasilnya sesuai dengan pengguna. Berdasarkan Inclusive Design tersebut penerapannya dalam desain dapat dikategorikan menjadi, penggunaanya 'heart' dalam mendesain, menawarkan fleksibilitas, dan lingkungan yang 'enjoyable' bagi kaum lansia.

Contact Info

Gabriella Saskia Amanda Salim

Email gabriella.salim@student.umn.ac.id
Email frozenarryxx@gmail.com

Phone 89634651377





PERANCANGAN RUSUNAWA DI PETOGOGAN DENGAN PENDEKATAN RUANG KOMUNAL DAN METODE SUPPORT DAN DETACHABLE UNIT

Gea Alifitia Rahma - 00000017248

Banyaknya pendatang yang tinggal di ibukota menjadi salah satu alasan terjadi permukiman kumuh di bantaran kali, salah satunya di Petogogan Kebayoran baru, Jakarta Selatan. Petogogan mempunyai 4 masalah utama, yaitu banjir, kebutuhan penghuni terus berubah, status hak milik tanah belum pasti, dan keterbatasan lahan. Lokasi tapak yang dipilih adalah Kampung Deret Petogogan (KDP) dan Kampung Sawah yang merupakan pusat rutinitas sosial. Jenis bangunan yang digunakan dalam perancangan ini adalah rusunawa. Pendekatan perancangan yang digunakan adalah ruang komunal, metode support dan detachable unit. Ruang komunal dimanfaatkan pada jembatan yang menghubungkan kedua bangunan rusunawa.

Contact Info

Gea Alifitia Rahma

Email gea@student.umn.ac.id
Email geaalifitia@gmail.com

Phone 8111895577



PERANCANGAN "KAMPUNG KELIM" SEBAGAI KAWASAN PADAT PENDUDUK BERKELANJUTAN DI KALIANYAR, JAKARTA

Ghina Nisrina Chaerlyana - 00000017048

Kalianyar merupakan salah satu kawasan padat penduduk. Terdapat berbagai isu di Kalianyar mulai dari minim lahan terbuka hijau, pencemaran oleh limbah industri rumahan, penghuni berjejal tinggal di dalam rumah, buruknya kualitas udara, dan kurang taman bermain anak dan ruang publik memerlukan solusi desain kawasan yang ideal. Perancang memulai penelitian dengan metode korelasi berusaha mendapatkan pola rumah kecil dan industri konveksi di Kalianyar. Perancang menggunakan pola industri rumahan dan rumah kecil dalam perancangan dengan mempertahankan karakter dan kebutuhan masyarakat, memperkuat ketahanan ekonomi dan menjaga keberlanjutan lingkungan bangun.

Contact Info

Ghina Nisrina Chaerlyana

Email ghina@student.umn.ac.id
Email elynlync@gmail.com

Phone 81319851909



PEWADAHAN FUNGSI GEREJA DAN SEKOLAH KRISTIANI MELALUI EKSPANSI GBI LIPPO KARAWACI

Jonathan Edward Woe - 00000017950

Perancangan sudah mencerminkan karakter dari Gereja Bethel Indonesia yaitu kerendahan hati dan pewadahan melalui cerminan fasad dan sirkulasi fungsionalnya. Jumlah user eksisting dari sekolah berjumlah 80 orang, dan dari jemaat terdaftar ada 150 orang. Kapasitas dan fungsi ruang dapat dikembangkan lagi melalui penerapan mezzanine, ranjang susun pada bagian dormitory serta peninggian elevasi bangunan. Dengan penerapan sistem bangunan hijau dan pemilihan material yang digunakan, massa bangunan dan daya fungsional perancangan dianggap dapat mewadahi kebutuhan pengguna dalam jangka waktu yang panjang dengan perawatan yang minimum.

Contact Info

Jonathan Edward Woe

Email Jonathan.woe@student.umn.ac.id
Email Jonathannedward@gmail.com

Phone 81287041228



PERANCANGAN CREATIVE HUB DI KAWASAN KAMPUNG BEKELIR SEBAGAI SITUS PARIWISATA KOTA TANGERANG

Muhammad Reza Meidyawan - 0000018013

Kawasan kampung pariwisata merupakan daya tarik suatu daerah dan pusat berbagai kegiatan akibat interaksi antara masyarakat dan wisatawan. Interaksi tergantung pada kehadiran ruang komunal di kawasan pariwisata, ruang komunal dan objek pariwisata merupakan dua elemen penting dalam situs pariwisata. Ruang komunal dan situs pariwisata di Kampung Bekelir, Tangerang belum seimbang karena banyak kegiatan belum terakomodasi. Creative Hub merupakan salah satu pendekatan arsitektur berdasarkan Community-Based Tourism. Fokus perancangan adalah untuk mengakomodasi berbagai kegiatan, seperti interaksi sosial dan ekonomi antara masyarakat dan wisatawan.

Contact Info

Muhammad Reza Meidyawan

Email muhammad.meidyawan@student.umn.ac.id Phone 81213966295
 Email reza.mdyn@gmail.com



PENERAPAN KONSEP ECO-LEISURE PADA PERANCANGAN PAMULANG MALL DALAM UPAYA PENINGKATAN VALUE DAN IMAGE KECAMATAN PAMULANG

Putri Arini Kusumaningtyas - 0000017360

Kecamatan Pamulang merupakan kawasan dengan fasilitas yang cukup lengkap. Namun, berdasarkan analisis image of the city dan architectural value kecamatan Pamulang memiliki kekurangan pada aspek value ekonomi, aspek value lingkungan, tidak adanya ruang terbuka hijau maupun ruang publik sebagai sarana rekreasi dan interaksi. Pamulang Mall merupakan salah satu bangunan yang menjadi ciri khas kecamatan Pamulang. Pamulang mall menjadi sepi pengunjung karena tendensi masyarakat saat ini ke mall adalah untuk rekreasi dan mencari hiburan. Eco-leisure merupakan suatu konsep yang berfokus pada pemenuhan hasrat manusia dalam konteks rekreasi dan interaksi. Tujuannya agar dapat meningkatkan baik image dan value dari kecamatan Pamulang.

Contact Info

Putri Arini Kusumaningtyas

Email putri.kusumaningtyas@student.umn.ac.id Phone 81806756447
 Email kusuma.arin1998@gmail.com



PERANCANGAN SEKOLAH DAN FUNGSI CAMPURAN DENGAN KONSEP "THE THIRD TEACHER" DI PAMULANG

Yosefina Martina Indah de Class - 0000017222

Gereja Katolik pada umumnya dibangun karena adanya kebutuhan umat Katolik yang memerlukan tempat ibadat untuk menjalin hubungan manusia dengan Tuhan. Pada Gereja Katolik St. Joannes Baptista memiliki permasalahan adanya pro dan kontra yang menyebabkan gereja tersebut tidak mendapat persetujuan dari beberapa pihak. Maka dari itu, perancangan ini akan membahas dan menyelesaikan permasalahan dengan membentuk place identity dan sense community yang baru. Dengan menggunakan pendekatan pragmatis dan analogi ini dapat menjadikan gereja tersebut merupakan tempat ibadat yang simbolik penuh makna dan tetap merespon kondisi lingkungan yang ada agar dapat di terima oleh masyarakat.

Contact Info

Yosefina Martina Indah de Class

Email yosefina.indah@student.umn.ac.id Phone 81574277014
 Email yosefina28@gmail.com





Final Project Advisors
DKV
Film
Architecture

ADVISORS - DKV



Adreza Brahma, M.Ds.

Final Project Coordinator of Visual Brand Design



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.



Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds.



Ardiles Akyuwen, S.Sn., M.Ds.



Ardiansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.



Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum.



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



Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds.



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds.





Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds.



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



Juhri Selamat, S.ST., M.Des.



Ken Natasha Violeta, S.Sn., M.Ds.



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.

Final Project Coordinator of Interaction Design



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

Head of Visual Communication Design Program



Nadia Mahatmi, M.Ds.



**Prima Murti Rane Singgih, A.Md., S.Sn.,
M.Ds.**



Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.

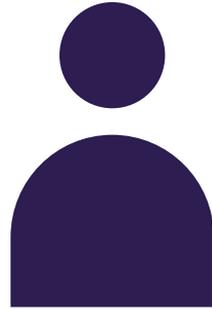




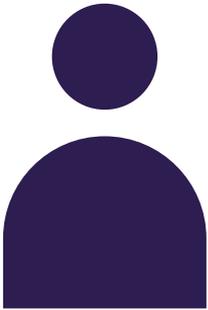
Roy Anthonius Susanto, S.Sn., M.Ds.



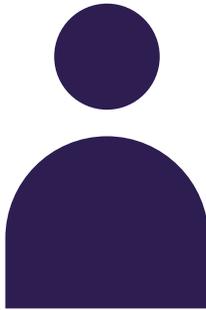
Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds.



Dr. Anne Nurfarina, S.Sn., M.Ds.



Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.



**Nina Hansopaheluwakan, S.Sn., M.Des.,
Ph.D.**



ADVISORS - FILM



Andrew Willis, B.A.



Annita, S.Pd., M.F.A.



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



Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.



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

Final Project Coordinator of Animation



Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.



Fachrul Fadly, S.Ked.



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



Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc.

Final Project Coordinator of Film





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



Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

Head of Film Program



Matheus Prayogo, S.Sn.



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



R.R. Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds.



Perdana Kartawiyudha, M.Sn.



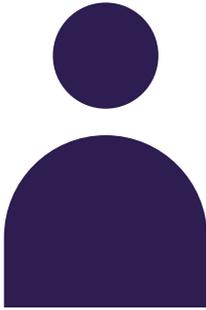
Salima Hakim, S.Sn., M.Hum.



Dra. Setianingsih Purnomo, M.A.



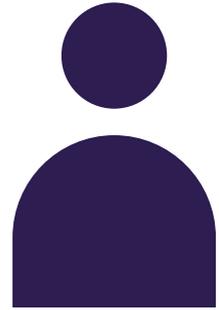
Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.



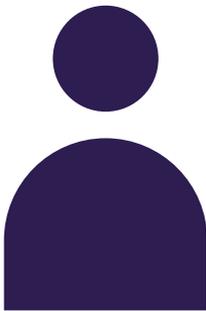
Agus Mediarta



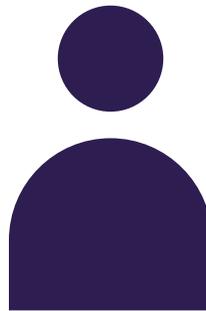
Ari Dina Krestiwawan, S.Sos., M.Sn.



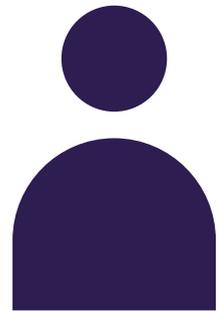
Asaf Antariksa Rianto, S.Sos., M.Si.



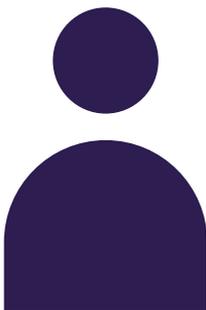
Baskoro Adi Wuryanto, S.E., M.M.



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



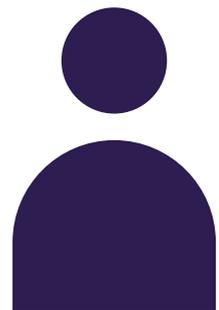
Frans Salaha



Jose Prabowo

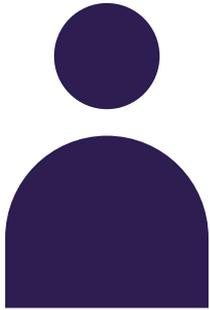


Laila

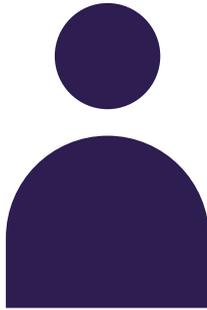


Mochamad Faisal, M.Sn.





Ranty Yustina Dewi



Umi Lestari



ADVISORS - ARCHITECTURE



**Hendrico Firzandy Latupeirissa, S.T.,
M.ArsM.Ars**

Head of Architecture Program



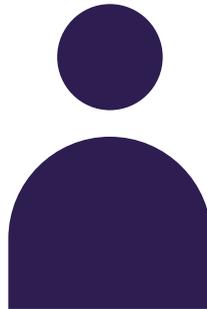
Irma Desiyana, S.Ars., M.Arch.



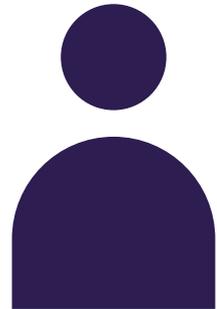
Mandau Apri Kristianto, S.T., M.Sc.M



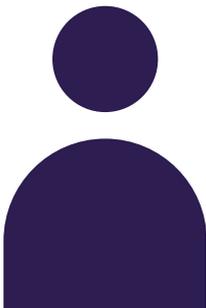
Yosephine Sitanggang, S.Ars., M.Ars.



Gierlang Bhakti Putra, S.T., M.Sc.



Freta Oktarina, S.Sn., M.Ars.



Rizki Tridamayanti Siregar, S.Pd., M.T.



