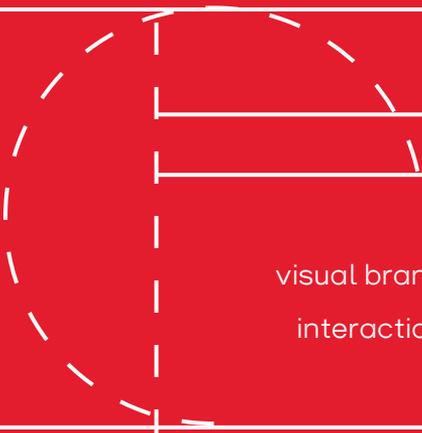


■ — imago vi

ars

arsitektur

20' - 21'



visual brand design
interaction design

dk

-vi

imago vi — ■

film

film
animasi



Pameran Karya Tugas Akhir
Fakultas Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara

20'- 21'

-vi

imago vi



Pameran Karya Tugas Akhir
Fakultas Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara



2020 _____
_____ 2021

-vi

----->

imago _____

----->

vi

20' - 21'

pameran _____
tugas _____ akhir

Fakultas Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara

PELINDUNG

Dr. Ninok Leksono, M.A

PEMBINA

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

PROJECT SUPERVISOR

Adhreza Brahma, M.Ds.

DESIGNER

Michelle Aurelya Goseline

Aileen Jessica

Elisabeth Rene

Veronika Ariyani Harjobrojo

COPYWRITER

Deodat Pradata

Ellen Viola Sugiharto

Calvin Audy Pratama Hutagalung

Nadia Averina

Anastasia Setiawan

Yovita Maria Wijanadi

Monika Adelia Gunawan

Silviana Siswanto

Audrey

Liana Anastasia Setiawan

PHOTOGRAPHER

Hardy Octavian

Johan Felix

Derriel Arvinco Sutanto

Bonifasius Melkhior Abimanyu

Devin Edsel

Arina Pramudita Yohalim

Sindy Aprilia

Jeffrey Nicholas



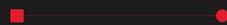
2020 —————
————— 2021



con —
-vi
tents

pameran —————
tugas — akhir

Fakultas Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara



-vi

con — tents

03

content

06

foreword

14

visual brand design

Branding
Campaign
Information Media
Promotion

Signage
Skripsi
Typeface

240

interaction design

2D/3D Assets
Boardgame
Experimental Design

Information Media
Interactive Illustration
Interface Design



2020 —————
————— 2021



330

396

film

Corporate Video
Documentary
Experimental Art

Fiction
Feature Length Script
Pengkajian

animation

2D Animation
3D Animation
Concept Art

Hybrid Animation
Limited Animation
Motion Graphic

478

architecture

architectural design

502

advisors

imago ———
————— vi

imago —
— vi



Muhammad Cahya Mulya Daula

Dean of Art and Design Faculty

fore —
— word



IMAGO merupakan kegiatan Pameran Tugas Akhir, rutin tahunan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara, yang diinisiasi oleh Prodi Desain Komunikasi Visual sebelum fakultas berkembang menjadi tiga Prodi saat ini, yaitu Desain Komunikasi Visual, Film dan Arsitektur. Karya tugas akhir mahasiswa Fakultas Seni dan Desain dari ketiga Prodi diangkat untuk diapresiasi bersama khalayak sebagai bentuk tolak ukur dan evaluasi hasil pembelajaran yang berdaya cipta.

IMAGO kali ini membawa tema *Perfectly Imperfect*.

Tema ini diambil sebagai simbolisasi proses yang dialami seorang mahasiswa dalam dinamika perjalanan berkarya cipta yang dialaminya, dimana kondisi pandemi pun turut mempengaruhi metode kreatif dalam mengolah karya. Tema ini menjadi semangat untuk merayakan dan menghargai pencapaian masing-masing dalam belajar, berkarya dan berjuang mencapai cita-cita; memaknai hasil kerja keras sebagai kebanggaan yang menempa jati diri.

Sungguh apresiasi serta penghargaan tak terhingga kepada seluruh panitia dan tim dosen pembina yang telah berupaya keras mewujudkan Imago VI. Tentunya tak lepas dari dukungan penuh Rektorat, Prodi dan divisi-divisi terkait. Termasuk seluruh partner dan rekan-rekan dari institusi, industri dan asosiasi yang turut bersumbangsih pada kegiatan ini.

Sesuatu yang sangat membanggakan bahwa kreatifitas dan semangat berkarya cipta tetap terjaga secara kolaboratif dalam menjalani segala keterbatasan situasi pandemi ini. Mari tetap jaga semangat, bersama melalui segala tantangan jaman dengan karya-karya terbaik yang membawa kebahagiaan dan manfaat bagi kita semua.

Salam sehat selalu.





Mohammad Rizaldi

Head of Visual Communication Design Study Program

IMAGO VI 2021, sebuah pencapaian luar biasa yang patut mendapatkan apresiasi luar biasa. Semangat berkarya yang tidak pernah padam dari pejuang masa depan DKV terpancarkan dari katalog ini. Luapan ekspresi dan kreativitas berkarya mahasiswa sebagai puncak perjalanan studi mereka dapat kita apresiasi bersama dan merupakan pijar dalam kondisi menghadapi tantangan baru dalam dunia akademik saat ini.

Rasa syukur, dan bangga, akan selalu terucap karena semua mahasiswa tingkat akhir peserta IMAGO VI telah berhasil menyelesaikan seluruh syarat kelulusan akademik dengan baik. Mereka mampu menjawab tantangan dari kompetensi yang dibutuhkan oleh masa depan dan siap untuk menjadi professional yang dijiwai dengan semangat dan motivasi berkembang dan mengembangkan diri dalam bidang Desain Komunikasi Visual.

Apresiasi yang setinggi tingginya juga saya sampaikan untuk seluruh kurator dan kepanitiaan IMAGO VI, para rekan dosen, staf, sekprodi, kaprodi di Fakultas Seni dan Desain (FSD), bapak dekan FSD, dan seluruh jajaran rektorat pimpinan Universitas Multimedia Nusantara, serta semua sponsor dan media partner yang mendukung penuh acara ini. Apresiasi yang mendalam juga saya haturkan pada para pembina IMAGO yang selalu mendampingi panitia dan memberikan semangat yaitu pak Adhreza dan pak Gideon yang senantiasa membawa acara terus berkembang sebagai barometer nasional kualitas karya tugas akhir mahasiswa di FSD pada umumnya dan program studi DKV pada khususnya.

Selamat untuk IMAGO VI 2021, semangat yang menginspirasi!



Adhreza Brahma

Coordinator of Visual Brand Design Final Project

Kata 'akhir' dalam Tugas Akhir sebenarnya tidak bermakna ganda. Sebuah penutup. Singkatnya berarti tugas terakhir sebagai mahasiswa. itu saja. Jika artinya seliterat itu, lalu mengapa Tugas Akhir menjadi sebuah momen spesial, sampai dibuat pameran dan acara segala? Pun jika maksudnya adalah memamerkan karya, bukankah semua mata kuliah pun bisa dilakukan. Tapi sama seperti semua hal di dunia ini. Terkadang sebuah akhir adalah sebuah awal dari sesuatu yang baru. Tugas Akhir menjadi tolak ukur mahasiswa sudah bisa menyelesaikan problem apa, dan tak kalah penting sebagai bukti mahasiswa sudah melalui proses yang paling besar dalam perkuliahan.

Dalam memasuki tahun ke-6, IMAGO telah memfasilitasi hal-hal tersebut. Dari mulai menyiapkan pameran agar dapat dipresentasikan kepada publik, menyiapkan tema-tema seminar sebagai persiapan dalam berkarir, hingga membuka peluang agar praktisi bisa langsung melihat karya tersebut

IMAGO tidak serta merta bisa berdiri tanpa TA, begitupun sebaliknya, TA hanya akan menjadi sebuah histori berupa laporan dan karya yang dipendam di masing-masing laptop mahasiswa jika tanpa adanya IMAGO. Dari hal tersebut, kita semua menyadari bahwa jiwa kolaboratif sudah tercermin dari event yang sampai ditahun ke 6 ini makin solid. Dalam pencapaian Tugas Akhir maupun pelaksanaan IMAGO, berarti kekurangan tidak bisa kita ambil pelajarannya. Namun, manusia menyadari bahwa hal tersebut merupakan langkah memahami diri sendiri dari apa yang dia cipta. And that's {erfectly Imperfect.



Kus Sudarsono

Head of Film Study Program

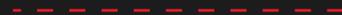
Masa pandemi yang berkepanjangan mempengaruhi kinerja kita semua. Hambatan-hambatan yang diberlakukan menghalangi para filmmaker untuk berimajinasi sebebaskan biasanya. Para filmmaker harus mengubah cerita yang dibuatnya, menyesuaikan dengan kondisi dan situasi saat ini. Situasi yang mirip juga terjadi dibelakang layar, animator-animator muda yang biasanya berdiskusi, bekerja bersama, harus menjaga jarak dan bekerja secara virtual dari rumah masing-masing.

Kemampuan adaptasi sangat diuji di masa pandemi ini, para filmmaker maupun animator memecahkan satu demi satu masalah yang dihadapinya. Untuk menghasilkan karya yang terbaik yang dapat mereka banggakan.

Perfectly Imperfect, sebagai tema IMAGO kali ini, merupakan penggambaran dari hasil kerja keras, adaptasi dan problem solving dari para Mahasiswa Program Studi Film UMN. Saya yakin kondisi yang menempa para mahasiswa saat ini akan menjadi sebuah dorongan motivasi dan skill yang luar biasa bagi mereka.

Semoga seluruh stake holder yang menghadiri IMAGO VI dapat mendapatkan manfaat dari acara ini, baik para Mahasiswa, Alumni, Dosen, Industri dan lain sebagainya.

Selamat menikmati IMAGO VI.





supported by



sponsored by



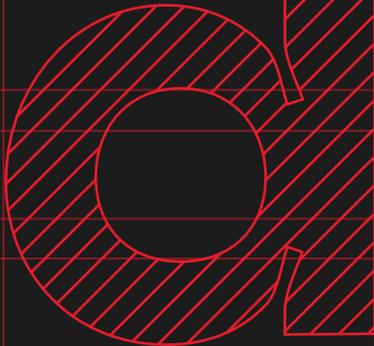
media partner



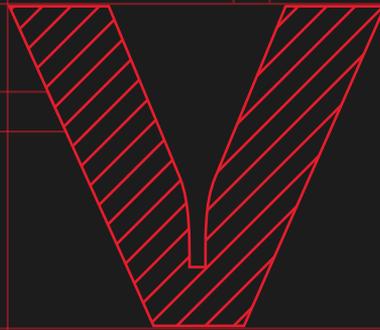
imago —
— vi



20' - 21'



visual
brand
design



interaction
design



pameran —
tugas — akhir

Fakultas Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara



2020 —————
————— 2021

Visual Brand Design

*Branding
Campaign
Information Media
Promotion*

*Signage
Skripsi
Typeface*



Interaction Design

*2D/3D Game
Boardgame
Experimental Design*

*Information Media
Interactive Illustration
Interface Design*





visual brand design —■

— Branding

visual brand design —■

34

Total — Karya

visual brand —— design



- 18 Alfiah Ainun Jariyah
- 19 Caroline Andrian
- 20 Christania Dara Arifin

- 18 Christian Hansen Lukita
- 19 Devin Vivaldi
- 20 Elisabeth Vania
- 18 Felicia Setiawan
- 19 Gilang Yogardhi Hartlan Darmawan
- 20 Grisella Etienne
- 18 Jennifer Carolina
- 19 Jonathan Martin
- 20 Keisha Liena
- 18 Kelvin Hartanto
- 19 Kenji Stephen Djatnika
- 19 Laurentia Agatha
- 20 Maiyordan
- 18 Meliana Kasmudi
- 19 Michelle Alexandra Audria

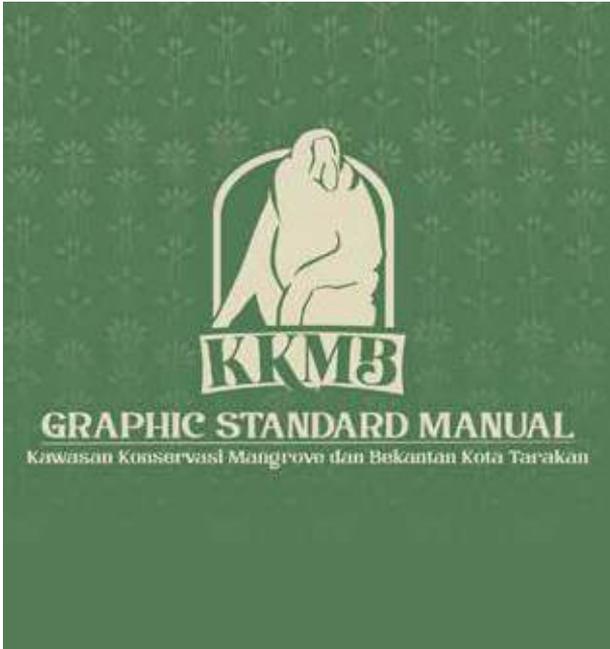
- 18 Muhammad Fakhri Hermawan
- 19 Nadia Astrella
- 20 Natasha Aurelia
- 18 Natasha Pratiwi
- 10 Nathalia Guijaya

- 18 Nathania Otniela Wollah
- 19 Ni In
- 20 Nicodemus Widjaja
- 18 Olivia Giovanny
- 19 Priscilla Seira Nurwin
- 20 Ruth Anastasia
- 18 Sekar Prasasti
- 19 Tricia Wibisana
- 20 Verren Willian
- 18 Yolanda Felia
- 19 Yora Hermawan

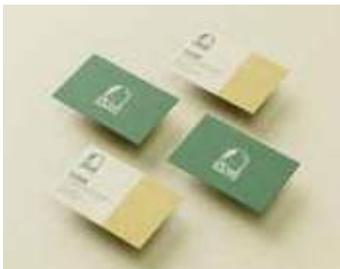


Perancangan Identitas Visual Kawasan Konservasi Mangrove dan Bekantan Kota Tarakan

Alfiah Ainun Jariyah [00000022166]



Kawasan Konservasi Mangrove dan Bekantan (KKMB) Kota Tarakan adalah destinasi ekowisata yang merupakan pelestarian hutan mangrove dan juga hewan langka endemik Kalimantan yaitu Bekantan. KKMB merupakan tujuan wisata yang prospektif namun pengelolanya masih belum maksimal. KKMB juga belum memiliki logo dan penerapannya dalam media informasi dan promosinya. Untuk memaksimalkan pengembangan kepariwisataannya diperlukan adanya perancangan identitas visual dan penerapannya dalam aplikasi media pada Graphic Standard Manual. Perancangan identitas visual ini diharapkan dapat menunjang keuntungan ekonomi dan kelestarian hutan konservasi tersebut. Metode penelitian yang digunakan dalam Tugas Akhir ini yaitu wawancara dengan petugas lapangan KKMB Bapak Sujatmiko dan Analis Pariwisata dari Dinas Pariwisata Provinsi Kalimantan Utara Bapak Cakra. Penulis juga melakukan focus group discusion, survei melalui penyebaran kuesioner, dan studi eksisting. Perancangan ini diharapkan dapat menghasilkan identitas visual yang baru dan cakap yang membantu pengembangan pariwisata KKMB sesuai dengan visi misi yang mereka miliki.



contact info

Alfiah Ainun Jariyah

Email alfiahainun@gmail.com
 Email alfiah.al-amrie@student.umn.ac.id

Phone 081286753938

Perancangan Rebranding Taman Nasional Way Kambas

Caroline Andrian [0000023052]



Taman Nasional Way Kambas adalah salah satu kawasan konservasi alam yang berlokasi di provinsi Lampung, Kabupaten Lampung Timur, yang sudah ditetapkan sebagai salah satu ASEAN Heritage Parks oleh ASEAN Centre of Biodiversity. Taman Nasional Way Kambas berperan sebagai tempat perlindungan berbagai macam flora dan fauna endemik yang terancam punah, khususnya gajah sumatra, harimau sumatra, dan badak sumatera. Dikarenakan keanekaragaman hayatinya, selain sebagai kawasan konservasi, Taman Nasional Way Kambas juga merupakan kawasan wisata dan rekreasi, pembelajaran dan penelitian. Namun, berdasarkan hasil kuesioner kepada masyarakat Lampung, didapati bahwa persepsi masyarakat terhadap Taman Nasional Way Kambas masih cenderung sempit dimana potensi dan nilai yang sebenarnya dimiliki belum sepenuhnya tersampaikan. Maka dari itu, dilakukan rebranding Taman Nasional Way Kambas melalui brand identity yang bertujuan mengkomunikasikan nilai dan potensi taman nasional ini secara lebih tepat. Metode pengumpulan data dilakukan dengan mixed methods, dan metode perancangan menggunakan The Rebranding Process dari Alina Wheeler.



contact info

Caroline Andrian

- Email caroline.andrn@gmail.com
- Email caroline.andrian@student.umn.ac.id
- Phone 081367443939

Visual Brand Design 2020

Perancangan Ulang Brand Identity Komnas Perempuan

Christiana Dara Arifin [00000021042]



Women's human rights defenders. This institution has changed its vision, mission and goals in 2020. However, this change was not accompanied by a change in visual identity. Another problem is that the identity used now cannot provide a positive perception, especially security for women. If there is no change in visual identity, the values to be formed through the visuals will not reach the community and society will also not be able to see this institution as being trustworthy and providing protection. The author used a hybrid data collection method where the author conducts interviews with Ms. Yulita from KOMNAS Perempuan, questionnaires as well as existing studies and reference studies. Based on the results of data processed, it is necessary to redesign the visual identity of KOMNAS Perempuan which includes the logo, graphic standard manual and collateral media. The results of this design are expected to reflect the values held by KOMNAS Perempuan and increase public confidence in this institution.

contact info

Christiana Dara Arifin

Email christianidara99@gmail.com

Email christiana@student.umn.ac.id

Phone 081277912884



Perancangan Identitas Visual Asinan Angel Rose

■ Christian Hansen Lukita [00000013326]



Asinan Angel Rose adalah salah satu toko yang menjual asinan di Kota Bogor. Asinan Angel Rose menjual dua jenis asinan, yaitu asinan sayur dan asinan buah. Berbeda dengan toko asinan yang lain, toko ini menjual asinan dan menjadi reseller makanan ringan, seperti keripik kentang, kerupuk udang, dan lain sebagainya. Kendala yang dimiliki oleh toko Asinan Angel Rose terdapat pada kemasan yang digunakan. Karena toko ini mengandalkan penggunaan plastik sebagai kemasan, namun sejak diberlakukannya larangan penggunaan plastik sebagai kemasan pada 1 Desember 2018 oleh pemerintah, toko ini tidak bisa menggunakan plastik sebagai kemasan. Metode penelitian dalam perancangan ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif kepada pemilik toko Asinan Angel Rose, packaging desainer, dan konsumen.



contact info

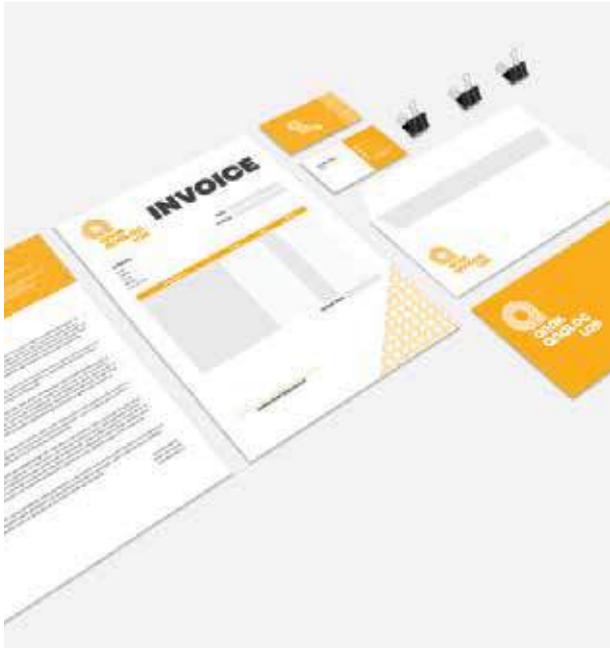
Christian Hansen Lukita

Email chansenlukita@gmail.com
 Email christian2@student.umn.ac.id

Phone 087820691998

Perancangan Ulang Identitas Visual Anak Analog Lab

Devin Vivaldi [00000020851]



Anak Analog Lab adalah sebuah perusahaan dengan jasa utama cuci film kamera analog yang berdiri pada tahun 2017 dan berpusat di Jakarta Selatan. Dalam menjalani bisnisnya Anak Analog Lab menawarkan jasa dengan pengerjaan cepat, harga terjangkau, dan hasil yang memuaskan. Identitas visual Anak Analog Lab yang belum konsisten dan belum dapat merepresentasikan nilai-nilai perusahaannya mempengaruhi rendahnya tingkat kepercayaan para konsumennya. Diperlukan sebuah perancangan ulang identitas visual untuk meningkatkan tingkat kepercayaan konsumen Anak Analog Lab. Dalam proses perancangan ini, penulis melakukan pengambilan data melalui metode wawancara, forum group discussion, dan kuesioner. Setelah terkumpul, data yang ada digunakan dalam proses perancangan identitas visual menurut Alina Wheeler (2013). Proses perancangan melalui 5 tahapan, yaitu Conducting Research, Clarifying Strategy, Designing Identity, Creating Touchpoints, dan Managing Assets. Proses perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah sistem identitas visual Anak Analog Lab yang baik dan terintegrasi agar dapat meningkatkan tingkat kepercayaan para konsumennya.



contact info

Devin Vivaldi

Email devinvivaldi@gmail.com
 Email devin.vivaldi@student.umn.ac.id

Phone 087884759528

Visual Brand Design
2020

Perancangan City Branding Kabupaten Pati sebagai Destinasi Industri dan Investasi

Elisabeth Vania [00000020099]



Kabupaten Pati memiliki wilayah pesisir dan pegunungan yang memiliki banyak potensi alam. Dahulu, Pati memang menjadi daerah yang kurang berkembang hingga dikenal sebagai kota pensiunan. Akan tetapi, Pati mulai berkembang selama 10 tahun terakhir, terutama dalam sektor industri dan pariwisata. Pemerintah Kabupaten Pati terus berusaha mengembangkan dan mempromosikan potensi serta keunggulan daerah agar semakin banyak investor dan wisatawan yang datang. Untuk membangun image Kabupaten Pati sebagai daerah yang berkembang dan memiliki daya saing, perancangan city branding dapat menjadi strategi yang tepat. Lewat city branding, Kabupaten Pati bisa menarik minat masyarakat terutama investor dan menjadi destinasi industri dan investasi pilihan. Penelitian dilakukan dengan pendekatan mix method atau penggabungan kualitatif dan kuantitatif melalui wawancara, kuesioner, serta studi eksisting.



contact info

Elisabeth Vania

Email elisabeth.vania@gmail.com

Email elisabeth.vania@student.umn.ac.id

Phone 081808730730

Perancangan Brand Rejuvenation Dunia Fantasi Ancol

Felicia Setiawan [00000019183]



Dunia FantasiAncol (Dufan) adalah taman hiburan pertama dan terbesar di Indonesia sampai saat ini. Telah hadir selama 35 tahun, Dufan beberapa tahun ini mengalami kemerosotan dalam jumlah pengunjung yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman audiens akan brand dan inkonsistensi identitas visual yang digunakan. Berdasarkan data sekunder, hasil wawancara, observasi, kuesioner, dan studi eksisting, penulis mendapat arahan baru untuk merancang ulang identitas visual dan menyediakan sistem yang Dufan butuhkan sebagai sebuah brand. Perancangan ini diharapkan dapat merumuskan kembali nilai yang Dufan ingin tawarkan dan mengomunikasikannya melalui rejuvenasi brand sehingga Dufan kembali menjadi destinasi wisata taman hiburan utama.



contact info

Felicia Setiawan

- Email felisetiawan23@gmail.com
- Email felicia.setiawan@student.umn.ac.id
- Phone 085692023536



Visual Brand Design 2020

Perancangan Identitas Visual Desa Lengkong Kulon

■ Gilang Yogardhi Hartlan Darmawan [00000016296]



Tangerang merupakan sebuah kabupaten yang menyimpan banyak nilai. Baik nilai tradisi, kebudayaan, kesenian, dari satu destinasi ke destinasi lainnya. Berdirinya Tangerang tidak bisa terlepas keterlibatan sosok Aria Wangsakara dan Desa Lengkong Kulon sebagai destinasi historis, berjuang Raden Aria Wangsakara memperjuangkan daerah Tangerang dan menyebarkan ajaran Islam. Rancangan destination branding ini merupakan bentuk komunikasi kreatif melalui identitas visual dalam mengkomunikasikan nilai Desa Lengkong Kulon



contact info

Gilang Yogardhi Hartlan Darmawan

Email gilangyogardhi@gmail.com
 Email gilang.darmawan@student.umn.ac.id

Phone 081285942251

Perancangan Ulang Identitas Visual Air Minum Kemasan Bolesa dari Bangka Belitung

■ Grisella Etienne [00000020711]



Topik ini dianggap penting karena masyarakat Bangka Belitung yang telah mengenal produk Bolesa sejak awal dapat merasa ragu dan sulit untuk mempercayai produk Bolesa karena memiliki identitas visual yang tidak konsisten. Penting juga bagi sebuah produk untuk menyampaikan dengan baik nilai yang ingin disampaikan dengan identitas yang jelas.



contact info

Grisella Etienne

Email grisella.etienne@student.umn.ac.id
 Email grisella.etienne@student.umn.ac.id

Phone 082144015278

Rejuvenasi Sea World Ancol melalui Perancangan Ulang Brand Identity

■ Jennifer Carolina [00000021280]



Sea World Ancol merupakan tempat wisata pendidikan bahari unggulan di Indonesia yang menyediakan hiburan, pendidikan, dan konservasi yang berkontribusi bagi kelautan Indonesia. Selain berkontribusi bagi kelautan Indonesia, edukasi bahari pun dapat tersampaikan lewat hadirnya Sea World Ancol khususnya terhadap pendidikan masyarakat Indonesia sejak dini. Namun, seiring waktu masyarakat merasakan adanya kejenuhan dan penurunan minat ketertarikan terhadap Sea World Ancol dikarenakan tampilan maupun visual yang tidak mengalami pembaharuan yang signifikan. Jika tidak dilakukan peremajaan maupun pembaharuan, maka masyarakat akan mulai meninggalkan dan hubungan dengan brand tidak akan baik seperti dahulu. Berdasarkan hal tersebut, maka dibutuhkan peremajaan dan pembaharuan identitas dari Sea World Ancol yaitu melalui brand identity guna membuat minat ketertarikan, relevansi, dan excitement terhadap brand kembali ada. Perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pendidikan dalam mengkaji dan memperbaharui identitas visual dari Sea World Ancol.



Visual Brand Design
2020

contact info

Jennifer Carolina

Email hjennifercarln@gmail.com
 Email jennifer.carolina@student.um.ac.id
 Phone 085723072484

Revitalisasi Brand Kementerian Sosial Republik Indonesia

Jonathan Martin [00000019864]



Kementerian Sosial Republik Indonesia, KEMENSOS, Masyarakat, Brand, Identity, Kementerian



contact info

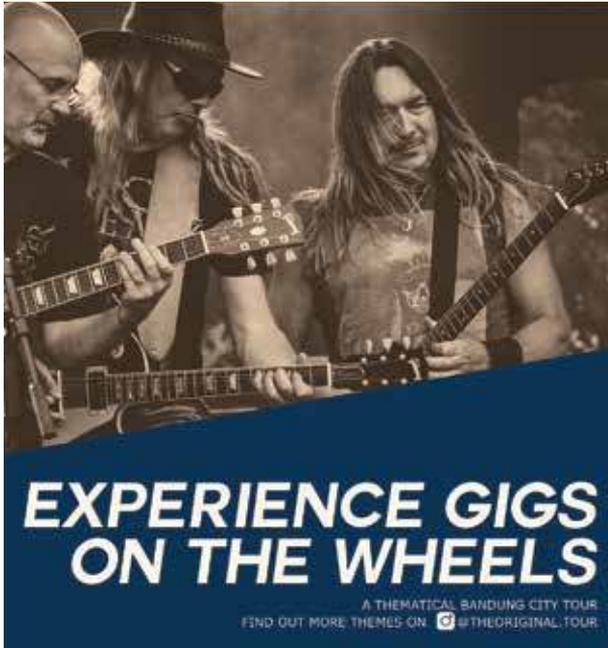
Jonathan Martin

- Email jojotinn@gmail.com
- Email jonathan.martin@student.umn.ac.id
- Phone 081298941096

Visual Brand Design
2020

Perancangan Identitas Visual The Original Tour

Keisha Liena [00000021237]



Pandemi virus Covid-19 memaksa pemerintah untuk mengeluarkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). PSBB membatasi masyarakat untuk berkegiatan terutama selama berada di tempat umum. Hal ini berpengaruh besar terhadap sektor pariwisata dimana masyarakat hanya diizinkan keluar rumah untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang esensial. Dalam rangka bertahan di masa pandemi, PT. Suryaputra Anugerah berinisiasi meluncurkan program layanan baru berupa thematic city tour bernama The Original Tour dimana masyarakat bisa bertamasya keliling kota Bandung sambil menikmati konten kegiatan yang disediakan ataupun beberapa konsumsi seperti kopi dan makanan ringan. PT. Suryaputra berkolaborasi dengan Rihla Wisata dalam menjalankan program The Original Tour. Dalam memperkenalkan program The Original Tour kepada masyarakat luas, dibutuhkan identitas visual bagi program The Original Tour karena adanya perbedaan antara jasa yang PT. Suryaputra Anugerah saat ini miliki dan jasa yang The Original Tour jalani. Penulis selaku mahasiswa desain komunikasi visual terdorong untuk turut membantu pelaku usaha yang terdampak oleh pandemi.



Visual Brand Design
2020

contact info

Keisha Liena

Email keisha.liena@gmail.com

Email keisha.liena@student.umn.ac.id

Phone 087878997999

Perancangan Ulang Identitas Visual Bakmie Siantar Paus Rawamangun

Kelvin Hartanto [00000014242]



Bakmie Siantar Paus Rawamangun merupakan sebuah restoran yang telah dibangun sejak 1991 oleh Edy dan Lena. Setelah dibangun selama 29 tahun, Bakmie Siantar Paus Rawamangun mulai kehilangan brand awareness di masyarakat. Dalam usaha untuk mengembalikan brand awareness tersebut, Bakmie Siantar Paus Rawamangun memiliki rencana untuk melakukan pembukaan cabang. Namun, identitas visual yang tidak menggambarkan brand serta penggunaan identitas visual secara tidak konsisten memberikan kesan bahwa Bakmie Siantar Paus Rawamangun merupakan sebuah restoran dengan kredibilitas yang kurang. Didasari permasalahan tersebut, penulis ingin melakukan perancangan ulang identitas visual milik Bakmie Siantar Paus Rawamangun untuk memperkuat brand awareness dan pandangan masyarakat terhadap brand. Penulis menggunakan metode perancangan identitas visual dengan 5 fase yang dibuat oleh Wheeler. Dengan proyek ini, penulis berharap Bakmie Siantar Paus Rawamangun kembali mendapatkan brand awareness-nya di masyarakat.



contact info

Kelvin Hartanto

Email -
 Email kelvin.hartanto@student.umn.ac.id
 Phone -



Visual Brand Design
 2020

Perancangan Identitas Visual Museum Zoologi Bogor

■ Kenji Stephen Djatnika [00000018461]



Identitas visual merupakan bagian yang sangat penting dalam sebuah brand atau perusahaan. Walaupun tidak menjual produk secara langsung, identitas visual dapat mempengaruhi konsumen melalui persepsi yang diciptakan. Sebuah identitas visual yang baik lebih dari sekedar logo. Melalui identitas visual sebuah brand dapat mengkomunikasikan visi misi, dan nilai lebih yang dimiliki. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan perancangan identitas visual untuk Museum Zoologi Bogor. Museum Zoologi Bogor didirikan pada tahun 1894. Walaupun sudah berumur lebih dari 100 tahun, Museum Zoologi Bogor hanya memiliki identitas visual berupa logo dan papan nama. Di dalam laporan ini akan dijelaskan proses perancangan identitas visual yang terstruktur dan sistematis beserta penerapannya yang akan dirangkum dalam Graphic Standard Manual (GSM).



Visual Brand Design
2020

contact info

Kenji Stephen Djatnika

Email kenjistephen06@gmail.com

Email kenji.djatnika@student.umn.ac.id

Phone 081310790891

Perancangan Rebranding Jamu Iboe

Laurentia Agatha [00000020441]



Jamu Iboe merupakan sebuah brand jamu yang sudah ada sejak tahun 1910. Didirikan oleh Tan Swan Nio dan Siem Tjong Nio di Surabaya, saat ini Jamu Iboe sudah melintasi lima generasi. Sebagai brand jamu yang sudah berdiri sejak lama, sayangnya justru identitas brand Jamu Iboe masih sering salah dipersepsikan sebagai brand non-jamu. Selain itu brand juga dipersepsikan tidak berkualitas oleh para responden. Maka dari itu, dibutuhkan perancangan rebranding Jamu Iboe agar persepsi brand dapat dikomunikasikan dengan tepat. Dalam perancangan, penulis menggunakan metode Wheeler yang terdiri dari lima tahapan. Dengan adanya perancangan rebranding ini, diharapkan kualitas produk dan positioning Jamu Iboe dapat dikomunikasikan dengan tepat kepada konsumen.



contact info

Laurentia Agatha

- Email laurentia.3424@gmail.com
- Email laurentia.agatha@student.umn.ac.id
- Phone 081282960790

Perancangan Ulang Identitas Visual Laun Bakery

■ Maiyordan [00000012775]



Laun Bakery merupakan salah satu produsen roti tertua yang berada di Kota Tangerang dan telah berdiri sejak 1952. Laun Bakery menggunakan gerobak keliling sebagai cara menjajakan produk rotinya. Produk roti hasil produksi Laun Bakery adalah roti-roti tradisional seperti roti gambang. Namun, terdapat sebuah merek roti lain dengan nama Putri Laun Bakery sehingga masyarakat menjadi keliru dengan brand Laun Bakery dan Putri Laun Bakery. Selain itu, Laun Bakery juga tidak pernah melakukan promosi yang berdampak pada hilangnya brand awareness dari masyarakat terhadap Laun Bakery dan bermunculannya produsen roti lain yang lebih modern dan lebih memaksimalkan penggunaan media promosi. Oleh karena itu, perancangan ulang identitas visual Laun Bakery ini diharapkan dapat menghilangkan kekeliruan masyarakat akan brand Laun Bakery dan Putri Laun Bakery dan dapat meningkatkan brand awareness dari Laun Bakery serta dapat memperluas target market ke generasi baru.



Visual Brand Design
2020

contact info

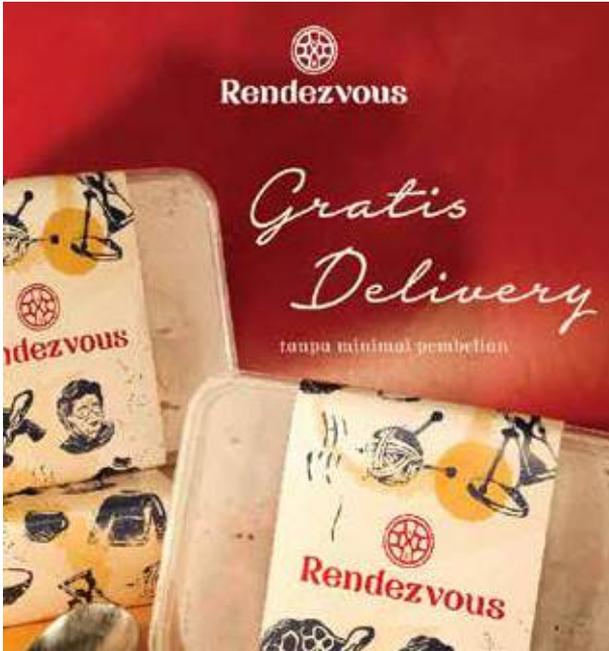
Maiyordan

Email myorudan@gmail.com
Email maiordan@student.umn.ac.id

Phone 081381385889

Perancangan Ulang Brand Identity Restoran Rendezvous

Meliana Kasmudi [00000020531]



Restoran Rendezvous merupakan restoran masakan Cina legendaris yang telah berdiri sejak tahun 1973 di daerah Menteng, Jakarta Pusat. Selama hampir 50 tahun, warisan kuliner ini diurunkan sampai generasi ke-3. Hingga saat ini, restoran Rendezvous kerap mempertahankan kualitas dari makanan, bahan baku makanan yang premium, cita rasa yang sama seperti saat pertama kali berdiri, dan suasana nyaman dan familiar kekeluargaan yang ada di restoran Rendezvous. Sayangnya, target masyarakat dari restoran Rendezvous masih memiliki persepsi yang salah mengenai restoran keluarga berkualitas tinggi ini. Penting bagi sebuah brand untuk memiliki persepsi brand yang sesuai. Hal ini menjadi penting agar brand, khususnya kuliner bersejarah Rendezvous dapat terus memperoleh pelanggan dan tidak mengalami kerugian di masa mendatang. Untuk mengatasi permasalahan ini, penulis merancang ulang brand identity restoran Rendezvous dengan mengacu pada metode perancangan Wheeler yang memiliki lima buah tahapan. Melalui perancangan yang penulis lakukan, diharapkan restoran legendaris Rendezvous bisa terus berdiri kokoh melintasi berbagai era dengan persepsi yang sesuai.



contact info

Meliana Kasmudi

Email melianakasmudi99@gmail.com
 Email meliana.kasmudi@student.umn.ac.id
 Phone 087884759528

Visual Brand Design 2020

Perancangan Brand Identity Es Buntin Pasar Lama

Michelle Alexandra Audria [00000021338]



Minuman segar terutama es campur merupakan hidangan yang seringkali dijumpai di seluruh daerah di Indonesia dan setiap daerah tentunya memiliki keunikannya masing-masing. Di Tangerang terdapat sebuah toko es campur yang berdiri sejak 1980 dan terletak di kawasan kuliner Pasar Lama Tangerang yaitu Es Buntin. Es Buntin memiliki keunikannya tersendiri karena berhasil mempertahankan kekonsistensian rasa, bentuk, serta terus berinovasi dengan berbagai macam menu unik lainnya seperti Es Putsal dan Es Bumi Hangus. Namun sejak 40 tahun berdiri, Es Buntin tidak pernah memiliki identitas yang konsisten dan jelas, serta kerap kali dianggap sebagai merek yang kuno oleh masyarakat khususnya generasi muda, sehingga mengakibatkan perubahan segmentasi yang berdampak pada penurunan omset dari Es Buntin. Oleh karena itu, Es Buntin membutuhkan perancangan identitas berupa logo, elemen grafis serta yang lainnya dengan sesuai agar dapat memenuhi target market yang dituju serta merepresentasikan wajah baru agar dapat mengikuti perkembangan jaman.



contact info

Michelle Alexandra Audria

Email mchssi30@gmail.com

Email michelle.audria@student.umn.ac.id

Phone 081319019689

Perancangan identitas Visual Leezat Group

■ Muhammad Fakhri Hermawan [00000016426]



Perancangan identitas Visual Leezat Group



contact info

Muhammad Fakhri Hermawan

Email muhfakhriher24@gmail.com
Email muhammad.hermawan.student.umn.ac.id

Phone 081288540204

Visual Brand Design
2020

Perancangan Ulang Identitas Visual Pejaten Shelter

Nadia Astrella [00000020554]



Pejaten Shelter adalah yayasan nirlaba yang bergerak di bidang kesejahteraan hewan terlantar yang terletak di Jakarta Selatan. Pada awal berdirinya hingga saat ini, kegiatannya berupa menyelamatkan, menampung, dan merawat hewan-hewan terlantar. Kini, pemiliknya ingin Pejaten Shelter dilihat sebagai pusat edukasi dan tidak hanya sekadar pusat penampungan hewan. Namun, branding melalui identitas visual yang tersedia masih belum menyampaikan pesan tersebut. Menurut penelitian, responden tidak menganggap identitas visual melambangkan pusat edukasi dengan baik. Maka, penulis mengajukan revitalisasi brand melalui perancangan ulang identitas visual agar pesan dan cerita yang dimiliki dapat tersampaikan dengan baik kepada khalayak umum. Hasil dari perancangan ini berupa sistem identitas visual baru dan graphic standard manual (GSM). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode campuran kuantitatif dan kualitatif. Penulis merancang sistem identitas visual yang menggambarkan semangat entitas sebagai tidak hanya sekadar tempat penampungan hewan, tetapi juga sebuah pusat edukasi tentang memelihara hewan yang bertanggung jawab.



contact info

Nadia Astrella

- Email nadiaastrella@gmail.com
- Email nadia.astrella@student.umn.ac.id
- Phone 085156842085

Rebranding Identitas Visual Fortuna Kursus Kue dan Masak

Natasha Aurelia [00000020538]



Fortuna Kursus Kue dan Masak merupakan salah satu lembaga kursus memasak tertua di Jakarta yang telah berdiri sejak 1989. Sebagai salah satu sektor pendidikan nonformal, lembaga kursus ini menyajikan berbagai jenis kursus memasak berkualitas seperti kue, pastry, hingga jenis masakan lainnya. Kursus Fortuna telah memberikan kontribusi nyata terhadap masyarakat dalam upaya menunjang sumber daya manusia di Indonesia dengan meningkatkan kemampuan berwirausaha, terutama bagi perempuan. Mengedepankan visi dan misinya untuk membagikan ilmu memasak kepada masyarakat agar dapat berguna bagi kehidupan mereka, Fortuna selalu menyajikan kualitas premium di setiap masakannya untuk memaksimalkan cita rasa dan pengajaran yang terbaik. Sayangnya, terdapat persepsi yang salah dari masyarakat dalam memahami brand identity Fortuna. Oleh karena itu, penelitian ini ditujukan untuk merancang identitas Fortuna Kursus Kue dan Masak. Perancangan identitas visual dilakukan untuk memosisikan kembali brand Fortuna Kursus Kue dan Masak kepada masyarakat.



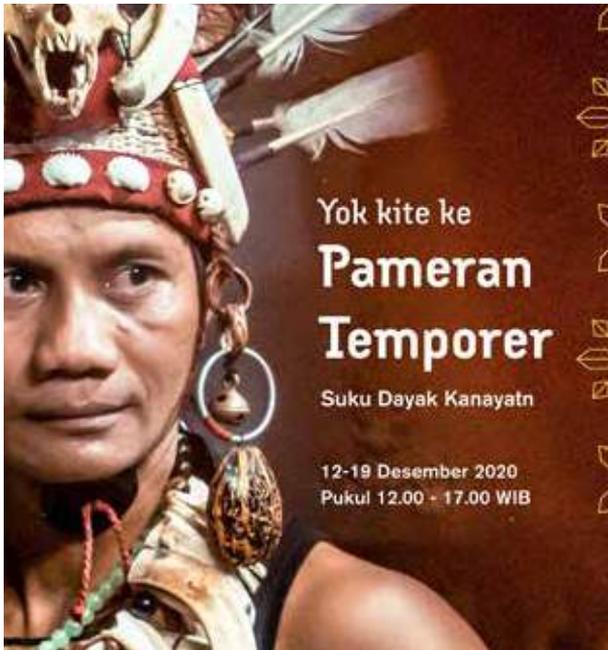
contact info

Natasha Aurelia

- Email natashaureliaaa@gmail.com
- Email natasha.aurelia@student.um.ac.id
- Phone 081381136830

Perancangan Ulang Brand Identity Museum Kalimantan Barat

■ Natasha Pratiwi [00000020634]



Museum Kalimantan Barat adalah sebuah museum terbesar di Kalimantan Barat yang terletak di kota Pontianak dan menyimpan berbagai jenis peninggalan sejarah dan budaya Kalimantan Barat. Di Kalimantan Barat, museum ini tergolong dalam kategori sepuluh museum terbaik dan berada dalam lima besar museum terbaik dengan tipe A (amat baik). Meskipun Museum Kalimantan Barat telah memiliki akreditasi amat baik, nyatanya museum masih memiliki citra yang negatif dimana identitas dianggap kuno dan belum diterapkan secara konsisten dalam media-mediana. Bergerak dari permasalahan tersebut, solusi yang tepat berupa perancangan ulang brand identity Museum Kalimantan Barat untuk membentuk citra baru serta membentuk penggunaan identitas yang komprehensif pada setiap mediana. Melalui perancangan ini, diharapkan Museum Kalimantan Barat dapat mengkomunikasikan nilai-nilai yang dimiliki dan citra museum dapat diperbaharui menjadi lebih baik.



contact info

Natasha Pratiwi

Email natasha.pratiwi@rocketmail.com

Email natasha.pratiwi@student.umn.ac.id

Phone 081257838883

Visual Brand Design
2020

Perancangan Ulang Identitas Visual Kampung Budaya Sindangbarang Bogor

Nathalia Guijaya [00000020961]



Kampung Budaya Sindangbarang merupakan kampung adat yang dibangun kembali menjadi tempat wisata budaya dan kampung Sunda tertua di wilayah Kabupaten Bogor yang sudah berdiri sejak abad ke XII pada zaman Kerajaan Pajajaran. Kampung Budaya Sindangbarang didirikan kembali untuk mempertahankan warisan peninggalan Kerajaan Pajajaran dan nilai-nilai kebudayaan suku Sunda yang mulai ditinggalkan masyarakat. Namun sangat disayangkan, sebagai salah satu destinasi wisata yang kaya akan seni dan budaya Sunda, Kampung Budaya Sindangbarang belum memiliki identitas serta memiliki tiga logo yang berbeda-beda, sehingga menyebabkan penggunaan logo yang digunakan masih beragam dan tidak konsisten. Maka dari itu, perlu dilakukan perancangan ulang identitas visual untuk Kampung Budaya Sindangbarang. Diharapkan dari data penelitian dapat menghasilkan perancangan identitas visual yang dapat merepresentasikan nilai dan citra Kampung Budaya Sindangbarang sebagai tempat peninggalan dari Kerajaan Pajajaran dan tempat wisata yang melestarikan tradisi, seni, dan budaya Sunda di Bogor.



contact info

Nathalia Guijaya

Email nathaliaguijaya26@gmail.com
 Email nathalia.guijaya@student.umn.ac.id
 Phone 081310974547

Perancangan Ulang Brand Identity Restoran Beautika Khas Manado

■ Nathania Otniela Wollah [00000021916]



Restoran Beautika Khas Manado terletak di DKI Jakarta dan mempunyai tiga cabang restoran yaitu satu cabang di wilayah Jakarta Pusat dan dua cabang Jakarta Selatan. Pada awalnya, Beautika merupakan salon kecantikan yang menjual makanan Khas Manado. Sekarang Salon Beautika telah tutup dan hanya berfokus pada bidang kuliner saja. Restoran Beautika Khas Manado mempunyai cita rasa bumbu yang kuat serta menjual makanan yang halal agar bisa dinikmati oleh semua kalangan. Dikarenakan identitas yang dimiliki Restoran Beautika Khas Manado masih menerapkan identitas salon, maka diperlukan perancangan ulang brand identity untuk Restoran Beautika Khas Manado. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini yaitu metode kualitatif berupa wawancara dan metode kuantitatif berupa kuesioner. Dari hasil wawancara dan kuesioner yang didapatkan, Restoran Beautika Khas Manado memerlukan perancangan ulang brand identity. Melalui perancangan ulang brand identity ini diharapkan Restoran Beautika Khas Manado dapat menunjukkan identitas yang tepat agar tidak menimbulkan persepsi masyarakat yang kurang tepat.



contact info

Nathania Otniela Wollah

Email nathaniaotniela@gmail.com
 Email nathania.wollah@student.umn.ac.id
 Phone 081296928099

Perancangan Ulang Identitas Visual Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia (MUNASAIN)

Ni In [00000018436]



Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia (MUNASAIN) pada awalnya bernama Museum Etnobotani Indonesia (MEI) yang diresmikan pada 18 Mei 1982 oleh Menristek Prof. Dr. Ing. B. J. Habibie. Pembaruan wajah museum terjadi dikarenakan perluasan konten isi museum dari etnobotani menjadi natural historis di Indonesia. Di bawah pengelolaan yang baru, MUNASAIN mengalami perluasan value dan permasalahan dalam implementasi identitas visual ke setiap media yang menyebabkan masyarakat tidak menyadari keberadaan MEI yang berganti menjadi MUNASAIN. Dengan latar belakang diatas, maka penulis akan melakukan perancangan "Perancangan Ulang Identitas Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia (MUNASAIN) khususnya bagi usia 17-25 tahun di Jabodetabek". Metode yang dilakukan dengan wawancara, observasi partisipatif, kuesioner, dan studi referensi. Hasil perancangan adalah perancangan identitas Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia meliputi logo dan buku Graphic Standard Manual (GSM) serta implementasi identitas ke dalam media informasi.



contact info

Ni In

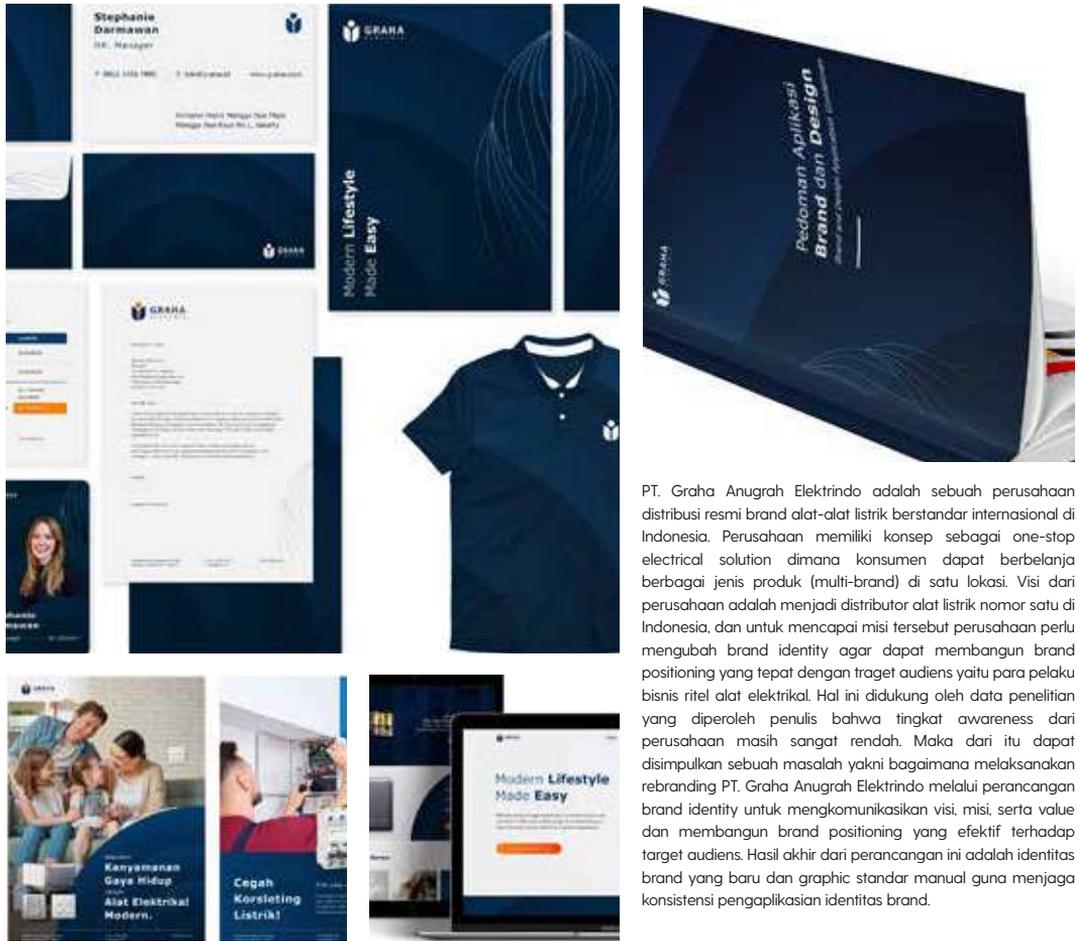
Email niiniin10@gmail.com
Email in@student.umn.ac.id

Phone 081280293698

Visual Brand Design 2020

Rebranding PT. Graha Anugrah Elektrindo Melalui Perancangan Identitas Visual

Nicodemus Widjaja [00000012948]



PT. Graha Anugrah Elektrindo adalah sebuah perusahaan distribusi resmi brand alat-alat listrik berstandar internasional di Indonesia. Perusahaan memiliki konsep sebagai one-stop electrical solution dimana konsumen dapat berbelanja berbagai jenis produk (multi-brand) di satu lokasi. Visi dari perusahaan adalah menjadi distributor alat listrik nomor satu di Indonesia, dan untuk mencapai misi tersebut perusahaan perlu mengubah brand identity agar dapat membangun brand positioning yang tepat dengan target audiens yaitu para pelaku bisnis ritel alat elektrikal. Hal ini didukung oleh data penelitian yang diperoleh penulis bahwa tingkat awareness dari perusahaan masih sangat rendah. Maka dari itu dapat disimpulkan sebuah masalah yakni bagaimana melaksanakan rebranding PT. Graha Anugrah Elektrindo melalui perancangan brand identity untuk mengkomunikasikan visi, misi, serta value dan membangun brand positioning yang efektif terhadap target audiens. Hasil akhir dari perancangan ini adalah identitas brand yang baru dan graphic standar manual guna menjaga konsistensi pengaplikasian identitas brand.



contact info

Nicodemus Widjaja

Email widjaja.nicodemus@gmail.com

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

Phone 087842389387

Visual Brand Design
2020

Perancangan Ulang Visual Identitas Brand Hakka House

Olivia Giovanny [00000021259]



Menurut data oleh Badan Pusat Statistik (2015), presentase rumah makan berskala menengah dan besar yang menyediakan masakan Cina di DKI Jakarta sebesar 10,28%, peringkat ketiga setelah masakan Indonesia dan masakan Amerika dan Eropa. Hakka House yang merupakan salah satu restoran yang muncul pada tahun 2017, dan merupakan restoran Cina di DKI Jakarta bertempat di Kelapa Gading, Jakarta Utara. Ditengah-tengah banyak restoran Cina lainnya, brand identity Hakka House belum memiliki identitas yang seragam, aset visual berbeda-beda gaya, dan masih ada miskonsepsi masyarakat DKI Jakarta mengenai identitas Hakka House, identitas masih belum dilihat sebagai logo yang mewakili citra restoran ini. Hal ini menimbulkan masalah yaitu restoran tidak mendapatkan customer baru. Oleh karena itu, diperlukan perancangan identitas Hakka House yang baru, agar Hakka House menjadi brand yang relevan. Perancangan ulang identitas ini diharapkan dapat membantu Hakka House mendapatkan customer baru, dengan adanya brand yang lebih konsisten dan jelas.



contact info

Olivia Giovanny

Email oliviagiovanny@gmail.com
 Email olivia.giovanny@student.umn.ac.id

Phone 08788651512

Visual Brand Design
 2020

Perancangan Rebranding PreciousNine Consulting

Priscilla Seira Nurwin [0000022976]



PreciousNine Consulting adalah perusahaan konsultan pajak yang sudah berdiri sejak tahun 2009 dan unggul dengan pengalaman internasionalnya. Sebagai sebuah perusahaan konsultan pajak lokal, PreciousNine memiliki potensi bersaing dengan perusahaan konsultan pajak asing teratas di Indonesia. Namun, setelah kurang lebih sepuluh tahun berdiri, PreciousNine Consulting masih seringkali salah diidentifikasi dan salah dipersepsi oleh target pasarnya. Hal ini berdampak kepada menurunnya tingkat kepercayaan target pasar terhadap perusahaannya. Padahal citra yang ingin ditampilkan perusahaan adalah dapat dipercaya dan dapat diandalkan. Agar hal tersebut bisa dihindari, penulis merancang rebranding untuk PreciousNine Consulting. Penulis menggunakan proses perancangan oleh Wheeler yang meliputi riset, analisis strategi, merancang identitas visual, menerapkan identitas visual pada media, serta menyusun semua rancangan desain. Dengan begitu, penulis berharap PreciousNine Consulting dapat berkomunikasi lebih baik kepada target pasarnya dan dapat membangun kepercayaan mereka.



contact info

Priscilla Seira Nurwin

Email prsclseira@gmail.com

Email priscilla.nurwin@student.um.ac.id

Phone 081807270800

Perancangan Brand Destination Kawasan Kanoman Cirebon

Ruth Anastasia [00000021203]



Kawasan Kanoman Cirebon memiliki luas kurang lebih 1400 meter persegi dan terhubung langsung dengan Keraton Kanoman Cirebon yang memiliki warisan budaya dan sejarah didalamnya, namun nilai-nilai tersebut belum ditonjolkan karena belum ada identitas destinasi, hal ini menyebabkan wisatawan memiliki persepsi yang terbatas terhadap Kawasan Kanoman Cirebon karena wisatawan berkunjung hanya untuk wisata kuliner saja, padahal ada nilai lain yang didapat jika berkunjung ke Kawasan Kanoman Cirebon. Hal ini dibuktikan melalui pra-riset yang telah dilakukan. Metode yang digunakan untuk perancangan adalah metode kualitatif yang mencakup wawancara dan observasi secara. Perancangan ini diharapkan bisa meningkatkan pariwisata Cirebon serta menonjolkan nilai budaya dan sejarahnya, sehingga Kawasan Kanoman Cirebon tidak hanya dikenal sebagai wisata kuliner saja, tetapi juga dikenal sebagai wisata religi dan wisata budaya.

contact info

Ruth Anastasia

Email ruth.bkc@gmail.com
 Email ruth.anastasia@gmail.com
 Phone 087729504477



Visual Brand Design
2020

Perancangan Ulang Identitas Visual Restoran Warung Pringga

■ Sekar Prasasti [00000013718]



Restoran Warung Pringga adalah restoran yang menyajikan menu masakan Eropa dan Jepang dengan rasa nusantara yang sudah berdiri sejak tahun 1995. Seiring dengan berkembangnya zaman, Warung Pringga sudah mempunyai tiga cabang dan memperluas target konsumen mereka agar semakin berkembang dan dikenal banyak orang. Faktor yang mendukung hal tersebut salah satunya adalah identitas visual atau brand agar dapat tertanam dalam benak konsumen. Namun identitas visual yang dimiliki restoran kurang merepresentasikan brand dari restoran tersebut dan kurangnya nilai konsistensi dari identitasnya. Dengan adanya brand yang menarik dan unik maka akan dapat juga kepercayaan dari konsumen tersebut, dan dapat bersaing dengan kompetitor lainnya. Namun, restoran Warung Pringga belum memiliki visual identitas jelas dan tetap. Maka dari hal tersebut penulis akan melakukan perancangan ulang identitas visual dari restoran Warung Pringga agar mempunyai nilai dan citra yang sesuai dengan restoran tersebut, dan brand image yang kuat serta konsisten, untuk mempertahankan nilai dari brand tersebut.



Visual Brand Design 2020

contact info

Sekar Prasasti

- Email sekarprasasti2603@gmail.com
- Email sekar.prasasti@student.umn.ac.id
- Phone 081282551153

Perancangan Brand Rejuvenation 'Kopi Es Tak Kie'

Tricia Wibisana [00000018465]



Kopi Es Tak Kie yang sudah mencapai 93 tahun membuat kedai kopi ini dinobatkan sebagai kuliner bersejarah oleh pemerintah Glodok. Telah berdiri selama tiga generasi, Kopi Es Tak Kie mulai ditinggal oleh masyarakat karena dianggap kuno. Generasi muda jauh lebih suka menongkrong di kopi kekinian. Pergeseran target market membuat Kopi Es Tak Kie perlu beradaptasi dengan behavior generasi muda. Sebagai sebuah brand, tidak tercapainya komunikasi dengan generasi yang dituju membuat Kopi Es Tak Kie perlu beradaptasi dan perlu direjuvenasi. Dalam merejuvenasi, tahap yang dilakukan menggunakan metode dari Alina Wheeler dalam bukunya yang berjudul *Designing Brand Identity*. Perancangan brand rejuvenation ini dilakukan agar Kopi Es Tak Kie dapat menjadi relevan kembali di tengah masyarakat dan diharapkan dapat mereposisi paritas brand sehingga dapat kembali hadir berkompetisi dengan lebih kuat dan pantas di pasar persaingan.



contact info

Tricia Wibisana

Email tricia.wibisana@gmail.com
Email tricia.wibisana@student.umn.ac.id

Phone 081282339681



Visual Brand Design 2020

Perancangan Brand Identity Kampung Gerabah Karawang

Verren Willian [00000019465]



Karawang dikenal sebagai kota industri yang terus berkembang dan berekspansi. Di tengah kota Karawang, Kampung Gerabah Karawang berusaha untuk bertahan melawan perkembangan teknologi dengan kerajinan gerabah sebagai mata pencaharian penduduknya. Namun, kurang diketahuinya Kampung Gerabah Karawang mengakibatkan berkurangnya pengunjung dan peminat gerabah khas Karawang. Belum adanya identitas Kampung Gerabah Karawang menjadikannya sulit untuk dikenal. Metode penelitian yang digunakan adalah mixed-methods berupa wawancara, observasi, dan survei online. Dengan perancangan identitas merek Kampung Gerabah, maka Kampung Gerabah Karawang dapat dipromosikan dengan lebih efektif dan dapat menjadi destinasi wisata budaya di kota Karawang yang dikenal.



contact info

Verren Willian

Email verren.w@live.com

Email verren.willian@student.umn.ac.id

Phone 087808509775



Visual Brand Design
2020

Perancangan Rebranding Taman Bacaan Pelangi

Yolanda Felia [00000020556]



Taman Bacaan Pelangi adalah sebuah organisasi nonprofir yang dibangun oleh Nila Tanzil sejak tahun 2009. Taman Bacaan Pelangi fokus pada pembangunan perpustakaan di wilayah Indonesia Timur dengan tujuan meningkatkan minat baca dan tingginya angka buta huruf karena akses buku dan fasilitas membaca yang kurang. Setelah 10 tahun berdiri, Taman Bacaan Pelangi tidak hanya fokus pada buku, tetapi mulai memasuki dunia pendidikan dengan mengusulkan program beasiswa dan memasukkan literasi ke dalam kurikulum sekolah dimana terdapat Taman Bacaan Pelangi. Visi dan misi Taman Bacaan Pelangi yang mulai berubah karena perkembangan waktu dan zaman membuat identitas visual Taman Bacaan Pelangi menjadi tidak relevan dengan tujuan baru yang sudah masuk ke dalam dunia pendidikan, ditambah dengan berbagai program pelatihan terhadap guru dan masyarakat setempat. Maka itu, dibutuhkan rebranding Taman Bacaan Pelangi yang sesuai dengan nilai serta visi dan misi agar dapat secara tepat dikomunikasikan kepada masyarakat di kota besar dan mengundang banyak kontribusi untuk meningkatkan minat baca dan kualitas pendidikan di Indonesia Timur.



contact info

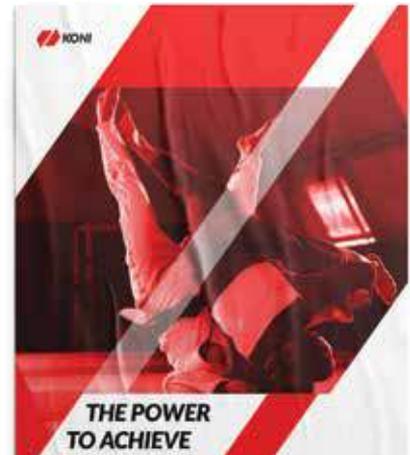
Yolanda Felia

Email yolandafeliaa@gmail.com
 Email yolanda.felia@student.umn.ac.id
 Phone 087886673812

Visual Brand Design
 2020

Revitalisasi Brand Komite Olahraga Nasional Indonesia

Yora Hermawan [00000023553]



Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) merupakan sebuah lembaga otoritas keolahragaan di Indonesia negara yang dibentuk dengan tugas sebagai pengkoordinasian, melaksanakan pembinaan untuk mewujudkan prestasi keolahragaan nasional yang mengarah kepada tercapainya prestasi internasional. Tetapi persepsi KONI di masyarakat pada periode 2015-2019 memiliki persepsi negatif di masyarakat. Untuk menjawab masalah ini maka dirancangnya brand identity untuk KONI periode 2019-2023.



contact info

Yora Hermawan

Email yorahermawan@gmail.com

Email yora.hermawan@student.umn.ac.id

Phone 085921214234

Visual Brand Design
2020



visual brand design —■

— Campaign

visual brand design —■

44

Total
— Karya

visual brand design



- 52 Akhmad Bukhron
- 53 Alvyn Edric Ghozal
- 54 Andreas Wirawan Lauzart
- 55 Andrew Oscarino
- 56 Averina Alexis Sutio
- 57 Chesya Febyana
- 58 Christa Axella Phanata

- 59 Christie
- 60 Dhia Rizki Arrasy
- 61 Dina Kartika Putri
- 62 Eilien Agatha Sugianto
- 63 Ellen Julianti Kirana
- 64 Ellen Thenia
- 65 Ervina
- 66 Eunike Sofia Andriani
- 67 Febriani Alexsin
- 68 Gisela Eveline Yovita
- 69 Graciella Marcia
- 70 Gратиella Martha Rumondang S.
- 71 Imam Abiyyu Sanusi
- 72 Ismail Dwinanda Auliansyah
- 73 Ivan Johan
- 74 Jessy Angelica
- 75 Joelvhenia
- 76 Julius Obed Wahyu Jati

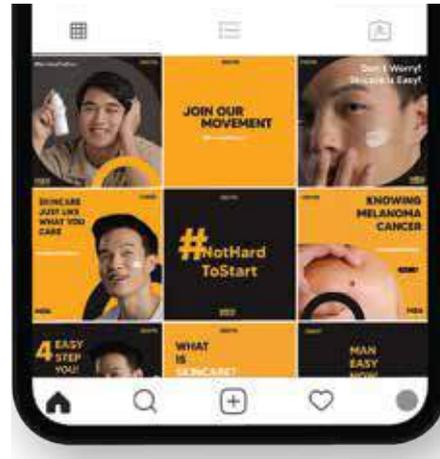
- 77 Keizia Zefanya Novelita P.
- 78 Kevin Christian
- 79 Kezuya Faza Guida
- 80 Matari Jasmine
- 81 Maudy Salma Andriane

- 82 Meilina Widyawati
- 83 Natasha Auditia
- 84 Niken Larasati Ayuningtyas
- 85 Nissi Nathania
- 86 Olivia Christabel Hendi
- 87 Olivia Devina
- 88 Patricia Nathaly
- 89 Regina Kanani
- 90 Rico Pramana
- 91 Rizky Bayu Prihatnoko
- 92 Sherlyne Cutan
- 93 Stephanie Evelyn Halim
- 94 Syifa Nabilah Dwinada
- 95 Windy Wirianta



Perancangan Kampanye Penggunaan Skincare pada Pria

Akhmad Bukhron [00000026234]



Skincare atau secara umum disebut dengan perawatan kulit, merupakan rangkaian aktifitas untuk mendukung dalam hal merawat diri dengan menggunakan produk tertentu. Aktifitas tersebut lebih sering digunakan wanita dalam hal merawat diri. Karena hal tersebut, berdasarkan hal tersebut, dari hasil wawancara yang penulis lakukan, banyak pria yang malas dan tidak menggunakan skincare dikarenakan adanya komentar negatif mengenai pria pengguna skincare. Pria pengguna skincare dianggap cenderung terlihat seperti wanita. Karena hal tersebut penulis membuat perancangan kampanye terhadap kesadaran masyarakat untuk pentingnya penggunaan skincare pada pria. Kenyataannya bahwa kebutuhan kebersihan dan kesehatan dalam hal merawat diri itu penting bagi wanita maupun pria tanpa melihat orientasi gender.



contact info

Akhmad Bukhron

Email buchron21@gmail.com
Email akhmad.bukhron@student.umn.ac.id

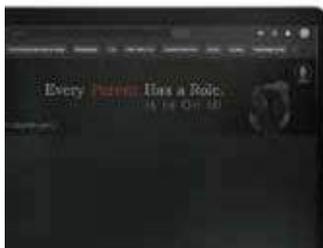
Phone 082113796548

Perancangan Visual Kampanye untuk Mendukung Calon Orang Tua di Indonesia tentang Tiger Parenting

Alvyn Edric Ghozal [00000026361]



Tiger Parenting merupakan sebuah pola asuh yang sangat tegas dan menuntut anaknya untuk mendapatkan nilai akademik yang sempurna namun kadang tidak memikirkan psikologi anak tersebut. Perancangan kampanye sosial tentang tiger parenting bertujuan untuk memberikan edukasi tentang pola asuh Tiger Parenting di Indonesia agar dapat mencegah bahayanya terhadap psikologi anak di masa yang akan datang. Hasil akhir dari kampanye ini agar calon orangtua tau pola asuh yang mana yang baik untuk diimplementasikan kepada anaknya. Media akan menggunakan fisik dan nonfisik agar dapat memberikan informasi tentang Tiger Parenting seefektif mungkin.



Visual Brand Design
2020

contact info

Alvyn Edric Ghozal

Email alvynghozal@gmail.com
 Email alvyn.edric@student.um.ac.id
 Phone 081313221322

Perancangan Kampanye Sosial Pencegahan Penyakit GERD

Andreas Wirawan Lauzart [00000013564]



Gastroesophageal Reflux Disease (GERD) merupakan penyakit dengan kondisi melemahnya katup esophagus sehingga asam lambung mengalami kebocoran dan naik ke kerongkongan yang menghasilkan rasa asam di belakang tenggorokan. Penyebab dari penyakit ini disebabkan oleh jadwal makan yang tidak teratur, makan makanan asam, pedas, kopi, coklat dan percobaan obat-obatan yang sembarang. Penyakit ini masih kurang mendapatkan awareness untuk penanggulangan pada masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara terhadap dokter, mereka menyatakan bahwa masyarakat kerap makan dengan jadwal yang tidak teratur, makanan asam, pedas, kopi, coklat dan sembarang mencoba obat-obatan tanpa adanya arahan khusus oleh dokter sehingga dapat memicu naiknya asam lambung berlebih yang melemahkan katup esophagus sehingga naik ke kerongkongan dan menyebabkan rasa asam pada belakang tenggorokan. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan sebuah kampanye sosial yang membahas tentang penanggulangan Gastroesophageal Reflux Disease (GERD) agar masyarakat tidak salah penanganan dan mendapatkan wawasan penanganan terhadap penyakit tersebut.



contact info

Andreas Wirawan Lauzart

- Email lauzartandre@gmail.com
- Email andreas5@student.umn.ac.id
- Phone 089624466590

Perancangan Kampanye Sosial Bahaya Merokok sambil Berkendara Motor Bagi Masyarakat DKI Jakarta Berusia 17-25 Tahun

Andrew Oscarino [00000012896]



Tidak bisa dipungkiri lagi bahwa sepeda motor merupakan penyumbang terbanyak dari kasus kecelakaan lalu lintas di DKI Jakarta. Macam-macam kecelakaannya pun cukup banyak dari kecerobohan pengendara, tidak taatnya pada lalu lintas, aktivitas yang mengganggu konsentrasi pengendara sendiri. Tahun lalu, di saat penulis sedang dibonceng oleh driver ojek online, penulis mendapati pengendara lain yang sedang menyalakan rokoknya pada saat menunggu lampu merah. Pada saat pengendara tersebut membuang bara rokoknya sedikit demi sedikit, salah satu dari abu bara rokok tersebut mengenai kaki penulis, di saat itu penulis kaget lalu berusaha menyingkirkan abu bara rokok yang mendarat di kaki penulis. Di saat itu pun juga penulis berpikir bahwa ia yakin keadaan akan lebih memburuk jika keadaan penulis sedang melaju di jalan dan akan lebih buruk kalau penulisnya pun sendiri yang menjadi pengendara, oleh karena itu penulis ingin merancang kampanye sosial untuk membantu masyarakat sadar bahwa mungkin fenomena tersebut terlihat sepele tetapi, dibalik itu semua mengandung bahaya yang mengancam nyawa pengendaranya sendiri maupun pengguna jalan sekitar.



contact info

Andrew Oscarino

Email andrewoscarino@gmail.com

Email andrew4@student.umn.ac.id

Phone 081382028998

Perancangan Kampanye Aksi Donor Darah di saat Pandemi di Kota Tangerang

Averina Alexis Sutio [00000019751]



Kondisi stok darah yang ada di PMI Kota Tangerang terus mengalami penurunan. Penurunan stok darah yang dialami PMI Kota Tangerang dapat mencapai 50 - 70% per harinya. Penyebab utamanya adalah karena pandemi yang terjadi di awal tahun 2020 dan diberlakukannya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), sehingga kegiatan untuk melaksanakan donor darah menjadi tertunda. PMI Kota Tangerang telah meniyasati hal tersebut dengan cara menjalankan program bernama DOBRAK, namun tingkat kesadaran masyarakat akan program DOBRAK masih sangat rendah. Hal ini disebabkan karena promosi program DOBRAK dari pihak PMI masih kurang. Walaupun program DOBRAK dinilai cukup efektif dalam mengatasi permasalahan kekurangan stok darah, namun masyarakat masih ragu untuk melakukan donor darah karena takut tertular COVID. Media kampanye yang digunakan adalah sosial media sebagai media utama serta media pendukung lainnya. Penulis melakukan perancangan untuk merancang kampanye dengan harapan adanya perubahan sikap dari masyarakat yang semula enggan melakukan donor darah menjadi mau donor darah di saat pandemi.



contact info

Averina Alexis Sutio

Email averinasutio@gmail.com
 Email averina.sutio@student.umn.ac.id
 Phone 08788151022



Visual Brand Design
 2020

Perancangan Kampanye Penerapan Protokol Kesehatan Selama Masa Pandemi di Gold'S Gym

Chesya Febyana [00000013629]



Sejak awal tahun 2020, Indonesia sudah diramainya oleh sebuah virus yang datang dari Wuhan, China yaitu COVID-19. Virus ini dengan cepatnya menyebar ke seluruh dunia, salah satunya adalah Indonesia. Pemerintah bergerak cepat untuk mengatasi masa pandemi dan membuat PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) sejak April 2020 tetapi cara tersebut membuat sektor perekonomian di Indonesia turun drastis. Salah satunya adalah Gold's Gym yang mengalami penurunan pengunjung dan kerugian tetapi, bulan Oktober 2020 kembali aktif tetapi dengan syarat menjalankan protokol kesehatan yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Namun, masih ada anggota Gold's Gym yang belum sepenuhnya mematuhi aturan menjalankan protokol kesehatan di masa pandemi ini. Maka dari itu penulis berusaha meneliti topik ini dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif agar dapat menjadi data yang lengkap. Dengan harapan kampanye penerapan protokol kesehatan di Gold's Gym pada masa pandemi ini bisa terealisasikan sehingga semua orang yang akan berolahraga mentaati peraturan yang sudah dibuat terutama di kota Tangerang.

contact info

Chesya Febyana

Email febyanachesya@gmail.com

Email chesya@student.umn.ac.id

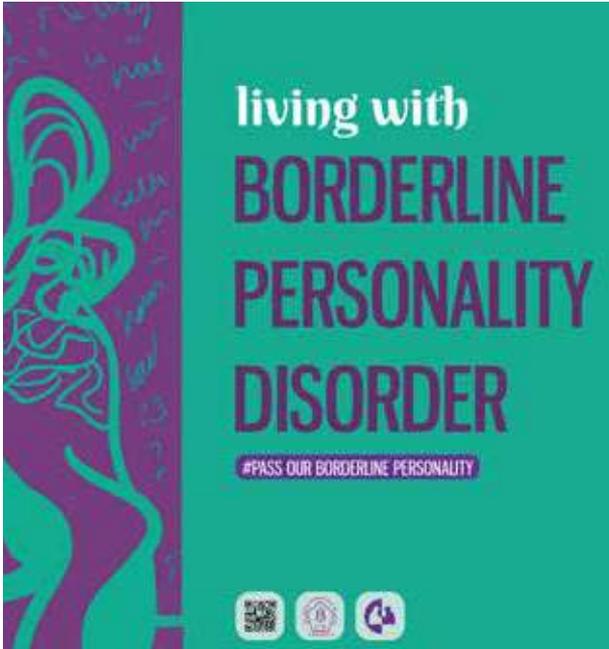
Phone 085213442266



Visual Brand Design
2021

Kampanye Sosial Mengenai Borderline Personality Disorder

Christa Axella Phanata [00000020638]



Gangguan Kepribadian Ambang adalah salah satu gangguan kepribadian yang dapat mengganggu kehidupan sehari-hari seseorang dan menurut hasil riset dari kuisisioner yang dilakukan, banyak responden yang mengaku bahwa mereka belum mengetahui apa itu Gangguan Kepribadian Ambang sebenarnya meskipun mereka mengenal atau memiliki keluarga atau teman yang pernah mengalami Gangguan Kepribadian Ambang. Oleh karena itu, penulis akan merancang sebuah kampanye sosial yang dapat digunakan untuk mengedukasi serta meningkatkan awareness masyarakat. Penulis melakukan penelitian dengan menggunakan metode penelitian gabungan, yaitu kualitatif dan kuantitatif melalui wawancara kepada ahli, kuisisioner, dan studi pustaka melalui jurnal, buku, dan artikel. Hasil yang akan dicapai adalah sebuah kampanye sosial yang memberikan konten mengenai Gangguan Kepribadian Ambang, di dalam kampanye tersebut terdapat buku informasi yang berupa buku panduan, website, konten pada instagram yang mengandung informasi-informasi mengenai Gangguan Kepribadian Ambang.



contact info

Christa Axella Phanata

Email christa_axella@gmail.com
 Email christa.axella@student.umn.ac.id

Phone 089699254211

Perancangan Kampanye Sosial Membuat Taman Vertikal Guna Mengurangi Emisi GRK di Jakarta

Christie [00000017305]



Tingginya emisi gas rumah kaca (GRK) di Jakarta sudah menjadi permasalahan sejak dahulu. Melalui PerGub No. 131 Tahun 2012, pemerintah telah berkomitmen untuk menurunkan emisi GRK di Jakarta sebanyak 30% pada tahun 2030. Pada tahun 2015, Presiden Joko Widodo juga telah menandatangani Perjanjian Paris yang berisi tentang komitmen pemerintah Indonesia untuk menurunkan emisi GRK. Berdasarkan survei, penulis mendapatkan bahwa lebih dari 50% sampel masyarakat tidak mengetahui usaha pemerintah untuk menurunkan emisi GRK dan masyarakat sudah tidak asing dengan taman vertikal. Berdasarkan permasalahan yang telah tertulis diatas, penulis membuat tugas akhir yang memiliki tujuan untuk meningkatkan minat masyarakat untuk berkontribusi dalam aksi penurunan emisi GRK karena secara langsung masyarakat telah menyumbang dalam tinggi nya emisi GRK dalam hidup sehari-hari. Melalui tugas akhir ini, penulis berharap masyarakat dapat memahami bahaya dari emisi GRK di kehidupan sehari-hari, lebih mengerti manfaat dari taman vertikal, hingga bagaimana taman vertikal dapat membantu menurunkan emisi GRK di Jakarta.



contact info

Christie

Email margarethachristie207@gamil.com

Email christie@student.umn.ac.id

Phone 08151911978

Perancangan Kampanye Hidup Sehat Untuk Remaja Dengan Metode GERMAS

Dhia Rizki Arrasy [00000025671]



Masa remaja juga disebut sebagai masa tolak ukur yang dimana kesehatan pada masa remaja menjadi kunci kesehatan saat dewasa kelak, namun masih banyak anak remaja yang kurang memperhatikan pola hidupnya, mulai dari asupan gizi hingga kurang istirahat yang cukup sehingga masalah Kesehatan pada remaja sering terjadi. Padahal pemerintah sudah membuat Gerakan Masyarakat Hidup Sehat atau GERMAS yang dimana pada Gerakan ini dibuat oleh Promosi Kesehatan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia yang bertujuan untuk menciptakan pola hidup yang sehat pada masyarakat. Namun Gerakan Masyarakat Hidup Sehat ini kurang tersampaikan ke remaja usia di 13-18 tahun, sehingga masalah Kesehatan yang dapat dihindari, sering terkena oleh remaja di usia 13-18 tahun seperti KEK, anemia, stunting, dan obesitas maka dari hal tersebut penting untuk merancang kampanye ini agar pesan dapat tersampaikan dengan baik dan remaja terhindar dari masalah Kesehatan. Melalui perancangan Tugas Akhir ini, akan dibuat mulai dari strategi kampanye GERMAS untuk remaja hingga penggunaan media sosial dalam penyampaian pesan gerakan tersebut.



contact info

Dhia Rizki Arrasy

- Email dhiazkizyarrasy@gmail.com
- Email dhia.arrasy@student.umn.ac.id
- Phone 085773470558

Visual Brand Design 2020

Perancangan Kampanye Sosial Mengurangi Depresi dengan Digital Detox

■ Dina Kartika Putri [00000022997]



Sebanyak 56% orang Indonesia merupakan pengguna media sosial dan Indonesia merupakan negara kedua di dunia yang mengakses media sosial dengan waktu yang paling lama. Penggunaan media sosial secara berlebihan seringkali dikaitkan dengan penambahan tingkat depresi seseorang. Namun, hal tersebut dapat diatasi dengan melakukan digital detox. Digital detox merupakan suatu langkah menjauh dari gadget untuk sementara waktu agar dapat lebih fokus pada interaksi sosial di dunia nyata. Karena jika depresi tidak segera diatasi, WHO memprediksikan bahwa pada tahun 2020 depresi akan menjadi penyebab kematian kedua setelah penyakit jantung. Sayangnya, masih banyak yang belum mengetahui mengenai pentingnya melakukan digital detox. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan melalui wawancara dengan psikiater, penderita depresi, focus grup discussion dengan pengguna media sosial, dan penyebaran kuesioner. Oleh karena adanya masalah tersebut, maka diperlukan solusi yaitu membuat perancangan kampanye mengurangi depresi dengan digital detox yang bertujuan untuk menyadarkan masyarakat akan pentingnya melakukan digital detox untuk mengurangi depresi.



Visual Brand Design
2020

contact info

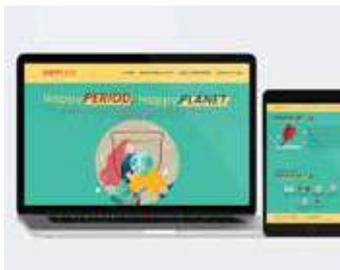
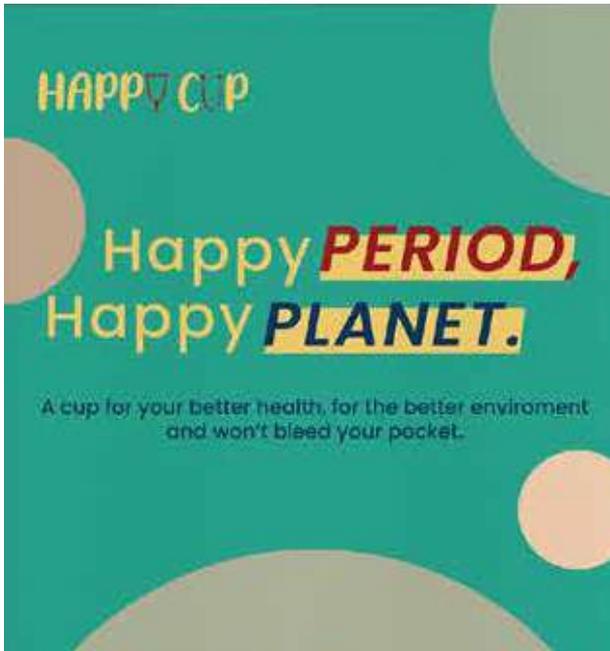
Dina Kartika Putri

Email dinakp16@gmail.com
Email dina.kartika@student.umn.ac.id

Phone 081286770716

Perancangan Sosial Kampanye Menstrual Cup

Eilien Agatha Sugianto [00000011185]



Kondisi stok darah yang ada di PMI Kota Tangerang terus mengalami penurunan. Penurunan stok darah yang dialami PMI Kota Tangerang dapat mencapai 50 - 70% per harinya. Penyebab utamanya adalah karena pandemi yang terjadi di awal tahun 2020 dan diberlakukannya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), sehingga kegiatan untuk melaksanakan donor darah menjadi tertunda. PMI Kota Tangerang telah meniyasati hal tersebut dengan cara menjalankan program bernama DOBRAK, namun tingkat kesadaran masyarakat akan program DOBRAK masih sangat rendah. Hal ini disebabkan karena promosi program DOBRAK dari pihak PMI masih kurang. Walaupun program DOBRAK dinilai cukup efektif dalam mengatasi permasalahan kekurangan stok darah, namun masyarakat masih ragu untuk melakukan donor darah karena takut tertular COVID. Media kampanye yang digunakan adalah sosial media sebagai media utama serta media pendukung lainnya. Penulis melakukan perancangan untuk merancang kampanye dengan harapan adanya perubahan sikap dari masyarakat yang semula enggan melakukan donor darah menjadi mau donor darah di saat pandemi.



contact info

Eilien Agatha Sugianto

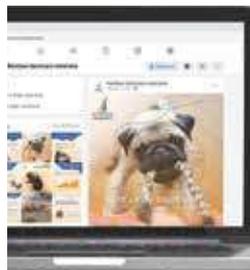
- Email eilienagatha@gmail.com
- Email eilien.agatha@student.umn.ac.id
- Phone 081296552767

Perancangan Kampanye Sosial Pencegahan Penelantaran Anjing Peliharaan di Jakarta

■ Ellen Julianti Kirana [0000022619]



Anjing merupakan salah satu hewan domestik yang banyak dipelihara oleh masyarakat Indonesia karena memiliki sifat setia dan penyayang serta menggemaskan. Tetapi, penelantaran anjing peliharaan masih marak terjadi disebabkan karena berbagai macam faktor. Namun, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, faktor utama terjadi tindakan penelantaran disebabkan oleh pola pikir dari masyarakat yang seringkali menganggap anjing peliharaan tidak berharga bagi mereka. Hal ini menyebabkan kurangnya komitmen dan tanggung jawab dalam memelihara anjingnya. Untuk mencegah hal ini terus terjadi, edukasi kepada masyarakat penting untuk dilakukan agar masyarakat sadar bahwa anjing juga makhluk hidup yang memiliki perasaan dan bisa mencintai pemiliknya seperti sebuah keluarga. Penelitian pada kampanye ini menggunakan metode kualitatif dengan wawancara dan metode kuantitatif dengan kuesioner serta data sekunder dari studi dan penelitian terkait. Dengan dirancangnya kampanye sosial pencegahan penelantaran anjing peliharaan diharapkan dapat memberi pemahaman kepada masyarakat sehingga penelantaran anjing peliharaan bisa diminimalisir.



contact info

Ellen Julianti Kirana

Email ellenkirana99@gmail.com
 Email ellen.kirana@student.umn.ac.id

Phone 087891234994

Perancangan Kampanye Mengenai Daur Ulang Limbah Pospak (Popok Sekali Pakai)

■ Ellen Thenia [00000020162]



Popok Sekali Pakai (Pospak) merupakan jenis popok yang banyak dipilih sebagian besar orangtua di Indonesia terutama Pulau Jawa karena kepraktisannya. Namun sayang, masih banyak masyarakat yang membuang limbah pospak ke sungai dan sembarang tempat. Hal ini tentunya dapat membahayakan ekosistem biota laut hingga manusia dikarenakan pencemaran yang berasal dari zat yang ada di dalam pospak dan kotorannya. Aksi ini dapat mengganggu kesehatan hormon, imun, hingga dapat menyebabkan kanker. Fenomena membuang limbah pospak ke wilayah perairan ini merepresentasikan bahwa tingkat kesadaran warga akan bahaya dari pembuangan limbah pospak sembarangan masih rendah serta masih banyak masyarakat yang belum mengetahui adanya alternatif lain dalam menyalurkan limbah pospak, yaitu daur ulang. Adanya urgensi yang telah disebutkan, maka diperlukan sebuah solusi untuk meningkatkan kesadaran dan mengajak masyarakat untuk turut serta menyalurkan limbah Pospaknya agar terhindar dari bahaya yang ada dengan membuat sebuah kampanye yang ditujukan kepada masyarakat berumur 26-35 tahun di Jawa Timur.



contact info

Ellen Thenia

Email ellenthenia@gmail.com

Email ellen.thenia@student.umn.ac.id

Phone 085399557298

Perancangan Kampanye Sosial Mengubah Kebiasaan BABS di Daerah Tangerang

■ Ervina [00000019226]



BABS merupakan kegiatan buang air besar di lingkungan terbuka seperti sungai, semak-semak, jalan dan tempat terbuka lainnya. Pemerintah Kabupaten Tangerang telah berusaha meningkatkan kondisi sanitasi di Tangerang dengan membangun toilet dalam jumlah besar agar dapat menurunkan angka BABS. Namun hingga akhir tahun 2018, masih terdapat sekitar 400.000 warga Tangerang yang masih melakukan praktik BABS. Hal ini terus berlangsung dikarenakan tradisi turun-temurun dan telah menjadi kebiasaan warga. Permasalahan tersebut menyebabkan tingginya angka kematian anak di Indonesia karena diare. Metode pengumpulan data yang digunakan berupa penelitian kualitatif dengan melakukan wawancara, observasi, dan studi eksisting. Target dari kampanye ini adalah orang dewasa berumur 26-45 tahun yang tinggal di Tangerang. Diharapkan perancangan kampanye ini dapat mengedukasi masyarakat Tangerang untuk sadar pentingnya menggunakan sanitasi yang layak.



Visual Brand Design
2020

contact info

Ervina

Email ervinasulaeman@gmail.com

Email ervina2@student.umn.ac.id

Phone 082310825000

Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Tentang Gunakan Bahasa Isyarat Di Deaf Fingertalk Cafe

Eunike Sofia Andriani [00000013664]



Deaf Fingertalk Café adalah cafe yang menggunakan bahasa isyarat untuk memesan minuman dan makanan serta menyediakan fasilitas belajar BISINDO. Tujuannya agar bahasa isyarat dapat dijadikan sebagai media untuk berkomunikasi semua orang, baik yang tuli maupun orang dengar di kafe ini. Kafe memiliki standar terjemahkan bahasa isyarat Indonesia. Ada peraturan sebelum datang harus menyapa pada orang Tuli ataupun pengunjung lain. Hal ini bertujuan agar terjalin hubungan yang baik antara pengunjung Tuli maupun Dengar. Untuk itu diperlukan media informasi tentang keberadaan cafe tersebut sebagai media untuk mendukung masyarakat pentingnya memahami bahasa isyarat. Tugas akhir ini mengenai perancangan iklan tentang penggunaan bahasa isyarat untuk memudahkan pemahaman objek-objek berupa cerita singkat dan berkaitan bahasa isyarat Indonesia. Sehingga baik orang Dengar atau Tuli bisa saling memahami tentang Gunakan Bahasa Isyarat di Deaf Fingertalk Café.



contact info

Eunike Sofia Andriani

Email eunikesofia@gmail.com
 Email eunike.andriani@student.umn.ac.id
 Phone 087888062160



Perancangan Kampanye Sosial Untuk Tidak Membeli Primata Asli Indonesia Yang Terancam Punah

■ Febriani Alexsin [00000019691]



Primata memiliki peran yang sangat penting dalam ekosistem, salah satunya adalah menjaga kualitas hutan agar regenerasi terus berlangsung. Tanpa primata, hutan akan semakin rusak, dan masa depan manusia juga ikut terancam. Di Indonesia, primata langka masih terus diburu untuk diperjualbelikan secara ilegal meskipun telah dilindungi oleh undang-undang. Menurut data, sebagian besar masyarakat belum mengetahui peran primata dalam ekosistem, dan perjualbelian primata tidak dianggap sebagai kejahatan yang serius. Bahkan banyak yang membeli primata langka sebagai alat untuk menunjang prestis. Maka dari itu, dibutuhkan solusi untuk mengubah pola pikir masyarakat agar tidak berpartisipasi dalam perjualbelian primata secara ilegal, dan ketika terjadi kasus serupa, masyarakat tidak akan membiarkan begitu saja. Solusinya adalah dengan perancangan kampanye sosial untuk tidak membeli primata langka asli Indonesia. Harapannya, kampanye ini akan mengurangi angka perjualbelian primata di Indonesia yang kini sudah terancam punah.



contact info

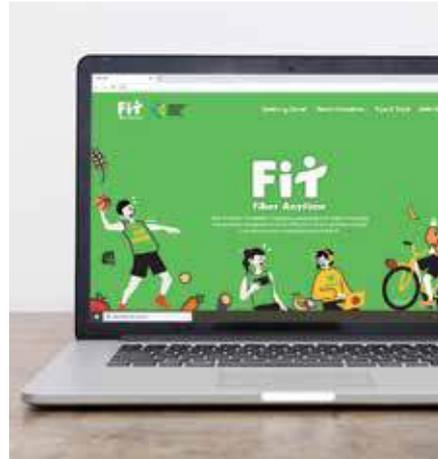
Febriani Alexsin

Email contact.febrinialexsn@gmail.com
 Email febriani.alexsin@student.umn.ac.id

Phone 081287169188

Perancangan Kampanye Sosial Konsumsi Makanan Berserat bagi Remaja 15-19 Tahun

■ Gisela Eveline Yovita [00000019597]



Konsumsi makanan berserat tentunya memiliki banyak manfaat bagi kesehatan tubuh menurunkan risiko terkena penyakit degeneratif. Namun sangat disayangkan bahwa berdasarkan data RISKESDAS 2018, 95.5% masyarakat Indonesia berusia 5 tahun ke atas kurang mengonsumsi serat buah dan sayur sebanyak 5 porsi per harinya. Tentunya diperlukan peningkatan konsumsi makanan berserat bagi masyarakat Indonesia, terutama bagi remaja. Dalam hal ini, golongan remaja mengalami fase perubahan perilaku, termasuk perilaku konsumsi dan mampu menentukan pilihan mereka sendiri. Pola konsumsi menjadi tidak teratur yang cenderung mengarah ke pola makan yang kurang sehat (Adriani & Wirjatmadi, 2016). Tentunya hal tersebut memengaruhi jumlah asupan serat yang dibutuhkan oleh tubuh. Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan, dibutuhkan kampanye sosial yang bertujuan untuk mengajak remaja dalam meningkatkan konsumsi makanan berserat harian sesuai anjuran yang diberikan. Hal ini diperlukan agar remaja semakin menjaga kesehatan dan sebagai upaya dini terhindar dari penyakit degeneratif.



contact info

Gisela Eveline Yovita

Email gisel.eveline@gmail.com

Email gisela.eveline@student.umn.ac.id

Phone 082216225822

Perancangan Kampanye Sosial untuk Mencegah Perilaku Body Shaming pada Remaja Usia 17-21

Graciella Marcia [00000019892]



Body shaming adalah perbuatan mengkritik atau mengomentari secara negatif penampilan fisik orang lain. Body shaming dapat mengakibatkan depresi, minder, hingga gangguan makan bagi korbannya. Body shaming biasa terjadi pada remaja yang cenderung memperhatikan penampilan dalam masa pencarian jati diri. Ditambah remaja terpapar standar ideal masyarakat dalam media massa. Di Indonesia, kasus body shaming sudah menembus angka 966 kasus sepanjang tahun 2018. Body shaming dapat berdampak kepada siapa saja hingga ke publik figur. Hal ini disebabkan adanya kesalahan persepsi remaja yang menganggap bahwa body shaming adalah hal yang wajar dilakukan. Oleh karena itu, dibutuhkan kampanye sebagai sarana edukasi untuk mencegah perilaku body shaming yang terjadi pada remaja. Dari hasil penelitian, penulis menemukan bahwa seseorang harus lebih berempati kepada orang lain agar tidak mengomentari secara negatif penampilan fisik orang lain. Penulis berharap dengan kampanye ini dapat mengubah persepsi dan sikap remaja terhadap fenomena ini sehingga dapat mencegah perilaku body shaming yang terjadi di masyarakat.



contact info

Graciella Marcia

- Email graciellamarcia6@gmail.com
- Email graciella.marcia@student.umn.ac.id
- Phone 08987081789

Perancangan Kampanye Sosial Pencegahan Penularan Filariasis bagi Remaja

■ Gratiella Martha Rumondang Siringoringo [00000014308]



Meskipun pemerintah sudah berupaya dalam membebaskan daerah-daerah endemis Filariasis di Indonesia setiap tahunnya, kesadaran dan pemahaman masyarakat terhadap Filariasis masih rendah. Adanya stigma buruk di masyarakat mengakibatkan penderita mengalami tekanan mental dan menghambat pengobatan yang seharusnya dilakukan sejak dini sehingga memperparah kondisi penderita dan bahkan meningkatkan resiko penyebaran dan penularan penyakit Filariasis. Kampanye sosial pencegahan penularan Filariasis bagi remaja untuk membantu masyarakat mencegah tertularnya penyakit Filariasis merupakan salah satu cara untuk menggerakkan masyarakat agar mengambil tindakan yang dapat memutus rantai penularan. Informasi terkait masalah diperoleh dari wawancara dengan dokter umum yang pernah menangani pasien filariasis, pasien filariasis untuk mengetahui sudut pandang pasien, dokter ahli untuk mengetahui lebih dalam tentang permasalahan terkait informasi pencegahan, kuesioner untuk mengukur tingkat pengetahuan dan kesadaran masyarakat, diskusi grup untuk menentukan pendekatan yang tepat bagi target, observasi daerah endemis dan studi eksisting.



contact info

Gratiella Martha Rumondang Siringoringo

Email gratiellamartha281998@gmail.com
 Email gratiella.siringoringo@student.umn.ac.id

Phone 081314189886

Perancangan Kampanye Sosial Mencegah CVS Akibat Penggunaan Laptop Yang Berkepanjangan

■ Imam Abiyyu Sanusi [00000017186]



Berkegiatan dirumah saja pada saat pandemic covid-19 ini seperti bekerja dan bersekolah dirumah aja mengharuskan untuk menerapkan sistem daring untuk saling berkoneksi ada rekan kerja ataupun dosen dan teman-teman. Untuk mendukung sistem daring ini harus memiliki alat pendukung seperti laptop atau smartphone. Karena menjalankan kegiatan bekerja dan belajar dirumah saja dapat menimbulkan rasa nyaman hingga bisa berlama-lama didepan layar laptop ataupun smartphone yang dimilikinya. Akan tetapi berlama-lama didepan layar itu sebuah kegiatan yang bisa menimbulkan sebuah gejala yang dapat menghambat segala kegiatan yang akan dilakukan. Gejala tersebut biasa disebut didalam istilah kedokteran adalah CVS (computer vision syndrome) gangguan yang penyebabnya dari pemakaian laptop dan smartphone dalam waktu yang cukup lama. Berdasarkan kuesioner yang telah penulis sebar, masih banyak orang yang tidak mengetahui akan dampak dari menatap layar dalam jangka waktu yang lama. Oleh karena itu penulis melakukan sebuah kampanye sosial ini sebagai solusi agar orang-orang semakin aware dan berhati-hati dengan setiap kegiatan yang mereka lakukan.



contact info

Imam Abiyyu Sanusi

Email Imamabiyyus@gmail.com

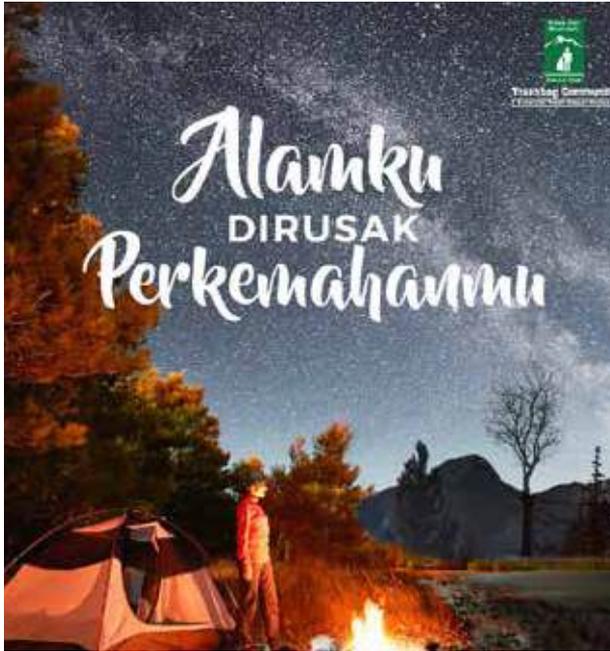
Email Imam1@student.umn.ac.id

Phone 087808242256

Visual Brand Design
2021

Perancangan Kampanye Sosial tanggap Sampah Pendaki di Kawasan Taman Nasional Gunung Gede

■ Ismail Dwinanda Auliansyah [00000017169]



Semakin populernya hobi mendaki gunung membuat berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa menekuni aktivitas ini. Disisi lain peningkatan volume pendaki memunculkan permasalahan yang cukup memprihatinkan, yaitu meningkatnya volume sampah. Volume sampah yang berasal dari para pendaki membuat jalur pendakian menjadi kotor serta akan mengubah perilaku satwa yang berada dikawasan tersebut. Hal ini juga terjadi di Gunung Gede Pangrango, yang memang menjadi salah satu gunung populer dikalangan para pendaki. Maka dari itu, rumusan masalah dibuat agar dapat meningkatkan kesadaran pendaki tentang sampah terhadap lingkungan di kawasan Taman Nasional Gunung Gede, menentukan media yang akan diterapkan dalam kampanye. Penelitian ini menggunakan metode wawancara, kuesioner, dan observasi agar mendapatkan data yang lengkap. Perancangan kampanye sosial ini diharapkan dapat membuat para pendaki sadar akan sampah yang ditinggalkan khususnya yang berada di kawasan Taman Nasional Gunung Gede demi mengurangi peningkatan sampah yang berada di kawasan Taman Nasional Gunung Gede.



contact info

Ismail Dwinanda Auliansyah

Email ismail050498@gmail.com

Email ismail.auliansyah@student.umn.ac.id

Phone 08561720532

Perancangan Kampanye Awas Phishing! Untuk UMKM Di Kota Sukabumi

Ivan Johan [00000019828]



UMKM adalah penggerak ekonomi terbesar Bangsa Indonesia. Perkembangan UMKM di pasar digital dapat melesatkan perekonomian Bangsa Indonesia di pasar internasional. Oleh karena itu serangan phishing terhadap UMKM di Kota Sukabumi dapat berdampak negatif pada ekonomi Bangsa Indonesia. Serangan phishing dapat dicegah dengan meningkatkan kesadaran dan edukasi mengenai serangan tersebut. Laporan ini akan menelusuri perancangan media kampanye yang dapat menjadi solusi. Informasi dari serangan dapat diperoleh melalui ahli, penanggung jawab, dan target kampanye. Diharapkan dengan perancangan kampanye dapat mencegah dan mengurangi korban kasus serangan phishing.



Visual Brand Design
2021

contact info

Ivan Johan

Email ivanjohan2199@gmail.com

Email ivan.johan@gmail.com

Phone 081212532199

Perancangan Kampanye Sosial Untuk Penderita Diabulimia

Jessy Angelica [00000019908]



Diabulimia merupakan penyakit gangguan makan pada penderita diabetes tipe 1, yang mana penderita mengurangi atau tidak menyuntikkan insulin pada tubuhnya dalam jangka panjang hal ini dapat menyebabkan retinopati, neuropati, hingga kematian dini. Tidak sedikit penderita diabetes melitus tipe 1 terutama remaja wanita yang berkisar 12-18 tahun melakukan praktik mengurangi atau tidak menyuntikkan insulin pada tubuhnya dan cenderung meremehkan penyakit menyeramkan ini. Berangkat dari sini penulis ingin merancang kampanye sosial yang dapat memberi pengetahuan sekaligus mengubah persepsi dan kebiasaan tersebut. Penelitian akan dilakukan dengan metode kualitatif dan kuantitatif yaitu dengan wawancara, kuesioner online, studi eksisting dan juga studi referensi. Dengan penelitian ini maka penulis dapat mendesain sebuah kampanye yang dapat sesuai dengan target audiens dan diharapkan dapat membentuk pengetahuan dan persepsi tentang diabulimia.



contact info

Jessy Angelica

Email jessyangeliczhen@gmail.com
 Email jessy.angelica@student.umn.ac.id

Phone 085754553366



Perancangan Kampanye Bijak Menggunakan Dompot Digital

Joelvhenia [00000019650]



Pengguna dompet digital di Indonesia terus meningkat terutama generasi milenial. Kehadiran beragam aplikasi dompet digital karena perkembangan teknologi membuat sistem pembayaran di Indonesia menjadi lebih praktis dan efisien. Tetapi hal ini juga berdampak negatif kepada generasi milenial yang tanpa sadar menumbuhkan perilaku konsumtif karena kemudahan penggunaan dompet digital membuat mereka lebih mudah untuk membelanjakan saldo dalam dompet digital mereka. Selain karena kemudahan yang ditawarkan, uang digital lebih mudah dibelanjakan karena bukan berbentuk fisik sehingga proses transaksinya pun tidak terasa, berbeda dengan uang tunai. Sifat konsumtif yang tidak diatasi sejak dini dapat mengakibatkan masalah finansial di masa depan. Oleh sebab itu, dibutuhkan kampanye agar generasi milenial sadar akan pentingnya bersikap bijak ketika bertransaksi dengan dompet digital. Diharapkan kampanye ini dapat mengubah pola perilaku generasi milenial yang konsumtif dalam bertransaksi dengan dompet digital.



contact info

Joelvhenia

Email joelvhenia@gmail.com
 Email joelvhenia@student.umn.ac.id
 Phone 081281217697

Perancangan Kampanye Digital Mengenai Bahaya Eksploitasi Anak di DKI Jakarta

Julius Obed Wahyu Jati [00000014401]



Eksploitasi adalah perampasan hak, pemanfaatan secara sepihak atau penyalahgunaan tenaga, tubuh, kenafian yang dilakukan seseorang terhadap pelaku untuk memperoleh keuntungan. Eksploitasi pada anak terbagi menjadi dua yaitu eksploitasi ekonomi dan seksual. Eksploitasi ekonomi lebih kepada transaksi jual beli anak, penjualan organ-organ tubuh, perbudakan, dan sebagainya. Eksploitasi seksual lebih ke kepuasan hawa napsu untuk berhubungan sex yang dilakukan pelaku kepada anak. Berdasarkan hukum tentang ketenagakerjaan, anak tidak diperbolehkan bekerja sebelum usia diatas delapan belas tahun. Namun kenyataannya di Indonesia, kasus eksploitasi pada anak masih belum tuntas dan masyarakatkanpun masih tidak menyadari bahwa kasus ini perlu diselesaikan. Oleh karena itu, dibutuhkan kampanye sosial untuk menyadarkan masyarakat akan keberadaan eksploitasi pada anak bekerja dibawah umur untuk mengurangi angka eksploitasi pada anak bekerja dibawah umur.



contact info

Julius Obed Wahyu Jati

- Email juliusobed123@gmail.com
- Email julius.wahyu@student.um.ac.id
- Phone 085716576999

Visual Brand Design 2021

Perancangan Kampanye Sosial Untuk Meningkatkan Kesadaran Terhadap E-Tilang

Keizia Zefanya Novelita P. [00000019308]



E-Tilang adalah bentuk tilang secara elektronik. E-Tilang memiliki manfaat penting bagi pengguna jalan, yakni menjaga keselamatan, ketertiban, dan penyesuaian situasi kondisi saat pandemi Covid-19. Informasi mengenai E-Tilang telah tersedia secara luas dan pihak berwajib telah melakukan sosialisasi, walaupun begitu banyak pengguna jalan yang melanggar Tilang Elektronik tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan kampanye sosial bermediakan online dirancang berdasarkan metode perancangan Gregory. Didukung penggunaan metode penelitian kualitatif dengan tiga metode pengumpulan data (meneliti tingkat kesadaran di lapangan, mewawancarai pihak yang bersangkutan mengenai E-Tilang, serta studi referensi konten untuk kebutuhan kampanye sosial). Dengan adanya kampanye sosial diharapkan dapat meningkatkan kesadaran terhadap E-Tilang, sehingga pelanggaran lalu lintas berkurang.



Visual Brand Design
2021

contact info

Keizia Zefanya Novelita P.

Email keiziazefanyanp@gmail.com
Email keizia.novelita@student.umn.ac.id

Phone 081298658775

Perancangan Visual Kampanye Sosial Pemberian Imunisasi untuk Anak

Kevin Christian [00000019658]



Imunisasi adalah sebuah proses untuk meningkatkan imunitas tubuh agar kebal terhadap penyakit menular berbahaya. Tujuan imunisasi adalah menurunkan angka sakit, mencegah kematian serta cacat pada anak. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, angka imunisasi dasar anak di Indonesia telah mengalami penurunan. Berdasarkan hasil survei dan wawancara terhadap orang tua yang penulis lakukan, menunjukkan masih banyaknya angka orang tua yang tidak ingin memberikan anaknya imunisasi. Hal ini disebabkan oleh beredarnya berita hoax mengenai imunisasi seperti vaksin palsu, vaksin mengandung bahan haram dan imunisasi membuat anak menjadi sakit. Padahal jika berita hoax ini terus beredar dimasyarakat dapat menyebabkan salah persepsi pada orang tua sehingga anak yang tidak mendapatkan imunisasi akan meningkat. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan tentang pentingnya pemberian imunisasi untuk anak pada orang tua. Solusi tersebut berupa kampanye sosial untuk mengubah persepsi buruk tentang imunisasi agar angka imunisasi anak di Indonesia meningkat kedepannya.



contact info

Kevin Christian

Email kevin2089christian@gmail.com
 Email kevin.christian4@student.umn.ac.id

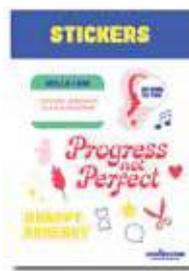
Phone 087784919420



Visual Brand Design
 2020

Perancangan Kampanye Menanggulangi Prokrasti Asi Akademik Pada Mahasiswa

Kezya Faza Guida [14120210431]



Prokrastinasi adalah terms yang digunakan untuk menjelaskan kebiasaan seseorang yang suka menunda pekerjaan. Kebiasaan menunda ini umumnya paling banyak ditemui pada setting pendidikan dan pekerjaan yang biasa disebut prokrastinasi akademik. Beberapa penelitian menemukan bahwa tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa di Indonesia rata-rata berada di kategori tinggi. Prokrastinasi dapat membuat seseorang mengalami masalah kesehatan baik fisik maupun mental, kehilangan kesempatan, menimbulkan kecemasan, bahkan konflik antar sesama. Berdasarkan data dari wawancara dan kuesioner, ditemukan masih banyak mahasiswa yang melakukan prokrastinasi. Kebiasaan menunda ini sudah dianggap normal dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu, diperlukan persuasi melalui kampanye sosial sebagai upaya merubah perilaku tersebut.



contact info

Kezya Faza Guida

Email kezya.guide@gmail.com
 Email kezya.faza@student.umn.ac.id

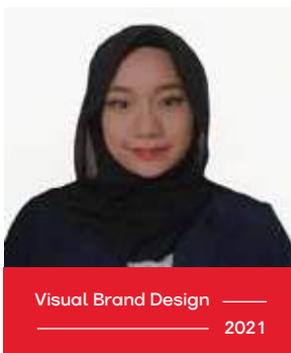
Phone 081808022461

Perancangan Kampanye Untuk Tidak Berkata Kasar Di Sekitar Anak Pra Sekolah

Matari Jasmine [00000026120]



Tumbuh kembang anak dimulai dari lingkungan terdekatnya. Anak akan meniru segala yang ia lihat dan dengar, tidak terkecuali perkataan kasar. Namun masih banyak orang dewasa dan orang tua yang berkata kasar disekitar anak pra-sekolah dan orang dewasa dan orang tua tidak aware akan hal ini dan membiarkannya sehingga anak mengikuti perkataan kasar tersebut. Sebab itu, banyak anak dengar umur pra sekolah sudah berbicara kasar. Anak yang berkata kasar cenderung terlambat dan terganggu pada tumbuh kembangnya seperti dalam perkembangan sosial, psikolog dan pendidikannya. Hal ini juga dapat mempengaruhi hingga anak tumbuh dewasa. Dikarenakan hal itu penulis membuat perancangan kampanye untuk meningkatkan kesadaran masyarakat agar tidak berkata kasar disekitar anak. Pada perancangan penulis menggunakan metode mix method dalam bentuk kualitatif dan kuantitatif dengan melakukan wawancara dan kuesioner.



contact info

Matari Jasmine

Email: matarij1202@gmail.com
 Email: matari.jasmine@student.um.ac.id

Phone: 087886680712

Perancangan Kampanye Sosial Mengubah Pandangan Masyarakat Terhadap Autisme

■ Maudy Salma Andriane [00000022286]



Autisme adalah gangguan perkembangan otak yang memengaruhi kemampuan penderita dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Di Indonesia pemahaman pada masyarakat mengenai autisme sangat minim. Minimnya pengetahuan masyarakat mengenai autisme menyebabkan penderita kerap kali mendapatkan perilaku tidak menyenangkan dari masyarakat, seperti diskriminasi, perundungan, dan dikucilkan. Cara pandang dan cara tangkap otak pada anak autisme pun berbeda dengan cara anak normal pada umumnya, itu yang membuat anak autisme bereaksi berbeda dari anak normal. Maka dari itu cara pandang masyarakat terhadap anak autisme harus diubah, dengan cara mengedukasi masyarakat awam dengan berkampanye menyampaikan cara pandang anak autisme, yang diharapkan menarik simpati dan empati masyarakat awam.



Visual Brand Design
2020

contact info

Maudy Salma Andriane

Email audyandriane@gmail.com

Email maudy@student.umn.ac.id

Phone 081287807788

Perancangan Kampanye Pengawasan Anak saat Beraktivitas Bermain

Meilina Widyawati [00000021016]



Kecelakaan saat anak beraktivitas khususnya bermain adalah hal yang masih terus terjadi. Di Indonesia sendiri, masih banyak kasus dimana anak meninggal karena kelalaian orang tua dalam pengawasan. Padahal bahaya yang dapat mengancam keselamatan anak selalu ada dimana saja dan kapan saja. Berdasarkan survei dan wawancara yang penulis lakukan, masih banyak orang tua yang menyepelekan pengawasan setiap waktu pada anak saat bermain. Orang tua menganggap kecelakaan yang terjadi pada anak adalah hal yang wajar. Namun kecelakaan tersebut dapat berakibat fatal yaitu kematian. Menurut hasil wawancara kepada psikolog, apabila terus terjadi kasus kecelakaan anak tandanya masih banyak orang tua yang belum sadar tentang pengawasan kepada anak saat bermain. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah solusi dari permasalahan yang ada, yaitu dengan perancangan kampanye pengawasan anak saat beraktivitas bermain. Tujuan kampanye ini adalah untuk mengurangi angka kecelakaan dan kematian anak akibat kurangnya pengawasan orang tua.



contact info

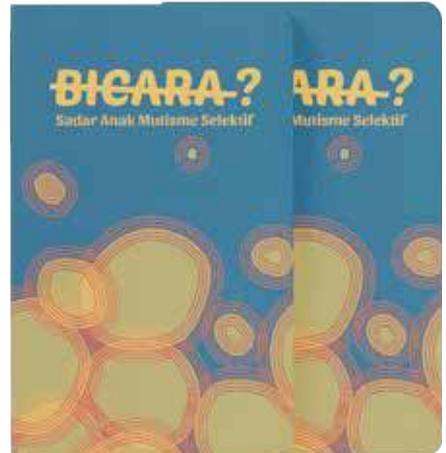
Meilina Widyawati

- Email meilinawidyawati00@gmail.com
- Email meilina.widyawati@student.umn.ac.id
- Phone 082156470479

Visual Brand Design 2020

Perancangan Kampanye Untuk Meningkatkan Kesadaran Orang Tua Akan Mutisme Selektif Pada Anak

Natasha Auditia [00000019938]



Mutisme selektif merupakan gangguan kecemasan (anxiety disorder) yang menyebabkan anak membisu pada situasi sosial tertentu. Umumnya mereka berbicara normal di rumah, namun tidak dapat berbicara di situasi sosial lainnya. Kesadaran masyarakat terutamanya orang tua akan isu ini masih sangat kurang dan sering salah mengartikan kondisi tersebut dengan permasalahan lain. Tanpa penanganan, anak mengalami efek buruk jangka panjang secara sosial, emosional dan edukasional, serta isolasi dari kehidupan normal. Di dalam laporan ini penulis merancang sebuah kampanye dengan tujuan meningkatkan kesadaran orang tua akan mutisme selektif pada anak dengan menggunakan strategi AISAS. Penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif menggunakan kuesioner, secara kualitatif melalui wawancara psikiater dan penyandang mutisme selektif, serta studi referensi untuk data lebih lanjut. Perancangan menghasilkan media berbentuk konten media sosial Instagram dan Facebook, mobile web banner, poster, x-banner, situs web, dan gimmick. Penulis berharap dengan dirancangnya tugas akhir ini, mutisme selektif memiliki visibilitas yang lebih tinggi dalam kalangan orang tua.



contact info

Natasha Auditia

- Email natasha.auditia@gmail.com
- Email natasha.auditia@student.umn.ac.id
- Phone 085691015556



Visual Brand Design 2021

Perancangan Kampanye Sosial untuk Meningkatkan Pemahaman Perempuan mengenai Menstrual Cup

Niken Larasati Ayuningtyas [00000022709]



Di Indonesia, produk menstruasi yang paling banyak digunakan adalah pembalut sekali pakai dengan jumlah pengguna sebanyak 98%. Padahal, penggunaan pembalut sekali pakai dalam jangka panjang dapat berdampak buruk bagi kesehatan dan lingkungan. Sedangkan, saat ini sudah ada produk alternatif pengganti pembalut sekali pakai yang lebih aman bagi kesehatan, ramah lingkungan, dan lebih ekonomis. Produk tersebut adalah menstrual cup. Tingkat pengetahuan perempuan di Indonesia mengenai menstrual cup mencapai 67% tetapi sebanyak 68% memiliki persepsi takut untuk beralih ke menstrual cup dikarenakan berbagai alasan. Oleh sebab itu, penulis melakukan perancangan kampanye sosial untuk meningkatkan pemahaman perempuan mengenai menstrual cup dengan cara mengubah persepsi negatif masyarakat melalui teknik persuasi. Target dari perancangan ini ditujukan bagi kelompok perempuan yang memiliki rasa takut dan ragu untuk mencoba menstrual cup. Strategi media yang digunakan adalah metode AISAS. Media kampanye yang digunakan adalah media online dan media offline dengan Instagram sebagai media utamanya.

Period Situation **BINGO!**

TDA, tidak	Papan Papan	Endometri	Wajah	Berat
Lama	Papan Papan	Campur Campur	Papan Papan	Halal (atau di Papan)
Lupa S&T	Harus Harus	Berapa	Maka Berapa	Harus Berapa



contact info

Niken Larasati Ayuningtyas

- Email nikenlarasatia01@gmail.com
- Email niken.larasati@student.um.ac.id
- Phone 081298566541

Visual Brand Design 2020

Perancangan Kampanye Sosial Pentingnya Vaksinasi Penyakit Distemper pada Kucing

Nissi Nathania [00000010779]



Penyakit distemper adalah penyakit berbahaya pada kucing yang disebabkan oleh virus, mudah menular dan sering berakibat fatal (kematian). Sebagian besar pemilik kucing tidak mengetahui tentang penyakit distemper dan cara pencegahannya. Jika tidak dicegah, distemper bisa menjadi wabah pada kucing tanpa disadari oleh pemiliknya. Salah satu solusi untuk masalah ini adalah dengan pembuatan kampanye sosial pencegahan penyakit distemper pada kucing dengan vaksinasi.



contact info

Nissi Nathania

Email nissi.nathania@gmail.com

Email nissi.nathania@student.umn.ac.id

Phone 08119273239

Perancangan Kampanye Diet Fleksitarian

Olivia Christabel Hendi [00000021750]



Diet fleksitarian merupakan diet vegetarian yang fleksibel. Diet ini mengatur pola makan dengan memperbanyak buah dan sayuran, serta mengurangi daging dan menggantinya dengan nutrisi dari protein nabati. Diet ini sangat cocok untuk menjaga kesehatan tubuh dan mengurangi risiko penyakit diabetes, kolesterol, dan lainnya. Semakin bertambahnya usia, laju metabolisme tubuh semakin menurun. Sehingga diet ini sangat cocok dilakukan pada usia dewasa untuk menjaga kesehatan. Oleh karena itu, penulis melakukan perancangan kampanye dengan mengajak masyarakat terutama yang berusia 25-39 tahun untuk menerapkan diet fleksitarian demi menjaga kesehatan. Penulis mengumpulkan data dari berbagai sumber primer dan sekunder, melalui studi pustaka, survei, wawancara, focus group discussion, dan studi existing media. Penulis menggunakan metode perancangan desain oleh Landa dan model kampanye AISAS. Hasil perancangan ini adalah kampanye yang berfokus pada media digital, namun tetap menggunakan media cetak dan media luar ruang.



contact info

Olivia Christabel Hendi

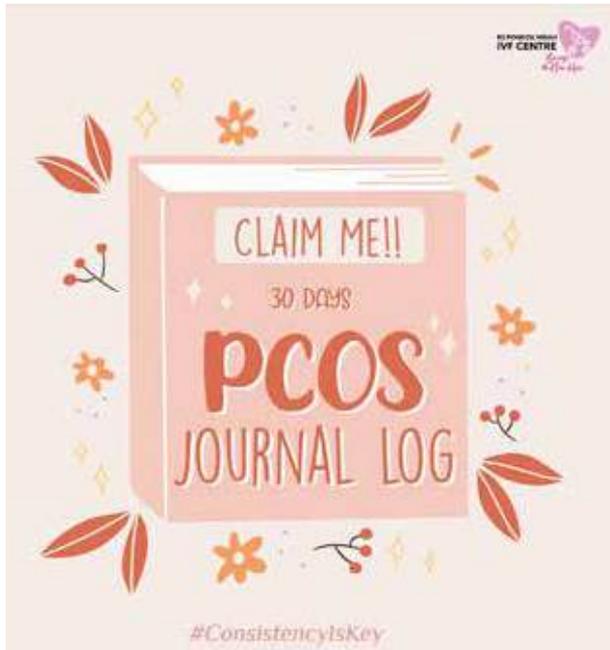
Email oliviachristabel99@gmail.com
 Email olivia.christabel@student.um.ac.id
 Phone 081286211601



Visual Brand Design 2020

Perancangan Kampanye Sosial Penanganan PCOS Oleh RSPI IVF Centre

Olivia Devina [00000009433]



Polycystic Ovary Syndrome merupakan suatu keadaan dimana endokrinopati atau gangguan hormonal ketika seorang perempuan mengalami gangguan produksi dan metabolisme androgen. PCOS ini sendiri umumnya ditandai dengan tidak teraturnya menstruasi, tingginya hormon androgen, dan adanya bentuk dari indung telur atau ovarium. Jika ditemukan gejala-gejala seperti ini pada wanita, maka dapat dikatakan bahwa seorang wanita mengidap PCOS. Penderita PCOS biasanya terjadi pada wanita usia reproduktif yaitu sekitar 15 tahun sampai 40 tahun. Namun, saat ini masih banyak wanita yang tidak menyadari dan memiliki pengetahuan mengenai PCOS. Maka dari itu, penulis ingin membuat kampanye untuk mengawal orang penyintas PCOS agar wanita dapat lebih sadar akan pentingnya PCOS dan cara penanganannya. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam laporan tugas akhir ini adalah wawancara, penulis mewawancarai dokter obgyn, pengidap PCOS dan RSPI IVF Centre. Penulis berharap dengan adanya kampanye sosial ini, pengidap PCOS dapat meningkatkan kualitas hidupnya sampai keadaan pengidapnya normal kembali.



Visual Brand Design
2021

contact info

Olivia Devina

Email oliviadvnphn@gmail.com
Email devina.pahan@student.umn.ac.id
Phone 085939142899

Kampanye Sosial mengenai Angina Pektoris

Patricia Nathaly [00000011246]



Angin dukuk merupakan salah satu gejala penyakit jantung koroner yang terjadi karena adanya penyumbatan aliran darah ke arah jantung akibat penumpukan plak. Penderita angin dukuk mengalami sakit pada bagian dada seperti ditekan dengan sangat kuat. Apabila tidak ditangani dengan tepat dapat menyebabkan kematian. Namun masih banyak masyarakat Indonesia yang meremehkan angin dukuk. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh penulis kepada Dr. dr. Todung Silalahi, Sp.PD-KKV, FINASIM, FICA, FAPSIC, sosialisasi angin dukuk masih dibutuhkan karena masih banyak masyarakat yang tidak menyadari dan mengacuhkan bahaya angin dukuk. Maka dari itu muncul solusi untuk meningkatkan kesadaran dan mengajak masyarakat untuk hidup lebih sehat yaitu melalui kampanye sosial



contact info

Patricia Nathaly

Email pattynathaly@yahoo.com
 Email patricia.nathaly@student.umn.ac.id

Phone 081390482073

Perancangan Kampanye Anti Rokok untuk Perokok Pemula Usia 18-22 Tahun di Jabodetabek

Regina Kanani [00000021645]



Jumlah perokok di Indonesia mengalami peningkatan setiap tahun. Upaya pemerintah dalam memberi gambar peringatan kesehatan pada bungkus rokok belum berhasil membuat perokok mempertimbangkan untuk berhenti merokok. Merokok dapat memberi dampak negatif bagi kesehatan, finansial, dan orang-orang terdekat perokok. Selain itu, BPJS Kesehatan mengalami defisit 16,5 triliun rupiah untuk menangani pasien yang diakibatkan oleh rokok. Penulis ingin mencari cara merancang kampanye melalui eksplorasi media sekunder dalam rangkaian kampanye agar perokok pemula mempertimbangkan untuk berhenti merokok. Segmentasi kampanye adalah mahasiswa perokok pemula usia 18-22 tahun di Jabodetabek. Berdasarkan hasil pengumpulan data, gambar peringatan kesehatan berupa dampak penyakit dari merokok jangka panjang belum dapat memengaruhi keputusan perokok pemula untuk berhenti merokok. Oleh karena itu, penulis menggunakan teori sosial kognitif dalam mendesain pesan kampanye. Media utama kampanye merupakan gambar peringatan pada bungkus rokok yang akan dirancang sesuai dengan regulasi pemerintah.



contact info

Regina Kanani

Email bykananii@gmail.com

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

Phone 087722610880

Perancangan Kampanye Meningkatkan Daya Tahan Tubuh di Masa Pandemi

Rico Pramana [14120210371]



Pemilihan tema ini adalah untuk mengajak para orang dewasa muda menjaga dan meningkatkan daya tahan tubuh khususnya di masa pandemi. Daya tahan tubuh atau sistem imun adalah sistem pada tubuh yang berguna untuk melawan dan melindungi tubuh dari serangan organisme atau kuman yang dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan, khususnya di masa pandemi. Memiliki daya tahan tubuh yang baik merupakan hal yang sangat penting agar tetap sehat. Namun di masa pandemi ini masih banyak masyarakat yang belum sadar akan pentingnya meningkatkan daya tahan tubuh sehingga meyebabkan sistem imun menjadi lemah dan membuat tubuh lebih mudah terserang penyakit. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah kampanye meningkatkan daya tahan tubuh di masa pandemi, agar masyarakat khususnya para orang dewasa lebih sadar akan pentingnya menjaga dan meningkatkan daya tahan tubuh sehingga dapat memiliki sistem imun yang kuat dalam menangkal penyakit. Penulis melakukan perancangan kampanye sosial dengan menggunakan media utama berupa media online website dan media sekunder instagram, facebook poster dan merchandise.



contact info

Rico Pramana

- Email ricopramana17@gmail.com
- Email rico.pramana@student.umn.ac.id
- Phone 082311815640

Visual Brand Design
2020

Perancangan Kampanye Sosial Pola Hidup Sehat Guna Menekan Resiko Kanker Lambung Untuk Remaja Hingga Dewasa Awal

Rizky Bayu Prihatnoko [00000025618]



Kasus kanker lambung naik 40% dalam kurun waktu 10 tahun terakhir (2008-2018), dan menjadi salah satu klaster kanker yang paling mematikan ke-5 di dunia dengan angka kematian 75%. Hal ini disebabkan karna gejala kanker lambung sering dianggap remeh oleh masyarakat karna gejalanya sangat mirip dengan penyakit lambung biasa. Dan sayangnya belum ada alternatif medis lain selain tindakan endoskopi, yang tentunya memakan banyak biaya. Berdasarkan alasan tersebut, penulis bermaksud ingin merancang sebuah kampanye kesehatan yang memiliki tujuan utama mengajak masyarakat mengubah pola hidup mereka menjadi lebih baik seperti pola makan sehat dan rajin berolahraga guna menekan resiko kanker lambung di kemudian hari. Strategi AISAS digunakan dalam kampanye ini guna menyampaikan pesan kampanye kepada audiens secara bertahap, dengan media utama kampanye ini berupa social media dengan media pendukung seperti poster, website dan lainnya. Dengan jangka waktu tertentu kampanye ini bertujuan untuk mengubah perilaku target audiens dalam menciptakan pola hidup yang sehat secara perlahan guna menekan resiko kanker lambung di kemudian hari.



Visual Brand Design
2020

contact info

Rizky Bayu Prihatnoko

- Email bayurizkyprihatnoko@gmail.com
- Email rizkyprihatnoko@student.um.ac.id
- Phone 085782222710

Perancangan Kampanye Sosial Edukasi Tentang Catcalling di Transportasi Umum

Sherlyne Cutan [00000021249]



Catcalling merupakan sebuah tindakan yang termasuk ke dalam pelecehan seksual yang dilakukan secara verbal di ruang publik. Tingkat catcalling di Indonesia masih cenderung tinggi, terutama di transportasi umum di Jakarta. Tindakan catcalling pun kerap dianggap sebagai sebuah candaan bagi pelakunya. Selain itu, catcalling juga memiliki dampak yang cukup berpengaruh pada psikis, emosi, intelektual, fisik, peluang ekonomi, dan hak sosial bagi perempuan. Korban catcalling juga masih seringkali menjadi sasaran untuk disalahkan atas terjadinya tindakan tersebut. Untuk dapat mengurangi tingkat tindakan catcalling di Indonesia, terutama di transportasi umum Jakarta, maka dirancangkanlah sebuah kampanye sosial untuk mengedukasi masyarakat tentang tindakan catcalling seperti pengertian, dampak, bentuk tindakan, dll. Pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif dan kuantitatif yakni dengan melakukan wawancara, kuesioner, studi literatur, dan studi referensi.



contact info

Sherlyne Cutan

Email sherlyne.cutan@gmail.com
 Email sherlyne.cutan@student.umn.ac.id

Phone 082388058868

Perancangan Kampanye Pencegahan Dini Skoliosis pada Anak Usia 10-14 Tahun Melalui Kampanye "Tanggap Skoliosis"

Stephanie Evelyn Halim [00000022748]



Skoliosis adalah kondisi abnormal pada tulang belakang yang membuat tulang belakang terlihat seperti huruf 'S' atau 'C'. Tidak hanya pada orang dewasa, skoliosis juga dapat ditemukan pada anak. Deteksi dini skoliosis terhadap anak penting dilakukan untuk menghindari tulang belakang yang semakin bengkok. Tulang belakang yang semakin bengkok akan mengganggu fungsi organ lain seperti paru-paru dan jantung. Skoliosis pada anak lebih mudah dikoreksi karena anak memiliki tulang yang masih muda dan otot yang fleksibel. Upaya pencegahan skoliosis di Indonesia masih sebatas pengecekan di beberapa sekolah saja, khususnya sekolah dasar. Sebagian besar orangtua tidak menyadari dengan kondisi anaknya yang ternyata mengalami skoliosis. Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah kampanye agar orangtua memiliki kesadaran akan betapa penting dilakukannya deteksi dini skoliosis pada anak, terutama di usia 10-14 tahun, melalui wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Penulis berharap agar kampanye yang dirancang dapat memberi dampak positif dengan meningkatnya jumlah orangtua yang melakukan deteksi dini skoliosis pada anak mereka, serta membantu dalam menurunkan prevalensi skoliosis di Indonesia.



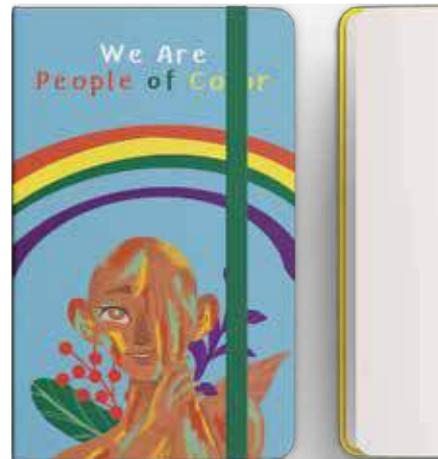
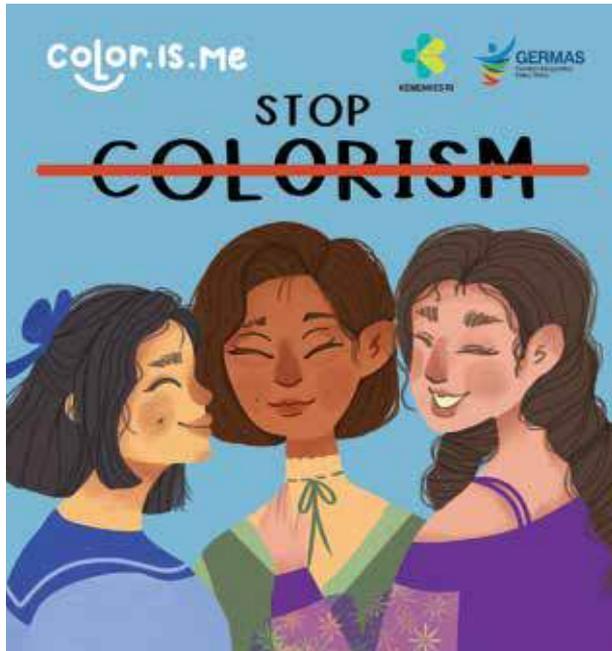
contact info

Stephanie Evelyn Halim

Email stephaniehalim99@gmail.com
 Email stephaniehalim@student.um.ac.id
 Phone 081387818198

Perancangan Kampanye Sosial Mengenai Colorism

Syifa Nabilah Dwinada [00000017926]



Masyarakat selalu memiliki standar kecantikan yang diterima oleh sosial. Akan tetapi, standar dan pola pikir ini kerap menimbulkan beberapa kesenjangan untuk beberapa kelompok masyarakat yang tidak termasuk dalam standar kecantikan tersebut. Colorism merupakan salah satu dari permasalahan yang timbul akan standar kecantikan tersebut. Timbul dari masa kolonial dimana Indonesia dijajah oleh bangsa Eropa, masyarakat Indonesia sering kali menganggap kulit putih sebagai kulit yang lebih tinggi derajatnya dibandingkan dengan kulit berwarna gelap. Masyarakat yang berkulit gelap pun menjadi tidak menyukai bahkan membenci warna kulit mereka sendiri. Menggunakan berbagai cara untuk mengubah warna kulit mereka menjadi lebih putih. Perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat membuat masyarakat Indonesia lebih mencintai warna kulit mereka sendiri, sehingga mereka tidak menggunakan berbagai cara untuk mengubah warna kulit mereka dan saling menghargai warna kulit setiap orang. Hasil akhir dari perancangan tugas akhir ini akan berupa kampanye sosial untuk meningkatkan rasa cinta masyarakat Indonesia kepada kulit mereka sendiri.



contact info

Syifa Nabilah Dwinada

Email syifa.nabilah@gmail.com

Email syifa@student.umn.ac.id

Phone 082298356550

Perancangan Kampanye Pencegahan Infeksi Cacing Kremi pada Anak

Windy Wirianta [00000019652]



Infeksi cacing kremi adalah infeksi cacing yang menyerang usus besar manusia dan bertindak seperti parasit, khususnya pada anak-anak karena daya tahan tubuh yang masih rentan. Di Indonesia sendiri, infeksi cacing kremi merupakan infeksi cacing paling umum terjadi karena mudahnya proses transmisi cacing kremi. Namun, berdasarkan survei yang penulis lakukan, masih banyak orang tua yang menganggap sepele infeksi cacing ini karena sudah mengetahui cara pengobatannya. Akan tetapi, banyak orang tua yang tidak mengetahui dampak lanjutan seperti komplikasi penyakit dan penurunan berat badan yang dapat terjadi apabila infeksi cacing kremi tidak langsung ditangani. Hasil survei yang menyatakan bahwa masih banyak kebiasaan anak yang dapat memicu terinfeksi cacing kremi juga memperparah keadaan. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah solusi untuk meningkatkan kesadaran orang tua akan bahaya dari infeksi cacing kremi agar orang tua melakukan tindak pencegahan, yaitu dengan merancang kampanye pencegahan infeksi cacing kremi pada anak. Kampanye ini diharapkan dapat mengurangi kasus dan risiko dari infeksi cacing kremi.



Visual Brand Design
2021

contact info

Windy Wirianta

Email wiriantawindy@yahoo.com
 Email windy.wirianta@student.umn.ac.id
 Phone 085720780783



visual brand design —■

Information Media

visual brand design —■

95

Total
Karya

visual brand design



98 Aaron Isaiah
99 Adhiyasa Gatra Pradana
100 Aditya Fadhli Rahman
101 Agatha Meliana Kristiani
102 Agnessa Nathania Dessandra
103 Aileen Chandra
104 Albert Yong
105 Aletta Digni Edlina
106 A. A. Putu Ayu Edita Inten Astiti
107 Andreas Budiarto
108 Andreas Francois Putra
109 Andreas Kevin Buntoro

129 Didi Oktavidas
130 Eldad Efata
131 Elsa Laurencia
132 Elvira Tantri
133 Emeraldal Putradinata
134 Emily Wiputri
135 Erys Susanty
136 Ester Theodora
137 Eva Giovani
138 Evelyn Aurellia H
139 Evelyn Stelani
140 Figa Aisyah

162 Melissa
163 Michael Erlangga
164 Michelle Arnethalia Dihardjo
165 Michelle Edithya
166 Michelle Grace Wahyudi
167 Mudita Kumari
168 Nadya Anindhita Ramadhany
169 Nafira Salsabila
170 Nina Louisa
171 Phoebe Jasprita Arthamefia Devi
172 Pramuditya Taufik
173 Prisella Emanuela

110 Andreiza Ahmad Refortama
111 Angelina
112 Anggi Srikandi Dzulhijjah
113 Anissa Putri
114 Ariel Tirtanata Johar
115 Arthur Timoty Bondan
116 Audreyana Putri
117 Bryan Hizkia Marihot Tobing
118 Caroline Charity Callista
119 Celine Mehitabelle
120 Cherry Tefani
121 Christopher Devin Adiyasa
122 Cindy
123 Cindy Angelica
124 Cindy Sheren Wijaya
125 Cynthia Virginia
126 Danil
127 Delima Wilsa Primadani
128 Dellvionico Yudhisti

141 Frelly Silvia
142 Gabrielle
143 Gilli Putri
144 Hansen
146 Herio Septara
147 Imelda
148 Ivan Richard
149 Jarvis Asikin
150 Jessica Gloria Dasan Laiskodat
151 Josephine Aurellia Santosa
152 Juan Anggie
153 Julia
154 Karenina Alfianty Tandjaja
155 Katarina
156 Keiszha Aydilla
157 Kimberly Cynthia Wijaya
158 Kornelia Hashika Nila Amanda
159 Krisna Sani Hartono
160 Liana
161 Maleakhi

174 Renatha Monica Junæedi
175 Rezita Kesuma
176 Richard Kandoko
177 Robby
178 Sabrina
179 Safira Halia Atmosoedirdjo
180 Salma Farhana
181 Saskia Nurul Aini
182 Shania Maximilliano
183 Sheren
184 Sonia Dara Meta
185 Tamara Benedicta Tambunan
186 Tannia Venansjah
187 Teodora Chintya
188 Vania Jocelyn Wiranata
189 Vanya Laura Djapri
190 Veren Shevia Pakuan Thong
191 Vincencia Pradnja Ferninda
192 Vincentius Hansen Latief
193 William



Perancangan Website Belajar BISINDO untuk Karyawan internal Kereta Rel Listrik

■ Aaron Isaiah [00000019555]



Fasilitas layanan transportasi umum di Indonesia saat ini masih belum bisa dibilang 'ramah digunakan' oleh seluruh kelompok masyarakat. Pasalnya, masih ada sebagian kelompok masyarakat yang belum bisa menikmati kenyamanan fasilitas transportasi umum secara maksimal. Antara lain adalah para penyandang disabilitas, khususnya disabilitas pendengaran. Masih banyak pemberian informasi seperti pengumuman di stasiun yang diberikan hanya melalui pengeras suara. Masalahnya muncul ketika para penyandang disabilitas pendengaran hendak bertanya informasi ke petugas transportasi umum tersebut. Masih banyak petugas yang tidak mengerti bahasa isyarat, padahal bahasa tersebut adalah bahasa utama mereka. Hal ini tidak sejalan dengan pemberlakuan UU No. 8 Tahun 2016 yang menyatakan bahwa penyandang disabilitas memiliki hak untuk mendapatkan pelayanan yang serupa dengan masyarakat lainnya tanpa ada diskriminasi apapun.



Materi Hari Pertama
Alfabet / Huruf
Huruf A
Huruf B
Huruf C
Huruf D
Huruf E

contact info

Aaron Isaiah

Email aaronisaiah.vl@gmail.com
 Email aaron.isaiah@student.umn.ac.id
 Phone 081932324008



Visual Brand Design
 2020

Perancangan Buku Informasi tentang Komunitas dan Kolektif Kreatif di Tangerang

Adhiyasa Gatra Pradana [00000017142]



Komunitas di Indonesia berkembang seiring bertambahnya waktu, tidak terkecuali Tangerang. Tangerang sendiri memiliki banyak komunitas dan kolektif yang sudah aktif sejak lama. Hal ini memiliki potensi dalam menggerakkan roda perekonomian warganya sebagai bentuk mutualisme. Selain itu, Tangerang juga memiliki Bandara Internasional Soekarno Hatta. Hal inilah yang menjadikan Tangerang memiliki potensi sebagai gerbang penyambut bagi artist atau musisi mancanegara pendatang saat mengunjungi Indonesia. Potensi ini sudah dijadikan motivasi oleh banyaknya komunitas dan kolektif kreatif untuk terus bertahan dan berkarya. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukannya pengakuan eksistensi yang berasal dari masyarakat Tangerang. Penulis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif untuk meneliti hubungan antara fenomena yang terjadi dengan para penggiat kolektif dan komunitas di Tangerang.



Visual Brand Design
2020

contact info

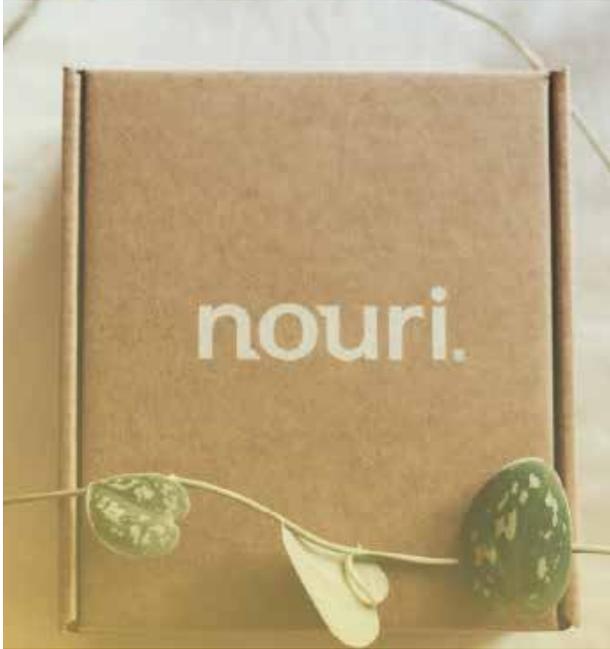
Adhiyasa Gatra Pradana

Email diaz.gatra@gmail.com
Email adhiyasa@student.umn.ac.id

Phone 081222442119

Perancangan Visual Website untuk Meningkatkan Kesadaran Pelaku UMKM Go Digital Terhadap Hak Desain Industri

Aditya Fadhli Rahman [00000008776]



Desain industri adalah sebuah karya berbentuk dua atau tiga dimensi hasil gabungan dari bentuk, konfigurasi atau komposisi garis/warna, atau garis dan warna yang memberikan kesan estetis dan bisa diwujudkan dalam sebuah pola dua atau tiga dimensi, dan dapat digunakan untuk menciptakan suatu produk, barang, atau lainnya. Pada umumnya Usaha Mikro Kecil dan Menengah menggunakan desain industri untuk memasarkan produk yang mereka jual. Namun secara umum angka pendaftaran perlindungan HKI pada pelaku UMKM masih terbilang rendah dari 64,1 juta UMKM yang telah terdaftar hanya di bawah 15% saja yang sudah mendaftarkan UMKM secara HKI. Terutama untuk perlindungan desain industri kemasan, pelaku UMKM tidak banyak yang mengetahui bahwa desain kemasan yang diciptakannya dapat dilindungi. Hal tersebut disebabkan pengusaha UMKM tidak mendapatkannya informasi lengkap mengenai hak desain industri.



contact info

Aditya Fadhli Rahman

Email aditya@cxo.id
 Email aditya.rahman@student.umn.ac.id

Phone 081212676492

Visual Brand Design
2020

Perancangan Buku Saku Functional Medicine Sebagai Alternatif Penyembuhan Stres Untuk Dewasa Muda

■ Agatha Meliana Kristiani [00000021944]



Stres adalah sesuatu yang akan terus hadir dalam hidup kita dan setiap orang memberikan efek yang berbeda pula pada setiap stres yang diderita. Pada masa dewasa muda, mereka sudah mulai berada pada masa-masa yang berbeda dari sebelumnya, disini mereka sudah sedang mengerjakan tugas akhir atau skripsi, sudah mulai bertemu dengan dunia pekerjaan, dan sudah ada yang memulai rumah tangga sehingga mereka tidak terhindar dengan adanya rasa stres yang akan dialami. Banyak dari mereka yang tidak mengetahui dampak dari stress tersebut yang sebenarnya akan berbahaya jika dibiarkan saja dan berlangsung lama. Untuk membantu mereka menyembuhkan atau meringankan rasa stress tersebut, mereka dapat melakukan beberapa cara penyembuhan dengan menggunakan metode yang ada di functional medicine.



contact info

Agatha Meliana Kristiani

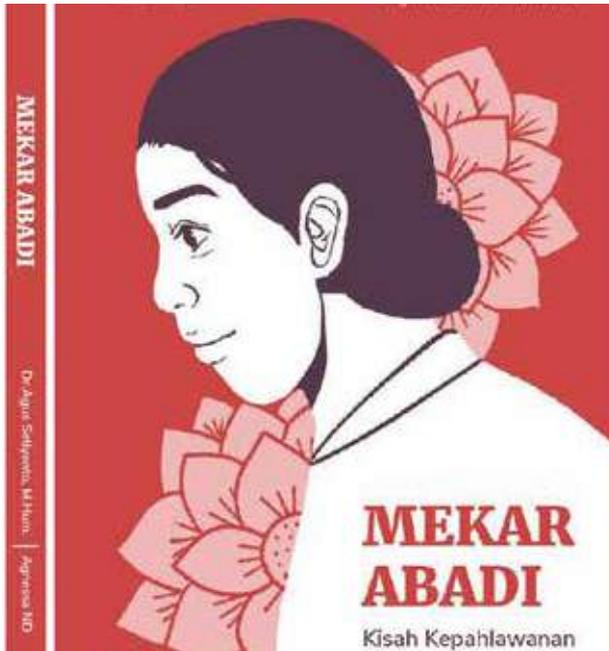
Email agathakristin88@gmail.com
 Email agatha.kristiani@student.umn.ac.id
 Phone 081809571674



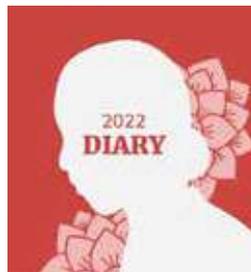
Visual Brand Design
2021

Perancangan Novel Grafis Mengenai Kisah Pahlawan Nasional Fatmawati

■ Agnessa Nathania Dessandra [00000019833]



Hj.Fatmawati Sukarno merupakan Pahlawan Nasional perempuan yang turut memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Namun jasa-jasa Fatmawati dalam kemerdekaan bangsa Indonesia hampir terlupakan karena tidak banyak generasi muda yang mengenali dirinya. Nyatanya, peran perempuan dalam sejarah nasional maupun pendidikan formal memang jarang sekali dibahas karena adanya diskriminasi gender. Informasi dan persepsi terhadap Fatmawati selama ini juga hanya dikesankan sekedar menjahit bendera Merah Putih padahal karakter dan pemikirannya yang besar bagi bangsa Indonesia penting untuk dibahas. Oleh karena itu dibuatlah sebuah solusi desain berupa novel grafis untuk generasi muda dengan usia 15-24 tahun untuk membahas secara dalam peran perempuan dalam perjuangan kemerdekaan yang diceritakan dalam kisah Fatmawati dan juga sebagai media menanamkan kesadaran sejarah dan bela negara terutama perempuan Indonesia yang seringkali terabaikan.



contact info

Agnessa Nathania Dessandra

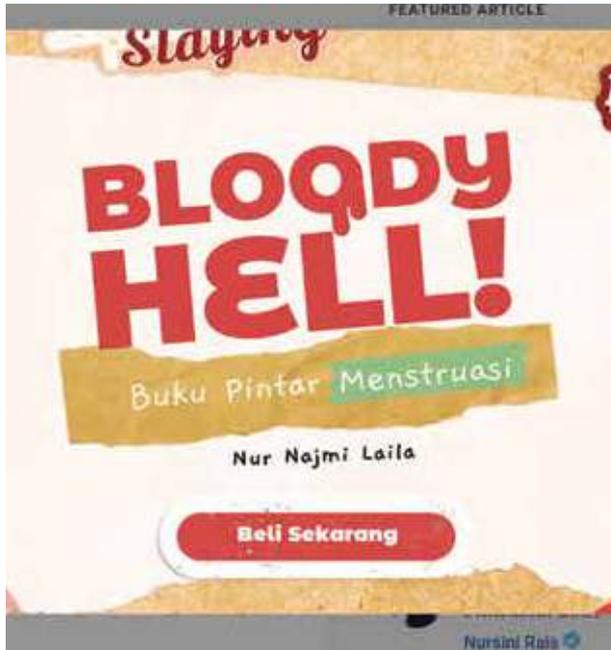
Email dessandra.agnessanathania@gmail.com
 Email agnessa.dessandra@student.umn.ac.id

Phone 08121455517



Perancangan Media Informasi Manajemen Kebersihan Menstruasi (Mkm) Untuk Remaja Jabodetabek

Aileen Chandra [00000018208]



Tidak ganti pembalut >5 jam	Pinggir karena kram haid	Guba lampam atau menstruasi cop	Pahal flu, hain, atau kharas jadi pembalut darurat	Decor di tempat umum
Masuk UKS karena kram haid	Batal jalan-jalan karena haid	Ketemu cewek yang tidak tahu haid itu seperti apa	Minta pembalut tapi pakai bade	Buat kata bade sendiri buat keperluan haid
Batal ganti pembalut karena takut jorok	Ngamuk karena efek PMS	FREE	Maik beres badeo karena PMS	"Ini mana talut apa aku hamil ya?"
"Halah apa sih PMS lebay banget!"	Ketemu toilet berceceran darah haid	Stress sampai telat haid atau haid lebih cepat	Akban pelajaran olahraga karena haid	Menstruasi 2x sebulan
PMS sampai nangis	Cuci rak di kamar mandi sebelah	Harus menyalakan haid itu apa ke orang lain	Lupa bawa pembalut	Takut pahal baju ini itu karena haid

Manajemen Kebersihan Menstruasi merupakan sebuah praktek yang masih minim dilakukan di Indonesia. Selain itu, wanita Indonesia masih banyak mempercayai mitos-mitos kesehatan berkaitan dengan menstruasi. Hal-hal tersebut dapat mengakibatkan terbatasnya ruang gerak dan praktek yang tidak higienis sehingga dapat mempengaruhi kesehatan organ reproduksi serta membuat remaja tidak siap dalam menghadapi menstruasi. Berdasarkan fenomena tersebut, penulis merancang buku mengenai menstruasi dan cara menjaga kebersihan diri selama menstruasi yang ditargetkan kepada remaja Jabodetabek usia 14-20 tahun yang mengalami menstruasi



contact info

Aileen Chandra

Email aileenchandra77@gmail.com

Email aileen@student.umn.ac.id

Phone 082310515478

Perancangan Video Informasi Dengan Teknik Motion Graphic Tentang Customer Validation Startup Untuk Mahasiswa 19-24 Tahun

Albert Yong [00000019679]



Startup adalah usaha rintisan yang sedang berkembang di Indonesia. Jumlah Startup di Indonesia terus bertambah secara signifikan. Namun, 90% perusahaan-perusahaan tersebut diprediksi akan mengalami kegagalan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia serta beberapa ahli. Berdasarkan statistik dan para ahli, penyebab terbesar Startup-Startup akan gagal adalah karena tidak menghadirkan produk atau jasa yang dibutuhkan pasar. Mayoritas founder Startup berasumsi bahwa produk yang mereka ciptakan sudah pasti diperlukan pasar sehingga tidak ada upaya founder dalam memvalidasi asumsi tersebut. Dari fenomena tersebut, diperlukan media informasi untuk menginformasikan para calon pembangun Startup mengenai cara memvalidasi kebutuhan pasar secara lebih strategis.



contact info

Albert Yong

- Email albert_yong@yahoo.com
- Email albert.yong@student.umn.ac.id
- Phone 082218680698

Perancangan Media Informasi Manajemen Kebersihan Menstruasi (Mkm) Untuk Remaja Jabodetabek

Aletta Digni Edlina [00000018208]



Manajemen Kebersihan Menstruasi merupakan sebuah praktek yang masih minim dilakukan di Indonesia. Selain itu, wanita Indonesia masih banyak mempercayai mitos-mitos kesehatan berkaitan dengan menstruasi. Hal-hal tersebut dapat mengakibatkan terbatasnya ruang gerak dan praktek yang tidak higienis sehingga dapat mempengaruhi kesehatan organ reproduksi serta membuat remaja tidak siap dalam menghadapi menstruasi. Berdasarkan fenomena tersebut, penulis merancang buku mengenai menstruasi dan cara menjaga kebersihan diri selama menstruasi yang ditargetkan kepada remaja Jabodetabek usia 14-20 tahun yang mengalami menstruasi



Visual Brand Design
 2020

contact info

Aletta Digni Edlina

Email aileenchandra77@gmail.com
 Email aileen@student.umn.ac.id

Phone 082310515478

Perancangan Buku Ilustrasi “Komunikasi Keluarga Madana” Tentang Pengenalan Emosi Anak Untuk Orang Tua

■ Anak Agung Putu Ayu Edita Inten Astiti [00000009667]



Semakin hari, semakin banyak orang tua yang sadar dan peduli akan pentingnya kesehatan mental seorang anak. Pengenalan emosi kepada anak merupakan salah satu cara orang tua memahami lebih dalam tentang hal tersebut. Orang tua harus mengenali dan memahami emosi anak mereka sejak dini, untuk menghindari terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan dalam tumbuh kembang anak mereka. Sudah banyak media yang mengangkat hal tersebut, namun belum banyak yang dapat dengan baik menyampaikannya secara visual yang mudah dipahami oleh orang tua.



contact info

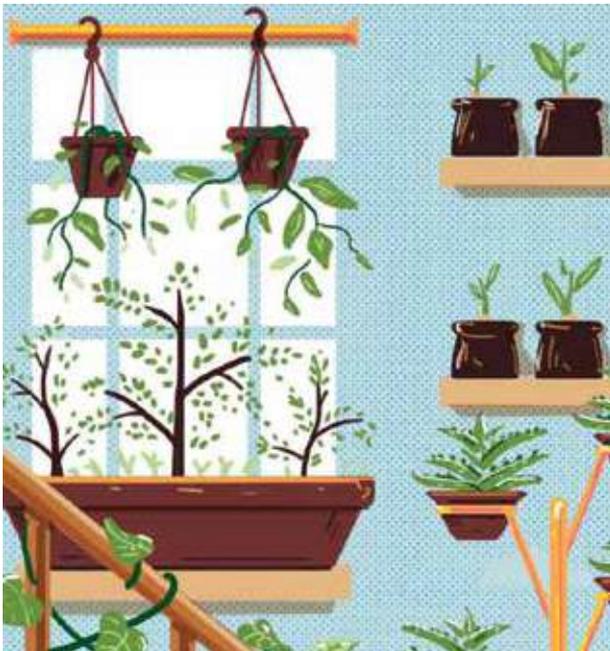
Anak Agung Putu Ayu Edita Inten Astiti

Email editainten@gmail.com
 Email anak.putu@student.umn.ac.id

Phone 081284926044

Perancangan Buku Ilustrasi Manfaat Budidaya TOGA terhadap Masyarakat Jabodetabek

■ Andreas Budiarto [00000019738]



**Ingin Belajar Berkebun?
Kini Hadir!
EBook Kebun Keluarga Sehat**



"TOGA atau dikenal dengan sebutan tanaman obat keluarga, merupakan tanaman obat pilihan yang dapat ditanam di lingkungan rumah. Keberadaannya di dalam rumah penting, terutama bagi keluarga yang mengalami kesulitan dalam mengakses pelayanan kesehatan. Oleh karena itu setiap keluarga dianjurkan dapat mengembangkan kesehatan tradisional melalui asuhan mandiri dengan pemanfaatan TOGA. Namun keluarga muda di perkotaan belum memiliki pengetahuan yang cukup dalam memanfaatkan lahannya dengan tanaman obat. Masalah ini dapat diatasi dengan cara membagikan informasi berupa ilmu pengetahuan akan budidaya TOGA. Berdasarkan hasil wawancara dengan target audiens, didapatkan kebutuhan akan suatu informasi akan pemanfaatan lahan sempit sebagai lahan berkebun. Dengan melakukan perancangan buku ilustrasi tentang manfaat budidaya TOGA, diharapkan masyarakat perkotaan dapat memanfaatkan lahan rumahnya untuk ditanami tanaman obat keluarga.



Sudahkah Bunda Berkebun?



Visual Brand Design
2020

contact info

Andreas Budiarto

Email andreaslimans3722@gmail.com
Email andreas.limans@student.umn.ac.id

Phone 08119113722

Perancangan Buku Ilustrasi Tentang 5 Tempat Bersejarah Peninggalan Peristiwa Bandung Lautan Api

■ Andreas Francois Putra [00000025585]



"Kota Bandung merupakan Kota yang memiliki berbagai macam bangunan peninggalan masa Kolonial Belanda. Tempat wisata sejarah tersebut tentunya ramai dikunjungi oleh masyarakat di kota Bandung dan dari luar kota bahkan ada pula wisatawan dari luar negeri. Sayangnya masih banyak masyarakat di kota Bandung yang hanya mengetahui tempat wisata sejarah tersebut tanpa mengetahui sejarah yang ada pada setiap bangunan peninggalan tersebut. Solusi yang ditawarkan oleh penulis adalah pembuatan media informasi berupa buku ilustrasi mengenai tempat bersejarah di kota Bandung.



contact info

Andreas Francois Putra

Email andreasfrancoisp@gmail.com
 Email andreas.putra@student.umn.ac.id

Phone 087786866883

Perancangan Buku Pembelajaran Bahasa Lampung Untuk Anak Usia 8 - 12 Tahun

■ Andreas Kevin Buntoro [00000015858]



Bahasa Lampung merupakan bahasa daerah yang dimiliki oleh masyarakat Lampung. Dengan seiringnya waktu Bahasa Lampung mulai tergeser dengan Bahasa Indonesia yang merupakan penggunaan utama bahasa sehari-hari juga bahasa daerah lainnya sehingga Bahasa Lampung menjadi minoritas di tanahnya sendiri. Sebagai generasi muda perlu melestarikan Bahasa Lampung agar tidak punah dan hilang. Maka dari itu, penulis membuat perancangan buku pembelajaran Bahasa Lampung untuk anak-anak yang dimana penelitian ini menggunakan metode kualitatif berupa wawancara, observasi, dan studi pustaka. Dari hasil pengumpulan data yang didapatkan, disimpulkan bahwa perancangan ini ditujukan kepada target usia 8 sampai 12 tahun khususnya anak-anak pendatang di Bandar Lampung. Dari penelitian ini penulis mendapatkan data-data yang mendukung dalam perancangan buku akan berguna bagi anak-anak pendatang di Bandar Lampung.



contact info

Andreas Kevin Buntoro

Email andreaskevinbuntoro@gmail.com

Email andreas.buntoro@student.umn.ac.id

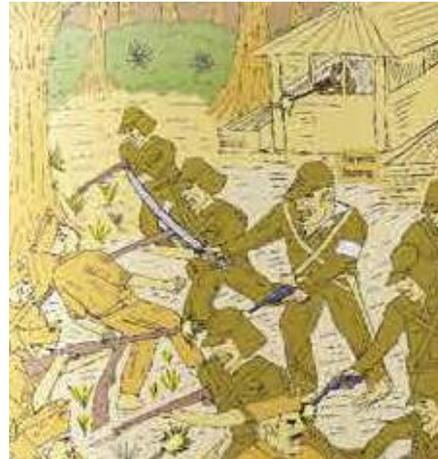
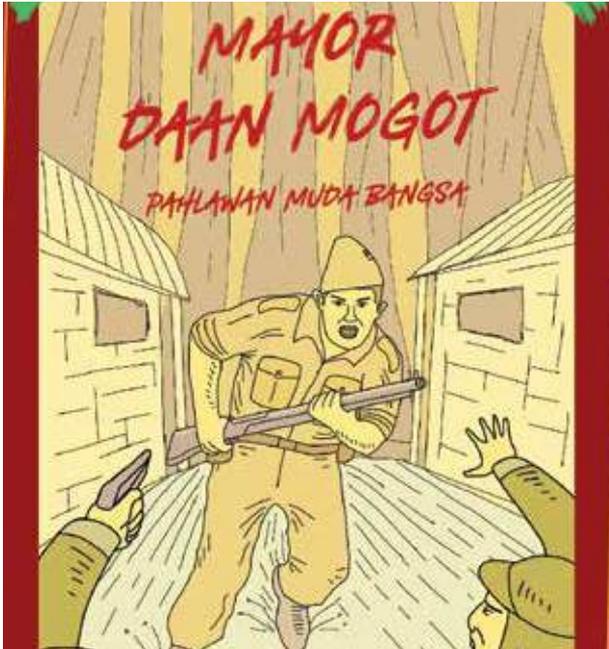
Phone 08117979099



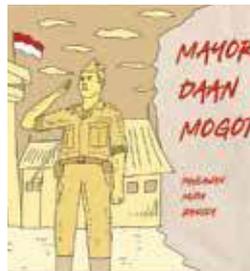
Visual Brand Design
2020

Perancangan Buku Ilustrasi Kisah Perjuangan Pahlawan Mayor Daan Mogot

■ Andreiza Ahmad Refortama [00000016343]



Mayor Daan Mogot adalah seorang pejuang dan pahlawan muda yang telah berkorban untuk bangsa Indonesia. Mulai dari kisahnya yang menjabat sebagai pelatih PETA, kemudian masuk dalam Tentara Keamanan Rakyat (TKR) dan berpangkat Mayor yang kemudian mendirikan Akademi Militer di Tangerang, guna melatih para calon perwira untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Hingga pada akhir perjuangannya Mayor Daan Mogot gugur di usia 17 tahun dalam memimpin pasukannya untuk melucuti tentara Jepang di daerah Lengkong Tangerang. Namun sayangnya masih banyak orang yang tidak tahu siapa pahlawan Mayor Daan Mogot. Nama Daan Mogot ternyata hanya lebih dikenal sebagai nama jalan besar yang membentang dari Tangerang hingga Jakarta, bahkan banyak masyarakat pengguna jalan Daan Mogot sendiri banyak yang tidak tahu sosok dan kisah dibalik nama jalan Daan Mogot.



contact info

Andreiza Ahmad Refortama

Email andreizawave@gmail.com
 Email andreiza.ahmad@student.umn.ac.id

Phone 087771972174



Visual Brand Design
 2020

Perancangan Buku Ilustrasi Rempah-Rempah Tradisional untuk Kesehatan dalam Kehidupan Sehari-hari

■ Angelina [00000019362]



"Rempah-rempah adalah jenis tumbuhan yang memiliki rasa dan aroma kuat yang berfungsi sebagai penyedap rasa pada makanan serta obat-obatan herbal yang memiliki banyak khasiat bagi kesehatan tubuh. Indonesia memiliki produksi rempah yang melimpah sehingga dijuluki "Mother of spices". Namun kini makanan dan minuman berbahan dasar rempah mulai luntur dan berkurang, ditambah sedang ada pandemi COVID-19 masyarakat sulit mengakses rumah sakit dikarenakan protokol yang sangat ketat dan juga masyarakat enggan pergi ke rumah sakit karena takut tertular virus maka dari itu masyarakat diharuskan menjaga kesehatan tubuhnya sendiri seperti mengonsumsi rempah-rempah bagi tubuh. Sehingga masyarakat harus mengerti tentang cara mengolah rempah-rempah tradisional dan mendapat informasi tentang rempah-rempah untuk membantu menjaga kesehatan tubuh masyarakat sehari-hari.



contact info

Angelina

Email angelina8mb1@gmail.com

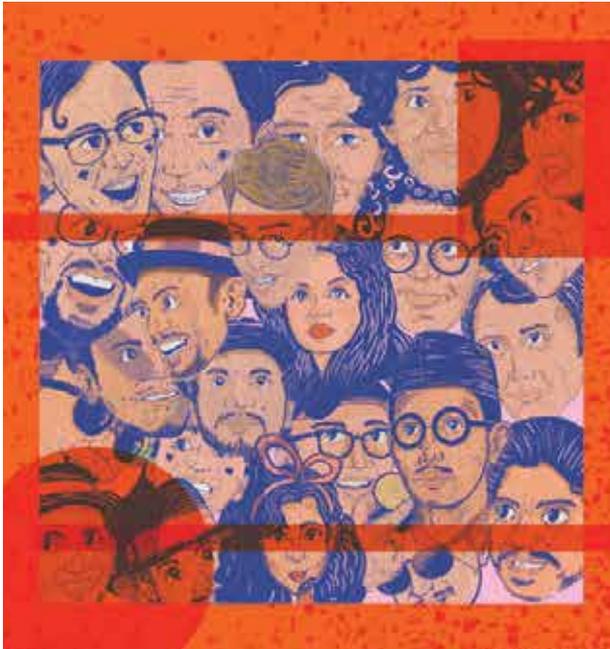
Email angelina2@student.umn.ac.id

Phone 081911287913

Visual Brand Design
2020

Perancangan Buku Ilustrasi Perkembangan Musik Jazz di Indonesia

■ Anggi Srikandi Dzulhijjah [00000023762]



"Musik Jazz merupakan salah satu genre musik yang umumnya sudah kita kenal. Perkembangan musik Jazz sudah ada dari zaman dahulu hingga masa kini. Seiring berkembangnya zaman, genre musik Jazz telah sampai ke negara Indonesia. Perkembangan musik Jazz di Indonesia cukup berkembang sangat luas. Dengan hadirnya musisi jazz asal Indonesia pada zaman dahulu hingga masa kini, membuktikan bahwa aliran musik Jazz telah sampai di Indonesia bahkan mendunia. Namun masih banyak masyarakat di Indonesia yang belum mengetahui tentang perkembangan musik Jazz di Indonesia.

Musik Jazz di Indonesia sudah ada sejak 1960. Namun, sebanyak 80% masyarakat di Indonesia belum mengetahui tentang perkembangan musik Jazz di Indonesia.



contact info

Anggi Srikandi Dzulhijjah

Email glorioupariah@gmail.com
 Email anggi.dzulhijjah@student.umn.ac.id

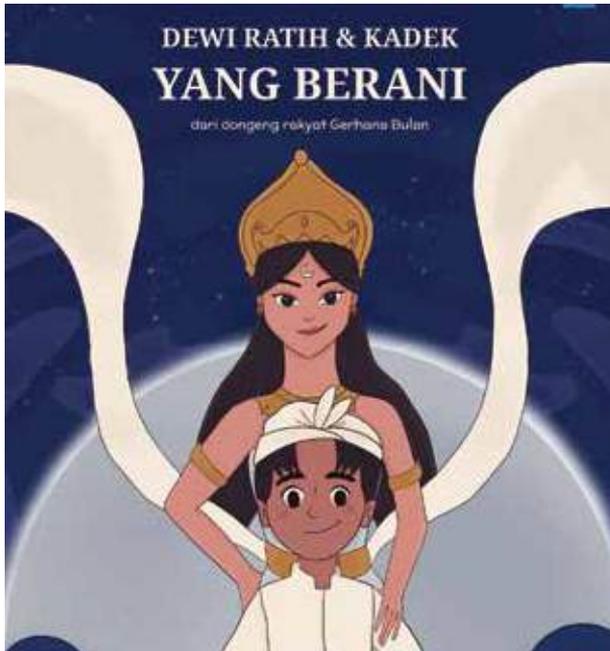
Phone 081295341586



Visual Brand Design
 2020

Perancangan Buku Aktivitas Berani Berbicara dan Berpendapat Untuk Anak 7-10 Tahun

■ Anissa Putri [00000025493]



Kurikulum yang sedang berlaku di Indonesia adalah kurikulum 2013 dimana kurikulum tersebut memiliki tujuan untuk menciptakan anak bangsa yang mampu berkomunikasi, berpikir kritis, bertanggung jawab, memiliki minat yang luas dalam kehidupan dan memiliki sifat toleran, dengan menekankan anak untuk aktif didalam kelas. Namun sayangnya, implementasi kurikulum ini tidak berjalan seperti semestinya. Sebagian besar anak didalam kelas cenderung diam dan bersikap pasif. Sehingga diperlukan media edukasi tentang berani berbicara dan berpendapat yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari oleh anak. Hal ini bertujuan untuk menanamkan budaya berani berbicara dan berpendapat pada anak yang dapat diaplikasikan di kelas.



contact info

Anissa Putri

Email nisanisut7@gmail.com
Email anissa@student.umn.ac.id

Phone 081231409460

Visual Brand Design
2020

Perancangan Buku Kumpulan Biografi Atlet Bulu Tangkis Wanita Indonesia

Ariel Tirtanata Johar [00000020530]



Buku biografi adalah salah satu cara pendokumentasian yang dapat melintasi ruang dan waktu. Buku biografi juga dapat digunakan untuk memperluas pengetahuan pembaca mengenai masa lalu, mengenal lebih dalam tentang identitas tokoh, mengajak mereka untuk berempati pada kehidupan sang tokoh. Selain itu, biografi juga dapat digunakan untuk mempelajari nilai-nilai positif yang dimiliki oleh sebuah tokoh untuk dijadikan teladan dalam hidup. Atlet bulu tangkis wanita Indonesia telah melalui berbagai macam percobaan hingga akhirnya dapat berada di tempat mereka sekarang. Sayangnya, atlet wanita lebih jarang terdokumentasikan dibanding atlet pria (Huggins & Randall, 2017). Oleh karena itu, perlu adanya sebuah media informasi dalam bentuk buku yang menjabarkan perjuangan para atlet bulu tangkis wanita ini. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, kuesioner, FGD dan studi literatur. Hasil penelitian ini berupa buku biografi mengenai atlet bulu tangkis wanita Indonesia.



contact info

Ariel Tirtanata Johar

Email arieljohar@gmail.com
 Email ariel.johar@student.umn.ac.id

Phone 082111800101

Visual Brand Design 2020

Perancangan Komik Webtoon Cerita Rakyat "Si Dayang Rindu"

■ Arthur Timoty Bondan [00000022025]



Cerita rakyat banyak diadaptasi menjadi produk hiburan. Di Indonesia sendiri, produk hiburan berbasis cerita rakyat diminati oleh para remaja, namun dari segi jumlah, mayoritas produk hiburan tersebut berasal dari luar negeri. Belum banyak cerita rakyat di Indonesia yang diadaptasi menjadi produk hiburan dan diperkenalkan ke publik, salah satunya cerita rakyat Si Dayang Rindu. Karena turun temurun secara lisan, Si Dayang Rindu tidak memiliki bentuk konkrit. Sehingga dibutuhkan sebuah perancangan media informasi untuk memperkenalkan cerita rakyat Si Dayang Rindu kepada remaja. Penulis melakukan pengumpulan data melalui wawancara kepada ketua Kelompok Pemerhati Budaya dan Museum Indonesia (KPBMI), wawancara kepada seorang komikus serta menyebarkan kuesioner melalui Google Form. Hasil yang dikumpulkan akan digunakan untuk mendukung penulis dalam merancang media informasi cerita rakyat Si Dayang Rindu untuk remaja berusia 17-23 tahun.



Visual Brand Design
2020

contact info

Arthur Timoty Bondan

Email arthurttbondan@gmail.com
Email arthur.timoty@student.umn.ac.id

Phone 081286112253

Perancangan Buku Ilustrasi Tokoh Perempuan Pada Sejarah Perjuangan Indonesia untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa

Audreyna Putri [00000014240]



Pada penulisan Sejarah Indonesia, keberadaan tokoh sejarah perempuan pada literatur sejarah masih sangat timpang dibandingkan dengan tokoh sejarah laki-laki, sehingga banyak siswa tidak mengenal tokoh-tokoh sejarah perempuan. Kurangnya informasi untuk siswa ini membuat siswa kurang memiliki kesadaran terhadap nilai-nilai yang ada pada tokoh sejarah perempuan, sehingga tokoh sejarah tersebut terancam dilupakan dan kemudian ditinggalkan. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk membuat sebuah buku ilustrasi untuk meningkatkan pengetahuan terhadap tokoh sejarah perempuan. Penulis menggunakan metode penelitian hybrid pada perancangan ini, melalui wawancara, studi eksisting, studi literatur, dan kuisioner.



contact info

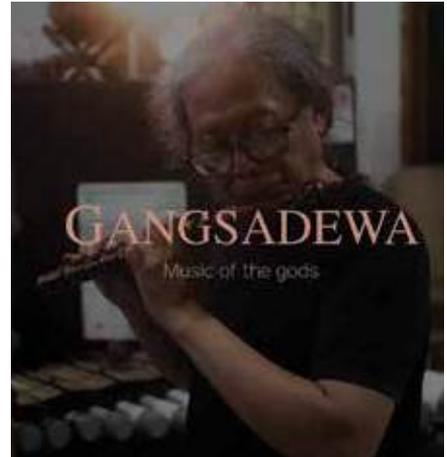
Audreyna Putri

Email audreynaputri@gmail.com
 Email audreyna.putri@student.umn.ac.id
 Phone 087778351967

Visual Brand Design
2020

Perancangan Buku Informasi mengenai Grup Musik Kontemporer Gangsadewa

■ Bryan Hizkia Marihot Tobing [00000014919]



"Gangsadewa merupakan salah satu grup musik kontemporer yang ada di Indonesia, keberadaan Gangsadewa dalam Indonesia tentunya dapat membantu memberi inspirasi bagi para generasi muda dimana Gangsadewa merupakan bukti nyata bahwa mereka berhasil menggabungkan dua jenis alat musik yaitu alat musik nusantara dan alat musik modern menjadi suatu aransemen musik yang berbentuk seperti sastra. Kurangnya informasi mengenai Gangsadewa pada peradaban masyarakat modern tentunya membuat kurangnya kesadaran mengenai eksistensi sebuah grup musik kontemporer yang menjadi contoh pelestarian budaya dan nilai-nilai leluhur. Penulis ingin membuat sebuah media informasi sehingga dapat membantu memberikan informasi dan pembelajaran mengenai Gangsadewa dalam berbentuk buku informasi dan beberapa media sekunder sebagai pendukung. Penelitian ini menggunakan teknik hibrida yaitu dengan metode wawancara dan juga penyebaran kuesioner.



contact info

Bryan Hizkia Marihot Tobing

Email bryantokyo@gmail.com

Email bryan.tobing@student.umn.ac.id

Phone 082113612215



Visual Brand Design
2020

Perancangan Motion Graphic Mengenai Grooming pada Anjing Peliharaan

Caroline Charity Callista [00000021413]



Anjing merupakan salah satu hewan peliharaan yang paling banyak diminati masyarakat. Perlunya merawat dan menjaga kesehatan tubuh anjing merupakan tanggung jawab bagi setiap pemilik. Grooming anjing merupakan serangkaian kegiatan mempercantik atau menjaga kondisi tubuh hewan. Bertujuan untuk menghilangkan parasit yang kemungkinan bersarang pada tubuh anjing, membuat bulu anjing menjadi tidak lengket atau berbau, serta menjaga kesehatan kulit. Pemilik hewan peliharaan sering melakukan grooming pada anjing kesayangannya, namun mereka sering menganggap bahwa melakukan grooming merupakan hal sederhana dan mudah. Tetapi, ada beberapa hal detail yang perlu diperhatikan dan dilakukan sesuai dengan standar perawatan. Masing-masing bagian tubuh anjing membutuhkan perawatan yang berbeda. Kesalahan saat melakukan grooming pada anjing peliharaan dapat berakibat fatal jika tidak dilakukan dengan benar.



contact info

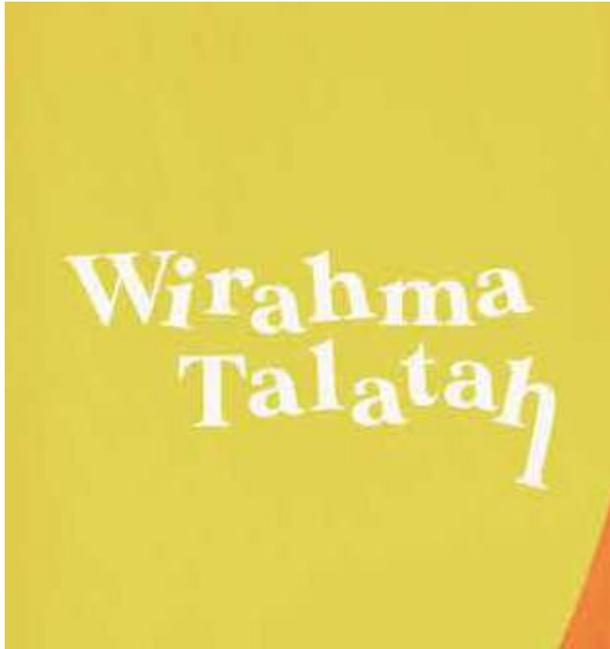
Caroline Charity Callista

- Email carolineyecha@gmail.com
- Email caroline.charity@student.um.ac.id
- Phone 082217492898

Visual Brand Design 2020

Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Pupuh Sunda untuk Anak Usia 7 - 12 Tahun

■ Celine Mehitabelle [00000018400]



Pupuh merupakan lagu yang terikat oleh banyaknya suku kata dalam satu bait, jumlah larik dan permainan lagu (bentuk lagu tradisional Sunda). Pupuh mengandung ajaran budi pekerti dan nilai kemasyarakatan dalam setiap liriknya. Karena kontennya tersebut, pupuh dijadikan materi ajar pada tingkat sekolah dasar. Namun, siswa belum dapat sepenuhnya memahami nilai-nilai tersebut. Oleh karena itu, perlu adanya media yang mendukung pembelajaran pupuh agar dapat memahami nilai tersebut. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, studi eksisting, studi literatur dan studi referensi. Hasil penelitian ini berupa media informasi sebagai media belajar bagi anak usia 7-12 tahun.



contact info

Celine Mehitabelle

Email celinemehitabelle@gmail.com

Email celine.mehitabelle@student.umn.ac.id

Phone 08581192228

Visual Brand Design
2020

Perancangan Video Animasi Tata Cara Penerapan Resusitasi Jantung Paru

Cherry Tefani [00000019375]



Resusitasi jantung paru merupakan bagian dari Bantuan Hidup Dasar yang dilakukan sebagai pertolongan pertama ketika seseorang mengalami henti jantung mendadak. Resusitasi jantung paru bertujuan untuk menjaga sirkulasi darah agar organ-organ dalam tubuh tetap mendapatkan asupan oksigen sementara sebelum nantinya pasien dibantu dengan alat-alat yang lebih lengkap. Keadaan masyarakat Indonesia saat ini masih sangat asing dan minim pengetahuannya mengenai resusitasi jantung paru sehingga dibutuhkan media informasi untuk menunjang pengetahuan masyarakat Indonesia mempelajari resusitasi jantung paru.



contact info

Cherry Tefani

Email cherrytefani@gmail.com
 Email cherry.tefani@student.umn.ac.id

Phone 087888324251

Perancangan Ilustrasi Buku Puisi Nyanyian Akar Rumput

■ Christopher Devin Adiyasa [00000026058]



"Selain menjadi seorang aktivitis yang berjasa besar dalam sejarah reformasi di Indonesia, Wiji Thukul juga merupakan seorang seniman sastra yang memiliki banyak kumpulan puisi yang memiliki makna dan pesan yang baik untuk perkembangan karakter anak muda saat ini. Namun disayangkan banyak puisi-puisi Wiji Thukul yang belum terpublikasi dengan baik sehingga masih banyak anak muda yang tidak mengetahui mengenai karya-karya Wiji Thukul. Anggapan mengenai adanya jarak antara karya puisi dengan anak muda juga menjadi faktor kurangnya minat anak muda terhadap puisi.

Untuk memberikan apresiasi terhadap karya-karya puisi Wiji Thukul, penulis ingin merancang visualisasi buku puisi Wiji Thukul dalam buku Nyanyian Akar Rumput dengan menambahkan aspek ilustrasi di dalamnya. Dengan adanya ilustrasi ini diharapkan meningkatnya minat anak muda terhadap sastra puisi khususnya karya Wiji Thukul.



Visual Brand Design
2020

contact info

Christopher Devin Adiyasa

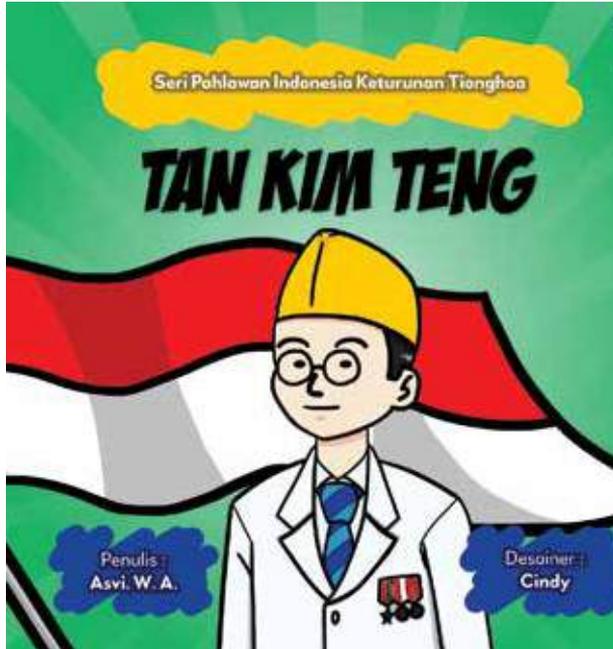
Email adiyasadevin@gmail.com

Email christopher.devin@student.umn.ac.id

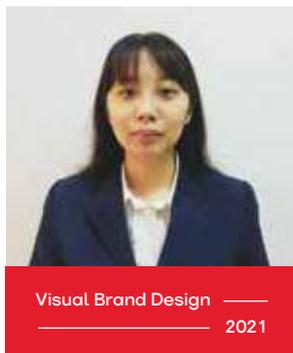
Phone 081314302200

Perancangan Buku Ilustrasi Sseri Kisah Perjuangan Yap Tjwan Bing & Tan Kim Teng Untuk Anak Usia 8-12 Tahun

Cindy [00000014257]



Etnis Tionghoa ikut memperjuangkan kemerdekaan Indonesia, salah satunya adalah Yap Tjwan Bing dan Tan Kim Teng. Namun, masih banyak masyarakat tidak mengenal mereka serta jumlah media informasi yang membahas tentang mereka masih sedikit. Akibatnya, lama-kelamaan keberadaan sejarah kedua tokoh tersebut akan menghilang. Padahal, mereka dapat dijadikan teladan bagi anak-anak. Maka dari itu, penulis ingin melakukan perancangan buku ilustrasi seri kisah perjuangan Yap Tjwan Bing dan Tan Kim Teng untuk anak-anak usia 8-12 tahun. Tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan seri buku ilustrasi yang menceritakan tentang kisah perjuangan Yap Tjwan Bing dan Tan Kim Teng yang menarik bagi anak-anak usia 8-12 tahun. Perancangan ini diharapkan agar anak-anak mengenal tokoh Tionghoa yang ikut dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia sehingga melalui buku ini, anak-anak dapat meneladani sifat kedua tokoh tersebut.



contact info

Cindy

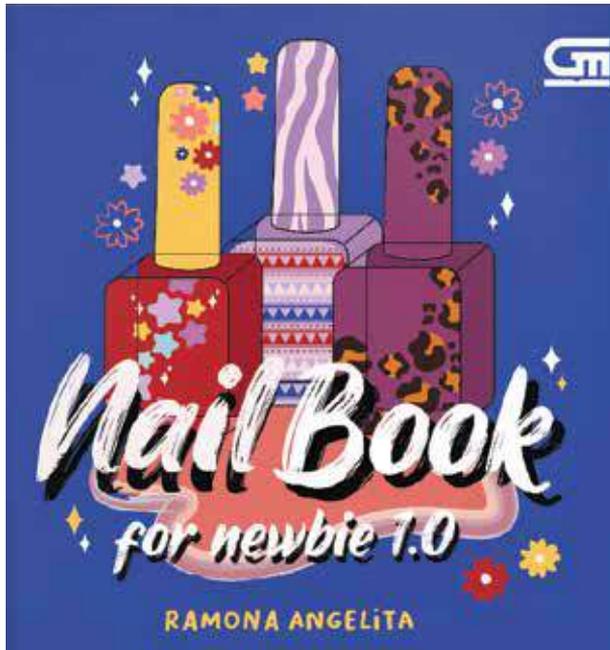
Email cindy.tjeng98@gmail.com
 Email cindy9@student.umn.ac.id

Phone 087809524226

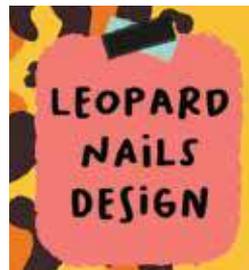
Visual Brand Design 2021

Perancangan Buku Informasi Tentang Perawatan Kuku Bagi Nail Artist Pemula

■ Cindy Angelica [00000020826]



Perawatan kuku merupakan salah satu hal penting yang dilakukan untuk men-jaga kesehatan manusia. Namun, perawatan kuku yang salah juga dapat be-rakibat buruk bagi kesehatan manusia. Seiring dengan perkembangan zaman, wanita merawat kuku dengan memanjakannya di salon, dan beberapa dari mereka menggambar kukunya dengan berbagai motif atau yang dikenal dengan nail art. Popularitas nail art menyebabkan berkembang pesatnya salon nail art di In-donesia. Namun, tidak semua nail artist mengetahui dan memahami perawa-tan kuku yang baik dan benar, umumnya hal tersebut terjadi pada junior nail artist. Ketidapkahaman nail artist terhadap perawatan kuku yang benar dapat merusak permukaan kuku pelanggan dan dapat menyebabkan bakteri masuk jika perawatan tidak steril.



Visual Brand Design
2021

contact info

Cindy Angelica

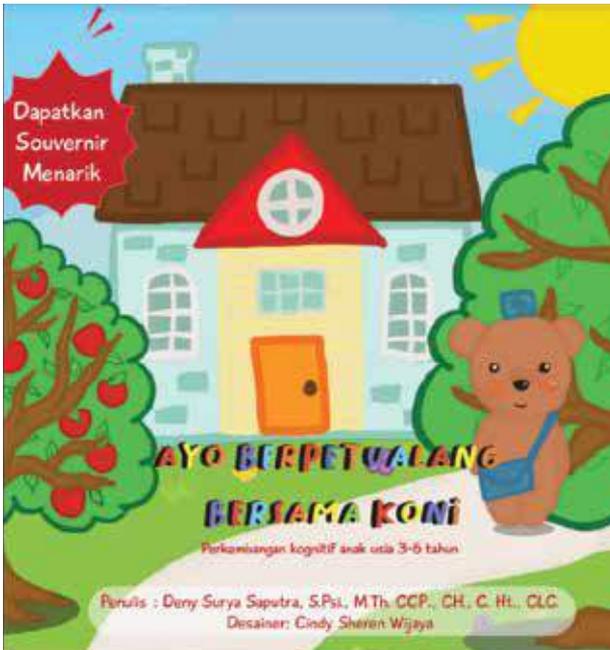
Email ckhuana@gmail.com

Email cindy.angelica@student.umn.ac.id

Phone 085219726921

Perancangan Buku Pendidikan Dengan Metode Hands On Learning Bagi Anak Usia 3-6 Tahun

Cindy Sheren Wijaya [00000019530]



Maria Montesori dalam jurnal Mustakim, Fuziyah, Rahim& Sukaris (2020) menyatakan bahwa sejak lahir hingga usia 6 tahun anak akan mengalami masa emas. Pada usia ini anak akan mulai menerima berbagai rangsangan. Pada tahun 2018 Pendidikan anak usia dini di Indonesia masih tergolong rendah angkanya. Hal ini dibuktikan oleh kementerian pendidikan dan Budaya bahwa anak usia 3-6 tahun hanya memiliki Angka Partisipasi Kasar (APK) sebesar 32,11%. Kemudian Pada Tahun 2019 Pemerintah Indonesia dengan dukungan Bank Dunia menyatakan bahwa skor tes anak SD lebih tinggi apabila mengikuti program prasekolah.



contact info

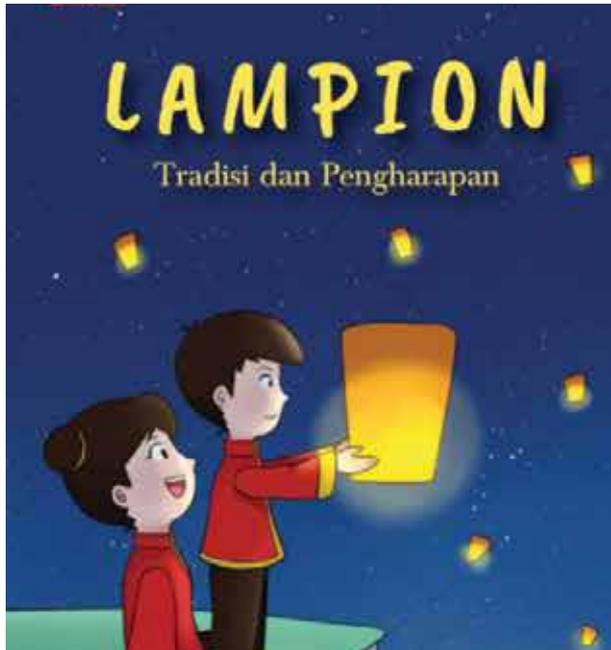
Cindy Sheren Wijaya

Email: Cindysheren99@gmail.com
 Email: cindysheren@student.umn.ac.id
 Phone: 087772077578

Visual Brand Design
 2021

Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Tradisi Perayaan Lampion bagi Masyarakat Tangerang

Cynthia Virginia [00000019910]



Lampion merupakan salah satu peninggalan budaya Tionghoa di Tangerang yang harus dilestarikan. Remaja Tangerang sekarang ini memiliki pengetahuan yang rendah mengenai fungsi dan nilai yang terkandung dalam lampion. Oleh karena itu, penting untuk melestarikannya dengan merancang media informasi berupa buku ilustrasi yang memberikan informasi mengenai fungsi dan nilai lampion pada perayaan dan festival.



contact info

Cynthia Virginia

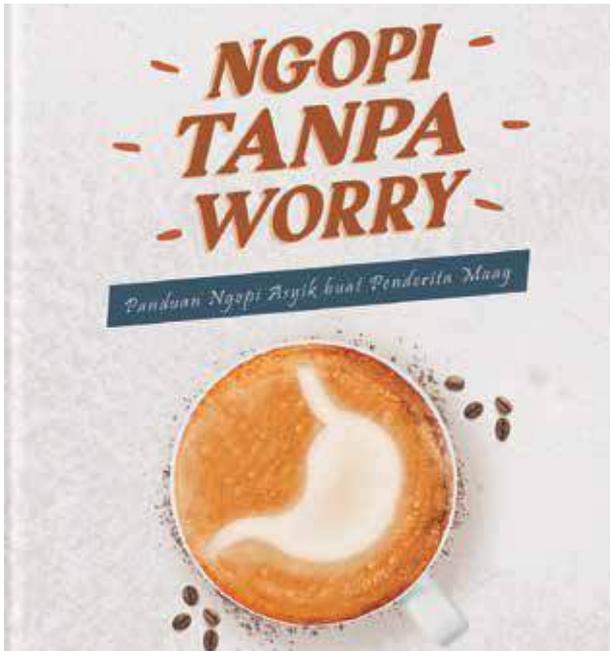
Email cynthiavirginia4@gmail.com

Email cynthia.virginia@student.umn.ac.id

Phone 087888803837

Perancangan Buku Informasi untuk Penderita Gastritis dalam Menikmati Kopi Nusantara

■ Danil [00000019385]



"Kopi menjadi minuman favorit masyarakat Indonesia karena aroma dan cita rasanya yang beragam. Kegemaran meminum kopi memiliki banyak manfaat untuk meningkatkan produktivitas dan semangat. Di sisi lain, kopi dapat memicu produksi asam berlebih di lambung dan menyebabkan gastritis. Tingginya angka penderita gastritis di Indonesia menyebabkan penderita yang ingin menikmati kopi harus memerhatikan hal-hal penting agar terhindar dan mengurangi risiko terkena gastritis. Namun sayangnya, banyak penderita yang tidak mengetahui hal tersebut saat menikmati kopi. Maka dari itu, penulis merasa diperlukannya suatu media yang dapat memberikan informasi, pemahaman, dan edukasi peminum kopi yang memiliki riwayat gastritis untuk tetap dapat menikmati kopi dengan langkah yang tepat sehingga terhindar dan mengurangi risiko terkena gastritis.



contact info

Danil

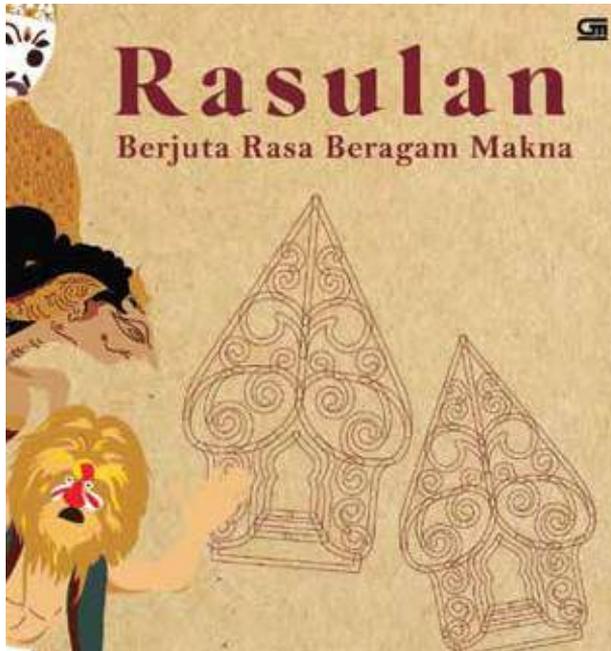
Email tdanil06@gmail.com
 Email danil@student.umn.ac.id

Phone 087781825059

Visual Brand Design
 2021

Perancangan Buku Informasi Mengenai Kearifan Lokal " Rasulan " dari Desa Wiladeg, Gunungkidul

Delima Wilsa Primadani [00000022236]



Rasulan merupakan kearifan lokal asli dari Gunungkidul, Yogyakarta. Di dalam rangkaian kegiatan Rasulan mengandung makna serta nilai moral yang dapat tetap menjaga etika dan karakteristik masyarakat. Banyak dari masyarakat khususnya kaum remaja tidak mengetahui akan makna tersirat dalam kearifan lokal tersebut. Berkaca pada pengalaman pribadi penulis sebagai remaja keturunan Gunungkidul yang tinggal di Jakarta dan tidak mengetahui akan makna dari Rasulan, begitupun kaum remaja lainnya yang merupakan keturunan Gunungkidul dan sudah hijrah ke daerah Jabodetabek tidak mengetahui akan makna dari rangkaian kegiatan Rasulan. Hal ini dapat menyebabkan hilangnya informasi tentang Rasulan dan keturunan selanjutnya tidak lagi mengetahui tentang Rasulan. Maka dari itu, penulis melakukan perancangan buku informasi untuk memberikan informasi kepada khususnya kaum remaja mengenai kearifan lokal Rasulan. Penulis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Diharapkan remaja dapat mengetahui informasi mengenai Rasulan, tetap memegang teguh etika serta karakteristik hidup yang sesuai dengan kebudayaan lokal dan makin mencintai budaya Indonesia.



contact info

Cynthia Virginia

Email delimawilsa7@gmail.com
 Email delima.wilsa@student.umn.ac.id
 Phone -

Perancangan Buku Aktivitas Pembelajaran Pancasila Buddhis Untuk Anak

Dellvionico Yudhisti [00000019315]



Pancasila buddhis merupakan akar atau dasar dari agama Buddha, dikatakan bahwa pancasila buddhis merupakan pondasi utama bagi anak untuk perkembangan moralitasnya. Akan tetapi anak menganggap bahwa pancasila adalah hal yang sangat abstrak atau sulit untuk dimengerti jikalau hanya membaca secara langsung dari buku kitab agama Buddha yaitu tipitaka atau mendengarkan dari bhante atau guru agama mereka saja. Alasan tersebut dapat membuat anak mengalami penurunan minat dalam mempelajari ataupun belajar mengerti pancasila buddhis yang dapat membuat mereka tidak memiliki pegangan yang kuat untuk beragama Buddha atau menjalankan pancasila buddhis dalam kehidupan sehari-hari.



contact info

Dellvionico Yudhisti

Email dellvionico69@gmail.com
 Email dellvionico.yudhisti@student.umn.ac.id
 Phone 087885076701

Perancangan Website Tentang Bahaya Penyalahgunaan Obat Tramadol Di Kalangan Remaja

■ Didi Oktavidas [00000019733]



Berdasarkan temuan kasus dan fenomena penyalahgunaan obat Tramadol yang sudah cukup banyak terjadi di Indonesia. Penyalahgunaan obat Tramadol dapat menyebabkan efek yang negatif bagi tubuh dan bisa menyebabkan kematian. Banyak kasus yang telah terjadi dikarenakan minimnya pengetahuan dan peredaran obat Tramadol yang bisa didapatkan dengan mudah. Penulis merancang website tentang bahaya penyalahgunaan obat Tramadol yang ditunjukan kepada remaja untuk bisa lebih memahami dan menambah pengetahuan tentang obat Tramadol agar mereka dapat mengetahui bahaya dari penyalahgunaan obat tersebut. Remaja sebagai generasi muda dan penerus bangsa, akan sangat disayangkan jika menjadi korban dari peredaran dan penyalahgunaan obat Tramadol hanya dikarenakan kurangnya pengetahuan dan pengaruh lingkungan yang kurang mendukung.



Visual Brand Design
2021

contact info

Didi Oktavidas

Email didi.oktavidas@gmail.com
 Email didi.oktavidas@student.umn.ac.id
 Phone 085717894887

Perancangan Website mengenai Batik Banten

Eldad Efata [00000021188]



Batik Banten, salah satu batik Indonesia yang telah mendapatkan hak paten dari UNESCO dan memiliki keunikan karena diangkat dari artefak Terwengkal. Meskipun demikian, keberadaan informasi dan pengetahuan tentang batik Banten belum aman dari kepunahan kembali setelah sempat hilang pada abad ke-17 saat berakhirnya masa Kerajaan Banten. Hal ini disebabkan media pembelajaran mengenai muatan lokal batik Banten berupa pelatihan di Batik Banten Mukarnas dan buku paket yang disediakan belum efektif dalam menyampaikan informasi mengenai batik Banten kepada pelajar di Banten sebagai generasi penerus. Oleh karena itu, dibutuhkan media informasi mengenai batik Banten untuk mendokumentasikan dan melestarikan pengetahuan batik Banten pada generasi selanjutnya. Melalui perancangan media informasi berupa website ini, diharapkan masyarakat Banten, khususnya remaja berusia 12-16 tahun serta masyarakat Indonesia secara umum dapat semakin mengenal dan melestarikan berbagai pengetahuan dan informasi mengenai batik Banten ini hingga generasi selanjutnya.



contact info

Eldad Efata

Email eldadefata10@gmail.com

Email eldad.efata@student.umn.ac.id

Phone 081278409137

Perancangan Media Informasi Pertolongan Pertama Pada Penderita Epilepsi

■ Elsa Laurencia [00000019709]



Epilepsi merupakan gangguan fisik akibat aktivitas listrik di otak yang tidak normal dalam sementara waktu. Kambuhnya penyakit ini dapat diprediksi sehingga epilepsi dapat terjadi pada siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Penyakit menyebarkan kejang, melamun, hingga kaku sesaat. Walaupun sudah mengkonsumsi obat epilepsi, penderita masih memiliki resiko kambuh yang cukup tinggi. Hal ini terjadi karena obat anti epilepsi yang bersifat hanya mengontrol kejang, bukan menyembuhkan epilepsi. Meskipun dapat disembuhkan, di Indonesia masih banyak masyarakat yang memiliki penyakit epilepsi aktif. Hasil survei menyatakan bahwa masih banyak masyarakat yang belum mengetahui cara menolong penderita epilepsi. Oleh karena itu, dibutuhkan peningkatan pengetahuan masyarakat mengenai pertolongan peratama pada penderita epilepsi yang kambuh di tempat umum dengan merancang media informasi pertolongan pertama pada penderita epilepsi yang kambuh di tempat umum. Diharapkan media informasi ini dapat menambah pengetahuan masyarakat agar dapat menolong penderita epilepsi yang kambuh di tempat umum dengan cara yang benar.



contact info

Elsa Laurencia

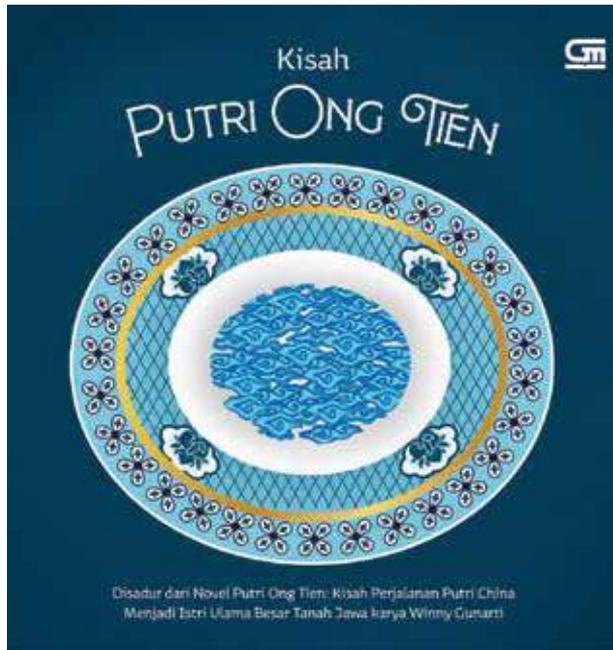
Email elsalwrenc@gmail.com

Email elsalaurencia@student.umn.ac.id

Phone 089679167485

Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Putri Ong Tien

Elvira Tantri [00000019766]



Batik Banten, salah satu batik Indonesia yang telah mendapatkan hak paten dari UNESCO dan memiliki keunikan karena diangkat dari artefak Terwengkal. Meskipun demikian, keberadaan informasi dan pengetahuan tentang batik Banten belum aman dari kepunahan kembali setelah sempat hilang pada abad ke-17 saat berakhirnya masa Kerajaan Banten. Hal ini disebabkan media pembelajaran mengenai muatan lokal batik Banten berupa pelatihan di Batik Banten Mukarnas dan buku paket yang disediakan belum efektif dalam menyampaikan informasi mengenai batik Banten kepada pelajar di Banten sebagai generasi penerus. Oleh karena itu, dibutuhkan media informasi mengenai batik Banten untuk mendokumentasikan dan melestarikan pengetahuan batik Banten pada generasi selanjutnya. Melalui perancangan media informasi berupa website ini, diharapkan masyarakat Banten, khususnya remaja berusia 12-16 tahun serta masyarakat Indonesia secara umum dapat semakin mengenal dan melestarikan berbagai pengetahuan dan informasi mengenai batik Banten ini hingga generasi selanjutnya.



contact info

Elvira Tantri

Email elviraTantri26@gmail.com
 Email elvira.tantri@student.umn.ac.id
 Phone 081802133833

Visual Brand Design
2020

Perancangan Media Informasi Kapten Muslihat Di Museum Perjuangan Bogor

Emeralda Putradinata [00000025413]



Museum Perjuangan Bogor merupakan museum tertua yang ada di Bogor yang memiliki koleksi bersejarah terkait dengan perjuangan kemerdekaan di wilayah Bogor. Museum ini memiliki tujuan untuk mewariskan sejarah perjuangan kepada generasi mendatang, salah satunya adalah kisah Kapten Muslihat yang merupakan sosok heroik. Namun, banyak warga Bogor yang belum mengenal sosok Kapten Muslihat. Selain itu, informasi yang disediakan museum mengenai Kapten Muslihat sangat minim. Berdasarkan itu, penulis mengajukan solusi berupa media informasi Museum Perjuangan Bogor mengenai Kapten Muslihat. Media informasi ini akan dilakukan melalui media yang paling mudah diakses oleh target. Perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat dan jumlah pengunjung Museum Perjuangan Bogor.



contact info

Emeralda Putradinata

Email elizabethemeralda@yahoo.com

Email emeralda.putradinata@student.um.ac.id

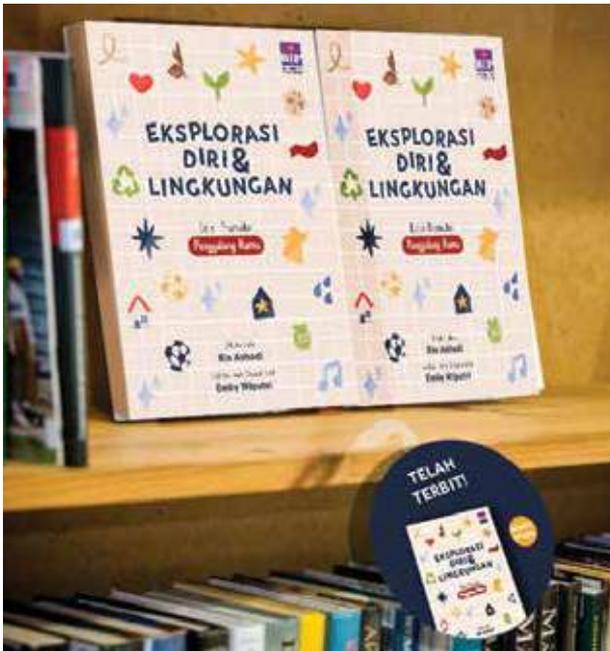
Phone 08119531880



Visual Brand Design
2020

Perancangan Buku Panduan SKU Pramuka Penggalang

Emily Wiputri [00000021869]



Pramuka adalah salah satu pendidikan yang ada sejak lama, yang telah menyatu dengan pendidikan formal di Indonesia sejak 2014. Namun, literasi Pramuka yang ditujukan ke peserta didik masih cenderung terbatas, maka penulis melakukan perancangan buku panduan SKU yang ditujukan ke Pramuka Penggalang usia 11-15 tahun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu dengan wawancara, focus group discussion, studi eksisting, studi referensi, dan studi pustaka. Harapannya, buku panduan SKU ini dapat menjadi panduan bagi Pramuka Penggalang dan memperkaya proses dan pengalaman Pramuka.



contact info

Emily Wiputri

- Email emilywemails@gmail.com
- Email emily.wiputri@student.umn.ac.id
- Phone 081278409137



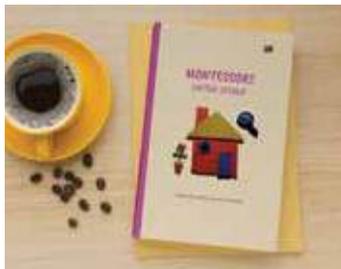
Visual Brand Design
2021

Perancangan Buku Panduan Montessori Untuk Orngtua Dengan Anak Usia 0-3 Tahun

Erys Susanty [00000023290]



Metode Montessori, sebuah penemuan mutakhir dari Dr. Maria Montessori telah berhasil mencuri perhatian orangtua milenial di Indonesia sejak tahun 2015. Bukan hanya karena disiplin positifnya, namun juga harganya yang mahal. Montessori dipandang eksklusif untuk orang-orang dari kalangan menengah ke atas sejak kemunculan banyak sekolah berbasis Montessori yang mengharuskan orangtua membayar jutaan rupiah per bulannya agar anak mereka bisa belajar di sekolah tersebut. Membuat Montessori eksklusif bukanlah tujuan dari Dr. Maria Montessori, maka dari itu penulis bertujuan merancang pendekatan yang lebih inklusif dalam mempelajari metode Montessori terutama untuk orangtua dengan anak usia 0-3 tahun. Akar dari Montessori adalah suatu metode belajar, sebuah disiplin yang disusun secara hati-hati untuk memastikan anak bertumbuh secara utuh sesuai dengan kecepatannya masing-masing. Berdasarkan data dari penelitian yang dilakukan, kebanyakan target pembaca lebih memilih buku yang berisi ide-ide aktivitas Montessori dibandingkan buku yang membahas tentang teori.



contact info

Erys Susanty

Email eryssusanty@gmail.com

Email erys@student.umn.ac.id

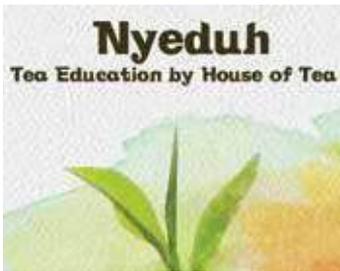
Phone 087899776767

Perancangan Buku Informasi Kelas Teh Dasar untuk House of Tea

Ester Theodora [00000013747]



House of Tea adalah kedai teh yang didirikan oleh Bapak Satria Gunawan. House of Tea berlokasi di Gandaria selatan, kota Jakarta Selatan. House of Tea memiliki misi untuk mengedukasi teh dan meningkatkan kesejahteraan petani teh di Indonesia. Dalam hal edukasi teh, House of Tea hadir dengan adanya kelas teh dan rangkaian seremoni minum teh. Oleh karena itu, penulis mengangkat topik mengenai teh dalam bentuk buku informasi sebagai media pelengkap kelas teh. Dalam perancangan media informasi ini, penulis menggunakan metode wawancara untuk mendapat informasi mengenai teh dan metode dalam pengajaran kelas teh House of Tea. Studi literatur untuk mendapat informasi tambahan, dan dijadikan acuan penulis dalam rancangan media informasi. Dengan adanya buku informasi ini penulis memiliki harapan agar masyarakat Indonesia lebih terbuka baik ketertarikan dan pengetahuan mengenai teh, serta House of Tea bisa mendapat media tambahan baru dalam kelas edukasi teh. along dan memperkaya proses dan pengalaman Pramuka.



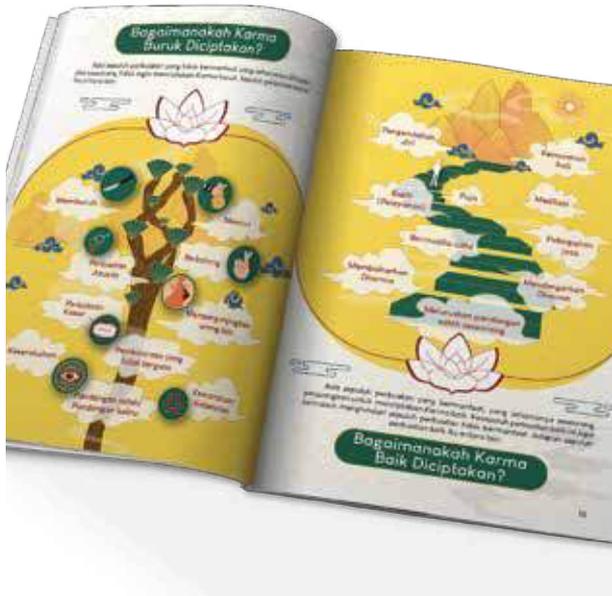
contact info

Ester Theodora

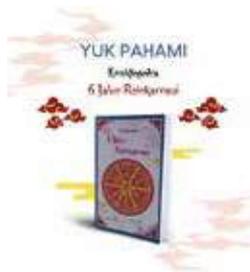
Email estsiloam@gmail.com
Email ester.theodora@student.umn.ac.id
Phone 085959543767

Perancangan Ensiklopedia: 6 Jalur Reinkarnasi Menambah Pengetahuan Masyarakat Buddha

■ Eva Giovani [00000014344]



Reinkarnasi merupakan istilah dari kelahiran kembali. Manusia mengalami reinkarnasi karena sebagai proses kelahiran kembali bagi umat manusia setelah ia meninggal dan kematian bukanlah akhir dari segalanya. Reinkarnasi ini memiliki 6 jalur. Mengenai 6 jalur reinkarnasi ini pun penulis tidak hanya dibagikan sebatas pengetahuan saja tetapi secara langsung maupun tidak langsung dapat membantu masyarakat dalam berpikir untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Selain itu, banyak masyarakat yang mengetahui reinkarnasi, tetapi tidak tahu maksud atau arti dibalik itu karena mereka hanya menjalankan kehidupan mereka tanpa memikirkan hal itu lebih dalam. Oleh karena itu, penulis ingin mengetahui bagaimana merancang buku ensiklopedia mengenai 6 jalur reinkarnasi untuk menambah pengetahuan masyarakat agama Buddha. Penulis telah melakukan survei kepada masyarakat agama Buddha di Indonesia, wawancara terhadap ketua Yayasan vihara akar dharma, pandita, editor, dan studi existing terhadap media informasi untuk dijadikan sebagai referensi penulis. Hasil dari tugas akhir ini adalah buku ensiklopedia.



contact info

Eva Giovani

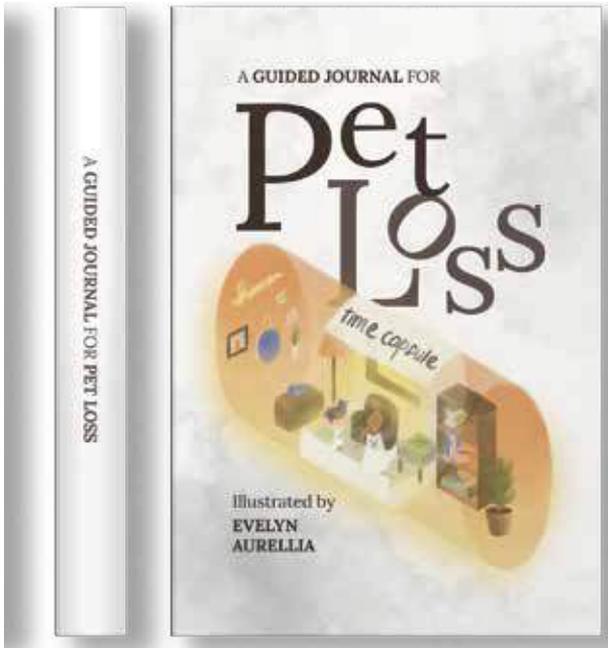
Email evagiovani06@gmail.com

Email eva.giovani@student.umn.ac.id

Phone 08956028475807

Perancangan Self-help Book Mengenai Kedukaan Atas Kematian Hewan Peliharaan

■ Evelyn Aurellia H [00000020834]



Hewan peliharaan dapat menjadi sosok yang berarti dan sumber kebahagiaan bagi hidup pemilik hewan peliharaan. Ketika hewan peliharaan itu mati, maka pemilik akan merasakan kesedihan, sampai penyakit kejiwaan seperti depresi dan kecemasan berlebihan. Kecenderungan untuk melakukan STERBs (Short Term Relieve Behaviors) sering dilakukan untuk mendistraksi diri, namun akan berdampak buruk bagi pemilik hewan peliharaan di masa berduka. Melalui penelitian, diketahui target masih merasakan bahwa topik kedukaan kematian hewan peliharaan adalah topik yang sulit untuk dibicarakan dan dibutuhkan sebuah media yang dapat menyampaikan informasi dan penyalur perasaan serta pikiran akan kedukaan yang dialami, yaitu self help book dengan aktifitas journaling. Diharapkan media yang dirancang akan berguna bagi mereka yang membutuhkan pendampingan untuk menghadapi kedukaan atas kematian hewan peliharaannya.



contact info

Evelyn Aurellia H

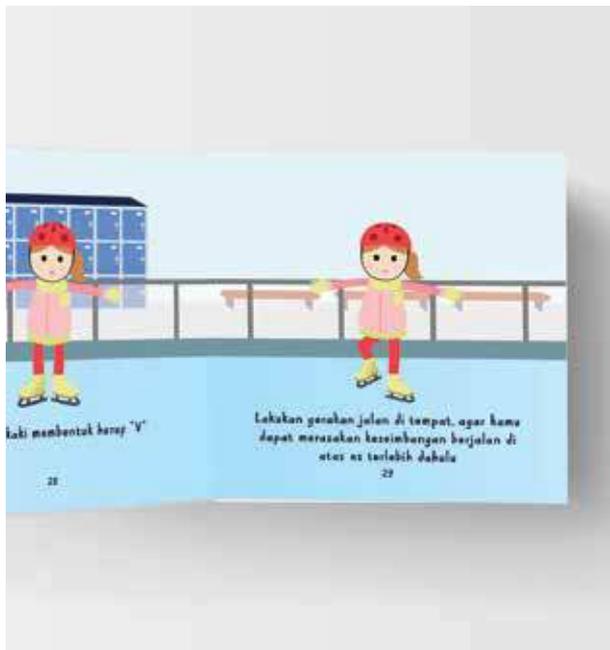
Email evelyn990821@gmail.com

Email evelyn.aurellia@student.um.ac.id

Phone 087882234523

Perancangan Buku Panduan Bermain Ice Skating untuk Anak usia 5-11 Tahun

■ Evelyn Stefani [00000019894]



Indonesia merupakan negara tropis. Ice skating biasanya terdapat di negara-negara yang memiliki musim dingin. Di Indonesia ice skating dilakukan di dalam ruangan. Kecelakaan juga dapat terjadi saat bermain ice skating. Kendala yang sering dialami pemain ice skating pemula adalah mendapatkan keseimbangan, berdiri ketika terjatuh dan mengikat tali sepatu ice skating. Tiga hal tersebut menjadi kesulitan yang banyak dirasakan oleh pemain ice skating pemula. Anak usia 9-10 adalah usia yang paling banyak mengalami cedera saat bermain ice skating. Anak usia 5-11 tahun disarankan untuk menggunakan helm saat bermain ice skating. Ketika bermain ice skating focus menjadi kunci yang sangat penting. Focus merupakan kunci agar pemain dapat seimbang ketika bermain ice skating. Perancangan buku ini menggunakan teori dari Haslam. Perancangan ini menggunakan metode penelitian wawancara dan studi eksisting. Hasil yang ingin dicapai yaitu memberikan wawasan kepada anak usia 5-11 tahun dengan media buku tentang panduan awal bermain ice skating.



contact info

Evelyn Stefani

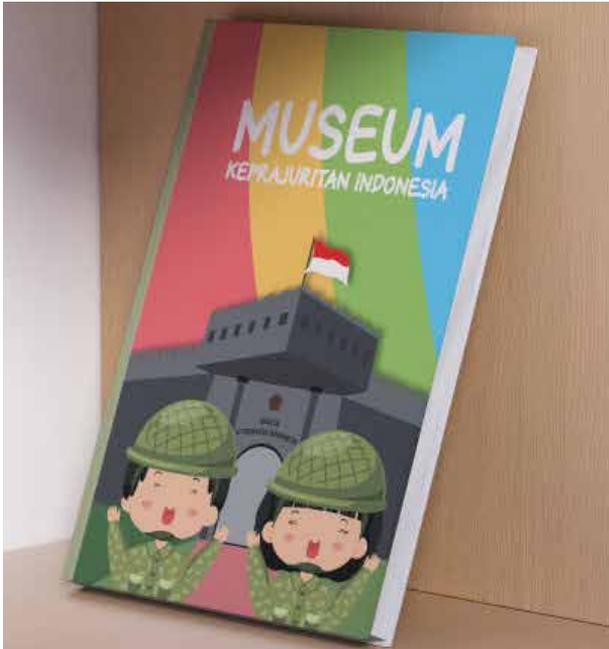
Email evelynstefani99@gmail.com

Email velyn.stefani@student.umn.ac.id

Phone 087825194422

Perancangan Buku Ilustrasi Museum Keprajuritan Indonesia Untuk Anak Usia SD

■ Figa Aisyah [00000025194]



Museum Keprajuritan Indonesia adalah bangunan benteng persegi lima yang terletak di kawasan wisata TMII (Taman Mini Indonesia Indah) Jakarta Timur, yang mempunyai berbagai macam koleksi-koleksi sejarah, antara lain patung pahlawan, senjata perang, panji-panji, dan juga replika reka ulang perang pada zaman kerajaan Indonesia. Pada saat ini berdasarkan penelitian penulis, generasi muda atau anak-anak Indonesia masih kurang tertanam rasa bangga dan kepedulian untuk melestarikan sejarah Indonesia. Salah satunya karena faktor kurangnya media informasi yang dimiliki museum, pengunjung Museum Keprajuritan Indonesia didominasi oleh anak-anak SD dan anak-anak lebih suka atau tertarik membaca buku yang terdapat gambar atau ilustrasi yang menarik. Mengenalkan sejarah kepada anak merupakan salah satu cara menumbuhkan sikap nasionalisme dan rasa bangga menjadi warga Indonesia. Oleh karena itu penulis memiliki tujuan untuk membuat buku ilustrasi mengenai informasi koleksi-koleksi yang terdapat dalam museum yang diharapkan dapat menarik minat anak-anak SD atau generasi muda mempelajari sejarah dan mengenang jasa-jasa prajurit Indonesia.

contact info

Figa Aisyah

Email fadjawar@gmail.com

Email figa.djavar@student.umn.ac.id

Phone 081283323327

Perancang Media Informasi Mengenai Tata Cara Merangkai Bunga Bagi Remaja 17-25 Tahun

■ Frelly Silvia [00000025898]



Kebijakan social distancing dan WFH mengakibatkan para remaja yang biasanya memiliki kegiatan di luar rumah jadi menghabiskan banyak waktu luang di rumah saja, demi memutus tali penyebaran virus yang tidak kunjung henti. Perasaan cemas dan ketidakpastian selama berada di rumah dapat menjadi salah satu faktor penyebab stres bahkan gejala depresi. Oleh karena itu penulis membuat rancangan sebuah media informasi yang sesuai dan efektif bagi para remaja, mengenai tata cara merangkai bunga guna meningkatkan keterampilan yang dapat dilakukan di waktu luang baik dengan adanya pandemi maupun tidak. Karena selain untuk mengisi kegiatan, merangkai bunga juga dapat menjadi salah satu cara untuk mengurangi rasa stres berlebih. Dalam perancangan media informasi kali ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara dan penyebaran kuesioner, serta menggunakan metode perancangan dengan mengacu pada buku Haslam. Dengan adanya media informasi tersebut diharapkan dapat membantu para remaja yang tertarik terhadap bunga agar mereka dapat meningkatkan keterampilan nya dalam merangkai bunga.



contact info

Freelly Silvia

Email frellsylv@gmail.com

Email frelly.silvia@student.umn.ac.id

Phone 081283058488

Perancangan Buku Pengenalan Astrologi: Sarana Pengenalan Diri bagi Kalangan Dewasa Muda

Gabrielle [00000020184]



Perancangan ini bertujuan untuk menjadi rujukan buku informasi pengenalan astrologi sebagai sarana pengembangan diri bagi kalangan dewasa muda. Hal ini dilatarbelakangi oleh isu pengembangan diri yang seringkali muncul di kalangan dewasa muda, ditandai dengan pemahaman atas identitas diri dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah guna menghindari krisis identitas. Salah satu sarana untuk pengenalan diri adalah pemahaman astrologi secara rasional dengan mengenali potensi dan kepribadian individu. Namun, astrologi seringkali dipandang secara skeptis karena dipahami secara tidak tepat, sehingga diragukan manfaatnya bagi banyak orang. Hal ini didukung budaya populer yang mengeneralisasi astrologi dari aspek zodiak secara deskriptif tanpa mencantumkan aspek lainnya. Kehadiran media informasi yang efektif dan edukatif bertujuan meluruskan kekeliruan informasi terhadap astrologi dan mengenalkan astrologi sebagai sarana pengenalan diri bagi kalangan dewasa muda, terutama yang giat mengolah potensi diri.



contact info

Gabrielle

Email gabrielletn@gmail.com
 Email gabrielle.torino@student.umn.ac.id
 Phone 087781101660

Visual Brand Design
2021

Perancangan Buku Ilustrasi mengenai Edible Flowers

■ Gilli Putri [00000020960]



Selain menjadi hiasan di pekarangan rumah, bunga juga dapat dikonsumsi. Namun, kurangnya informasi menyebabkan tidak banyak masyarakat yang mengetahui bahwa bunga memiliki berbagai manfaat kesehatan terutama bagi bunga-bunga yang dapat dengan mudah ditemukan. Selain itu, bunga juga dapat digunakan sebagai bahan makanan seperti untuk puding dan kue. Perancangan buku ilustrasi mengenai edible flowers ini ditujukan untuk menambah wawasan masyarakat terutama bagi masyarakat yang sudah setidaknya tahu apa itu edible flowers, mengenai definisi, manfaat kesehatan, cara pengaplikasian, serta dimana bunga-bunga ini dapat ditemukan. 104 responden mengatakan bahwa mereka tertarik terhadap edible flowers. Buku ilustrasi menjadi media yang tepat digunakan untuk penelitian ini karena dapat meningkatkan kejelasan pesan dan penggunaan visual membantu masyarakat memproses informasi secara lebih jelas.



contact info

Gilli Putri

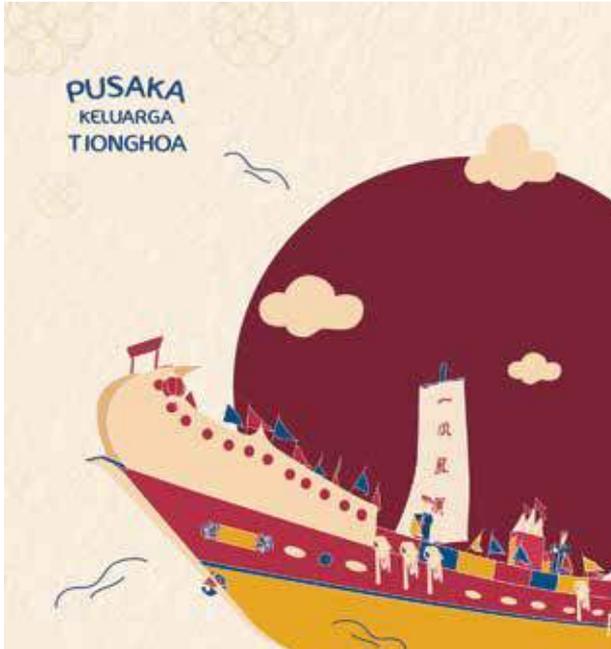
Email gilliputri@gmail.com

Email gilli.putri@student.umn.ac.id

Phone 089636394955

Perancangan Buku Tradisi Sembahyang Kubur Etnis Tionghoa Kalimantan Barat

Hansen [00000020922]



Tradisi sembahyang kubur merupakan tradisi yang dijalankan secara turun temurun oleh masyarakat etnis Tionghoa Kalimantan Barat. Tradisi dilakukan sebanyak dua kali dalam setahun dengan dua nama perayaan yang berbeda yaitu perayaan Cheng Beng dan perayaan Shi Ku. Dalam menjalankan tradisi ini terdapat aturan dan persembahan yang harus diikuti, namun sayangnya aturan dan persembahan hanya disampaikan melalui mulut ke mulut oleh generasi tua. Hal ini dapat menyebabkan terjadinya kesalahpahaman informasi yang berujung pada hilangnya nilai tradisi tersebut. Setelah melakukan penelitian dan berdasarkan data yang ada, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan masyarakat tentang tradisi sembahyang kubur masih kurang, terutama bagi generasi muda. Media informasi merupakan salah satu solusi yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Maka dari itu penulis melakukan perancangan media informasi mengenai tradisi sembahyang kubur untuk remaja etnis tionghoa Kalimantan Barat berusia 17-25 tahun.



Visual Brand Design
2021

contact info

Hansen

Email hansenwang26@gmail.com

Email hansen4@student.umn.ac.id

Phone 082250636390

Perancangan Buku Informasi Kampung Vietnam Di Pulau Galang: Objek Wisata Bersejarah

Herio Septara [00000017603]



Penulis memutuskan untuk memilih topik ini dikarenakan kampung Vietnam mempunyai historical value. Walaupun sekarang sudah tidak ada lagi pengungsi yang tinggal di Pulau Galang tetapi mereka pergi dengan meninggalkan sejarah yang bisa diceritakan untuk semua orang. Namun kondisi pandemi yang sekarang tidak memungkinkan untuk berkunjung ke Kampung Vietnam, ditambah ada RS Karantina yang dibangun dengan mengambil lahan Kampung Vietnam. Untuk topik yang dipilih, penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan obeservasi langsung ke lapangan, wawancara dengan narasumber dan juga FGD. Hasil media utama perancangan penulis adalah E-book di dukung dengan media sekunder seperti Microsite, Web Banner, X-Banner, dan juga Merchandise.



contact info

Herio Septara

Email kyorukka80@gmail.com

Email herio@student.umn.ac.id

Phone 081313090988

Perancangan Buku Panduan Mengenai Pertolongan Pertama pada Kecelakaan

■ Imelda [00000018481]



Tugas Akhir ini berisi mengenai pentingnya P3K untuk kaum awam kuasai. P3K yaitu pertolongan yang diberikan pertama saat terjadinya suatu kecelakaan atau cedera. Pertolongan pertama harus diberikan dengan tepat. Pada beberapa kejadian, korban yang ditanggulangi dengan tidak tepat atau terlambat dapat menyebabkan korban meninggal. Pada Tugas Akhir ini juga terdapat beberapa penanganan yang kaum awam harus kuasai dan kesalahan penanganan dalam kasus sederhana. Beberapa cara penanganan lain juga terdapat dalam Tugas Akhir ini. Topik ini diambil karena mengingat banyak terjadinya kecelakaan berkendara dan korban akan bertemu langsung dengan orang awam. Dengan orang awam teredukasi mengenai P3K, dapat menolong korban tersebut dengan tepat. Hasil yang ingin dicapai yaitu masyarakat dapat teredukasi mengenai P3K ini dan dapat menolong korban dengan tepat. Pemberian edukasi kepada masyarakat dilakukan dengan menggunakan media informasi.



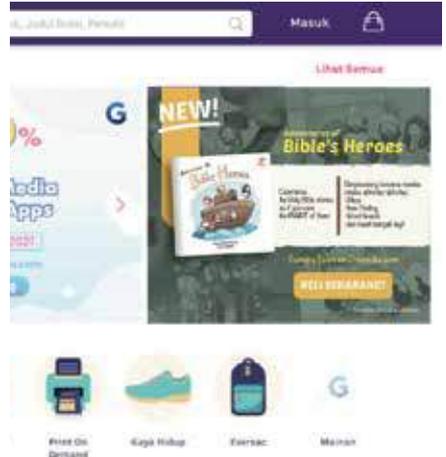
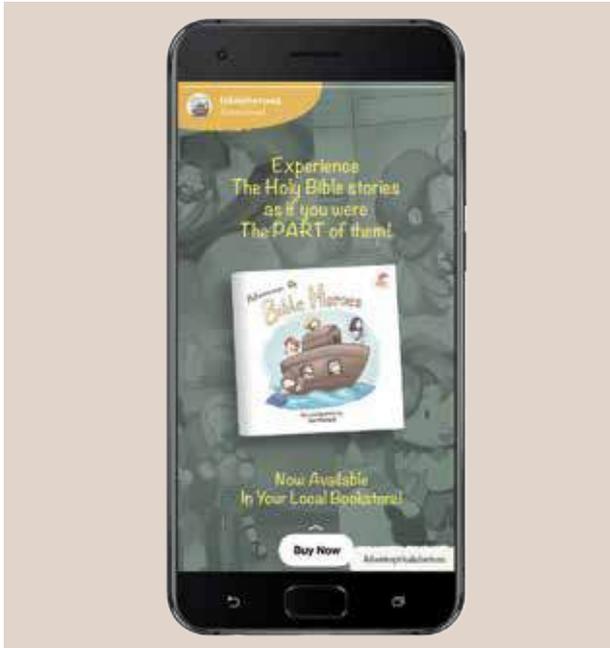
contact info

Imelda

Email imeldail56@gmail.com
 Email imeldal@student.umn.ac.id
 Phone 085772401518

Perancangan Buku Cerita Interaktif Tentang Tokoh Alkitab Untuk Anak-Anak Usia 5-7 Tahun

Ivan Richard [00000013797]



Alkitab merupakan sebuah landasan hidup bagi umat Kristiani. Namun, tidak semua orang dari berbagai usia, khususnya anak-anak mampu mencerna dan memahami isi Alkitab. Salah satu faktornya adalah bobot Alkitab yang terlalu tebal sehingga menimbulkan kecenderungan timbulnya rasa bosan pada anak-anak dalam membaca Alkitab. Di sisi lain, Firman Tuhan perlu diajarkan pada anak-anak sejak dini sebagai bekal rohani mereka kelak. Hal ini mendorong penulis untuk mengambil topik tentang tokoh Alkitab. Adapun rumusan masalah dari tugas akhir ini adalah bagaimana merancang buku cerita interaktif tentang tokoh Alkitab yang efektif untuk anak-anak sehingga dapat meningkatkan minat anak dalam membaca Alkitab.



contact info

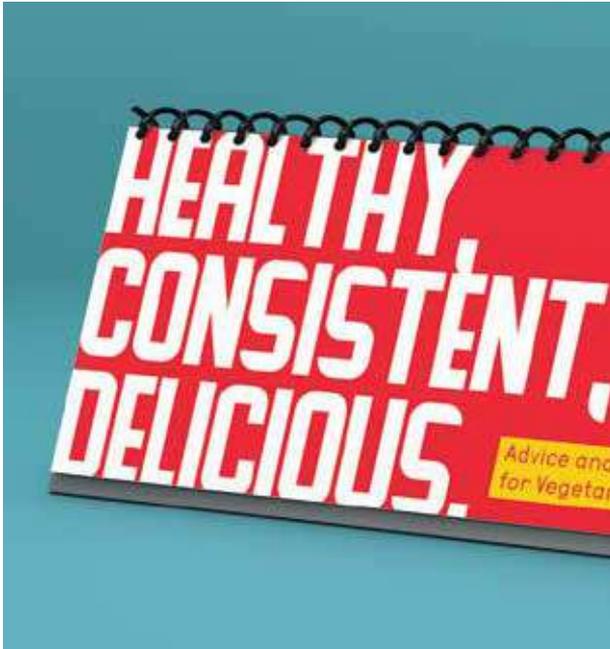
Ivan Richard

- Email miguelwilde79@gmail.com
- Email ivan.richard@student.umn.ac.id
- Phone 081294265582

Visual Brand Design
2020

Merancang Buku Resep Bernutrisi Untuk Vegetarian Pemula

■ Jarvis Asikin [14120210427]



Pada zaman sekarang, masyarakat semakin banyak mengikuti diet vegetarian karena berbagai alasan: menjadi lebih sehat, mengikuti kepercayaan, sebagai bukti empati terhadap sesama makhluk hidup, ataupun hanya untuk mencari penerimaan dari rekan sekitar. Apapun alasannya, transisi menuju diet vegetarian memiliki resiko sendiri. Tanpa daging dan produk hewani, tubuh manusia kehilangan gizi tertentu yang dapat mempengaruhinya secara negatif. Oleh karena itu, dibutuhkan pengetahuan dan persiapan yang sesuai. Buku ini diharapkan dapat memberi vegetarian pemula dorongan menuju arah yang tepat: memberi mereka pengetahuan yang dibutuhkan untuk memulai diet vegetarian yang bergizi seimbang, dengan cara yang menarik dan mudah terakses.



contact info

Jarvis Asikin

Email jarv.asikin@gmail.com
 Email jarvis.asikin@student.umn.ac.id
 Phone 081294295655

Perancangan Buku Ilustrasi: Bahan Makanan dan Kadar Kolesterolnya Untuk Remaja 17-25 Tahun

■ Jessica Gloria Dasan Laiskodat [00000020371]



Kolesterol tinggi merupakan penyakit yang tidak hanya dirasakan orang tua saja, tetapi remaja sampai remaja akhir juga bisa terkena penyakit kolesterol tinggi. Kolesterol tinggi diakibatkan dari mengonsumsi bahan makanan yang mengandung kolesterol tinggi. Sebagian besar remaja akhir tidak peduli dan tidak mengetahui kadar yang terdapat di bahan makanan yang mereka konsumsi. Jikalau mereka tau, mereka tidak mengetahui secara spesifik mengenai jenis makanan serta kadar didalamnya. Padahal dengan mengetahui bahan makanan yang mengandung kolesterol tinggi serta kadarnya dapat membantu menurunkan resiko terkena kolesterol tinggi dan bisa terhindar dari penyakit berbahaya yang diakibatkan dari kolesterol tinggi seperti penyakit jantung dan stroke dimasa tua nantinya.



contact info

Jessica Gloria Dasan Laiskodat

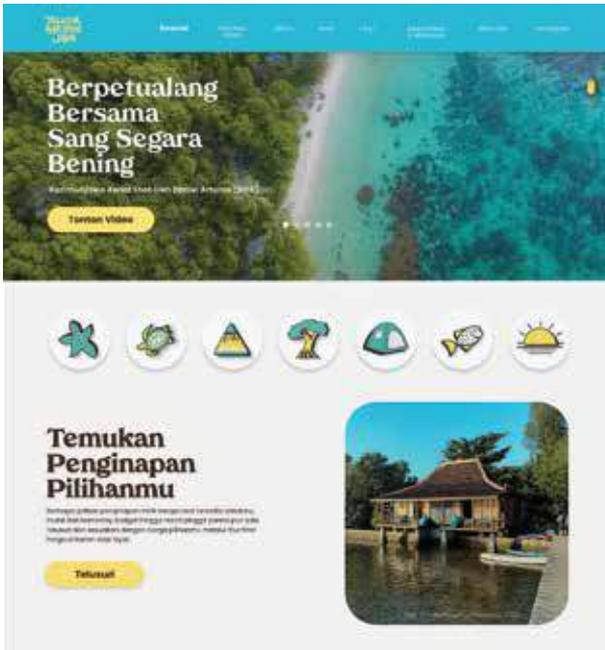
Email laiskodatj@gmail.com

Email jessica.laiskodat@student.um.ac.id

Phone 082124444188

Perancangan Website Informasi Ekowisata Kepulauan Karimunjawa

Josephine Aurellia Santosa [00000022239]



"Kepulauan Karimunjawa adalah sebuah kepulauan di tengah Laut Jawa bagian utara, dan termasuk wilayah Kab. Jepara, Jawa Tengah. 22 pulau di kepulauan tersebut termasuk dalam kawasan Taman Nasional Karimunjawa. Daya tarik kepulauan ini antara lain pantai, terumbu karang, mangrove, adat istiadat, wisata religi, hingga konservasi penyu. Kepulauan ini menurut sejarah, ditemukan oleh Amir Hasan yaitu putra Sunan Muria yang juga merupakan murid dari Sunan Kudus. Saat diberikan tanggungjawab menjaga pesantren, ternyata Amir Hasan lalai dalam menjalankan tugasnya. Oleh karena itu, Ia dikirim ke kepulauan yang cukup jauh yaitu Karimunjawa. Informasi tentang Karimunjawa yang beredar di internet, banyak menampilkan hal yang sama serta kurang terbaharui. Karena itu, diperlukan informasi untuk meningkatkan kepercayaan terhadap ekowisata di Karimunjawa. Metode penelitian yang digunakan adalah mix methods. Sedangkan metode perancangan digunakan dari teori lima fase desain grafis oleh Landa (2011).



contact info

Josephine Aurellia Santosa

Email josephineaurellia@gmail.com
 Email josephine.aurellia@student.umn.ac.id
 Phone 081297008113

Perancangan Buku Pendidikan Matematika Realistik: Metode Mengajar Guru SD di Indonesia

Juan Anggie [00000022616]



Negara Indonesia saat ini sedang mengalami penurunan peringkat kemampuan matematika di tingkat dunia. Dalam tes Programme for International Student Assessment (PISA) pada tahun 2018, data menunjukkan bahwa Indonesia menempati posisi peringkat 74 dari 79 negara dalam kategori kemampuan Matematika. Salah satu faktor penyebab permasalahan ini adalah tidak semua guru matematika, khususnya pada tingkat sekolah dasar mampu mengajarkan matematika dengan menyenangkan dan relevan dengan kehidupan nyata kepada siswanya. Berdasarkan penelitian terkait metode pengajaran matematika realistik dapat menjawab permasalahan matematika indonesia, maka penulis ingin merancang media informasi buku pendidikan matematika realistik sebagai metode mengajar untuk guru sekolah dasar di Indonesia.



contact info

Juan Anggie

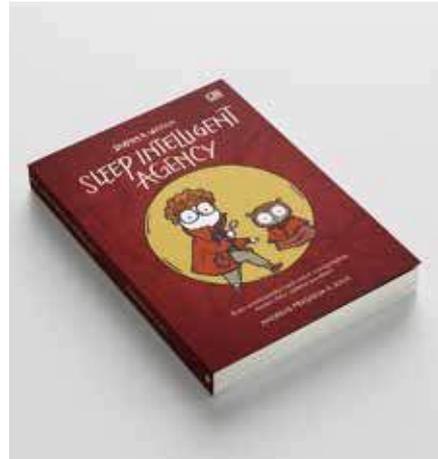
Email juuanggie1806@gmail.com

Email juan.anggie@student.um.ac.id

Phone 085358033000

Perancangan Buku Ensiklopedia Mengenai Aktivitas Tidur

Julia [00000021200]



Hingga saat ini masih terdapat persepsi bahwa tidur merupakan bentuk kemalasan, bukan sebagai kebutuhan. Hal ini diperburuk dengan banyaknya masyarakat yang mengalami kerusakan pola tidur selama pandemi. Oleh karena itu, penulis melakukan perancangan sebuah media informasi berupa buku ensiklopedia yang dapat membantu dan mempermudah audiens untuk memahami aktivitas tubuh selama tidur sehingga mereka dapat menjaga kesehatan tidurnya. Buku ensiklopedia ini ditujukan kepada laki-laki dan perempuan berusia 20-26 tahun dengan domisili Jabodetabek. Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode campuran berupa kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara dengan praktisi kesehatan tidur di Indonesia dan studi eksisting, sementara data kuantitatif didapatkan dari kuesioner. Seluruh perancangan mengacu pada konsep serta keyword yang telah dirancang berdasarkan riset. Buku ensiklopedia dibuat informatif dan praktikal yang dikemas secara interaktif. Penulis juga membuat perancangan media alternatif sebagai pendukung yang disesuaikan dengan topik perancangan.

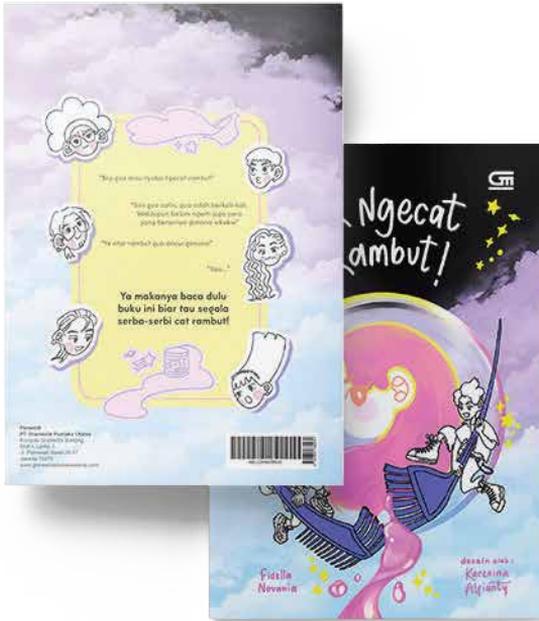


contact info

Julia
 Email julialalalalaaa@gmail.com
 Email julial@student.umn.ac.id
 Phone 08118080880

Perancangan Buku Ilustrasi mengenai Cat Rambut bagi Remaja Akhir Usia 18-25 Tahun

■ Karenina Alfianty Tandjaja [00000021583]



Remaja sebagai bagian dari masyarakat tidak luput untuk gemar mengecat rambut. Remaja yang mengutamakan penampilan akan memberi perhatian lebih terhadap rambutnya. Namun, banyak kalangan masyarakat yang tidak mengetahui dampak cat rambut. Cat rambut terbentuk dari berbagai bahan kimia. Masyarakat yang gemar mengecat rambut belum tentu mengetahui tata cara mengecat rambut ataupun dampak cat rambut. Bahan kimia dalam cat rambut dapat menyebabkan berbagai penyakit. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, masyarakat cenderung menunjukkan reaksi alergi terhadap bahan kimia dalam cat rambut. Remaja akhir memiliki pemikiran yang sudah lebih matang dalam mengambil keputusan. Remaja akhir cenderung mempelajari suatu hal terlebih dahulu sebelum bertindak. Maka, penulis memutuskan untuk membuat sebuah media informasi mengenai dampak cat rambut bagi remaja akhir. Hasil yang diharapkan dari perancangan media informasi ini adalah remaja akhir yang lebih paham mengenai dampak cat rambut sehingga kedepannya dapat mengetahui langkah terbaik sebelum mengecat rambut.



contact info

Karenina Alfianty Tandjaja

Email tankarenina@gmail.com

Email karenina.alfianty@student.umn.ac.id

Phone 087782706103

Perancangan Panduan Berilustrasi Untuk Orang Tua: Mencegah Anak Menjadi People Pleaser

Katarina [00000020680]



People pleasing adalah kebiasaan/perilaku yang masih umum ditemukan di masyarakat Indonesia. Salah satu penyebab utama munculnya kebiasaan ini adalah kesalahan didikan orang tua (terlalu kaku, fokus kepada hasil pekerjaan) kepada anaknya. Oleh karena itu, pencegahan dilakukan dengan mengubah didikan orang tua yang belum sesuai untuk anak. Orang tua berusia 26-35 tahun sekarang sudah menerapkan cara didik yang lebih melibatkan anak, tetapi masih kesulitan dalam menerapkannya. Oleh karena itu, dibuatlah media informasi dalam bentuk buku panduan berilustrasi yang berisi penjelasan, tips, dan lembar kerja untuk membantu orang tua menerapkan dan juga mengevaluasi cara didik mereka.



contact
info

Katarina

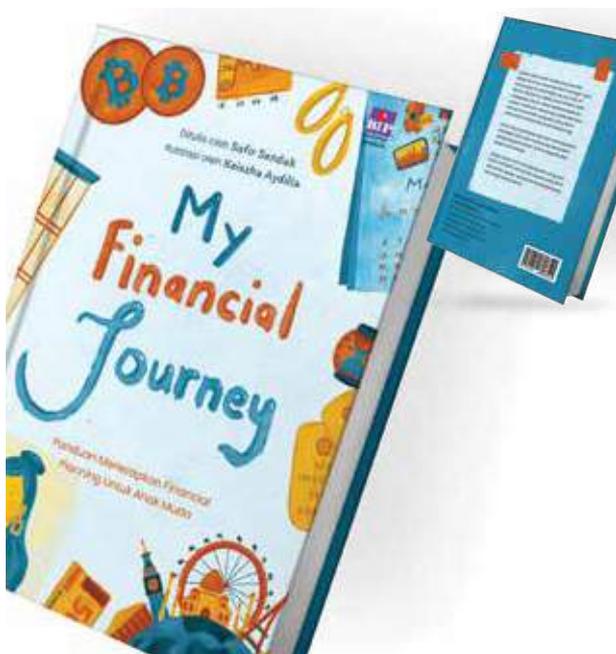
Email notohardjo_katarina@gmail.com

Email katarina@student.um.ac.id

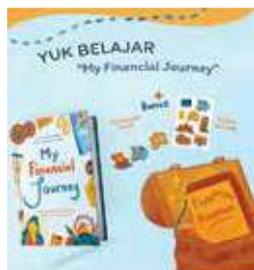
Phone 089618502696

Perancangan Buku Ilustrasi Menerapkan Financial Planning Untuk Anak Muda 20-25 Tahun

Keiszha Aydilla [00000026197]



Panduan menerapkan financial planning untuk anak muda usia 20-25 tahun dimulai dari menabung, membuat dana darurat dan berinvestasi untuk masa depan.



contact info

Keiszha Aydilla

- Email keiszhaeiii@gmail.com
- Email Keiszha.aydilla@student.umn.ac.id
- Phone 081287890179

Perancangan Buku Informasi Mengenai Tari Cokok

Kimberly Cynthia Wijaya [00000019352]



Seni tari adalah tarian yang mempunyai perjalanan dan mempunyai nilai pada zamannya yang telah dipertahankan secara turun menurun. Salah satu tari tradisional Indonesia yang belum banyak diketahui masyarakat adalah Tari Cokok. Tari ini merupakan penggabungan tari tradisional Tiongkok, Sunda-Betawi, dan pencak silat yang diiringi oleh alunan musik Gambang Kromong. Pedagang Tiongkok mengadakan sebuah pesta dan memainkan musik khas Tiongkok yang dipadukan oleh alat musik tradisional Betawi. Mereka memiliki pandangan negatif bahwa tarian ini bersifat sensual yang menarik lawan jenis dan diberikan imbalan uang. Padahal Tari Cokok mempunyai makna 'harus selalu menjaga hati yang bersih' dan juga memiliki nilai-nilai edukasi dan luhur. Nilai-nilai tersebut terlihat dari setiap gerakan tarian seperti laki-laki dan wanita saling menempelkan telunjuk kepada dadanya masing-masing.



contact info

Kimberly Cynthia Wijaya

Email kimberlycwijayaa@gmail.com

Email kimberly.wijaya@student.umn.ac.id

Phone 081294639004

Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Kebebasan Mengekspresikan Sedih Anak Laki-Laki 5-8 Tahun

■ Kornelia Hashika Nila Amanda [00000015740]



Larangan anak laki-laki untuk menangis sering sekali terdengar di masyarakat sosial ini. Hal ini muncul dari sistem sosial tradisional yang sudah tertanam sejak lama di dalam masyarakat sehingga memunculkan stereotip bahwa laki-laki harus terlihat kuat dan tidak cengeng. Sayangnya, larangan itu dapat menimbulkan dampak yang buruk bagi sang anak sendiri dan juga terhadap orang lain ketika mereka beranjak dewasa. Berdasarkan kuesioner yang penulis sebarakan kepada anak laki-laki, masih cukup banyak dari mereka yang takut mengekspresikan kesedihannya karena tidak ingin dianggap lemah. Maka dari itu dibutuhkan solusi untuk meningkatkan awareness anak akan pentingnya mengekspresikan kesedihan mereka dengan dirancangnya sebuah buku ilustrasi.



contact info

Kornelia Hashika Nila Amanda

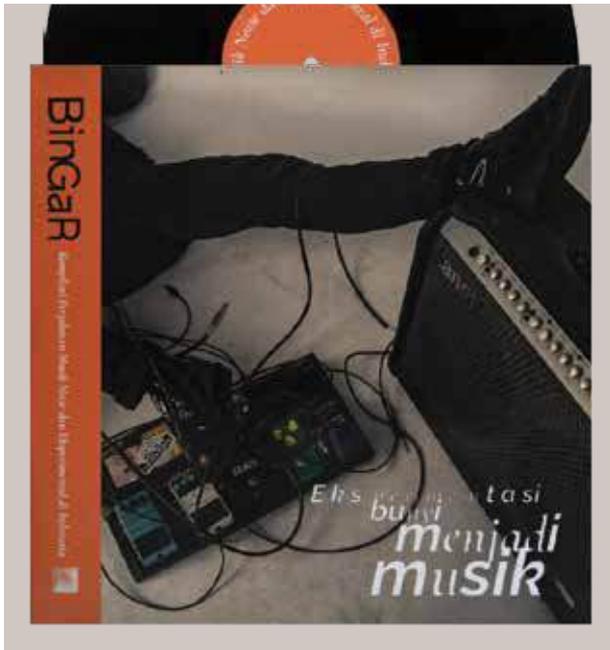
Email chika2303@gmail.com

Email kornelia.amanda@student.umn.ac.id

Phone 085972959012

Perancangan Buku tentang Musik Noise di Indonesia

Krisna Sani Hartono [00000013340]



Musik eksperimental merupakan sebuah musik yang melalui proses seperti kolaborasi, improvisasi, atau dengan pendekatan terminologi akademis seperti sound art. Pada tahun 1952, komposer asal Amerika Serikat John Cage melahirkan sebuah komposisi simfoni melalui alunan musik yang terdengar abstrak. Salah satunya adalah musik noise. Istilah kata noise berasal dari suara yang keras, tidak menyenangkan, tidak terduga, dan tidak diinginkan. Dalam konteks musik, musik noise adalah sebuah aliran musik yang menggabungkan beragam gaya dan praktik inovatif berbasis suara. Di Indonesia, musik noise cukup dikenal oleh masyarakat. Tetapi masih banyak ditemukan masalah seperti munculnya stigma buruk, hingga pemahaman yang ambigu mengenai musik noise. Diharapkan perancangan dari media informasi ini dapat membuat esensi dari musik ini tetap baik dan keberadaannya tidak hilang di permukaan skena musik Indonesia.



contact info

Krisna Sani Hartono

Email krisnasanihartono@gmail.com

Email krisna@student.umn.ac.id

Phone 081387727569

Perancangan Buku Informasi Penyakit Kulit Umum pada Anak berusia 5-8 Tahun

■ Liana [00000013918]



Kulit anak cenderung lebih sensitif dibandingkan orang dewasa karena sistem imunisasinya belum sepenuhnya berkembang. Hal ini menyebabkan kulit anak rentan terserang kuman dan bakteri. Anak-anak cenderung aktif sehingga tubuhnya lebih mudah berkeringat. Apabila seseorang sering berkeringat dan kurang menjaga kebersihannya atau membiarkan kulitnya dalam kondisi yang lembab, jamur dan bakteri itu akan berkembang biak sehingga memicu penyakit kulit, seperti campak, biang keringat, cacar air, kurap, dan bisul. Bila tidak ditangani dapat menimbulkan infeksi sekunder. Orang tua perlu diedukasi dalam menjaga anaknya untuk terhindar dari berbagai penyakit dengan menanamkan kebiasaan menjaga kebersihan (mandi, cuci tangan, gunting kuku), lalu memberikan nutrisi yang baik untuk mengembangkan sistem kekebalan tubuhnya serta menciptakan lingkungan yang bersih dan sehat. Buku informasi ini ditujukan pada orang tua berusia 25-40 tahun. Pengambilan data diambil dari hasil wawancara, studi referensi, dan secondary research.v



contact info

Liana

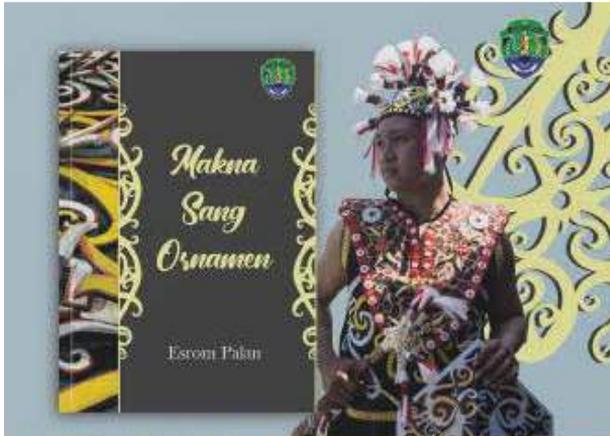
Email anahadinataaa@gmail.com

Email liana@student.umn.ac.id

Phone 081215951000

Perancangan Desain Buku Ornamen Dayak Kenyah

Maleakhi [00000019352]



Makna Sang Ornamen
Estrom Pakan

Segera Dapatkan

Makna Sang Ornamen
Dibalik ornamen-ornamen suku Dayak Kenyah yang luar biasa, terdapat makna-makna yang sangat dalam bagi kehidupan

14
Juli 2021



Tidak hanya sebagai fungsi keindahan semata, seni ornamen dari suku Dayak Kenyah memiliki makna dan filosofi dari kehidupan masyarakat Dayak Kenyah, yang telah dilukis ataupun diukir dalam bentuk ornamen sebagai sejarah dan pencatatan waktu.



contact info

Maleakhi

Email maleakhieki2@gmail.com
Email maleakhi@student.umn.ac.id

Phone 082153040923

Perancangan Media Informasi Panduan Branding UKM Food & Beverages

■ Melissa [00000013881]



UKM berperan dalam 99,99% ekonomi Indonesia. Menurut data dari Kementerian Koperasi, industri penyedia makan dan minum (F&B) merupakan UKM terbanyak kedua di Indonesia setelah sektor pedagang besar dan eceran dengan total mencapai 16,39% dari 62,9 juta UKM. Namun menurut data dari Small Business Association, faktanya 9 dari 10 usaha gagal. Setelah melakukan wawancara dengan Laksamana selaku brand consultant dan Gromyko sebagai pemilik F&B, permasalahan yang kerap kali dihadapi dan menentukan keberlanjutan usaha F&B adalah persoalan branding. Maka dari itu, penulis merancang platform edukasi panduan Branding berbentuk website yang dapat membantu pelaku usaha F&B untuk menguatkan brand nya dan meningkatkan daya kompetitif di lautan kompetitor.



Visual Brand Design
2020

contact info

Melissa

Email melissa5@student.umn.ac.id

Email melissapricillah@gmail.com

Phone 085811470047

Perancangan Buku Panduan mengenai Kebutuhan Gizi Seimbang Anak Usia Sekolah Dasar bagi Orangtua

Michael Erlangga [00000019605]



Kebutuhan gizi pada umumnya merupakan hal yang wajib dipenuhi secara seimbang. Pada masa sekolah dasar, keberlangsungan pertumbuhan dan perkembangan anak dipengaruhi oleh asupan pangan yang dikonsumsi. Asupan pangan dengan kuantitas dan kualitas baik diperlukan anak untuk mencapai status gizi seimbang. Hal ini penting dikarenakan dapat membantu anak dalam beraktivitas. Namun, pada usia sekolah dasar orangtua menganggap bahwa anak sudah mulai dewasa dan mampu memilih makanan yang ingin dikonsumsi. Perilaku orangtua yang kurang benar dapat meningkatkan risiko penyakit gizi tidak seimbang yang dapat mempengaruhi kehidupannya pada masa mendatang. Media informasi buku panduan untuk orangtua terkait kebutuhan gizi seimbang ditujukan agar pemahaman orangtua meningkat sehingga permasalahan anak Indonesia dengan gizi tidak seimbang dapat dicegah dengan maksimal.



contact info

Michael Erlangga

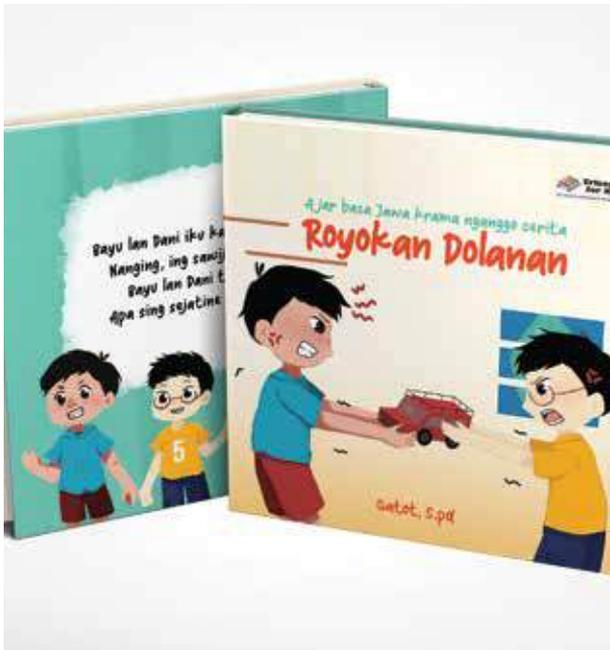
Email jmichaerlangga22@gmail.com
 Email michael.erlangga@student.umn.ac.id

Phone 085218088008

Visual Brand Design
2020

Perancangan Buku Cerita Anak Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Krama Untuk Anak Usia 7-9 Tahun

Michelle Arnethalia Dihadjo [00000022227]



Bahasa Jawa adalah bahasa daerah yang lazimnya dituturkan oleh orang yang berdomisili di Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Daerah Istimewa Jogjakarta. Bahasa Jawa khususnya pada tingkatan Krama mengalami penurunan penggunaan dan pengetahuan. Padahal menurut Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013, pengajaran Bahasa Jawa Krama sudah dimulai dari tingkat sekolah dasar. Penurunan tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran utama yang digunakan dalam pengajaran Bahasa Jawa Krama adalah buku teks. Buku teks yang digunakan kurang terdapat storytelling dan kurang adanya visual yang mendukung. Berangkat dari masalah tersebut, penulis hendak merancang suplemen media pembelajaran Bahasa Jawa Krama untuk anak usia 7-9 tahun dalam bentuk buku cerita bergambar. Metode penelitian yang penulis gunakan berupa mix methods yang meliputi wawancara, kuesioner, dan studi referensi. Metode perancangan yang digunakan adalah metode perancangan oleh Landa (2011).



contact info

Michelle Arnethalia Dihadjo

Email methalia@gmail.com

Email michelle.arnethalia@student.umn.ac.id

Phone 083838883359

Perancangan Buku Cerita Interaktif untuk Mengasah Berpikir Kritis Anak Usia 7-11 Tahun

Michelle Edithya [00000013600]



Berpikir kritis adalah kemampuan yang perlu dimiliki oleh setiap orang. Sayangnya tidak banyak orang yang mengerti apa itu sesungguhnya berpikir kritis. Di era digital penuh arus informasi, penting bagi masyarakat untuk berpikir kritis agar terhindar dari tipu muslihat. Berpikir kritis adalah suatu hal yang dapat diajarkan kepada anak-anak sejak dini dengan cara merangsang sifat ingin tahu seorang anak. Sayangnya tidak banyak orangtua maupun guru yang mampu mengajarkan seorang anak untuk mengasah kemampuannya berpikir kritis. Dengan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif yang dilakukan untuk mengunmpulkan fakta seputar pengetahuan masyarakat dan berpikir kritis. Berdasarkan data tersebut, penulis berencana membuat sebuah media informasi tentang berpikir kritis menggunakan topik yang konkret dan dekat oleh anak-anak yaitu masalah bullying.

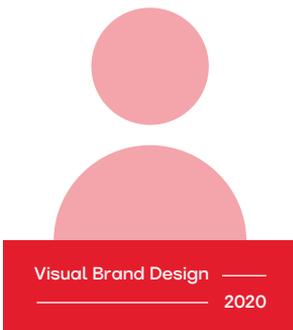


contact info

Michelle Edithya

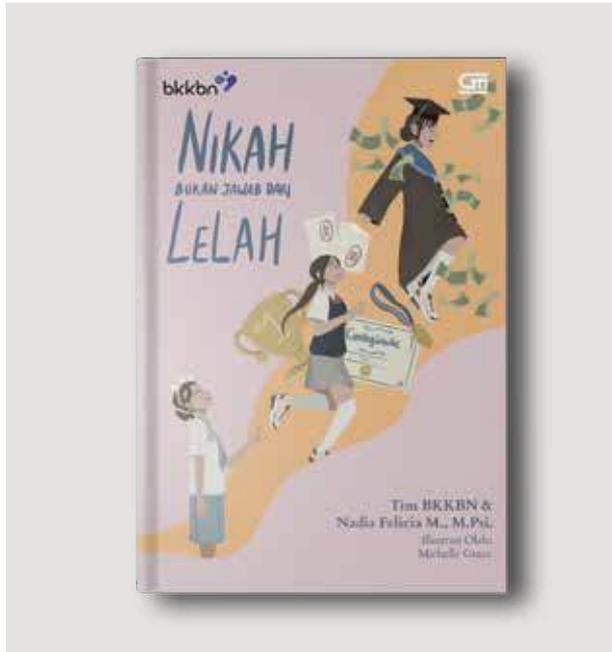
Email: elisabet.edithya@gmail.com
 Email: michelle.edithya@student.umn.ac.id

Phone: 087886160555



Perancangan Buku Informasi Mengenai Pencegahan Pernikahan Dini Untuk Remaja Putri Usia 12-18 Tahun

Michelle Grace Wahyudi [00000019227]



Pernikahan dini merupakan polemik tersendiri di Benua Asia, terutama di Indonesia. Indonesia merupakan negara yang menempati posisi ke-2 di Asia dan ke-37 di dunia terkait pernikahan dini. Di Indonesia sendiri, pernikahan dini menyentuh angka 42,76 persen, dan per tahun 2019 ada sekitar 22000 perempuan berusia 10-14 tahun yang sudah menikah. Pernikahan dini dapat menyebabkan banyak hal negatif terhadap aspek sosial, ekonomi, pendidikan, dan kesehatan. Penulis merasa dibutuhkan adanya penekanan tingginya angka pernikahan dini dengan cara mengedukasi mengenai mengapa pernikahan dini tidak seharusnya dilakukan. Penulis berharap buku informasi berilustrasi ini bisa menjadi pegangan bagi para remaja putri agar tidak terpengaruh untuk menikah di usia dini, melainkan mengejar cita-citanya. Dalam meneliti fenomena ini, penulis mengumpulkan data melalui studi Pustaka, studi referensi, studi eksploratif, kuesioner, dan wawancara.



contact info

Michelle Grace Wahyudi

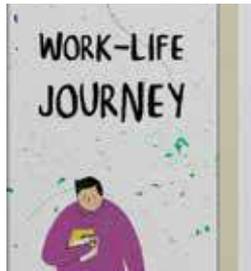
- Email michellegrace0601@gmail.com
- Email michelle.grace@student.umn.ac.id
- Phone 087728965593

Perancangan Buku Tentang Gap Multigenerasi di Lingkup Kerja

Mudita Kumari [00000015933]



Kesenjangan antar generasi adalah hal yang lumrah, dan sudah terjadi sejak dulu. Akhir-akhir ini fenomena pekerja usia produktif yang memasuki tenaga kerja di Indonesia menyebabkan adanya dua sampai empat generasi yang berbeda dalam satu organisasi. Hal ini menyebabkan timbulnya konflik yang berasal dari miskomunikasi dan kesenjangan generasi. Kesenjangan generasi dapat merugikan organisasi dalam aspek keuangan dan kehilangan karyawan. Kunci dari permasalahan ini adalah untuk setiap generasi agar bisa saling mengerti dan memahami. Namun sayangnya, belum ada media informasi yang membahas topik kesenjangan multi generasi dengan visualisasi yang komunikatif untuk dipahami setiap generasi. Maka dari itu, buku ini dibuat sebagai bentuk upaya agar setiap generasi bisa saling memahami satu sama lain, sehingga mereka bisa bekerja sama dengan lebih baik. Penulis berharap, dengan disusunnya perancangan ini, setiap generasi dapat mempelajari karakteristik satu sama lain, sehingga timbul keharmonisan di lingkungan pekerjaan yang berasal dari budaya saling memahami.



contact info

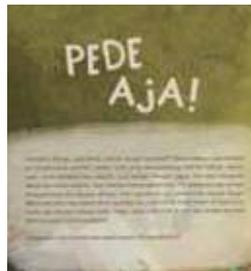
Mudita Kumari

Email mymudita@gmail.com
 Email mudita.kumari@student.um.ac.id
 Phone 082182139886

Visual Brand Design
2020

Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Representasi Anak Berambut Keriting Usia 6-9 Tahun

■ Nadya Anindhita Ramadhany Wibowo [00000020422]



Pergerakan selebrasi rambut bertekstur alami di Indonesia merupakan hal yang baru dimana perempuan atau laki-laki berambut keriting lebih dirangkul oleh komunitas kecantikan dalam segi representasi visual. Walau adanya hal tersebut, kelompok usia anak belum menerima pergerakan ini lebih baik dari kelompok usia yang lebih tua, dikarenakan perbedaan metode dalam menyebarkan suatu informasi kepada kelompok usia anak. Oleh sebab itu, buku cerita anak adalah media representasi yang digunakan untuk melakukan pendekatan bagi anak dalam mengikutsertakan dan mengajarkan keberagaman fisik, dengan maksud untuk melanjutkan informasi dan memperluas pergerakan yang dimaksud.



Visual Brand Design
2020

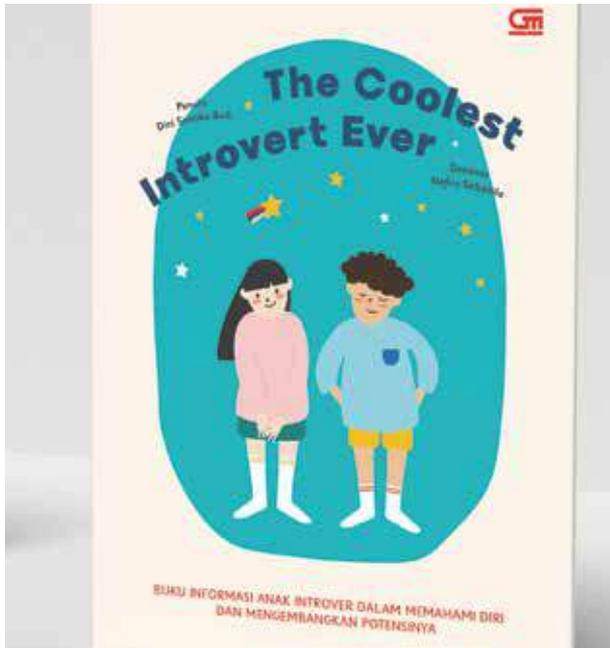
contact info

Nadya Anindhita Ramadhany Wibowo

Email anindhitanadya@gmail.com
 Email nadya.wibowo@student.umn.ac.id
 Phone 081298258249

Perancangan Buku Informasi tentang Pemahaman dan Pengembangan Potensi Diri Anak Introver

Nafira Salsabila [00000020046]



Penting bagi kita untuk menyadari potensi diri sejak kecil, usia 8-12 tahun adalah usia yang paling ideal karena anak sudah dapat memilah minat dan bakatnya sendiri. Masyarakat hari ini beranggapan bahwa orang sukses berangkat dari masa kecil yang pintar, banyak bergaul dan selalu berada di tengah perhatian, atau biasa dikategorikan sebagai anak ekstrover. Dalam hal ini, anak introver cenderung sering terkurung dalam stigma tersebut sebelum mereka dapat dengan bebas mengeksplorasi potensinya sendiri. Terlebih, orang tua memiliki peranan penting dalam memotivasi anaknya, namun seringkali terjadi kesalahpahaman yang menyebabkan orang tua salah memilih pola asuh untuk anaknya yang introver. Dengan melakukan metode pengumpulan data kualitatif dari wawancara, buku, dan internet, penulis menarik kesimpulan bahwa sebenarnya baik anak maupun orang tua membutuhkan sebuah perantara yang dapat menjembatani masalah komunikasi tersebut. Berangkat dari permasalahan ini, penulis ingin merancang media informasi seputar pemahaman dan pengembangan potensi anak introver agar anak dapat tumbuh kembang sesuai dengan potensinya.



contact info

Nafira Salsabila

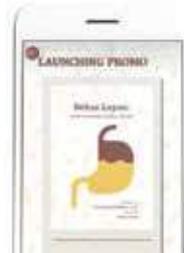
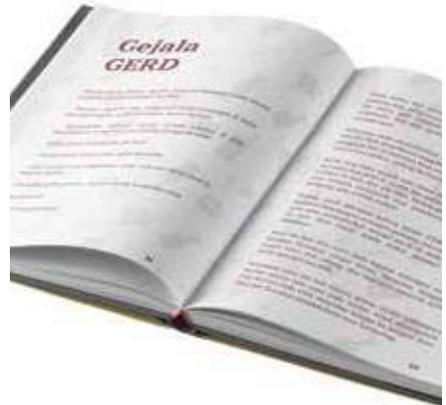
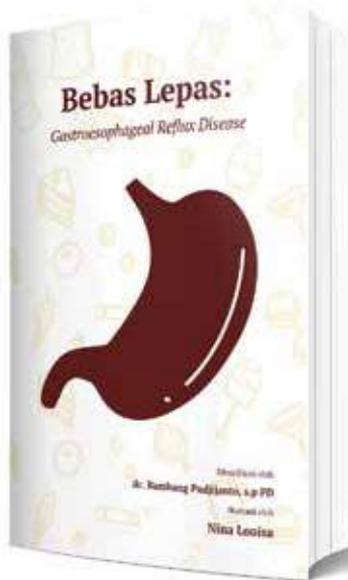
Email nafirasalsabila44@gmail.com
 Email nafira.salsabila@student.umn.ac.id
 Phone 081317222544



Visual Brand Design 2020

Perancangan Buku Informasi Mengenai Gastroesophageal Reflux Disease (GERD) untuk Usia 26-35 Tahun di Jabodetabek

■ Nina Louisa [00000013855]



Berdasarkan minimnya pengetahuan masyarakat akan GERD, seringkali salah paham dengan penyakit lain seperti Maag. Hal ini membuat masyarakat menjadi kurang waspada dan membuat GERD semakin parah karena terlambat untuk diatasi. GERD bukan penyakit yang berbahaya, tetapi bisa berakibat fatal apabila tidak dengan segera ditangani. Padahal angka penderita GERD terus meningkat setiap tahunnya. GERD dapat diakibatkan karena gaya hidup dan tingkat stress yang tinggi, sehingga penulis mengambil usia 26-35 tahun sebagai target. Dalam perancangan media informasi ini, penulis menggunakan metode perancangan dari Landa. Untuk mendukung teori yang sudah ada, penulis menggunakan metode pengumpulan data secara kuantitatif.

contact info

Nina Louisa

Email benedictaninalouisa28@gmail.com

Email nina.louisa@student.umn.ac.id

Phone 08197296123



Visual Brand Design
2020

Perancangan Buku Informasi Tentang Gangguan Muskuloskeletal Pada Mahasiswa

■ Phoebe Jasprita Arthamefia Devi [00000025417]



Gangguan muskuloskeletal adalah gangguan yang menyebabkan rasa nyeri pada sistem muskuloskeletal manusia, seperti sendi, otot, tulang, ligamen, dan tendon. Gangguan ini memiliki berbagai macam penyebab yang salah satunya adalah posisi statis yang didukung dengan postur kerja yang kurang ergonomis. Dalam kondisi pandemi saat ini, frekuensi penggunaan laptop yang digunakan sebagai penunjang perkuliahan menjadi meningkat. Perkuliahan yang dilakukan secara online dapat menyebabkan mahasiswa harus menggunakan laptop untuk waktu yang lama. Jika dilakukan dengan posisi yang kurang ergonomis, akan memicu gangguan muskuloskeletal. Walaupun begitu, tidak sedikit mahasiswa yang tidak mengetahui apa itu gangguan muskuloskeletal. Mahasiswa juga memiliki kebiasaan postur kerja yang kurang ergonomis dalam penggunaan laptop. Buku digital atau e-book ini akan digunakan sebagai sarana dalam menginformasikan mahasiswa mengenai pengetahuan dasar gangguan muskuloskeletal serta postur tubuh yang ergonomis saat menggunakan laptop guna mencegah dan mengurangi risiko jangka panjang dari gangguan tersebut.

contact info

Phoebe Jasprita Arthamefia Devi

Email bibiejasprita15@gmail.com

Email phoebe.arthamefia@student.umn.ac.id

Phone 087812320610



Visual Brand Design
2020

Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Pola Asuh Autoritatif Kepada Orang Tua

■ Pramuditya Taufik [00000023713]



Orang tua di Indonesia masih banyak yang belum banyak mengetahui tentang informasi pola asuh untuk anak. sebanyak 26,2% ayah dan 28,5% ibu yang mencari tahu informasi tentang pola asuh untuk anak. padahal dalam UU dinyatakan bahwa orang tua punya tanggung jawab dan kewajiban untuk mengasuh anak dengan baik. Anak yang diasuh dengan pola asuh yang baik dan tepat akan berkembang dengan baik dan hal ini akan mempengaruhi kehidupan anak nantinya saat dewasa. Sebaliknya jika anak tidak diasuh dengan pola asuh yang tepat, maka anak juga akan mengalami beberapa permasalahannya yang dapat mempengaruhi pertumbuhan. Dalam permasalahan ini, penulis melihat bahwa diperlukannya media informasi untuk memberikan edukasi tentang pentingnya pola asuh yang ideal untuk anak sehingga orang tua dapat mengasuh anak dengan baik dan anak juga akan tumbuh secara optimal.



contact info

Pramuditya Taufik

Email fkraditya10@gmail.com
 Email pramuditya.taufik@student.umn.ac.id

Phone 087789227123

Perancangan Buku Kumpulan Biografi Pelopor Seniman Lukis Perempuan di Indonesia Untuk Usia 25-30 Tahun

Prisella Emanuela [00000019289]



Saat ini, terdapat banyak perempuan Indonesia berkesempatan untuk berprofesi menjadi pelukis. Terbukanya kesempatan tersebut tak lain karena usaha dari pelopor pelukis perempuan era modern Indonesia yang mendobrak sistem patriarki di Indonesia yang sebagian besar karier pelukis pada masa lalu didominasi oleh laki-laki. Namun untuk mengetahui informasi pelopor pelukis perempuan di Indonesia kenyataan yang ada yaitu masih sulit ditemukannya buku yang merangkum pelopor pelukis perempuan di Indonesia. Kumpulan informasi berupa biografi maupun karya lukisnya pun masih terpencar. Dengan mengetahui sejarah pelopor seniman lukis perempuan Indonesia diharapkan kehadirannya dapat menjadi sebuah media arsip sejarah yang mampu memberikan pengetahuan sehingga dapat diapresiasi dan kehadirannya tak terlupakan. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif berupa wawancara dan metode kuantitatif berupa penyebaran kuesioner serta studi eksisting. Dari hasil pengumpulan data tersebut, disimpulkan bahwa perancangan kumpulan biografi ditujukan untuk target masyarakat usia 25-30 tahun yang berdomisili di Jabodetabek.

contact info

Prisella Emanuela

Email prisellae@gmail.com
 Email prisella.emanuela@student.umn.ac.id
 Phone 089661183077



Visual Brand Design 2020

Perancangan buku jurnal berilustrasi mengenai penerimaan diri sebagai seorang indigo untuk usia 17-25 tahun

Renatha Monica Junaedi [00000020405]



Kemampuan yang dimiliki anak indigo merupakan kemampuan yang tidak semua manusia miliki. Melihat hal yang tidak wajar seperti makhluk yang tak kasat mata, cenderung sensitif akan hal tersebut membuat anak indigo di-bully oleh teman-temannya sehingga mereka merasa rentan, tertekan yang dapat mempengaruhi kondisi kejiwaan dan mental mereka. Masa remaja merupakan masa dimana mereka mencari jati diri dan tidak semuanya disikapi dengan positif yang menyebabkan bully itu terjadi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, anak indigo perlu dibimbing dengan pengetahuan tentang penerimaan diri sehingga mereka mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan. Penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan wawancara bersama anak indigo, seorang psikolog, pendiri komunitas indigo, pakar aura, menyebarkan kuesioner menggunakan Google Forms, studi literatur, dan observasi eksisting. Hasil dari pengumpulan data akan digunakan untuk membantu penulis dalam perancangan buku jurnal berbentuk ilustrasi sebagai mengenal diri sebagai seorang indigo.



contact info

Renatha Monica Junaedi

Email monica_renatha@yahoo.co.id

Email renatha.monica@student.umn.ac.id

Phone 081299227220

Perancangan Komik Digital Pengenalan Destinasi Wisata Kota Palembang

■ Rezita Kesuma [00000017182]



Komik, Desain, Pariwisata, Kota Palembang



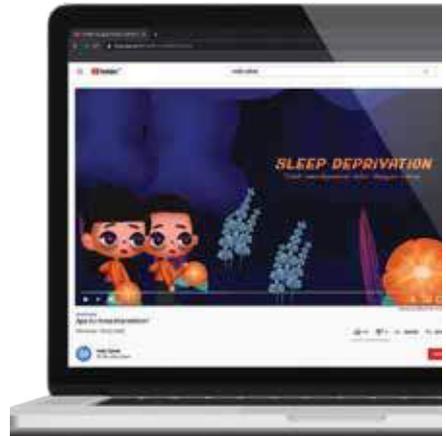
contact info

Rezita Kesuma

- Email rockbell225@gmail.com
- Email rezita.kesuma@student.um.ac.id
- Phone 0812713471

Perancangan Motion Graphic Mengenai Sleep Deprivation untuk Mahasiswa

Richard Kandoko [00000021340]



Sleep deprivation merupakan suatu kondisi dimana seseorang tidak mendapatkan waktu tidur yang cukup. Kondisi ini terjadi seringkali pada seorang mahasiswa yang memiliki tanggung jawab lebih dalam masa transisi dari dunia pendidikan ke dunia kerja. Transisi tersebut menyebabkan mahasiswa memiliki aktivitas yang padat sebagai bagian dari proses pencarian jati diri untuk menemukan karir kedepannya. Hal tersebut membuat mahasiswa sering beraktivitas hingga malam hari yang membuat mereka harus begadang. Namun ketika mereka begadang di malam hari, banyak yang belum mengetahui dampak dari hal tersebut dan terjadi mispersepsi terkait informasi mengenai sleep deprivation. Pengetahuan mahasiswa bahwa tidur dapat digantikan oleh waktu lain akan membawa dampak buruk dalam jangka panjang. Penyakit kronis seperti penyakit jantung merupakan salah satu dampak dari sleep deprivation. Harapannya motion graphic ini dapat memberikan pengetahuan dan menginformasikan mahasiswa terkait pentingnya mendapat tidur yang cukup, cara menghindari, dan mengatasi sleep deprivation.



contact info

Richard Kandoko

- Email richardkandoko@gmail.com
- Email richard.kandoko@student.um.ac.id
- Phone 082158207262



Visual Brand Design
2020

Perancangan Website Informasi tentang Olahraga Calisthenic

■ Robby [00000018211]



Olahraga merupakan salah satu aktivitas penting yang seharusnya dilakukan seseorang dalam menjaga kesehatannya. Saat ini sudah banyak jenis olahraga yang berkembang dan dapat menjadi pilihan bagi masyarakat, salah satunya adalah calisthenic. Olahraga ini berbeda dengan olahraga lainnya karena dalam pelaksanaannya hanya mengandalkan beban dari berat tubuh sendiri. Namun sayangnya, masih banyak masyarakat yang belum mengetahui adanya olahraga calisthenic beserta manfaatnya. Selain itu, media informasi yang selama ini sudah ada masih memiliki kekurangan dari segi keabsahannya karena sebagian besar tidak bersumber dari ahli. Hal tersebut dapat menyulitkan masyarakat yang ingin memulai calisthenic. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan perancangan media informasi berupa website khususnya bagi para pemula sehingga mereka dapat melakukan gerakan-gerakan dasar calisthenic dengan benar dan meminimalisir terjadinya cedera saat melakukannya. Media informasi website dipilih berdasarkan hasil wawancara dengan ahli dan kuesioner.



contact info

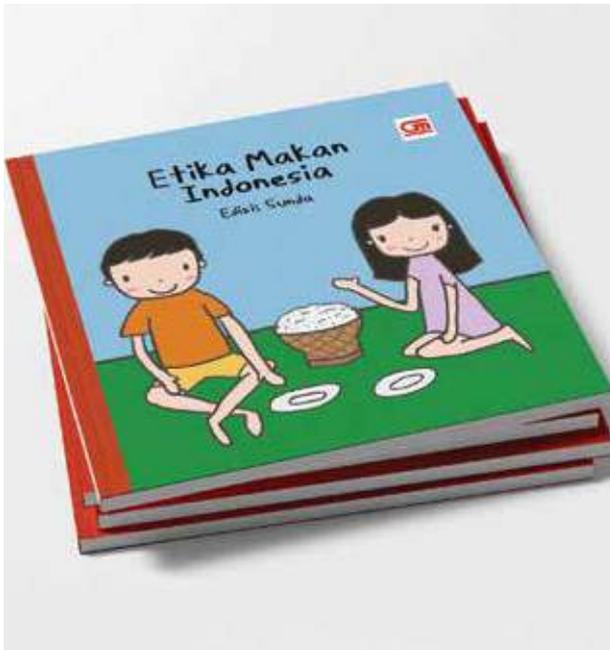
Robby

Email artsrobby@gmail.com
 Email robbyl@student.umn.ac.id

Phone 087771770678

Perancangan Buku Ilustrasi Tradisi Dan Etika Makan Masyarakat Jawa Barat Untuk Anak Usia 3-5 Tahun

■ Sabrina [00000014177]



Kebudayaan merupakan sesuatu yang dimiliki oleh sebuah negara dan dapat dibanggakan oleh masing-masing negara. Kebudayaan juga dapat menjadi perwakilan dari suatu negara. Tetapi dengan adanya kemajuan teknologi dan pengaruh dari budaya-budaya luar negeri membuat budaya di Indonesia sendiri mulai luntur. Etika makan menjadi salah satu budaya yang paling terpengaruh. Etika makan merupakan cara berperilaku dan bersikap baik saat berada di meja makan (Fadhli, 2018). Dengan mengajarkan etika makan yang baik pada saat anak berada di usia golden age, anak dapat belajar berperilaku sopan dan hormat kepada orang lain. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah media informasi yang dapat mengajarkan anak-anak mengenai etika makan sejak mereka kecil agar anak dapat mengetahui budaya dari negaranya sendiri dan juga etika makan yang tepat. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, kuesioner, studi pustaka, dan juga studi eksistensi. Hasil penelitian ini berupa buku ilustrasi mengenai etika makan masyarakat Jawa Barat untuk anak usia 3-5 tahun.



contact info

Sabrina

Email sabrinaemily97@gmail.com

Email sabrina@student.umn.ac.id

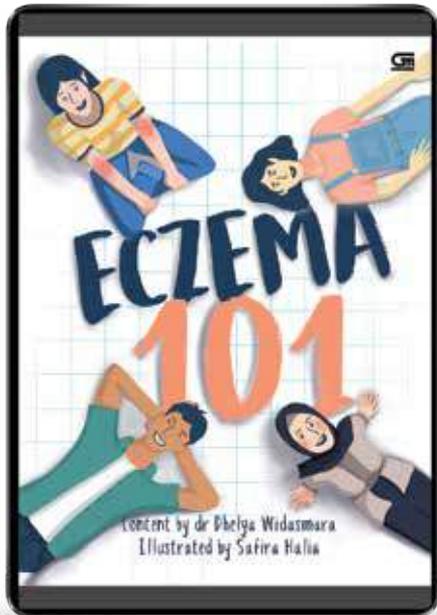
Phone 08118876331



Visual Brand Design
2021

Perancangan Ebook mengenai Eksim

■ Safira Halia Atmosoedirdjo [00000022471]



Eksim adalah penyakit peradangan kulit kronis yang ditandai dengan rasa gatal ringan sampai berat, dan bersifat kambuh-kambuhan. Eksim sendiri merupakan 10 besar penyakit yang diderita di Indonesia. Eksim bukanlah penyakit yang menular, namun eksim merupakan penyakit keturunan yang tidak bisa disembuhkan, sehingga harus dikontrol agar gejalanya tidak kambuh. Informasi mengenai eksim di Indonesia masih sangat kurang, sehingga diperlukan adanya media informasi mengenai eksim untuk menyampaikan informasi mengenai eksim kepada penderita eksim di Indonesia. Target perancangan ini adalah usia 15-25 tahun. Usia tersebut merupakan usia yang masuk ke dalam kategori usia Generasi Z. Generasi Z sangat familiar dengan teknologi. Oleh karena itu, ebook digunakan untuk menyesuaikan dengan target perancangan ini. Media Informasi ini diharapkan bisa memberikan informasi tentang eksim sehingga mempermudah penderita eksim untuk mencari informasi mengenai eksim.



contact info

Safira Halia Atmosoedirdjo

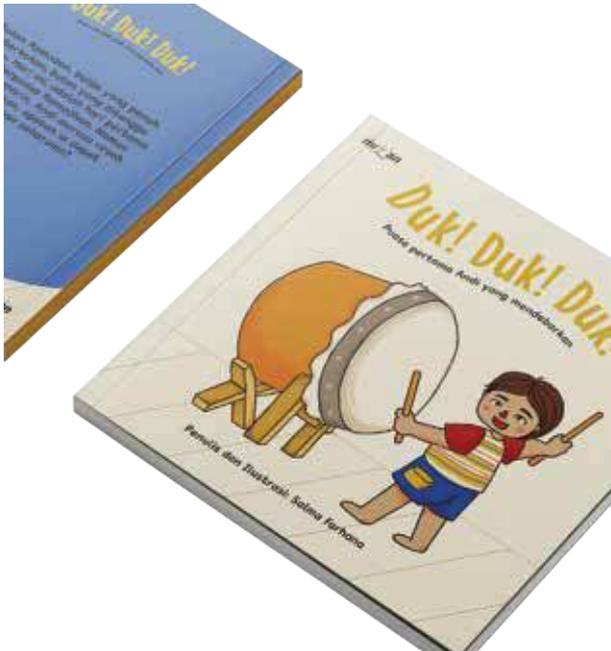
Email safira.halia@gmail.com

Email safira.atmosoedirdjo@student.umn.ac.id

Phone 08111502076

Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Puasa Ramadhan Untuk Anak 4-6 Tahun

Salma Farhana [00000023790]



Sebagai umat Islam puasa bulan Ramadhan tidak boleh dilewat-kan setiap tahunnya. Pada bulan Ramadhan kemuliaan dan keberkahan sangat melimpah. Umat Islam yang sudah balig dan berakal sehat diharuskan untuk berpuasa Ramadhan. Berpuasa memang mudah bagi kita yang sudah terbiasa berpuasa setiap tahunnya. Namun bagi anak-anak hal itu cukup sulit untuk dilakukan. Hal ini membuat Orang tua sebaiknya mengenalkan puasa Ramadhan sejak dini agar nantinya anak dapat mengenal dan akhirnya terbiasa berpuasa Ramadhan. Karena itu penulis tertarik melakukan perancangan buku ilustrasi anak mengenai pengenalan puasa Ramadhan untuk anak 4-6 Tahun. Alasan pemilihan target adalah agar anak usia 4-6 tahun dapat terlebih dahulu mengenal puasa Ramadhan sebelum mendapat kewajiban untuk berpuasa Ramadhan.



contact info

Salma Farhana

Email salmafrhn@gmail.com
Email salma@student.umn.ac.id

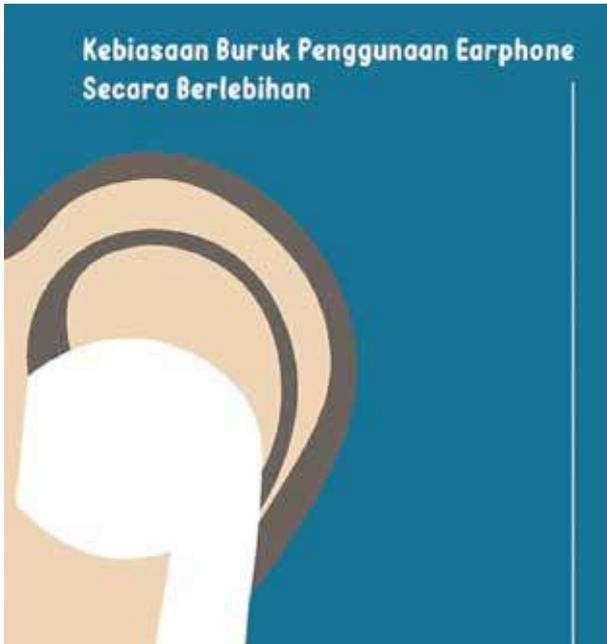
Phone 085715088884



Visual Brand Design
2021

Perancangan Buku Informasi Mengenai Bahaya Menggunakan Earphone Terhadap Pendengaran

■ Saskia Nurul Aini [00000021809]



Earphone merupakan suatu perangkat audio yang banyak digunakan oleh masyarakat terutama orang yang berusia 16-20 tahun, banyak masyarakat yang gemar menggunakan earphone karena dapat mempermudah berbagai macam kegiatan, dan tidak sedikit dari masyarakat yang mengetahui bahaya yang akan ditimbulkan dari penggunaan earphone yang cukup sering dan volume yang keras, akan tetapi banyak masyarakat yang kurang memiliki kesadaran untuk mengurangi penggunaan earphone. Menggunakan earphone dengan waktu yang cukup sering dan dengan volume yang keras memiliki dampak seperti ketulian dengan level ringan, sedang, dan berat. Penggunaan waktu dan volume dari earphone juga memiliki batas yang harus diperhatikan. Dampak dari menggunakan earphone tidak langsung dirasakan, tetapi akan dirasakan 10-20 tahun kemudian. Media informasi ini bertujuan untuk memberi informasi dan mengedukasi masyarakat mengenai kebiasaan buruk penggunaan earphone yang berlebihan, agar di masa yang akan datang masyarakat dapat menghindari kemungkinan terkena gangguan pendengaran akibat menggunakan earphone secara berlebihan.

contact info

Saskia Nurul Aini

Email saskianurulaini0@gmail.com
 Email saskia.aini@student.umn.ac.id

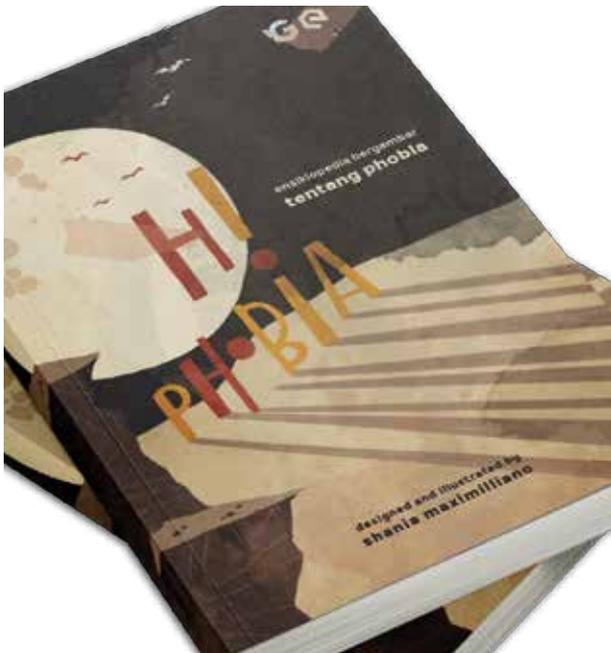
Phone 087777889577



Visual Brand Design
 2021

Perancangan Ensiklopedia untuk Memahami Perbedaan Antara Rasa Takut Biasa dengan Fobia pada Remaja dan Dewasa

Michelle Arnethalia Dihadjo [00000022227]



Bahasa Jawa adalah bahasa daerah yang lazimnya dituturkan oleh orang yang berdomisili di Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Daerah Istimewa Jogjakarta. Bahasa Jawa khususnya pada tingkatan Krama mengalami penurunan penggunaan dan pengetahuan. Padahal menurut Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013, pengajaran Bahasa Jawa Krama sudah dimulai dari tingkat sekolah dasar. Penurunan tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran utama yang digunakan dalam pengajaran Bahasa Jawa Krama adalah buku teks. Buku teks yang digunakan kurang terdapat storytelling dan kurang adanya visual yang mendukung. Berangkat dari masalah tersebut, penulis hendak merancang suplemen media pembelajaran Bahasa Jawa Krama untuk anak usia 7-9 tahun dalam bentuk buku cerita bergambar. Metode penelitian yang penulis gunakan berupa mix methods yang meliputi wawancara, kuesioner, dan studi referensi. Metode perancangan yang digunakan adalah metode perancangan oleh Landa (2011).



contact info

Michelle Arnethalia Dihadjo

Email methalia@gmail.com
 Email michelle.arnethalia@student.umn.ac.id

Phone 083838883359

Perancangan Buku Ilustrasi Narasi Kisah Drupadi

■ Sheren [00000021853]



UNESCO menetapkan wayang sebagai World Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity pada 2003, dimana wayang diakui sebagai warisan budaya dunia yang sangat perlu dilestarikan dan dijaga eksistensinya. Setiap karakter dan sifat dalam tokoh wayang mencerminkan nilai-nilai adiluhung yang erat kaitannya dengan manusia dan kemanusiaannya. Dari survey yang dilakukan penulis, belum banyak generasi muda yang mengetahui cerita dan karakter tokoh-tokoh dalam wayang, kebanyakan generasi muda hanya mengetahui Gatot Kaca dan Arjuna, padahal banyak tokoh-tokoh yang patut untuk diketahui oleh generasi muda. Salah satu tokoh yang kurang diketahui adalah Drupadi. Ia adalah tokoh wiracarita yang vokal dalam memperjuangkan hak-hak perempuan ketika mengalami ketidakadilan. Penggalan informasi kisah mengenai Drupadi dilakukan dengan pengumpulan data kuantitatif (survey) dan kualitatif (wawancara dengan narasumber). Hasil dari perancangan tugas akhir ini berupa desain buku ilustrasi reinterpretasi kisah Drupadi dengan tujuan menceritakan kembali sosok wiracarita yang fenomenal ini secara kontemporer ke generasi muda.



contact info

Sheren

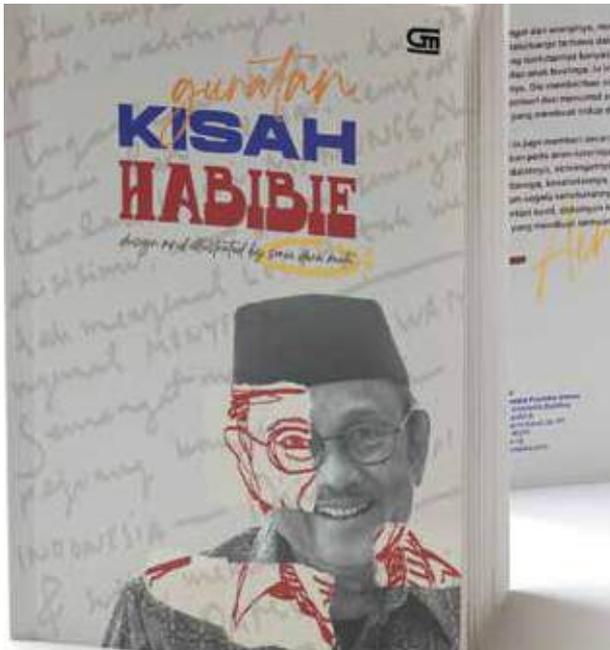
Email Sherentan.lim@gmail.com

Email Sheren2@student.um.ac.id

Phone 081295025895

Perancangan Buku Ilustrasi Jurnal Kisah Hidup B. J. Habibie untuk Remaja dan Dewasa

■ Sonia Dara Meta [00000025794]



Dibalik sosoknya yang telah dikenal akan cintanya terhadap bangsa Indonesia, tekad dan kerja kerasnya dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, serta cintanya terhadap keluarga, Bacharudin Jusuf Habibie juga merupakan sosok yang romantis dan pandai dalam menulis puisi. Karya puisi yang telah Habibie tulis merupakan cara beliau untuk menumpahkan kisah semasa hidupnya, mulai dari puisi tentang kisah cintanya hingga puisi kebangsaannya yang ditujukan untuk Indonesia. Sebagai bentuk apresiasi kepada Habibie dan menyelamatkan arsip-arsip puisi beliau, penulis ingin merancang visualisasi buku kumpulan puisi karya Habibie yang dituang dalam bentuk ilustrasi. Buku yang merupakan pengenalan karya sastra Habibie dan interpretasi bersama dalam memeriahkan puisi Habibie dengan perwakilan remaja yang ada di Indonesia.



contact info

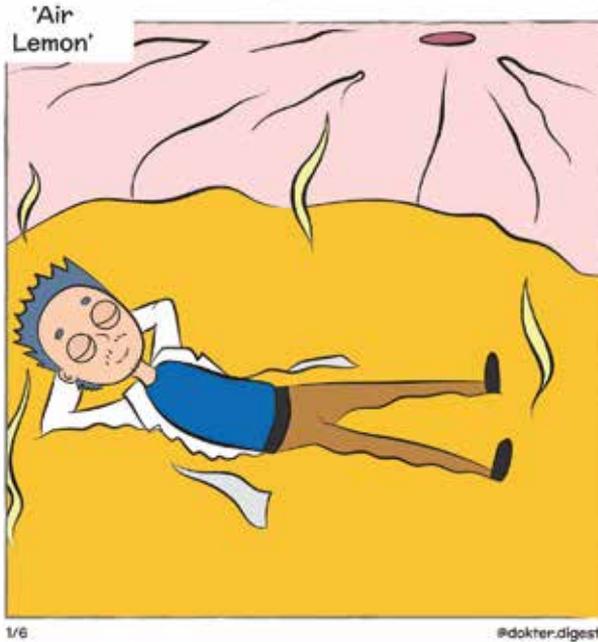
Sonia Dara Meta

Email rarasonia99@gmail.com
 Email sonia.dara@student.umn.ac.id
 Phone 082292946981

Visual Brand Design
 2020

Perancangan Komik Strip Tentang Misinformasi Pencernaan

Tamara Benedicta Tambunan [00000022983]



Sistem pencernaan memiliki peran penting untuk menjaga kesehatan tubuh. Maka dari itu banyak informasi-informasi kesehatan yang tersebar, tetapi ditengah informasi tersebut masih banyak terdapat informasi palsu. Penulis menemukan masih banyak masyarakat yang percaya akan informasi palsu tersebut. Dengan membuat sebuah perancangan media informasi yang mudah diakses dan melekat dengan kebiasaan sehari-hari. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuantitatif dan kualitatif. Penulis menggunakan metode penelitian Robin Landa. Perancangan informasi dengan memanfaatkan platform media sosial dan pembawaan dengan bercerita atau narasi. Dengan begitu, bentuk media informasi yang akan dirancang adalah komik strip yang disebarlan lewat media digital, yaitu media sosial terutama aplikasi Instagram.



contact info

Tamara Benedicta Tambunan

Email sendtotamarabt@gmail.com
 Email tamara.tambunan@student.umn.ac.id
 Phone 081299086435



Visual Brand Design
 2021

Perancangan Website Informasi Rutinitas Skincare untuk Wanita umur 15-25 Tahun

Tannia Venansjah [00000022580]



Skincare routine merupakan suatu system tata cara merawat dan menjaga kondisi kulit wajah. Produk skincare memiliki fungsi seperti membersihkan, melembabkan, merawat sampai menutrisi. Saat ini, trend memakai skincare sudah sangat populer dan sudah banyak kaum wanita yang mengerti pentingnya memakai skincare. Namun karena banyaknya produk yang dapat dipilih dengan berbagai macam jenis dan fungsi dapat membuat penggunaanya kebingun- gan. Terlebih lagi didalam produk ini terdapat bahan-bahan yang jika digunakan secara bersamaan dapat menimbulkan reaksi yang dapat mempengaruhi kondisi kulit. Maka dari itu dirancang sebuah media informasi mengenai skincare berupa website yang ditujukan untuk wanita usia 15 -25 tahun tentang pengguna skincare untuk tahu tata cara penggunaan skincare yang baik. Perancangan media informasi ini dirancang menggunakan metode dari Robin Landa.



Visual Brand Design
2020

contact info

Tannia Venansjah

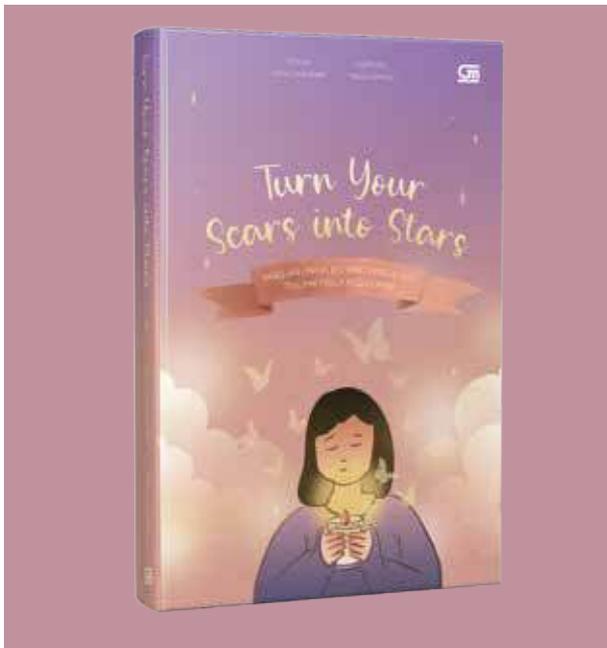
Email hi.taaaamia@gmail.com

Email tannia.venansjah@student.umn.ac.id

Phone 082114037268

Perancangan Informasi Mengatasi Trauma Pasca Keguguran

Teodora Chintya [00000018416]



Keguguran merupakan peristiwa berhentinya kehamilan yang terjadi secara spontan atau langsung. Keguguran sendiri merupakan kasus yang sangat umum terjadi. Ketika seorang ibu mengalami keguguran, terdapat berbagai resiko dan dampak, baik secara fisik maupun mental yang juga dapat berpengaruh pada kehamilan selanjutnya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis, ditemukan bahwa tidak banyak informasi yang didapatkan secara menyeluruh mengenai mengatasi trauma pasca keguguran. Selain minimnya informasi, keterbatasan waktu dalam berkonsultasi dengan dokter membuat pasangan harus mencari informasi secara mandiri. Oleh karena itu, dibutuhkan informasi mengenai mengatasi trauma pasca keguguran. Melalui perancangan buku ilustrasi ini, diharapkan ibu yang mengalami trauma dapat mengatasi secara mandiri permasalahan-permasalahan ringan ketika mengalami trauma pasca keguguran dan memanfaatkan konsultasi dokter secara maksimal untuk permasalahan yang lebih berat atau ketika membutuhkan penanganan lebih lanjut.



contact info

Teodora Chintya

Email chintyateodora@gmail.com
 Email teodora.chintya@student.umn.ac.id

Phone 085773191452

Visual Brand Design 2020

Perancangan Buku Momen Bersejarah Indonesia di Olimpiade

■ Vania Jocelyn Wiranata [00000022981]



Olahraga merupakan aset nasional yang berharga. Indonesia sendiri telah mencetak prestasi baik di kancah nasional maupun internasional seperti Olympic. Olympic merupakan salah satu kompetisi terbesar karena mencakup multievents dan multikontin- gen. Olympic juga memiliki nilai lebih dari sekedar ajang kompetisi olahraga karena Olympic percaya bahwa olahraga dapat menyatukan manusia. Momen-momen Indonesia di Olympic menjadi validasi eksistensi olahraga di mata internasional. Meski demikian, Indonesia memiliki budaya dokumentasi yang sangat lemah terutama di dunia olahraga. Padahal, olahraga menjadi tolok ukur pembangunan nasional dan alat diplomasi bagi bangsa. Oleh karena itu, penulis ingin merancang media informasi berupa buku yang menangkap momen bersejarah Indonesia di Olympic sebagai dokumentasi dan arsip perjalanan olahraga nasional. Buku dipilih dikarenakan memiliki fungsi sebagai dokumentasi dan dapat mengabadikan momen-momen yang ada.



contact info

Vania Jocelyn Wiranata

Email vaniajocelynn@gmail.com
 Email vania.wiranata@student.umn.ac.id

Phone 08170179188

Perancangan Buku Ilustrasi Kejujuran Melalui Cerita Tokoh Alkitab untuk Anak Usia 7-9 Tahun

Vanya Laura Djapri [00000026749]



Moralitas dan nilai sudah seharusnya dimiliki oleh semua manusia. Salah satunya adalah kejujuran. Orang dengan sifat yang jujur akan mudah untuk mendapatkan kepercayaan. Moralitas sudah seharusnya dipupuk sejak dini dan orang tua merupakan pemegang peran penting dalam kunci keberhasilan mengajarkan kejujuran. Moralitas dan nilai tidak memiliki alat pengukur yang pasti untuk menilai suatu hal itu benar atau salah. Sehingga nilai itu membutuhkan nilai kebenaran agama sebagai tolak ukur dan standar sehingga tidak hanya berdasarkan landasan emosi saja. Anak-anak akan sulit untuk mengerti Alkitab, sehingga dengan menggunakan cerita dari tokoh Alkitab, anak-anak dapat lebih mudah untuk mengerti isi dari Firman Tuhan itu. Penulis melakukan pengumpulan data melalui wawancara kepada pendeta dan kepada penerbit buku Kristen, kuesioner yang disebarakan melalui Google Form, studi literatur, studi eksisting, serta studi referensi. Hasil dari pengumpulan data akan digunakan untuk membantu perancangan buku ilustrasi cerita tokoh Alkitab yang mengajarkan nilai kejujuran untuk anak berusia 5-9 tahun.



contact info

Vanya Laura Djapri

Email rockbell225@gmail.com
 Email rezita.kesuma@student.umn.ac.id

Phone 0812713471

Perancangan Ulang Tampilan User Interface Aplikasi Hoax Buster Tools

Veren Shevia Pakuan Thong [00000013730]



Sleep deprivation merupakan suatu kondisi dimana seseorang tidak mendapatkan waktu tidur yang cukup. Kondisi ini terjadi seringkali pada seorang mahasiswa yang memiliki tanggung jawab lebih dalam masa transisi dari dunia pendidikan ke dunia kerja. Transisi tersebut menyebabkan mahasiswa memiliki aktivitas yang padat sebagai bagian dari proses pencarian jati diri untuk menemukan karir kedepannya. Hal tersebut membuat mahasiswa sering beraktivitas hingga malam hari yang membuat mereka harus begadang. Namun ketika mereka begadang di malam hari, banyak yang belum mengetahui dampak dari hal tersebut dan terjadi mispersepsi terkait informasi mengenai sleep deprivation. Pengetahuan mahasiswa bahwa tidur dapat digantikan oleh waktu lain akan membawa dampak buruk dalam jangka panjang. Penyakit kronis seperti penyakit jantung merupakan salah satu dampak dari sleep deprivation. Penulis berharap perancangan ini dapat memberikan pengetahuan dan menginformasikan mahasiswa terkait pentingnya mendapat tidur yang cukup, cara menghindari, dan mengatasi sleep deprivation.



contact info

Veren Shevia Pakuan Thong

- Email verenshevia@gmail.com
- Email veren.thong@student.umn.ac.id
- Phone 081223245714

Perancangan Buku Informasi Makanan Upacara Pernikahan Adat Surakarta

Vincencia Pradnja Ferninda [00000020994]



Makanan dalam upacara pernikahan adat Surakarta, memiliki fungsi dan ajaran di balik penyajiannya. Sajian makanan menjadi bagian perlengkapan yang penting dalam pernikahan adat Surakarta. Sajiannya pun, sangat beragam bergantung pada ritual yang dilaksanakan. Untuk mempersiapkan sajian tersebut, terdapat orang-orang yang khusus bertugas untuk menyiapkan. Namun, berdasarkan riset yang dilakukan penulis, diketahui bahwa pembuat dan penyaji makanan upacara pernikahan, terkadang tidak memiliki pengetahuan tentang makna dan filosofi makanan tersebut. Hal ini menjadi kendala, karena terdapat urutan makanan, bahan, peletakkan dan penyajian yang diatur sedemikian rupa, berdasarkan makna dan filosofi dari ritual upacara. Sehingga, penyaji seharusnya memiliki wawasan lebih akan hal-hal seputar makanan yang disajikan, agar tidak membuat kesalahan dan menghambat kelancaran acara. Oleh karena itu, dilakukan perancangan tugas akhir berupa buku informasi mengenai makanan upacara pernikahan Surakarta. Perancangan ini, diharapkan dapat menjadi panduan bagi pembuat dan penyaji makanan dalam upacara pernikahan adat Surakarta.



contact info

Vincencia Pradnja Ferninda

Email vincencia.fern@gmail.com

Email vincencia.pradnja@student.um.ac.id

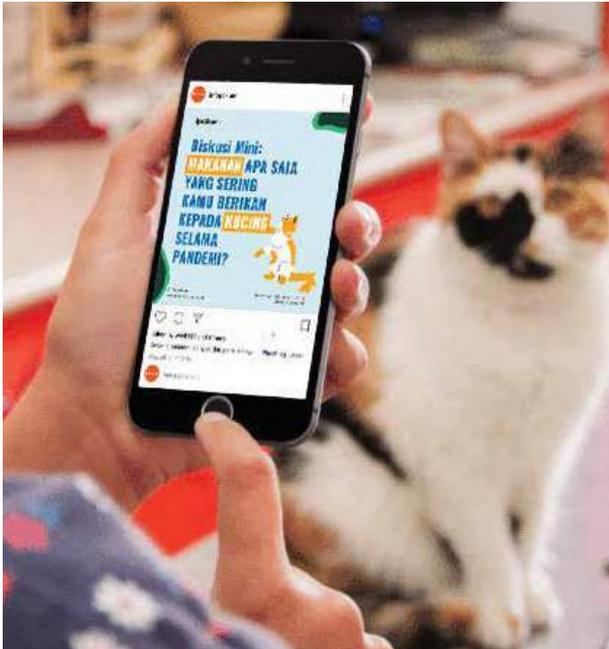
Phone 081298858291



Visual Brand Design
2020

Perancangan Media Informasi Kesejahteraan Anjing Dan Kucing Peliharaan Pada Masa Pandemi Covid-19

Vincentius Hansen Latief [00000010984]



Pada masa pandemi COVID-19, pemilik hewan peliharaan memiliki sebuah tantangan baru dalam proses perawatan hewan peliharaannya. tiap klinik hewan memiliki regulasi kesehatannya masing-masing, ditambah dengan informasi terkait penularan virus dari hewan kepada manusia dan sebaliknya yang membuat pemilik hewan peliharaan panik tanpa kejelasan benar atau tidaknya informasi tersebut. Maka dari itu dibutuhkan sebuah media informasi yang dapat memudahkan para pemilik hewan peliharaan dalam mengakses fasilitas kesehatan bagi hewan peliharaan mereka dan juga informasi dengan sumber yang tepercaya.



Visual Brand Design
2021

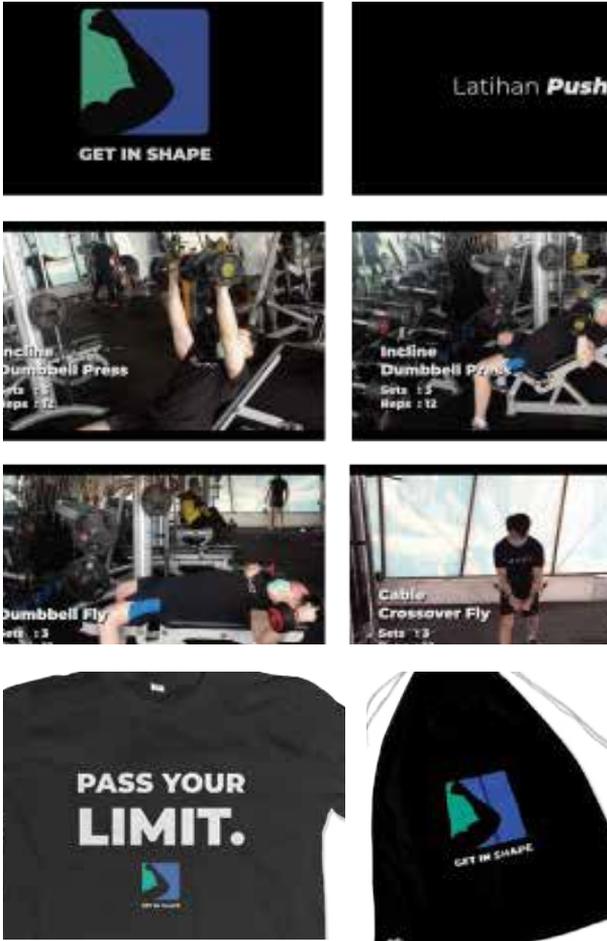
contact info

Vincentius Hansen Latief

- Email emailnyahansen@gmail.com
- Email vincentius.hansen@student.umn.ac.id
- Phone 087876660620

Perancangan Panduan Olahraga Angkat Beban untuk Meningkatkan Berat Badan bagi Pemula Melalui Media Visual

William [00000018224]



Olahraga angkat beban atau dalam bahasa gaul disebut gym merupakan salah satu gaya hidup yang sedang tren di kalangan masyarakat dan juga menjadi salah satu cara untuk memiliki berat badan ideal. Berat badan yang tidak ideal sering menjadi penyebab dari bullying khususnya pada pria yang memiliki badan kurus. Selain itu, memiliki badan kurus berisiko beberapa masalah kesehatan dan juga menyebabkan kepercayaan diri menurun. Pada saat memulai olahraga angkat beban, para pemula yang tidak memiliki masalah keuangan kerap menggunakan jasa personal trainer untuk menaikkan berat badan. Para pemula yang tidak menggunakan jasa personal trainer biasanya menjalankan program latihannya sendiri. Ketidaktahuan para pemula tentang cara dan pola berolahraga angkat beban, menyebabkan mereka berlatih sendiri dengan cara yang belum tentu benar dan dapat berakibat fatal seperti cedera. Dengan adanya media informasi ini, diharapkan para pemula dapat berolahraga angkat beban dengan cara yang tepat dan terhindar dari cedera.



contact info

William

- Email William.lim219@gmail.com
- Email William9@student.umn.ac.id
- Phone 081288828354

Visual Brand Design 2020



2020 —————
————— 2021

—————▶
imago —————
—————▶ **vi**

pameran —————
tugas — **akhir**

*Fakultas Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara*



visual brand design —■

Promotion

visual brand design —■

27

Total
— Karya

visual brand design



196 Adianto Wibisono

197 Aldy Christian Wanandi

198 Angela Annetta Makmuria

199 Angeline Zeanetti Tenggara

200 Anne Santosa

201 Arini Mustika Ajie

202 Audrey Adreanne

203 Billy Nurisman

204 Birgitta Keisha Rusli

205 Dyah Ayu Sakanti

206 Elrica Nathania Pungky Setyabudi

207 Fenina Jayalaksana

208 Gabriela Vivien Arlenda

209 Iklesia Feren Pietersz

210 Jack Russel

211 Josephine Senjaya

212 Kelvin

213 Kenisya Salsabila Larasati

214 Larasati Putrida Suseno

215 Patricia Emanuelle

216 Patrick Wijaya

217 Pearlita Ivana Delia

218 Sania Josefina

219 Savira Lisa Hartanti

220 Stefanus Wijaya

221 Valdy Valentino

222 Willi Atmanagara Putra



Perancangan Promosi Prima Jaya Melalui Digital Marketing

Adianto Wibisono [00000010709]



Peranan UMKM dalam meningkatkan ekonomi Indonesia sangat berperan besar. Banyak sekali UMKM yang sering muncul setiap tahunnya, ini menjadi kabar baik untuk perekonomian Indonesia. Sama seperti halnya PT. Prima Jaya, perusahaan ini merupakan salah satu UMKM yang menjadi tulang punggung ekonomi negara. Dengan kita mendukung UMKM, maka perekonomian negara akan terus meningkat. Salah satu cara yang bisa penulis lakukan dalam membantu UMKM Indonesia adalah dengan membuat promosi dari PT. Prima Jaya supaya dapat dikenal oleh masyarakat dan juga dapat bersaing di pasar global maupun local.



contact info

Adianto Wibisono

Email Wanandialdy@gmail.com

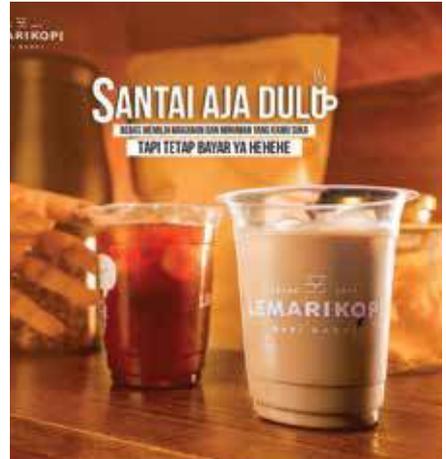
Email Aldy.wanandi@student.umn.ac.id

Phone 082280588725

Visual Brand Design
2020

Perancangan Promosi Kafe Lemari Kopi

Aldy Christian Wanandi [00000016025]



Kafe Lemari Kopi merupakan sebuah kafe yang buka di BSD, Tangerang Selatan. Kafe ini memberikan suasana rumah yang dapat digunakan pengunjungnya untuk melakukan berbagai kegiatan. Kafe ini juga berusaha untuk membentuk ikatan pertemanan antara kafe Lemari Kopi dengan pengunjungnya agar pengunjungnya merasa seperti berada di rumah temannya. Dari berbagai kemungkinan tersebut, kafe Lemari Kopi mengalami masalah yaitu penurunan penjualan jika dibandingkan tahun pertama dibukanya kafe ini. Terdapat juga lebih dari 10 kafe kopi yang baru buka sehingga membuat persaingan menjadi lebih berat. Berdasarkan hasil survey kuisioner, masih banyak masyarakat yang belum mengetahui keberadaan kafe Lemari Kopi dan belum yakin untuk mengunjungi kafe Lemari Kopi. Kafe Lemari Kopi juga belum menjalankan kegiatan promosi dengan baik. Oleh karena itu kafe Lemari Kopi membutuhkan promosi yang lebih persuasif berupa iklan. Hasil dari perancangan iklan ini berupa visualisasi audio visual, digital dan cetak. Media yang digunakan adalah Instagram, Youtube, Nomadicads, dan standing banner.



contact info

Aldy Christian Wanandi

Email Wanandialdy@gmail.com
 Email Aldy.wanandi@student.umn.ac.id

Phone 082280588725

Perancangan Media Promosi Kertas Safari Poo Paper

Angela Annetta Makmura [00000020648]



Safari Poo Paper merupakan bagian dari Taman Safari Indonesia yang mengolah kotoran hewan, khususnya gajah, menjadi kertas. Pengolahan kertas dengan memanfaatkan kotoran gajah ini sudah didirikan sejak tahun 2012. Tidak hanya mengurangi tumpukan sampah organik, pengolahan kertas ini dapat membantu mengurangi penebangan pohon dalam pembuatan kertas, serta mengurangi pemanasan global. Namun sayang, usaha Taman Safari Indonesia masih belum banyak dikenal masyarakat Indonesia. Kurangnya dukungan dari masyarakat dapat menimbulkan dampak negatif bagi usaha ini. Oleh karenanya, penelitian ini dibuat dengan tujuan utama merancang media promosi yang tepat untuk produk Safari Poo Paper agar produk ini dikenal oleh masyarakat luas dan dapat terus berkembang. Data yang dibutuhkan untuk penelitian dikumpulkan melalui kuesioner, wawancara, dan observasi dan kemudian diolah dan menjadi acuan perancangan media promosi. Diharapkan dengan dibuatnya media promosi, masyarakat dapat lebih mengenal produk Safari Poo Paper dan tertarik untuk turut serta mendukung aksi Taman Safari Indonesia dalam menjaga kelestarian lingkungan.



contact info

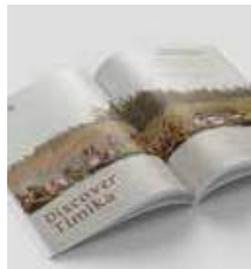
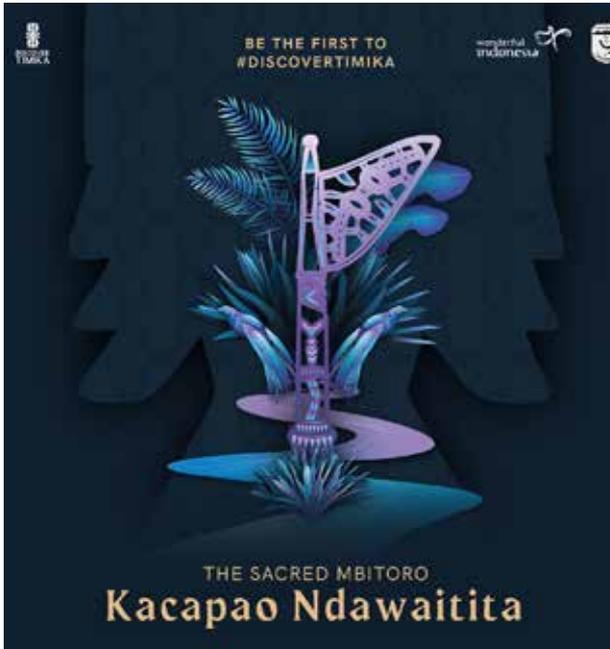
Angela Annetta Makmura

Email angelamack8pp@gmail.com
 Email angela.annetta@student.um.ac.id

Phone 089516859387

Perancangan Promosi Wisata Suku Kamoro di Timika Papua

■ Angeline Zeanetti Tenggara [00000019686]



Suku Kamoro adalah salah satu suku di Papua yang dikaruniai dengan segudang keunikan, salah satunya adalah keunikan budaya. Budaya Kamoro tidak dapat ditemukan pada suku-suku lainnya di Papua, menjadikan suku Kamoro berpotensi sebagai salah satu destinasi wisata di Timika, Papua. Dengan potensi tersebut, sayangnya masih banyak wisatawan Indonesia yang belum mengetahui eksistensi dan potensi suku Kamoro, mengakibatkan suku ini kurang dilirik sebagai salah satu kekayaan budaya Papua. Oleh karena itu penulis melakukan usaha perancangan visual promosi yang bertujuan untuk mengkomunikasikan keunikan wisata suku Kamoro, mempromosikan potensi suku Kamoro sebagai salah satu destinasi wisata di Papua. Adapun perancangan dilakukan dengan menerapkan penelitian berdasarkan metode campuran kuantitatif berupa kuisioner dan kualitatif berupa wawancara, observasi dan studi literatur. Dengan demikian penulis memiliki tujuan untuk merancang sebuah promosi visual untuk mengkomunikasikan keunikan Kamoro dan mempromosikan potensi destinasi wisata suku Kamoro.



contact info

Angeline Zeanetti Tenggara

Email zeanettiangeline@gmail.com

Email angeline.zeanetti@student.umn.ac.id

Phone 0811496789

Visual Brand Design
2020

Perancangan Promosi Kampung Batik Pesindon

■ Anne Santosa [00000019685]



Batik adalah warisan budaya Indonesia yang telah diakui UNESCO pada 2 Oktober 2009 yang kemudian diperingati sebagai Hari Batik Nasional. Salah satu industri batik terbesar di Indonesia terletak di Kota Pekalongan, Jawa Tengah. Terdapat berbagai kampung batik di Pekalongan yang memproduksi dan menyajikan wisata budaya batik, salah satunya adalah Kampung Batik Pesindon. Kampung Batik Pesindon terkenal oleh ikon kampung warna alam, di mana produk unggulannya adalah batik alami. Selain itu, pengunjung dapat melihat proses pembatikan dan turut dapat ikut membuat secara langsung. Sayangnya, batik alami Pesindon saat ini banyak ditinggalkan karena masyarakat banyak beralih ke batik sintetis yang memiliki harga murah. Tidak adanya media promosi oleh paguyuban maupun pemerintah kota Pekalongan menjadikan batik dan wisata budaya yang ada di Kampung Batik Pesindon ini kurang dikenal terutama wisatawan dari luar kota Pekalongan. Berbagai masalah tersebut berdampak langsung pada menurunnya penjualan batik Kampung Batik Pesindon.



contact info

Anne Santosa

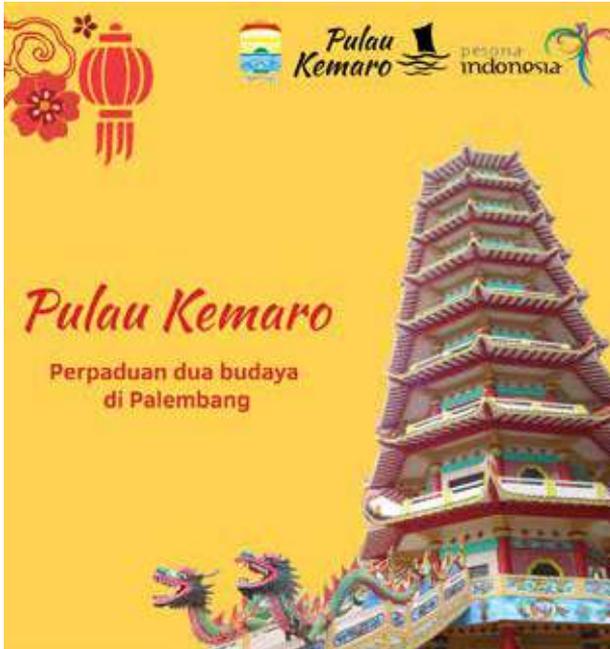
Email annesntosa@gmail.com

Email anne.santosa@student.um.ac.id

Phone 08977888117

Perancangan Promosi Pulau Kemaro di Palembang

Arini Mustika Ajie [00000022145]



Pulau Kemaro terletak di Kota Palembang. Pulau kemaro merupakan pulau yang berpotensi menjadi destinasi wisata. Pulau Kemaro memiliki daya tarik, seperti adanya bangunan pagoda yang berada di tengah pulau, Klenteng Hok Tjing Rio, Batu Prasasti, Pohon Cinta dan Makam Tan Bun Ann dengan Siti Fatimah. Namun, masyarakat luar Palembang belum mengetahui destinasi wisata pulau tersebut. Dalam proses perancangan media promosi ini, penulis mengumpulkan data melalui wawancara dengan Dinas Pariwisata bagian Seksi Destinasi dan Kawasan Pariwisata, kemudian melakukan wawancara dengan bagian Dinas Pariwisata Seksi Promosi Kota Palembang dan melakukan observasi. Penulis menggunakan metode perancangan Robin Landa dan menggunakan strategi promosi AISAS dari The Dentsu Way. Penulis membuat media promosi menggunakan media online dan offline agar dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas di Indonesia dan mengenalkan Pulau Kemaro di Palembang kepada masyarakat Indonesia.



contact info

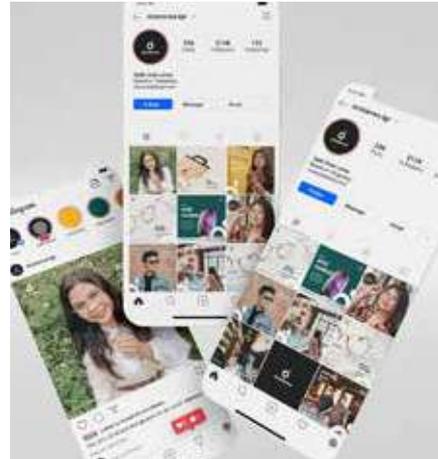
Arini Mustika Ajie

Email arini9920@gmail.com
 Email arini.mustika@student.umn.ac.id

Phone 081287930943

Perancangan Media Online Untuk Promosi Optik Duta Lensa Tangerang

■ Audrey Adreanne [00000025444]



Strategi promosi yang tepat menghasilkan perkembangan pesat pada suatu bisnis. Memasuki era digital seperti saat ini, penggunaan media promosi juga semakin berkembang. Promosi dapat dilakukan secara online menggunakan berbagai platform digital yang mampu tersebarluaskan pada target secara efisien. Pemilihan media yang sesuai dengan target segmentasi sangat dipentingkan agar promosi tersebut dapat tersampaikan dengan tepat. Optik Duta Lensa Tangerang merupakan salah satu cabang gerai dari optik pusat nya yang sudah berdiri lama di kota Jember sejak tahun 1984. Memiliki keunggulan dari optik lain yaitu, menyediakan berbagai variasi produk kacamata dari harga termurah hingga branded, dengan fasilitas dan penampilan outlet seperti optik menengah keatas, memberi pengalaman baru pada pelanggan. Namun, selama berdiri Optik Duta Lensa Tangerang hanya mengandalkan media promosi cetak sebagai satu-satunya strategi promosi, hingga tidak ada kenaikan omset dan nama cabang optik belum dikenal di kotanya. Penulis berharap dengan dibuatnya perancangan ini, nama Optik Duta Lensa dapat menjadi lebih besar dan dikenal oleh banyak orang.



contact info

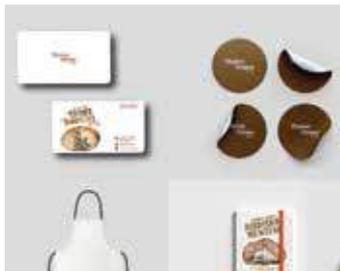
Audrey Adreanne

Email audreyadreanne@gmail.com
 Email audreyadreanne@student.umn.ac.id

Phone 085921558078

Perancangan Promosi Roti Maison Weiner

■ Billy Nurisman [00000011381]



Maison Weiner merupakan toko roti dan kue yang sudah berdiri sejak tahun 1936 di Kwitang, Jakarta Pusat. Maison Weiner merupakan sebuah toko roti yang dikenal kuno. Namun Maison Weiner masih kurang diketahui oleh masyarakat dan hanya dikenal dari mulut ke mulut, adapun yang mengenal namun hanya sekedar membeli tanpa mengetahui keunikan roti Maison Weiner. Kini, Maison Weiner ingin bersaing dipasar khusus nya dibidang bakery dengan keunikan dan nuansa judul Belanda yang dimiliki. Maka dari itu, rumusan masalah dibuat agar dapat mengkomunikasikan keunikan Maison Weiner melalui media promosi yang sesuai dengan konsep baru, juga menyediakan media untuk mempromosikan Maison Weiner. Masalah diteliti lewat metode wawancara, kuesioner dan observasi agar mendapatkan data yang lengkap. Perancangan promosi roti Maison Weiner ini diharapkan dapat membuat Maison Weiner sebagai toko roti yang lebih dikenal oleh masyarakat dan dapat meningkatkan penjualan.



Visual Brand Design
2020

contact info

Billy Nurisman

Email billynurisman@gmail.com
Email Billynurisman@student.umn.ac.id

Phone 087775837310

Perancangan Promosi Gigi Art of Dance

Birgitta Keisha Rusli [00000023434]



Pada masa pandemi covid-19 ini, banyak usaha yang mengalami penurunan. Salah satunya Gigi Art of Dance, sekolah tari yang terletak di Pondok Indah, Jakarta Selatan. Ganti Giadi selaku founder and artistic director of Gigi Art of Dance mengungkapkan bahwa Gigi Art of Dance merupakan salah satu usaha yang terkena dampak dari pandemi covid-19 ini dan mengalami penurunan jumlah murid hingga 35%. Gigi Art of Dance sudah berupaya dengan membuat metode pembelajaran baru berupa hybrid class yang berupa gabungan dari kelas online melalui aplikasi Zoom dan offline di studio tari Gigi Art of Dance. Namun pengetahuan masyarakat akan metode pembelajaran baru ini masih minim. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk membuat perancangan promosi Gigi Art of Dance. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa kurangnya publikasi promosi dari Gigi Art of Dance menyebabkan masyarakat banyak yang tidak mengetahui metode pembelajaran baru tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkanlah perancangan promosi untuk metode pembelajaran baru Gigi Art of Dance agar dapat lebih diketahui masyarakat dan dapat meningkatkan minat masyarakat untuk mengikuti hybrid class.



contact info

Birgitta Keisha Rusli

Email birgittakeishar@gmail.com
 Email birgitta.rusli@student.umn.ac.id

Phone 081932928828

Visual Brand Design
2020

Perancangan Visual Iklan Pengenalan Seni Bela Diri Shorinji Kempo untuk Remaja

Dyah Ayu Sakanti [00000023760]



Shorinji Kempo adalah beladiri yang berasal dari Jepang, yang didirikan oleh Doshin So tahun 1947, merupakan seni bela diri yang berfokus pada pertahanan diri dengan tangan kosong tanpa menyakiti lawan yang berfungsi sebagai sarana penguasaan diri untuk menciptakan pribadi yang lebih baik. Shorinji Kempo masuk ke Indonesia dibawa oleh sensei Indra, sensei Ginjar, dan sensei Utin, pada tahun 1966 yang bernaung dibawah KONI, dan memiliki organisasi bernama PERKEMI. Shorinji Kempo sudah berada di Indonesia sejak puluhan tahun lamanya, namun seiring berjalannya waktu, seni bela diri ini mengalami kemunduran dan kurang diminati oleh masyarakat, terutama remaja generasi ini, yang mengakibatkan banyak dari masyarakat tidak mengenal Shorinji Kempo. Akibatnya, keberadaan seni bela diri Shorinji Kempo pun meredup dan hanya dikenal oleh anggota-anggotanya saja. Maka dari itu, penulis tertarik untuk merancang visual iklan pengenalan seni bela diri Shorinji Kempo kepada remaja yang berdomisili di Jabodetabek untuk tetap melestarikan seni bela diri ini dengan cara memperkenalkan dan menambah awareness remaja di Jabodetabek terhadap Shorinji Kempo.



contact info

Dyah Ayu Sakanti

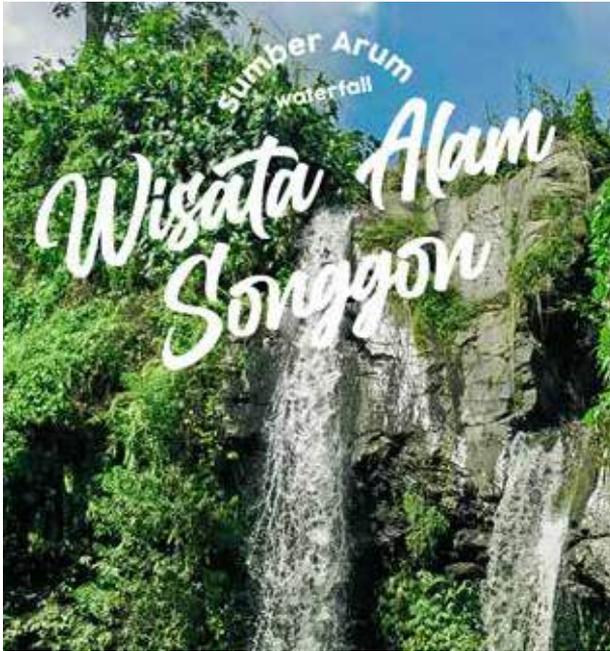
Email ayuyual2@gmail.com

Email dyah.sakanti@student.umn.ac.id

Phone 082285591448

Perancangan Media Promosi Wisata Alam Songgon Banyuwangi

Elrica Nathania Pungky Setyabudi [00000020444]



Wisata Alam Songgon merupakan wisata alam yang terletak di Kabupaten Banyuwangi, Kecamatan Songgon di dataran tinggi lebih tepatnya di lereng Gunung tertinggi ketiga di Jawa Timur, yaitu Gunung Raung. Potensi wisata alam yang terdapat di Wisata Alam Songgon sangat bermacam-macam dan bervariasi, yaitu mulai dari wisata alam hutan pinus, air terjun, sungai, sampai dengan wisata yang sudah kekinian seperti paintball dan airsoft gun. Saat ini sudah terdaftar sebanyak 14 wisata alam yang terdapat di Wisata Alam Songgon. Wisata Alam Songgon awalnya sangat diramalkan oleh pengunjung, namun seiring berjalannya waktu wisatawan yang datang menjadi berkurang dikarenakan promosi yang dilakukan oleh Wisata Alam Songgon kurang efektif dan maksimal sehingga hanya masyarakat Banyuwangi saja yang mengetahui mengenai wisata alam ini. Hal ini merupakan berita yang sangat tidak bagus karena dapat membuat Wisata Alam Songgon menjadi tidak dikenal oleh masyarakat luar dan menjadi tidak berkembang. Oleh karena itu penulis merancang media promosi yang efektif untuk Wisata Alam Songgon.



contact info

Elrica Nathania Pungky Setyabudi

Email nathaniapungky767@gmail.com
 Email elrica.setyabudi@student.umn.ac.id

Phone 085931157099



Perancangan Promosi Produk Sun Shield Beauty Barn

Fenina Jayalaksana [00000019796]



Beauty Barn merupakan pelopor produk yang menggunakan metode fitoterapi pertama di Indonesia. Metode fitoterapi merupakan metode yang menggunakan bahan – bahan alami dari tanaman sehingga cocok untuk anak yang memiliki masalah pada kulit / alergi. Beauty Barn menyediakan produk perawatan khusus kulit anak dan ibu salah satunya Sun Shield. Sun Shield merupakan produk khusus melindungi kulit dari paparan sinar UV. Sinar UV membawa dampak negatif untuk kulit manusia seperti belang pada kulit, rasa terbakar, gosong, hingga dampak paling buruk yaitu kanker kulit. Hal tersebut dapat dicegah dengan penggunaan tabir surya salah satunya produk Sun Shield Beauty Barn. Namun, produk Sun Shield Beauty Barn kurang diminati karena kurangnya promosi. Menurut hasil survey bahwa para konsumen dan bukan konsumen tidak mengetahui bahwa Beauty Barn memiliki produk Sun Shield. Di Indonesia tersendiri penggunaan tabir surya kepada anak cukup rendah. Melihat kondisi tersebut penulis membuat perancangan promosi untuk membujuk orang tua agar peduli terhadap kesehatan kulit anak dengan menggunakan Sun Shield Beauty Barn.



contact info

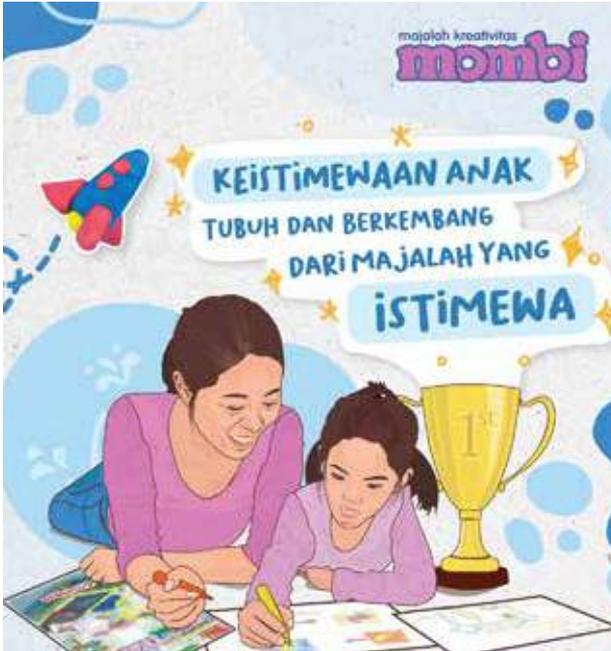
Fenina Jayalaksana

Email feninajayalaksana@gmail.com
 Email fenina.jayalaksana@student.umn.ac.id
 Phone 081314300627

Visual Brand Design
 2020

Perancangan Promosi Majalah Mombi

Gabriela Vivien Arlenda [00000012739]



Majalah Mombi ini adalah majalah anak untuk usia tiga sampai tujuh tahun yang memiliki manfaat positif untuk mengajarkan anak seperti mengembangkan kreativitas dan keaktifan pada anak karena Majalah Mombi ini menyediakan konten majalah yang bagus untuk anak-anak belajar dan bermain. Saat ini, majalah Mombi termasuk majalah yang sudah cukup lama terbit, namun masih kurangnya brand awareness majalah Mombi pada target audiens. Oleh sebab itu, dibutuhkanlah promosi majalah Mombi ini untuk meningkatkan brand awareness majalah Mombi agar semakin dikenal oleh target audiens. Metode penelitian yang akan digunakan oleh penulis adalah metode mixmethod dengan teknik pengumpulan data berupa kualitatif dan kuantitatif. Sedangkan untuk proses perancangan promosi penulis menggunakan metode yang dijabarkan oleh Robin Landa yaitu dengan melalui tahapan overview, strategy, ideas, design, production, implementation.



contact info

Gabriela Vivien Arlenda

Email gabrielavivien@yahoo.co.id
 Email gabriela.arlenda@student.umn.ac.id

Phone 081283638271

Perancangan Media Promosi Wisata Bahari Pantai Hukurila di Ambon

Iklesia Feren Pietersz [00000022108]



Pantai Hukurila telah ditetapkan sebagai salah satu destinasi wisata bahari unggulan oleh Pemerintah Provinsi Maluku pada tahun 2018. Sebagai salah satu objek wisata bahari unggulan di Kota Ambon, pantai Hukurila mempunyai keunikan dibandingkan dengan lokasi wisata di tempat lain, namun masih kurang dikenal oleh masyarakat luas. Hal ini dikarenakan kurangnya media promosi yang dilakukan oleh Pemerintah Daerah. Metode pencarian data yang dilakukan untuk penelitian adalah dengan melakukan wawancara kepada Raja Negeri Hukurila, pengurus BUMNEG Hukurila, melakukan observasi di pantai Hukurila, penyebaran kuisisioner kepada masyarakat diluar Kota Ambon, dan studi eksisting website sebagai media promosi yang digunakan oleh tempat wisata lain. Dari hasil penelitian, penulis membuat solusi untuk permasalahan ini yaitu untuk membuat website sebagai media utama dan beberapa media sekunder lainnya bagi pantai Hukurila sebagai media promosi wisata bahari di Ambon.



contact info

Iklesia Feren Pietersz

Email iklesiaferen@gmail.com

Email iklesia.feren@student.umn.ac.id

Phone 082225822203



Perancangan Promosi Wisata Teluk Kiluan

Jack Russel [14120210276]



Teluk Kiluan adalah sebuah lokasi wisata di tanah Lampung yang memiliki banyak aktivitas yang sulit ditemukan di tempat lain. Teluk Kiluan yang ditemukan pada tahun 2003 merupakan lokasi yang menawarkan pengalaman baru bagi pengunjungnya. Tak hanya ekosistem laguna alam dan pantai berpasir putih yang dapat disajikan, Teluk Kiluan akan membawa pengunjungnya ke lautan luas yang dihuni oleh ikan lumba-lumba. Teluk Kiluan menjadi destinasi yang sering dikunjungi oleh masyarakat Lampung sejak tahun 2006. Namun selama 4 tahun terakhir Teluk Kiluan mulai kehilangan pengunjungnya yang menyebabkan Teluk Kiluan menjadi sepi. Kurangnya awareness masyarakat di luar daerah membuat pengunjung Teluk Kiluan hanya berasal dari Bandar Lampung saja. Maka dari itu dibutuhkan promosi untuk meningkatkan awareness dari masyarakat luar daerah Lampung agar tertarik untuk mengunjungi Teluk Kiluan. Penulis berharap dengan perancangan promosi yang tepat, Teluk Kiluan akan lebih dikenal oleh masyarakat di luar Lampung dan menarik minat mereka untuk berlibur di Teluk Kiluan.



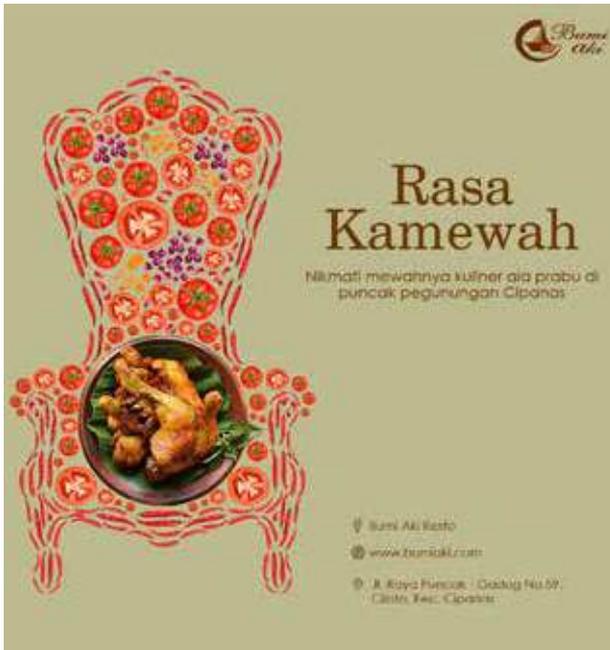
contact info

Jack Russel

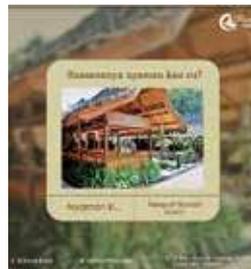
Email jrlim2702@gmail.com
 Email jack.russel@student.umn.ac.id
 Phone 082110888827

Perancangan Promosi Rumah Makan Bumi Aki

Josephine Senjaya [00000023012]



Subsektor makanan dan minuman menjadi salah satu penopang ekonomi setiap tahunnya, menteri perindustrian memperkirakan bisnis makanan dan minuman mengalami kenaikan yang positif selama masa transisi pascapandemi Covid-19. Namun hal ini tidak sesuai untuk bisnis rumah makan Bumi Aki yang sudah berdiri sejak lama, karena rumah makan ini terus mengalami penurunan pengunjung dan menyentuh titik pengunjung terendah sejak pandemi melanda. Dari hasil riset yang dilakukan juga masih banyak audiens yang tidak mengetahui keberadaan rumah makan Bumi Aki. Rendahnya pengetahuan terhadap rumah makan Bumi Aki ini disebabkan karena kurangnya promosi yang dilakukan. Maka dari itu, rumusan masalah dibuat agar dapat melakukan promosi dengan memberikan informasi tentang keunikan rumah makan bumi Aki.



contact info

Josephine Senjaya

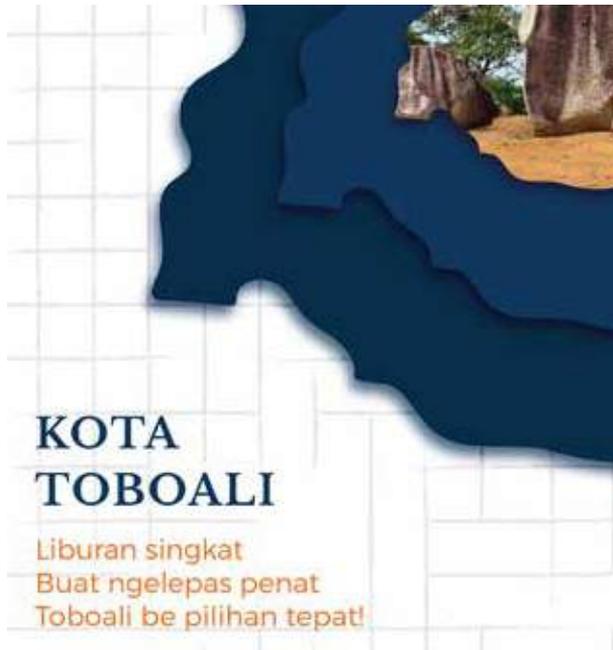
Email josephinesenjaya@gmail.com

Email josephine.senjaya@student.um.ac.id

Phone 081212199421

Perancangan Promosi Destinasi Pariwisata Kota Toboali

■ Kelvin [00000016053]



Bangka Belitung merupakan sebuah kepulauan yang dikenal dengan keindahan alamnya, terutama pulau Belitung yang sempat menjadi latar dari salah satu film terkenal yakni Laskar Pelangi, terutama dengan keindahan serta keunikan yang disajikan, pasir putih dihiasi dengan batu granit yang berusia jutaan tahun semakin membuat Belitung dikenal masyarakat luas tertuma di Indonesia namun masih banyak yang tidak mengetahui bahwa pulau Bangka yang menjadi tetangga dekat dari pulau Belitung ini menyimpan banyak keindahan serta keindahan yang tak kalah unik dengan Belitung, meski selama ini pulau Bangka hanya dikenal sebagai pulau dengan penghasil timah, atau juga dengan pulau "bolong" dikarenakan kerusakan alam yang ditimbulkan oleh pertambangan timah. Meski begitu Bangka tidak bisa dianggap remeh dalam pesona pariwisata seperti salah satu kota di pulau Bangka yakni kota Toboali yang menyajikan banyak keindahan serta keunikan wisata yang tak kalah menarik yang siap menyambut para wisatawan, membuat kota Toboali patut menjadi salah satu pilihan wisata untuk dikunjungi baik untuk sekedar berlibur maupun melepaskan penat sejenak dari rutinitas kerja.



contact info

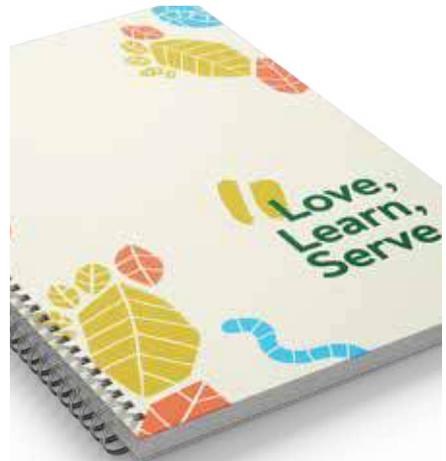
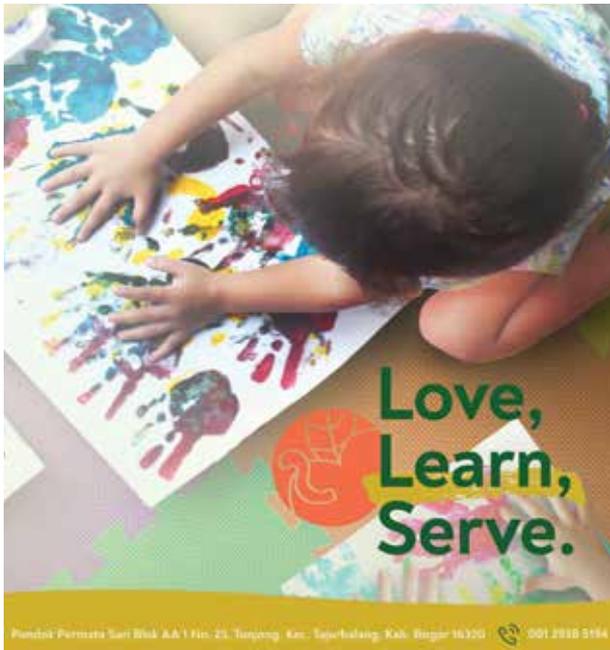
Kelvin

Email kelvinsuwiryo@gmail.com
 Email kelvin8@student.umn.ac.id

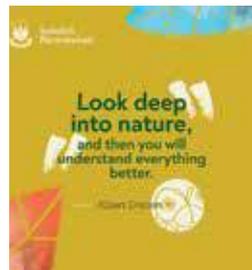
Phone 081368399524

Perancangan Media Promosi Sekolah Permatahati Bogor

■ Kenisya Salsabila Larasati [00000025197]



Sekolah Permatahati Bogor sebagai sekolah berwawasan lingkungan menjadi pilihan dikarenakan keunikannya menggunakan metode Experiential Learning dan Metode Sentra, serta penerapan konsep sekolah alam. Namun, pendaftar calon siswa baru setiap tahunnya selalu sedikit bahkan berkurang, dikarenakan metode promosi word-of-mouth yang telah dijalankan belum terdukung oleh media promosi lainnya – yang masih sedikit dan kurang mewakili pribadi sekolah. Maka, penulis memutuskan untuk melakukan perancangan media promosi Sekolah Permatahati Bogor. Penulis menggunakan dua pendekatan metode penelitian, yaitu menggunakan sumber primer yang diperoleh menggunakan metode kualitatif dengan melangsungkan wawancara dan Focus Group Discussion (FGD), serta kuantitatif dilangsungkan dengan membagikan kuesioner secara daring. Sedangkan sumber sekunder diperoleh dari studi literatur & kajian pustaka. Hasil penelitian menyatakan bahwa promosi yang efektif sejatinya dibutuhkan guna mempersuasi konsumen untuk membeli dan mencoba suatu barang atau jasa, serta untuk membangun awareness konsumen terhadap barang atau jasa tersebut.



contact info

Kenisya Salsabila Larasati

Email kenisyasl@gmail.com

Email kenisya.salsabila@student.umn.ac.id

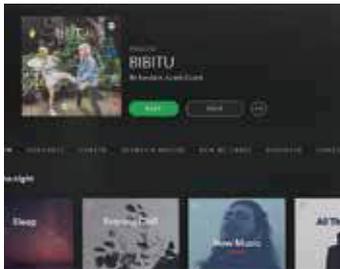
Phone 081290926034

Perancangan Media Promosi Wisata Edukasi Kandank Jurank Doank

Larasati Putrida Suseno [00000025674]



KJD atau biasa dikenal sebagai Kandank Jurank Doank merupakan sebuah tempat wisata edukasi di Tangerang Selatan yang merupakan sekolah alam Kandank Jurank Doank dengan konsep alam yang terbuka. Namun seiring perubahan zaman mengakibatkan perubahan konsep Kandank Jurank Doank yang berawal dari sekolah alam menjadi wisata alam. Keindahan alam terbuka serta beragam kegiatan yang dimiliki Kandank Jurank Doank mendominasi kluster pengunjung berasal dari kegiatan edukasi seperti field trip, study tour ataupun acara keluarga. Sementara itu sebagian besar masyarakat kurang mengetahui bahwa di Kandank Jurank Doank terdapat kegiatan lain yang didalamnya yaitu kegiatan edukasi dan wisata edukasi. Ketidaktahuan masyarakat mengenai kegiatan edukasi Kandank Jurank Doank mengakibatkan penurunan pengunjung pada tingkat remaja akhir. Maka dari itu, penulis melakukan perancangan promosi dengan tujuan meningkatkan pengetahuan kehadiran wisata edukasi Kandank Jurank Doank serta mengajak masyarakat terutama generasi muda untuk ikut melestarikan kegiatan edukasinya agar dapat terus bertahan dalam jangka waktu panjang.



contact info

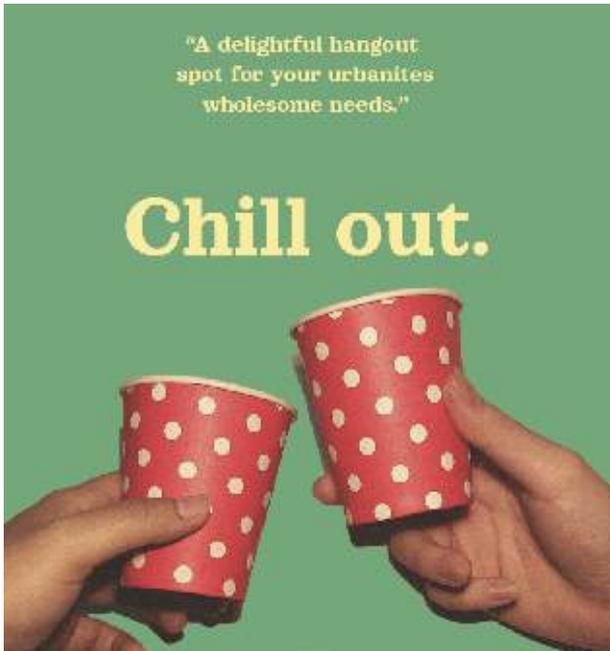
Larasati Putrida Suseno

Email larasatiptrs@gmail.com
 Email larasati.suseno@student.umn.ac.id
 Phone 081288012130

Visual Brand Design
 2020

Perancangan Promosi Pelaspas Nipah

Patricia Emanuelle [00000014080]



Pelaspas adalah sebuah neighbourhood living space; tempat dimana pengunjungnya dapat hangout bersama teman dan keluarga, sambil menyantap makanan dan minuman, bekerja hingga bersantai di penghujung hari: semua di bawah satu atap. Meski sudah berdiri sejak 2015 di Darmawangsa dan pindah ke Nipah, memiliki sejumlah pengunjung setia, dan menjadi salah satu prime hangout spot di Jakarta Selatan, namun namanya tidak begitu familiar dikarenakan pengkomunikasian untuk brand ini seringkali tergeser oleh tenannya. Fungsi tempat ini pun tidak banyak diinformasikan sehingga timbul pertanyaan. Dengan pengumpulan data melalui wawancara, kuesioner, observasi, dll. serta memanfaatkan teori brand equity dari David A. Aaker (1991) dan menggunakan teori perancangan solusi desain grafis oleh Robin Landa (2011), maka hasil yang akan dicapai dan diimplikasikan adalah seperangkat media promosi.



contact info

Patricia Emanuelle

Email emanuelleintan@gmail.com
 Email patricia.naba@student.um.ac.id

Phone 081318211927

Perancangan Promosi Batuhoda Beach

Patrick Wijaya [00000022622]



Menurut Moriarty, Mitchell, dan Wells (2012), promosi merupakan penggabungan alat-alat komunikasi dalam sebuah brand yang saling bekerjasama dengan konsisten dan tujuan yang jelas untuk merepresentasikan sebuah brand kepada khalayak luas. Kegiatan promosi sangatlah dibutuhkan dalam pariwisata sebagai alat untuk mempromosikan objek wisata kepada masyarakat luas agar mengunjungi objek wisata tersebut. Salah satu bentuk wisata yang terkenal di Indonesia ialah wisata bahari. Wisata bahari atau dikenal sebagai wisata maritim merupakan sebuah wisata yang berhubungan dengan kegiatan yang dilakukan pada wilayah dengan dominasi perairan dan kelautan, seperti pada danau, pantai, maupun sungai. Wisata ini berhubungan dengan kegiatan olahraga air maupun rekreasi alam. Salah satu destinasi wisata bahari yang terkenal di Provinsi Sumatra Utara terletak pada Pulau Samsir, Danau Toba. Pulau Samsir merupakan sebuah pulau vulkanik yang memiliki sangat banyak desinasi objek wisata, dimulai dari wisata alam, wisata sejarah, wisata bahari, hingga wisata agrikultur dikarenakan lingkungan alamnya yang sangat subur dan indah.



contact info

Patrick Wijaya

Email wijays.patrick@gmail.com

Email patrick.wijaya@student.umn.ac.id

Phone 081932928828

Visual Brand Design
2020

Perancangan Promosi Produk Bumbu Instan Emaku Indonesia

■ Pearlita Ivana Delia [00000019191]



Indonesia sejak dahulu dikenal sebagai salah satu negara dengan kuliner bercita rasa lezat karena menggunakan berbagai macam bumbu dan rempah-rempah. Hal tersebut dimanfaatkan oleh para pebisnis untuk terjun ke bisnis produk bumbu masak instan dengan tujuan untuk menjadikan proses masak menjadi lebih praktis, salah satunya produk bumbu masak tabur Emaku. Namun selama 5 tahun perjalanan Emaku, tingkat kesadaran masyarakat terhadap produk Emaku masih rendah. Hal tersebut disebabkan oleh banyaknya kompetitor sejalan dengan harga produk yang lebih terjangkau dan memiliki varian rasa yang serupa dengan produk Emaku. Oleh sebab itu perlu dibuat perancangan promosi untuk produk bumbu instan Emaku Indonesia.



contact info

Pearlita Ivana Delia

Email deliaivanapearlita@gmail.com
 Email pearlita.ivana@student.umn.ac.id

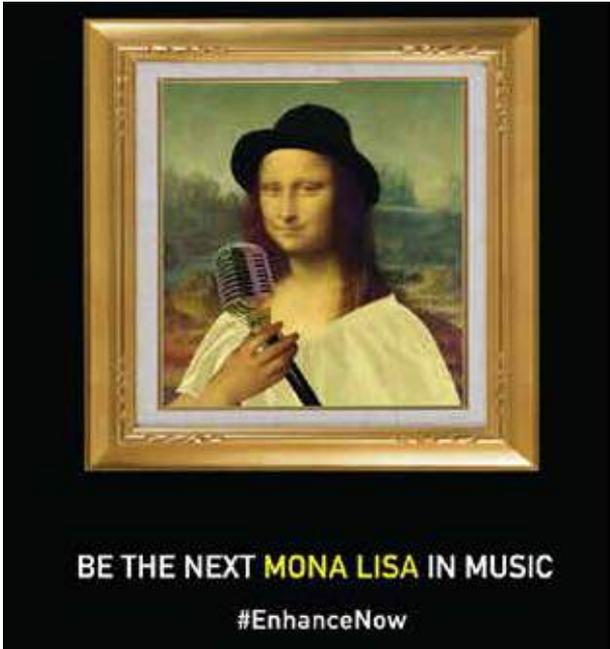
Phone 087883222097



Visual Brand Design
2021

Promosi Kelas Musik Anak di Purwa Caraka

Sania Josefina [00000021929]



Purwa Caraka Music Studio atau PCMS didirikan oleh Purwacaraka yang merupakan komponis dan musisi terkenal asal Indonesia. Purwa caraka Music Studio sudah berdiri lebih dari 30 tahun dengan 90 kantor cabang tersebar luas di Indonesia dengan kurang lebih 22.000 siswa yang mendaftarkan setiap tahun.terdaftar setiap tahunnya. Dengan tujuan untuk menciptakan musisi yang dapat mengekspresikan diri mereka secara kreatif, terampil dan artistik. Dari data yang sudah di dapat, ditemukan bahwa Orang tua tidak banyak menempatkan anaknya untuk les musik di Purwa Caraka karena dianggap Purwa Caraka adalah tempat les musik untuk remaja hingga dewasa yang ingin merintis karir lebih profesional dan dianggap tidak cocok untuk anak – anak karena menurut mereka belum tepat waktunya. Maka dari itu solusinya adalah dengan merancang promosi yang tepat sasaran untuk mempromosikan kelas musik anak di Purwacaraka.



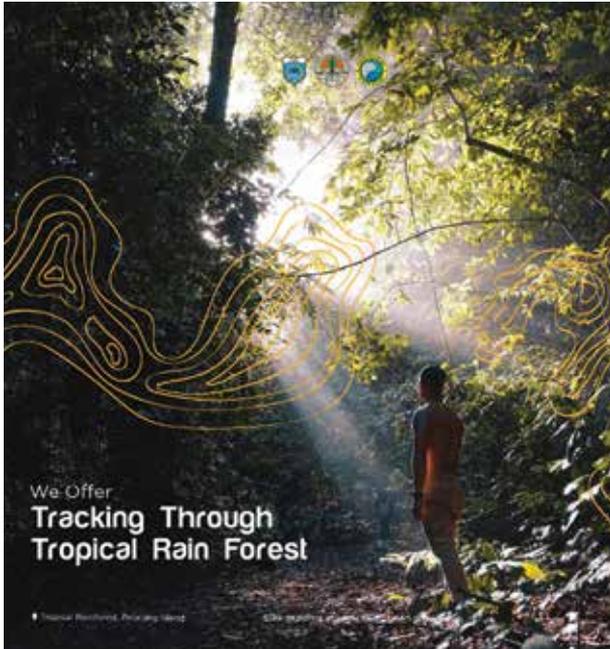
contact info

Sania Josefina

- Email sanjsfna@gmail.com
- Email sania.josefina@student.umn.ac.id
- Phone 081219957938

Perancangan Media Promosi Wisata Taman Nasional Ujung Kulon

■ Savira Lisa Hartanti [00000025908]



Taman Nasional Ujung kulon merupakan hutan tropis dataran rendah terluas di pulau Jawa yang terletak di Kecamatan Sumur, Kabupaten Pandeglang, Banten. Taman Nasional Ujung Kulon merupakan taman nasional tertua di Indonesia yang sudah diresmikan sebagai situs warisan dunia yang dilindungi oleh UNESCO pada tahun 1992. Taman nasional ini memiliki keberagaman potensi baik dari flora faunanya dan daya tarik wisatanya. Daya tarik wisata yang dimiliki oleh TNUK yaitu seperti Pulau Peucang, Pulau Handeleum, Pulau Panaitan, dan Gunung Honje. Wisatawan yang datang dapat berlibur sambil mendapatkan edukasi pada saat berkunjung ke kawasan ini, karena TNUK memiliki wisata alam, budaya dan religius. Namun jumlah wisatawan TNUK mengalami penurunan akibat kurangnya awareness masyarakat mengenai wisata yang ada di TNUK dikarenakan minimnya kegiatan promosi yang dilakukan oleh pihak TNUK. Oleh karena hal tersebut, dibutuhkan perancangan media promosi wisata Taman Nasional Ujung Kulon untuk meningkatkan awareness dari wisata yang dimiliki oleh TNUK agar jumlah wisatawan mengalami peningkatan dan memajukan masyarakat sekitar.



Visual Brand Design
2020

contact info

Savira Lisa Hartanti

Email saviralisa99@gmail.com

Email savira.hartanti@student.umn.ac.id

Phone 08128020317

Perancangan Promosi Anyar Bakery Jakarta

Stefanus Wijaya [00000016471]



Sarapan menjadi modal sumber energi dalam menjalankan segala bentuk aktivitas keseharian serta memenuhi gizi. Namun jika tidak memiliki waktu banyak dalam menyiapkan sarapan, roti yang memiliki kandungan yang sehat dapat menjadi pengganti alternatif sarapan. Kandungan roti sehat seperti yang dianjurkan oleh Dimas Prasetyo dijual di Toko Anyar Bakery Jakarta. Anyar Bakery adalah toko roti asal Wonosobo, Jawa Tengah yang berdiri sejak 1969 dan membuka cabang di Jakarta pada tahun 2018. Toko roti ini mempunyai harga roti yang relatif murah dibandingkan dengan kompetitor-kompetitornya, namun promosi yang selama ini berjalan di Anyar Bakery Jakarta tidak merata yang menyebabkan penyebaran informasi seputar produknya tidak tersampaikan kepada calon konsumen. Selain itu dengan adanya pandemi covid-19, terjadi perpindahan marketplace yang mengakibatkan penjualan di Anyar Bakery Jakarta menurun. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk membuat perancangan promosi untuk Anyar Bakery Jakarta. Oleh karena itu, dibutuhkanlah perancangan promosi Anyar Bakery Jakarta agar informasi mengenai produk dapat tersampaikan kepada masyarakat.



Visual Brand Design
2020

contact info

Stefanus Wijaya

Email stefanuswijaya98@gmail.com
Email stefanus.wijaya@student.umn.ac.id

Phone 08521114123

Perancangan Desain Promosi Komandankey Pada Media Sosial

Valdy Valentino [14120210335]



Promosi pada Media Sosial Komandankey: Jasa Ahli Kunci Kendaraan Resmi Pertama di Indonesia dan Bersertifikat Internasional.



Visual Brand Design
2021

contact info

Valdy Valentino

Email valdyvalentino777@gmail.com
 Email valdy.valentino@student.umn.ac.id
 Phone 082112888757

Perancangan Media Promosi Sirup Kurnia

Willi Atmanagara Putra [00000009612]



Sirup Kurnia merupakan sebuah produk yang di produksi oleh PT Kurnia Aneka Gemilang. PT Kurnia Aneka Gemilang berdiri sejak tahun 1969 yang berkembang menjadi produsen minuman sirup yang terkenal di Sumatera dan Jawa. Sirup Kurnia dapat di campur dengan es kelapa, es jeruk nipis, es cincau, es timun, susu soda dan lain-lain.



contact info

Willi Atmanagara Putra

Email atmanagara10@gmail.com
 Email wili.putra@student.umn.ac.id

Phone 081289723397



2020 —————
————— 2021

—————▶
imago —————
—————▶ **vi**

pameran —————
tugas — **akhir**

*Fakultas Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara*



visual brand design —■

—■ Signage

visual brand design —■

03 Total —■
—■ Karya

visual brand —— design



226 Ericha Surya Tantio

227 Sou Theresia Nadia
Setiawan

228 Tashya Valencia
Violetta



Perancangan Signage Museum Tekstil Jakarta

■ Ericha Surya Tantio [00000019768]



Berdasarkan data dari Statistik Kebudayaan (2019), Indonesia memiliki total 438 museum yang tersebar di beberapa kota. Kota dengan jumlah museum terbanyak adalah Jakarta, yakni 64 museum. Salah satu museum, yang ditawarkan oleh pemerintah kota Jakarta sebagai fasilitas pelestarian budaya yang menyimpan koleksi wastra di Indonesia adalah Museum Tekstil Jakarta yang terletak di Jalan ks. Tubun No. 2-4, Kecamatan Palmerah. Dilansir dari laman Encyclopedia DKI Jakarta, Museum Tekstil Jakarta menampilkan lebih dari 2.500 buah koleksi tekstil tradisional yang dikelompokkan menjadi empat bagian, yaitu koleksi tenun, koleksi batik, koleksi peralatan, dan koleksi campuran. Seluruh koleksi tersebut disimpan di ruangan-ruangan dalam museum yang cukup luas. Namun, berdasarkan hasil observasi penulis, Museum Tekstil Jakarta tidak dilengkapi dengan signage sehingga pengunjung kesulitan mengakses ruangan-ruangan dalam museum. Berdasarkan fenomena dan masalah tersebut, penulis memilih perancangan signage sebagai solusi yang tepat untuk Museum Tekstil Jakarta dengan tujuan meningkatkan kenyamanan pengunjung dalam mengakses navigasi lingkungan.



contact info

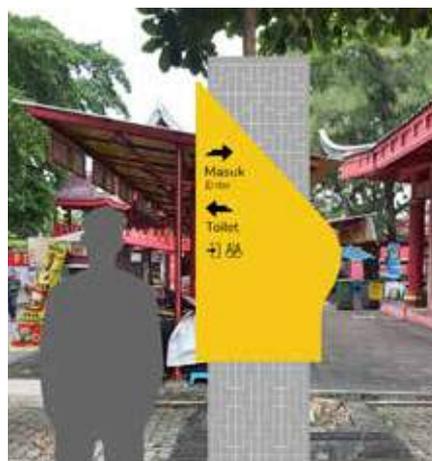
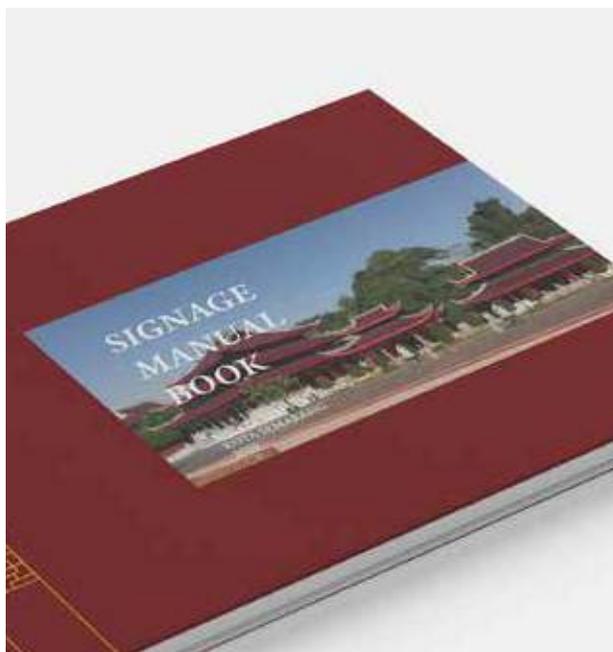
Ericha Surya Tantio

Email erichasantio@gmail.com
 Email ericha.surya@student.umn.ac.id

Phone 085956382173

Perancangan Signage Wisata Sam Poo Kong Kota Semarang

■ Sou Theresia Nadia Setiawan [00000019170]



Wisata Sam Poo Kong merupakan tempat wisata yang memiliki suasana tradisional Chinese yang cukup kuat serta memiliki sejarah dari pelayaran Laksamana Cheng Ho ketika bersinggah di Jawa karena juru mudi dari pelayaran Cheng Ho jatuh sakit pada tahun 1416. Selain merupakan tempat wisata, saat ini Wisata Sam Poo Kong digunakan untuk tempat ibadah bagi pemeluk Tridharma yang memiliki luas kurang lebih 3,5 hektar dengan memiliki beberapa bangunan didalamnya. Namun, minimnya signage yang berada di kawasan Sam Poo Kong mengakibatkan informasi sejarah dan petunjuk kurang tersampaikan secara baik dan jelas kepada wisatawan yang berkunjung, wisatawan yang baru memasuki wisata Sam Poo Kong dan wisatawan yang ingin keluar memiliki jalan yang sama. Mengakibatkan wisatawan menjadi bingung dengan alur yang ada. Penulis menggunakan metode wawancara, observasi, dan kuesioner. Berdasarkan pengalaman berkunjung, penulis memiliki tantangan untuk merancang signage wisata Sam Poo Kong agar informasi dan arah yang benar dapat diketahui secara jelas, sehingga wisatawan yang berkunjung nyaman saat berada di kawasan Sam Poo Kong.



contact info

Sou Theresia Nadia Setiawan

Email theresianadia@gmail.com

Email sou.nadia@student.umn.ac.id

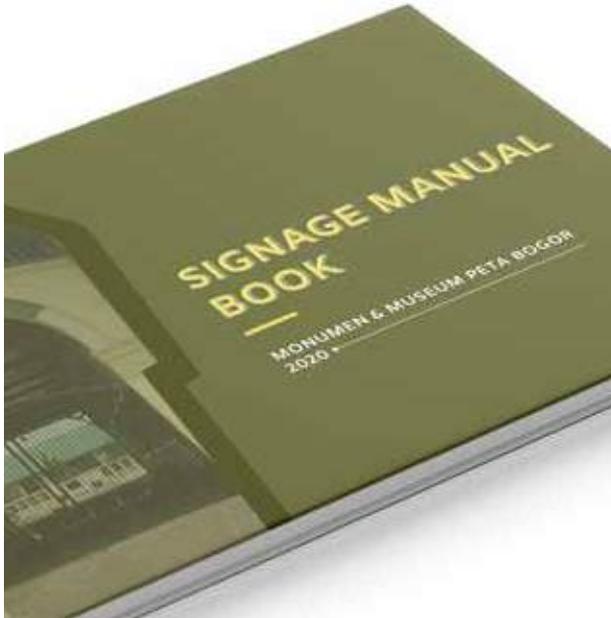
Phone 085695991777

Visual Brand Design

2020

Perancangan Signage Museum PETA Bogor

Tashya Valencia Violetta [00000019223]



Museum PETA yang berlokasi di Bogor, sudah berdiri sejak tahun 1745 dengan memiliki gaya bangunan bernuansa Eropa. Tujuan dibangunnya Monumen dan Museum PETA adalah untuk memberikan apresiasi kepada para tentara PETA dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia dan dapat memberikan edukasi mengenai gambaran sejarah tentara PETA dalam mengisi kemerdekaan. Namun tidak adanya media informasi yang terdapat pada bangunan museum, sehingga mempersulit pengunjung untuk mendapatkan berbagai informasi. Dengan permasalahan tersebut diperlukannya perancangan signage yang tepat bagi Museum PETA. Metode penelitian yang akan penulis gunakan berupa wawancara, observasi dan studi eksisting. Penelitian wawancara dan observasi dilakukan penulis untuk mendapatkan informasi seputar fasilitas museum, memperhatikan tata letak museum dan mengetahui permasalahan yang ada. Perancangan signage diharapkan dapat membantu pengunjung untuk mengetahui alur, berbagai fasilitas dan informasi seputar koleksi Museum PETA.



contact info

Tashya Valencia Violetta

Email tashymania@gmail.com

Email tashya.violetta@student.umn.ac.id

Phone 085920738955



2020 —————
————— 2021

—————▶
imago —————
—————▶ **vi**

pameran —————
tugas — **akhir**

*Fakultas Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara*



visual brand design —■

—■ Skripsi

visual brand design —■

02 Total —■ Karya

visual brand —— design



232 Ashima Tabita
Anastasya Ivanka

232 Saskia Fitrianti
Pradhana Putri





Visual Brand Design
2020

Analisis Deskriptif Penggunaan Transmedia Storytelling dalam Bangtan Universe

■ Ashima Tabita Anastasya Ivanka [00000021421]

BTS (Bangtan Sonyeondan) adalah grup K-Pop yang telah mendunia. Terbentuk sejak tahun 2013, BTS tidak pernah berhenti berinovasi. Salah satu inovasi yang dilakukan adalah dengan menciptakan sebuah fictional world bernama Bangtan Universe. "Dunia" ini dibalut sedemikian rupa hingga fans mengalami sebuah pengalaman timbal-balik ketika mendalami dunia tersebut, mereka untuk menginvestasikan waktu yang lebih serta membangun keterikatan yang tinggi dengan idola mereka. Konsep yang diuraikan ini berjalan seiringan dengan konsep yang digunakan dalam ilmu Transmedia Storytelling, sebuah ilmu penyampaian pesan melalui berbagai platform yang menitikberatkan adanya partisipasi dari audiens. Melalui analisis yang dilakukan, penulis berharap bahwa industri entertainment K-Pop serta Transmedia Storytelling dapat dilihat sebagai suatu bidang yang patut dipelajari, karena keduanya merupakan bidang yang akan terus berkembang.

contact

Ashima Tabita Anastasya Ivanka

info

Email ashimatabita@gmail.com
Email ashima@student.umn.ac.id

Phone 081911920014



Visual Brand Design
2020

Analisis Semiotika pada Iklan Gojek Cari Kebaikan Tahun 2019

■ Saskia Fitrianti Pradhana Putri [00000014736]

Keberhasilan dari sebuah produk dan jasa dapat dipengaruhi dari iklannya. Pada momen Ramadhan di Indonesia, banyak hal yang bisa dilakukan dalam rangka melakukan kebaikan antar sesama masyarakat. Namun dibalik kegiatan melakukan kebaikan, terdapat kesulitan yang dialami oleh masyarakat. Gojek menghadirkan dan menyediakan jasa yang bisa mempermudah masyarakat dalam berkegiatan melakukan kebaikan. Hal itu mendasari Gojek untuk membuat iklan yang bertemakan Ramadhan dan menggambarkan kegiatan masyarakat sehari-hari seperti membantu ibu membersihkan rumah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pesan dan tanda apa saja yang ada pada iklan tersebut sehingga dapat memenangkan beberapa penghargaan nasional. Penelitian akan dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan semiotik. Penulis memilih iklan tersebut karena iklan ini memenangkan beberapa penghargaan.

contact

Saskia Fitrianti Pradhana Putri

info

Email saskiafpp@gmail.com
Email saskia.fitrianti@student.umn.ac.id

Phone 082149033599



2020 —————
————— 2021

—————▶
imago —————
—————▶ **vi**

pameran —————
tugas — **akhir**

*Fakultas Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara*



visual brand design —■

—■ Typeface

visual brand design —■

03 Total —■
—■ Karya

visual brand —— design



236 Christopher
Kenneth Yansen

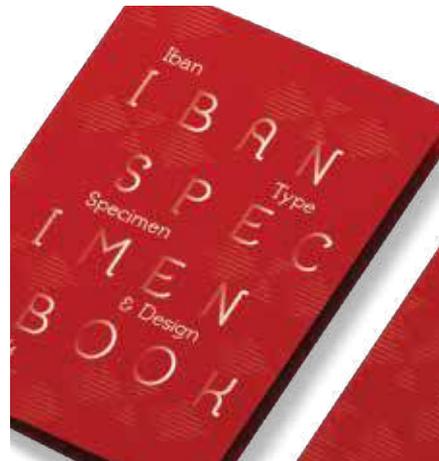
237 Jason Frederick
Sulaiman

238 Yohanes Adi
Anggoro

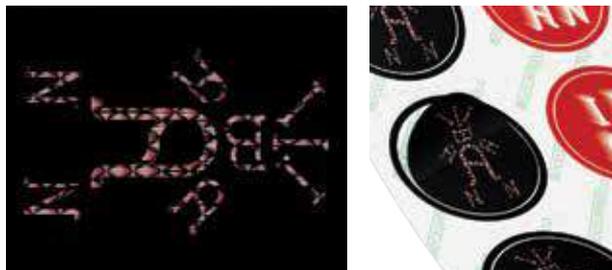


Perancangan Typeface Latin Adaptasi Aksara Dunging Dayak Iban

Christopher Kenneth Yansen [00000023016]



Perkembangan zaman saat ini begitu cepat begitu banyak Aksara Nusantara yang tergantikan oleh huruf latin. Salah satunya adalah Aksara Dunging. Aksara Dunging merupakan Aksara yang dikenal oleh masyarakat Iban. Sangat disayangkan Aksara tersebut sempat menghilang ditelan zaman. Dikarenakan Indonesia dikenal dengan pelestarian kebudayaan daerah yang melimpah. Penulis merasa terdorong untuk ikut melestarikan Aksara yang sempat menghilang. Dengan melakukan perancangan huruf latin yang diadaptasi dari Aksara Dunging. Guna untuk melestarikan karakteristik Aksara Dunging pada media komunikasi modern sehingga tidak tertinggal oleh perkembangan zaman.



contact

info

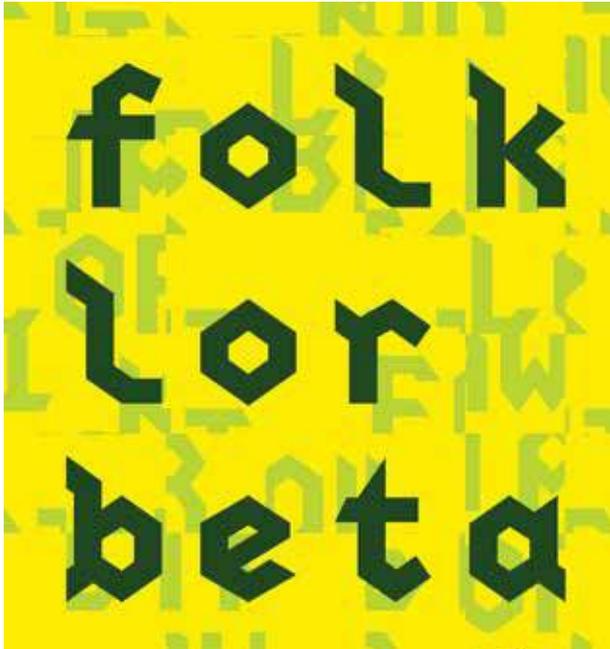
Christopher Kenneth Yansen

Email Christopherkenny10@gmail.com
 Email christopher.kenneth@student.umn.ac.id

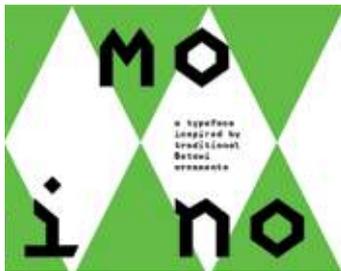
Phone 081250769221

Perancangan Typeface Hasil Adaptasi Ornamen Rumah Tradisional Betawi

■ Jason Frederick Sulaiman [00000020428]



Ornamen Rumah tradisional Betawi merupakan salah satu elemen arsitektur yang penting karena menunjukkan budaya-budaya yang pernah berhubungan dan memengaruhi budaya Betawi. Sayangnya, ornamen rumah tradisional Betawi tidak berkembang mengikuti zaman sehingga sulit untuk digunakan pada rumah-rumah modern dan ditinggalkan oleh masyarakat Betawi. Maka itu, ornamen ini perlu dikembangkan sehingga lebih mudah digunakan masyarakat Betawi modern. Kehidupan masyarakat Betawi modern tentunya tidak terlepas dari komunikasi, baik untuk mengirim pesan, menunjukkan emosi ataupun berekspresi. Salah satu cara utama dalam komunikasi adalah dengan huruf. Maka itu, typeface hasil adaptasi ornamen rumah tradisional Betawi dapat menjadi solusi karena relevan dengan masyarakat Betawi modern, mudah digunakan serta menambah khazanah budaya Betawi dan Indonesia. Big idea dari desain ini adalah "Kami Betawi". Hasil dari penelitian ini merupakan sebuah typeface berjenis monospaced display sans serif yang dapat digunakan untuk menunjukkan kesan Betawi dan secara fungsional dapat digunakan pada berbagai kebutuhan komunikasi singkat.



Visual Brand Design
2020

contact info

Jason Frederick Sulaiman

Email jasonfs90@gmail.com

Email jason.sulaiman@student.umn.ac.id

Phone 08569997079

Perancangan Typeface untuk Detik.com

Yohanes Adi Anggoro [00000015714]



Detik.com merupakan salah satu media terbesar di Indonesia dengan basis digital. Typeface menjadi bagian penting dari sebuah media, baik untuk penulisan konten dan juga sebagai identitas. Pada penerapannya, identitas Detik.com belum terwujud dari font yang digunakan. Berdasarkan masalah tersebut, penulis melakukan perancangan typeface untuk Detik.com yang khusus digunakan pada basis digital. Perancangan dapat tercapai dengan metode penelitian seperti kuesioner secara online, wawancara, dan studi eksisting. Hasil akhir perancangan ini berupa font beserta type specimen book. Perancangan font ini akan menjadi bagian dari identitas Detik.com dan dapat digunakan pada media berbasis digital.



contact info

Yohanes Adi Anggoro

- Email yohanesadia@gmail.com
- Email yohanes.anggoro@student.umn.ac.id
- Phone 081288757055



2020 —————
————— 2021

—————▶
imago —————
—————▶ **vi**

pameran —————
tugas — **akhir**

*Fakultas Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara*



interaction design —■

2D/3D Assets & Animation

interaction design —■

07

Total
— Karya

interaction design



242 Edward Alden

243 Elisabeth Martina
Megan

244 Glenn Tama Winardi

245 Laura Meidiana

246 Syahla Tameera
Salsabila Trisnadi

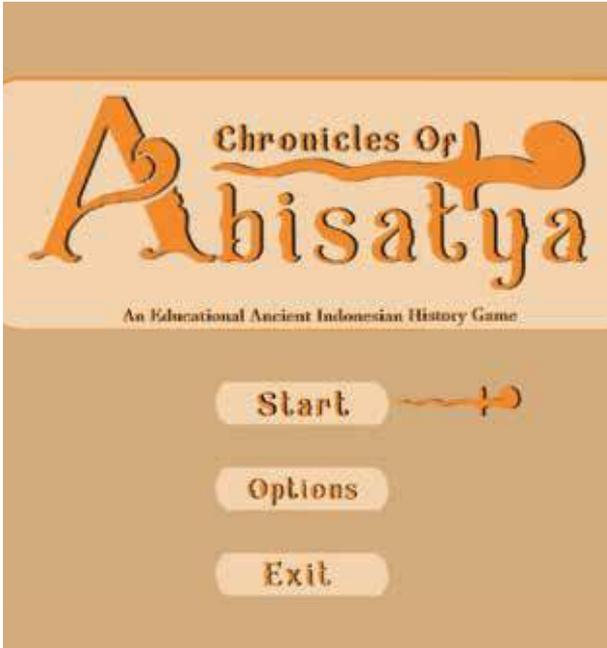
247 Tumbur S. Philip

248 Vinsensia
Glentiya



Perancangan Media Permainan Digital 2D sebagai Edukasi Sejarah tentang Tiga Kerajaan Terbesar di Indonesia

Edward Alden [00000021247]



Sejarah adalah kajian yang penting bagi pelajar dimana-mana karena dapat mengajari kita mengenai kesalahan yang dilakukan oleh manusia di masa lalu dan bagaimana cara untuk tidak mengulanginya. Akan tetapi, berdasarkan data kuesioner, lebih dari setengah responden menyatakan bahwa metode pembelajaran yang monoton membuat pelajaran sejarah kurang diminati untuk dipelajari. Bila metode pembelajaran ini tidak diubah, maka siswa tidak dapat mempelajari sejarah dengan baik dan tidak dapat mempelajari nilai yang dapat diantarkan dari sejarah. Oleh karena itu, penulis hendak merancang media edukasi berupa permainan digital 2D tentang sejarah tiga kerajaan Indonesia, terutama mengenai Kerajaan Nusantara terbesar, yang merupakan era dimana Indonesia mulai berkembang, sebagai edukasi untuk anak SMU. Hasil dari tugas akhir ini adalah sebuah media interaktif berupa 2D Game yang bergenre platformer dengan cerita yang mendalami kerajaan Indonesia dan kejadian yang terjadi pada masa itu. Melalui perancangan media interaktif ini, diharapkan pelajar dapat mengenal lebih mengenai sejarah kerajaan Indonesia, terutama mengenai tokoh dan budaya kerajaan tersebut.



Interaction Design
2020

contact info

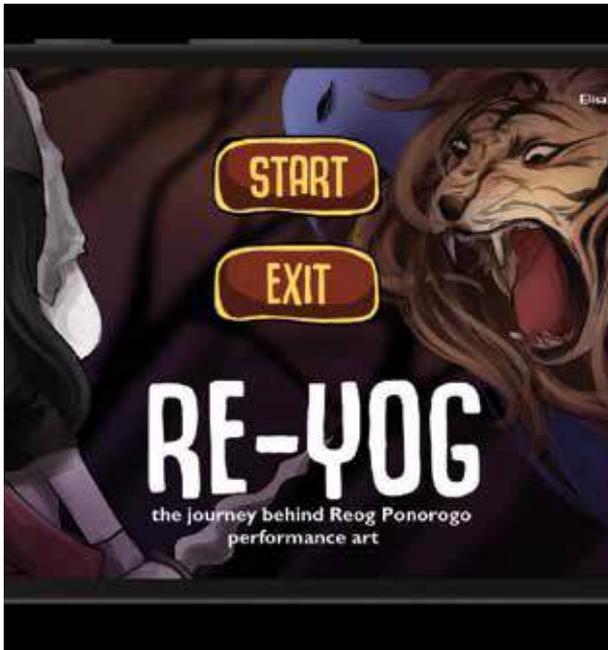
Edward Alden

Email edward.alden99@gmail.com
Email edward.alden@student.umn.ac.id

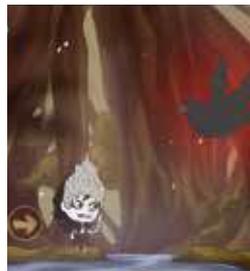
Phone 087887263619

Perancangan Mobile Game "RE-YOG" tentang Sejarah Reog Ponorogo

Elisabeth Martina Megan [00000020036]



Reog Ponorogo adalah seni pertunjukan Indonesia yang sangat unik dan mengandung banyak nilai luhur. Akan tetapi, sangat disayangkan karena sebagian besar remaja di kota-kota besar menyatakan bahwa mereka kurang tahu mengenai kesenian ini. Oleh karena itu, dibuat sebuah mobile game 2D platformer yang mengangkat sejarah seni pertunjukan Reog Ponorogo untuk kalangan remaja. Tujuan dari perancangan mobile game ini adalah untuk memberikan informasi mengenai cerita dan sejarah yang terdapat dibalik pertunjukan Reog Ponorogo yang kita kenali sekarang ini. Metode penelitian yang digunakan dalam pencarian data untuk perancangan ini adalah pembagian kuesioner, wawancara, focus group discussion, studi eksisting, dan juga studi referensi. Sementara metode perancangan yang digunakan adalah metode perancangan game yang terdiri dari pengumpulan ide, perancangan karakter, kamera dan kontrol dari game, desain user interface, desain level, dan juga user test. Hasil dari penelitian ini berupa perancangan mobile game 2D yang mengangkat sejarah dan juga cerita dari Reog Ponorogo yang berjudul "RE-YOG".



Interaction Design
2020

contact info

Elisabeth Martina Megan

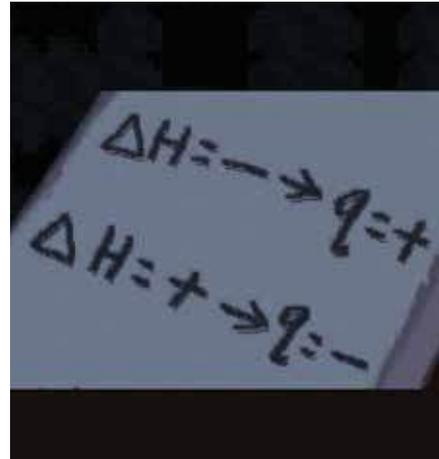
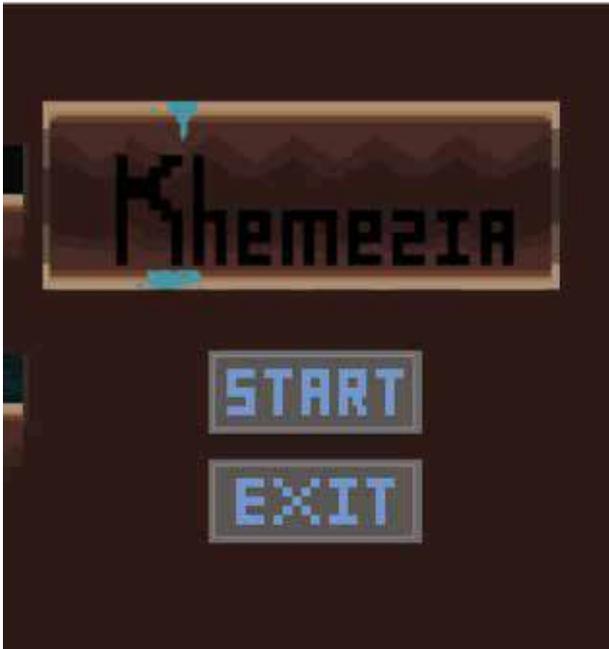
Email hanaru99@gmail.com

Email elisabeth.megan@student.umn.ac.id

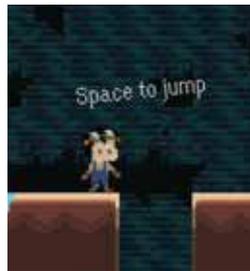
Phone 087888429409

Perancangan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Terhadap Termokimia

Glenn Tama Winardi [00000020032]



Kimia merupakan salah satu cabang pelajaran ilmu pengetahuan alam yang memerlukan kemampuan berpikir kritis untuk dipelajari dan menjadi pelajaran yang penting dipelajari bagi siswa tingkatan SMA. Namun, banyak siswa SMA Indonesia se-Jabodetabek merasa kesulitan mempelajarinya, khususnya materi Termokimia. Kesulitan ini membuat para siswa kurang tertarik mempelajari mata pelajaran tersebut yang padahal materi tersebut penting dipelajari agar memahami materi kimia lainnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kimia bernama Suharjo, kesulitan siswa belajar termokimia dikarenakan kurikulum materinya yang terbagi menjadi fisika dan kimia. Hal itu menyebabkan materi kimia sulit dipahami karena tidak dapat diajarkan secara menyeluruh. Berdasarkan masalah tersebut, pada penelitian ini penulis merancang media interaktif untuk meningkatkan minat siswa SMA se-Jabodetabek terhadap Termokimia. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat lebih tertarik belajar Termokimia dan mengaplikasikannya pada kehidupan sehari-hari.



contact info

Glenn Tama Winardi

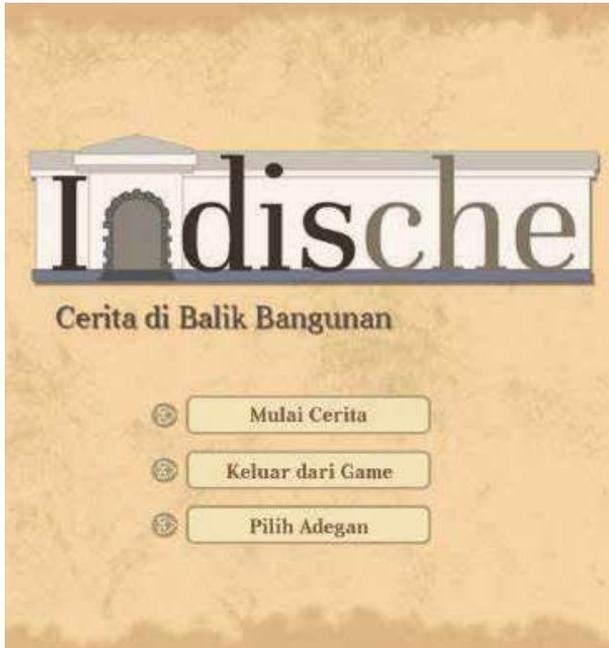
Email glennwinardi@gmail.com

Email glenn.winardi@student.umn.ac.id

Phone 081288251873

Perancangan Game Pengenalan Bangunan dan Ornamen Kebudayaan Indis

■ Laura Meidiana [00000020431]



Kebudayaan Indis adalah kebudayaan hasil akulturasi antara budaya Belanda dan Pribumi yang lahir pada era kolonialisme. Salah satu peninggalan yang masih ada adalah bangunan yang tersebar di seluruh Indonesia. Informasi mengenai bangunan Indis masih belum lazim didengar masyarakat dan media informasi diperlukan untuk mempertahankan eksistensi informasi Bangunan Indis. Salah satu bangunan Indis adalah Museum Bank Indonesia (BI) yang di dalamnya juga mempunyai informasi mengenai arsitektur Indis. Museum BI sebagai museum yang tujuannya edukasi memerlukan media informasi yang cocok untuk pengetahuan dan budaya generasi milenial. Maka itu penulis membuat sebuah game dalam rupa display interaktif yang memperkenalkan bangunan dan ornamen kebudayaan Indis.



contact info

Muhammad Armano Hakiim

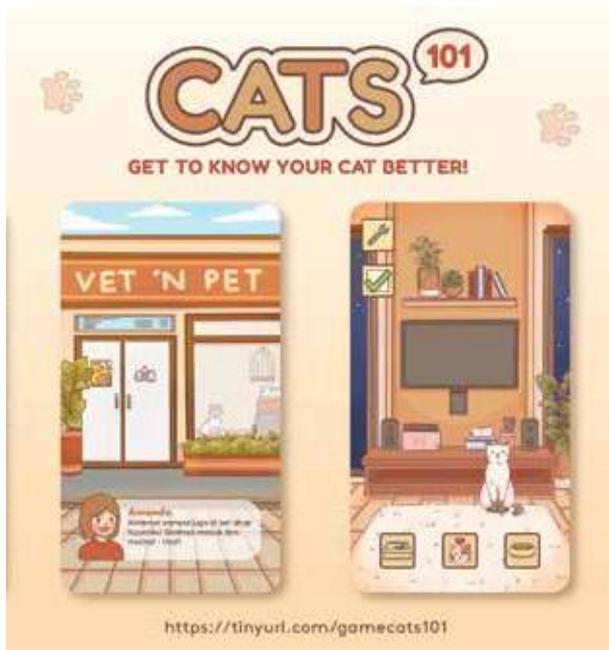
Email laurameidiana5599@gmail.com

Email laura.meidiana@student.umn.ac.id

Phone 085890267778

Perancangan 2D Game App Edukasi Cara Merawat Kucing

■ Syahla Tameera Salsabila Trisnadi [00000026160]



Kucing merupakan salah satu hewan peliharaan paling populer dan diminati di Indonesia. Namun, berdasarkan kuesioner yang disebar oleh penulis pada tanggal 1 Mei – 4 Mei 2020 dan diisi dengan 143 responden dari usia 14-28 tahun, sebanyak 60% responden masih memiliki pengetahuan yang rendah terhadap cara merawat kucing dengan benar. Padahal, kucing yang dirawat dengan tidak benar dapat menyebabkan berbagai penyakit pada manusia seperti kutu, jamur, toksoplasma, salmonella, caceng, rabies, dan berbagai penyakit lainnya. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penulis merancang sebuah 2D game app edukasi cara merawat kucing. Hal ini didasari dari teori Dadeech (2018) yang menyebutkan bahwa informasi edukasi yang disampaikan melalui game akan diingat lebih lama. Selain itu, berdasarkan hasil kuesioner, game merupakan media yang paling banyak dipilih oleh responden sebagai media edukasi yang paling mereka sukai. Melalui game edukasi, informasi mengenai merawat kucing akan lebih mudah diingat.



contact info

Syahla Tameera Salsabila Trisnadi

Email syahla204@gmail.com

Email syahla.salsabila@student.umn.ac.id

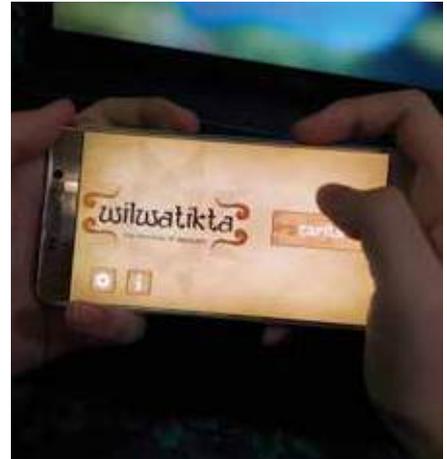
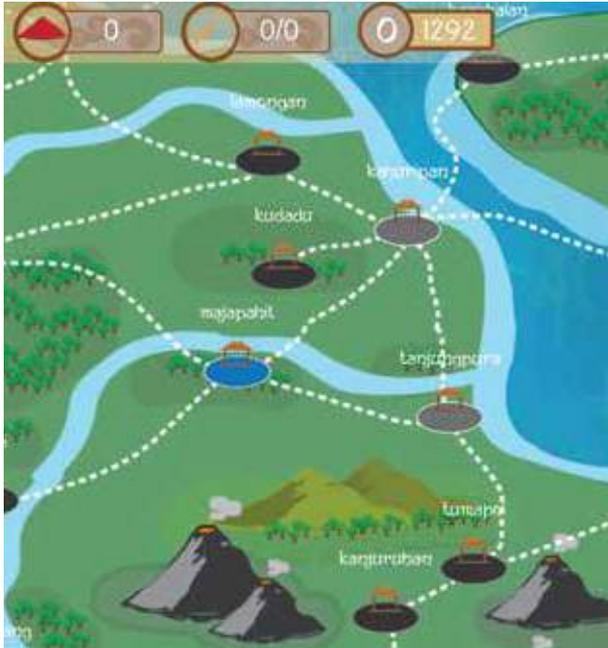
Phone 081291428873



Interaction Design
2020

Perancangan Mobile Game mengenai Sejarah Kerajaan Majapahit untuk Murid SMA

■ Tumbur S. Philip [00000022697]



Sejarah merupakan sebuah bagian dari kehidupan yang membantu membangun berdiri berbagai macam hal, mempelajari sejarah dapat membantu melalui kehidupan sehari. Salah satu bagian dari sejarah adalah kerajaan Majapahit yang menjadi bagian penting dari Indonesia. Kepentingannya sangat terlihat sebab banyak aspek-aspek dari kerajaan tersebut terintegrasi kedalam kebudayaan Indonesia, sayangnya untuk murid-murid tingkat pendidikan menengah atas tidak terlalu termotivasi untuk mempelajari sejarah, dan fakta ini tidak diketahui sama sekali. Untuk membantu pengenalan kerajaan ini kepada murid-murid tingkat pendidikan menengah atas penulis memutuskan untuk merancang sebuah metode pembelajaran alternatif yang bisa membangun kembali motivasi murid-murid tersebut dalam mempelajari sejarah. Perancangan yang penulis akan rancang adalah sebuah media interaktif edukatif dalam rupa mobile game mengenai sejarah kerajaan Majapahit.



Interaction Design
2020

contact info

Tumbur S. Philip

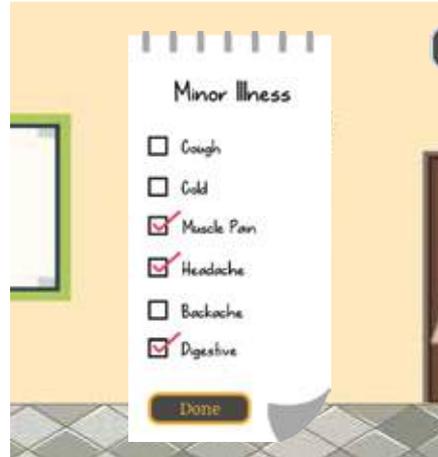
Email tumbur.philip@student.umn.ac.id

Email tumbursphilip@gmail.com

Phone 085920106240

Perancangan Game mengenai Burnout untuk Dewasa Awal Usia 21-25 Tahun

Vinsensia Glentiya [0000019825]



Burnout merupakan istilah psikologis yang digunakan untuk menunjukkan keadaan kelelahan emosional, fisik, dan mental yang disebabkan oleh stres yang berlebihan. WHO mendefinisikan karakteristik burnout sebagai perasaan kelelahan, kehilangan energi, adanya perasaan negatif dan penurunan efisiensi pekerjaan. Namun, pemahaman masyarakat mengenai gejala burnout masih rendah dan seringkali tidak mengetahui jika gejala yang mereka alami adalah burnout. Hal tersebut mengakibatkan masyarakat tidak mampu melakukan self assessment dan dapat berakibat pada burnout yang semakin parah. Karenanya, penulis ingin merancang game yang dapat memberikan pemahaman mengenai gejala burnout. Metode penelitian yang digunakan pada perancangan ini adalah metode kuantitatif melalui penyebaran kuesioner dan metode kualitatif melalui wawancara. Hasil dari tugas akhir ini adalah game yang dapat menginformasikan gejala burnout melalui mekanis dan naratif yang disajikan.

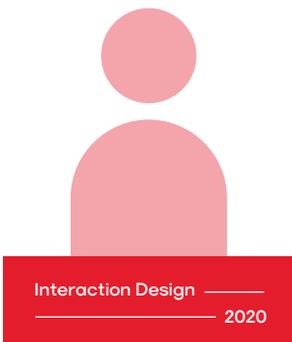


contact info

Vinsensia Glentiya

Email gwen.fella@gmail.com
 Email vinsensia.glentiya@student.umn.ac.id

Phone 08389937814





2020 —————
————— 2021

—————▶
imago —————
—————▶ **vi**

pameran —————
tugas — **akhir**

*Fakultas Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara*



interaction design —■

Board Game

interaction design —■

1 1

Total
Karya

interaction design



252 Adam Diargo

253 Adina Fayza Gayo

258 Felicia Andry Rusli

259 I Gusti Ngurah Bagus
Indrayana

254 Andrea Devy

255 Anjelina

256 Audrey Vialitta Hernanda

257 Brigita Mirawati Frandi

260 Ivan Christian Surya

261 Maria Elizabeth Sabanari

262 Trio Viltén



Perancangan Board Game Sebagai Alternatif Terapi Non-Farmakologi Untuk Lansia Dengan Gejala Demensia

Adam Diargo [14120210383]



Demensia merupakan suatu kondisi kesehatan yang dapat dialami oleh para lansia. Demensia menyebabkan penurunan fungsi kognitif sehingga lansia tersebut memiliki kesulitan dalam melakukan kegiatan sehari-hari dengan normal. Demensia sampai saat ini tidak dapat disembuhkan, namun sudah ada jenis-jenis terapi yang dapat digunakan untuk memperlambat proses demensia. Salah satu jenis terapi yang digunakan adalah terapi non-farmakologi, dan salah satu ragam terapinya adalah menggunakan sebuah media interaktif. Permainan seperti teka-teki silang dan bingo memiliki dampak positif terhadap orang dengan demensia. Selain permainan tersebut, board game juga sudah sering dipakai sebagai alternatif terapi untuk orang demensia. Oleh karena itu, saya memilih untuk merancang sebuah board game yang dapat digunakan sebagai alternatif terapi untuk orang dengan gejala demensia. Informasi yang terkait dengan perancangan diambil dari sumber yang terpercaya dan metode pengumpulan data menggunakan metode seperti wawancara, FGD, Observasi, dan Studi Referensi.



contact info

Adam Diargo

Email diargoadam@gmail.com
Email adam.diargo@student.umn.ac.id
Phone 08111860696

Perancangan Kartu Interaktif Belajar Huruf dan Kata bagi Anak dengan Disleksia

Adina Fayza Gayo [00000021538]



Disleksia merupakan gangguan belajar spesifik pada bidang bahasa yang umumnya memengaruhi kesadaran fonologis seseorang, sehingga terdapat kesulitan membedakan bunyi dan bentuk huruf yang mirip walaupun memiliki IQ normal atau di atas rata-rata. Hal ini disebabkan karena kelainan pada perkembangan otak, umumnya diturunkan oleh orang tua. Perlu dilakukan intervensi sejak dini jika ditemukan gejala disleksia, seperti kesulitan membaca, memahami konteks bacaan, sulit membedakan huruf, proses belajar membaca selama enam bulan tidak menunjukkan hasil yang signifikan, dan gejala lainnya. Untuk itu penulis merancang media intervensi kartu interaktif belajar huruf dan kata bagi anak dengan disleksia usia 5 – 8 tahun yang menerapkan metode play therapy dengan kombinasi metode fonem dan multisensori. Metode penelitian yang penulis gunakan adalah kualitatif dengan metode perancangan Human Centered Design.



Interaction Design
2020

contact info

Adina Fayza Gayo

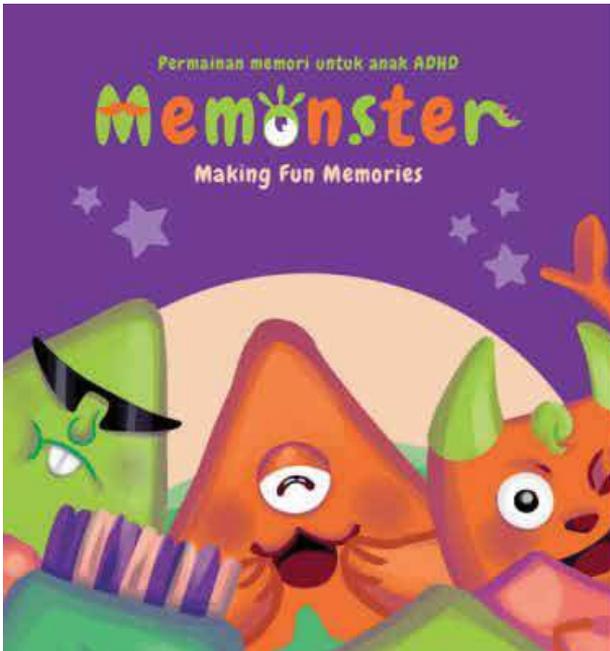
Email adinagayo@gmail.com

Email adina.gayo@student.um.ac.id

Phone 089630441118

Perancangan Board Game sebagai Alternatif Terapi Bermain untuk Anak Usia 6 - 10 Tahun dengan ADHD

■ Andrea Devy [00000021719]



Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) merupakan gangguan sistem saraf yang menyebabkan seseorang susah fokus terhadap suatu hal, memiliki perilaku impulsif, dan cenderung hiperaktif. Penanganan untuk ADHD umumnya berupa medikasi dengan obat-obatan atau lewat terapi dengan psikolog. Namun cara tersebut belum efektif untuk menangani anak dengan ADHD. Terapi memiliki perkembangan baru yaitu metode Terapi Bermain yang ramah untuk anak-anak, dan telah terdapat penelitian yang mengaplikasikan board game sebagai salah satu alat untuk terapi bermain untuk anak ADHD. Anak ADHD memiliki kesulitan menerima pelajaran di sekolah dibanding anak pada umumnya, padahal Sekolah Dasar penting dalam membantu perkembangan anak. Berdasarkan hal tersebut penulis ingin mengetahui bagaimana merancang board game sebagai alternatif terapi bermain untuk anak ADHD berusia 6 – 10 tahun di Jabodetabek. Dari tugas akhir ini penulis berharap mampu memberikan alternatif terapi baru untuk orang tua yang lebih mudah dan ramah bagi anak mereka yang memiliki ADHD.



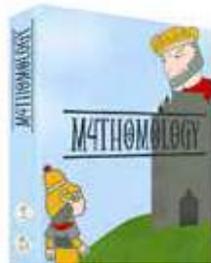
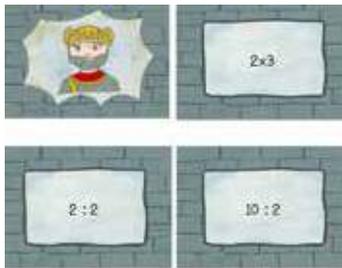
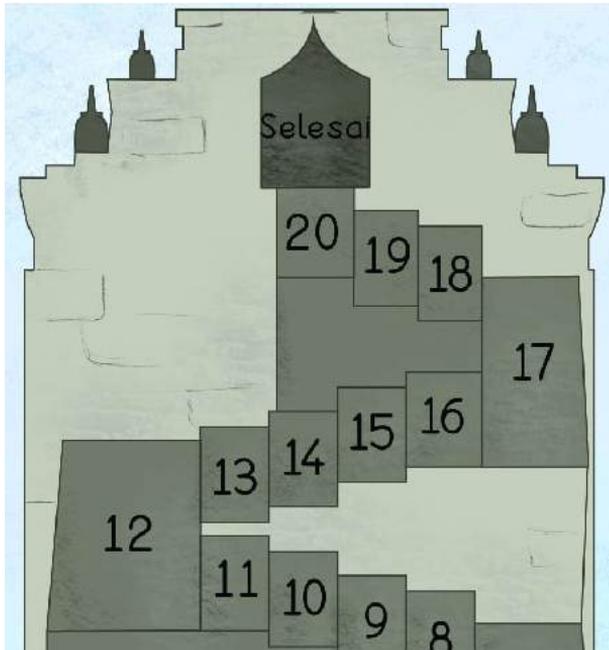
contact info

Andrea Devy

Email andradev0103@gmail.com
 Email andrea.devy@student.umn.ac.id
 Phone 081932306519

Perancangan Board Game Untuk Membantu Pembelajaran Matematika di Kelas 2 Sekolah Dasar Pada Masa PSBB

■ Anjelina [00000025329]



Pembelajaran adalah kegiatan yang sangat penting dilakukan oleh seorang pelajar. Namun, pada masa pandemic COVID-19 kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara online karena ketidakmungkinan kegiatan pengajaran di sekolah. Meskipun kegiatan pembelajaran secara online telah terjadi selama beberapa bulan, masih banyak murid dan guru yang memiliki beberapa kendala. Murid tidak bisa memfokuskan diri untuk belajar dan malah bermain gadget. Murid juga merasa stress dan bosan selama berada di rumah. Sedangkan guru membutuhkan fasilitas dan media tambahan untuk bisa melakukan pengajaran pada murid. Sehingga dibutuhkan sebuah media alternatif yang bisa membantu kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh guru. Menurut wawancara yang dilakukan board game adalah media yang tepat dalam penyelesaian permasalahan ini dan berdasarkan studi kasus pelajaran matematika adalah pelajaran yang paling sulit dilakukan oleh murid. Boardgame diharapkan bisa membantu anak untuk melepas stress dan membantu guru dalam mengasah kemampuan anak dalam pelajaran mundur matematika.

contact info

Anjelina

Email Anjelinathong@gmail.com

Email Anjelina@student.umn.ac.id

Phone 081905399343

Perancangan Permainan Kartu “TERSTRUKTUR” Untuk Pelajar SMA

■ Audrey Vialitta Hernanda [00000025975]



Pelajaran Kimia merupakan salah satu pelajaran yang terdapat pada kumpulan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Hidrokarbon merupakan salah satu topik dasar yang diajarkan kepada pelajar Sekolah Menengah Akhir (SMA) namun walaupun 68 dari 100 murid menyatakan kesukaan dalam pelajaran kimia, 45 menyatakan kesulitan dalam belajar dan 28 menyatakan bahwa Hidrokarbon merupakan topik yang sulit. Berdasarkan riset yang dilakukan, salah satu alasan mengapa topik ini sulit untuk dipelajari adalah karena kurangnya praktikum di sekolah dan kesulitan para pelajar dalam membayangkan teori hidrokarbon di dunia nyata. Oleh karena itu, melalui tugas akhir ini penulis memutuskan untuk merancang media informasi pembelajaran hidrokarbon untuk pelajar SMA. Penulis akan menggunakan dua metode penelitian, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif akan dilakukan dengan melakukan pembagian survei online dan kualitatif dengan wawancara dan studi literasi. Hasil dari tugas akhir ini adalah media pembelajaran Hidrokarbon berbentuk card game yang membahas tentang Alkana, Alkena, dan Alkuna.



contact info

Audrey Vialitta Hernanda

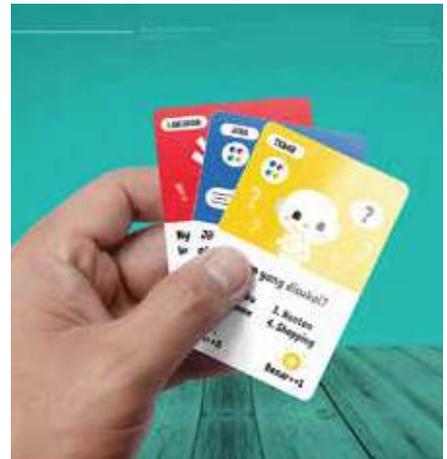
Email audreyvhn@gmail.com

Email audrey.vialitta@student.umn.ac.id

Phone 081282751634

Perancangan Board Game "Apa Yang Kamu Suka?" untuk meningkatkan Quality Time dengan Keluarga

■ Brigita Mirawati Frandi [00000021120]



Penulis memilih topik mengenai quality time ini karena melihat minimnya waktu yang dihabiskan bersama. Orangtua terlalu sibuk untuk bekerja, sementara anak sibuk juga dengan pelajaran sekolah. Oleh karena itu penulis akhirnya memutuskan untuk memilih topik ini. Pendekatan yang ingin dituju adalah dengan media boardgame guna menghindari penggunaan gadget. Sehingga rumusan masalah yang diambil adalah bagaimana cara merancang board game untuk meningkatkan quality time keluarga. Metode Penelitian yang dipakai adalah menggunakan kuesioner kepada target, wawancara ahli psikolog dan ahli board game sehingga didapatkan sebuah board game berjudul "apa yang kamu sukai?" yang didesain secara khusus untuk keluarga dengan konten kegiatan favorit. Melalui tiga jenis kartu pertanyaan yang ada pada permainan, pemain dapat mengenal dan mengetahui satu sama lain. Kesimpulan dari perancangan board game ini setelah dilakukannya user test adalah sudah terdapat adanya interaksi dan komunikasi selama bermain, guna memperdalam relasi satu sama lain hingga dapat meningkatkan quality time antar keluarga.



contact info

Brigita Mirawati Frandi

Email brigitamf99@gmail.com

Email brigita.frandi@student.umn.ac.id

Phone 081927677397

Perancangan Board Game Mengenai Diabetes Untuk Remaja Usia 12-18 Tahun

■ Felicia Andry Rusli [00000014798]



Diabetes merupakan penyakit kronis yang terjadi ketika pankreas tidak dapat menghasilkan insulin yang cukup. Tubuh yang terkena diabetes tidak dapat menggunakan insulin dengan efektif. Diabetes dikategorikan menjadi 3 tipe, yaitu diabetes tipe 1, diabetes tipe 2 dan diabetes gestasional. WHO mencatat jumlah penyandang diabetes di atas 18 tahun terus meningkat dari 4,7 persen menjadi 8,5 persen. 90 – 95 % kasus diabetes adalah diabetes tipe 2. Diabetes tipe 2 biasa terjadi akibat pola hidup yang tidak sehat. 75 % penderita diabetes pada tahun 2017 berusia 20 - 64 tahun. Indonesia menduduki urutan ke-6 dari sepuluh negara dengan jumlah penderita diabetes tertinggi, yaitu 10,3 juta pasien per tahun 2017 dan diperkirakan akan meningkat menjadi 16,7 juta pasien per tahun 2045. Banyaknya orang yang menyepelekan diabetes maka di buatlah board game mengenai diabetes agar lebih banyak orang yang mengetahui bahwa diabetes sangat berbahaya dapat menyebabkan berbagai macam komplikasi bahkan sampai dapat menyebabkan kematian.



contact info

Felicia Andry Rusli

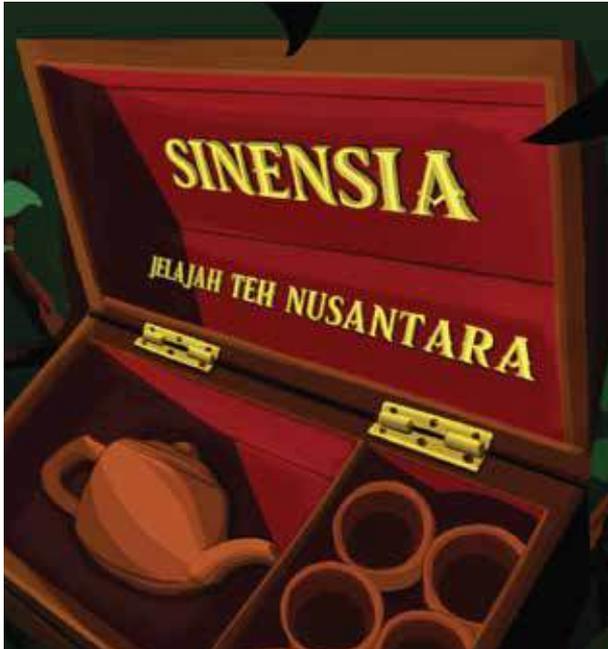
Email felis.rusli@gmail.com
Email felicia.rusli@student.umn.ac.id

Phone 08117704222

Interaction Design
2021

Perancangan Board Game Digital Pengenalan Kualitas Teh di Indonesia

■ I Gusti Ngurah Bagus Indrayana [00000014009]



Penulis memilih tema pengenalan kualitas teh di Indonesia karena minuman teh sendiri sebenarnya merupakan minuman yang populer bagi masyarakat Indonesia (Litbang Kompas, 2019) namun sayangnya masyarakat Indonesia sendiri terbiasa mengonsumsi teh dengan kualitas rendah, yaitu dengan campuran daun tua dan batang tanaman teh (Anggraeni, 2019). Hal yang juga menjadi perhatian yang menarik penulis adalah kurangnya pengetahuan masyarakat tentang teh sebagai minuman. Penulis akan membahas tentang bagaimana cara merancang sebuah board game untuk memperkenalkan kualitas teh yang ada di Indonesia dalam laporan tugas akhir ini. Dengan menggunakan landasan teori untuk setiap aspek yang digunakan pada elemen-elemen board game dan tema penelitian, penulis berharap board game digital yang dirancang memiliki nilai guna yang tepat. Peneliti menggunakan metode penelitian berupa studi pustaka, studi referensi, wawancara, focused group discussion (FGD), dan kuesioner untuk merancang board game dengan tema pengenalan kualitas teh di Indonesia dengan baik dan benar.



contact info

I Gusti Ngurah Bagus Indrayana

Email indrayana.ign@gmail.com

Email il@student.umn.ac.id

Phone 085695683590



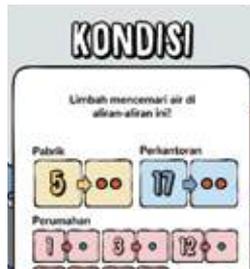
Interaction Design
2020

Perancangan Board Game Mengenai Polusi Air kepada Anak Usia 9-12 Tahun di Jakarta

Ivan Christian Surya [00000020857]



Kota Jakarta mengalami polusi air berat yang mencemari badan air seperti sungai, kali, pantai, dan air tanah. Kondisi ini disebabkan oleh kepadatan penduduk yang tinggi, sehingga penggunaan dan konsumsi air meningkat dalam berbagai bidang (domestik, industri, dan perkantoran). Pencemaran pun terjadi karena masyarakat kerap menggunakan air, namun mengembalikan dalam keadaan tercemar atau pun membuang limbah pada badan air. Pendidikan mengenai polusi air dan penjagaan sungai di Jakarta sudah diberikan mulai dari sekolah dasar dalam mata pelajaran "Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta" atau "PLBJ". Namun, pembelajarannya kurang mendalami penyebab polusi air dan pencegahannya secara lebih nyata. Maka dari itu, laporan ini disusun untuk merancang board game pengenalan polusi air kepada anak usia 9-12 tahun yang juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Diharapkan dengan tersusunnya laporan dan perancangan media, ini dapat memberikan informasi mengenai permasalahan polusi air dan pencegahan yang dapat dilakukan masyarakat Jakarta sejak dini melalui gameplay board game.



contact info

Ivan Christian Surya

Email ivan.c.surya@gmail.com

Email ivan.surya@student.umn.ac.id

Phone 081290241618

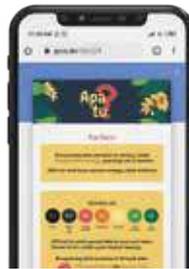
Interaction Design
2020

Perancangan Board Game Mengenai Pengenalan Burung Insektivora Endemik Untuk Anak-Anak

■ Maria Elizabeth Sabanari [00000026233]



Burung insektivora endemik berperan dalam menjaga keseimbangan ekosistem. Sayangnya, burung-burung ini terancam punah sehingga perlu dilakukan edukasi sejak dini agar anak belajar melestarikan sumber daya hayati di Indonesia. Pendidikan konservasi sudah dilakukan di sekolah dasar lewat pelajaran IPA. Namun, metode pendidikannya masih menggunakan metode ceramah yang membuat anak-anak merasa bosan sehingga tidak memperhatikan materi. Gaya belajar anak-anak sekarang cenderung interaktif dan partisipatif sehingga media pembelajaran tentu perlu mengikuti zaman. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk mengedukasi anak sekolah dasar mengenai jenis-jenis burung insektivora endemik melalui media board game.



contact info

Maria Elizabeth Sabanari

Email mariaelizabeth.s1411@gmail.com
 Email maria.sabanari@student.umn.ac.id

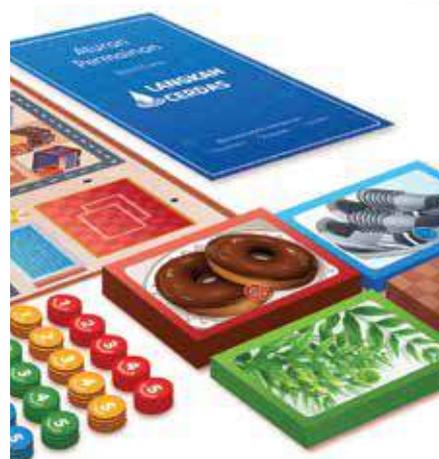
Phone 085333864842



Interaction Design
2020

Perancangan Board Game tentang Penyakit Degeneratif untuk Remaja Berusia 17-25 Tahun di Jabodetabek

Trio Vilten [00000022547]



Kesehatan merupakan hal penting yang tidak boleh diabaikan oleh siapapun. Sayangnya, banyak orang yang tidak menyadari hal ini sejak awal. Dalam kehidupan sehari-hari, dengan mudahnya kita dapat menemukan orang yang tidak menerapkan pola hidup sehat. Apabila hal ini terus dibiarkan, berbagai macam penyakit degeneratif rentan untuk menyerang orang-orang yang tidak menjaga kesehatannya sejak usia muda. Hal ini tentunya akan meningkatkan korban jiwa sebagai akibat dari prevalensi penyakit degeneratif yang terus bertambah. Maka dari itu, penulis melakukan penelitian mengenai board game untuk dijadikan media pembelajaran tentang penyakit degeneratif. Secara spesifik, target dari perancangan board game ini adalah orang-orang berusia 17-25 tahun yang tinggal di Jabodetabek. Board game ini kelak akan memberikan edukasi kepada masyarakat, khusus remaja mengenai faktor-faktor eksternal yang dapat memicu hipertensi, diabetes, dan stroke. Peningkatan pengetahuan ini penting dan diharapkan dapat menjadi bekal bagi mereka, dengan demikian korban yang berjatuhan akibat penyakit degeneratif ini dapat dikurangi.



contact info

Trio Vilten

Email triovilten@gmail.com

Email trio.vilten@student.umn.ac.id

Phone 081210159147

Interaction Design 2020



2020 —————
————— 2021

—————▶
imago —————
—————▶ **vi**

pameran —————
tugas — **akhir**

*Fakultas Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara*



interaction design —■

Experimental Design

interaction design —■

03 Total Karya

interaction design



266 Amanda Azalea Putri
Haimir

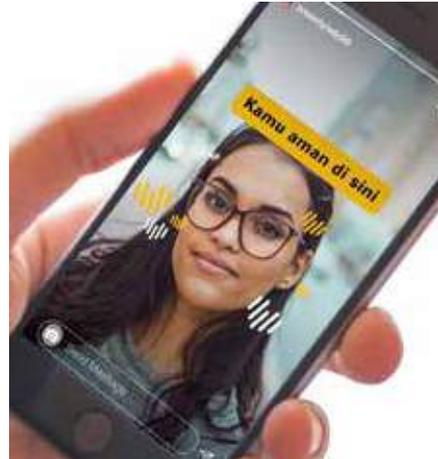
267 Malvin
Oktovianto

268 Natanael
Claudia



Perancangan Kampanye Interaktif Mengenai Pendampingan Korban Kekerasan Dalam Rumah Tangga

■ Amanda Azalea Putri Haimir [00000026112]



Guna mencegah peningkatan pandemi COVID-19, pemerintah mengeluarkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang mempunyai efek samping meningkatnya kasus Kekerasan Dalam Rumah Tangga (KDRT) yang terjadi di Indonesia. Hal ini terjadi karena pasangan berkumpul lebih lama dalam rumah dan kerentanan perempuan bertambah selama masa PSBB. Perempuan menghabiskan 3 jam lebih banyak daripada laki-laki dalam mengurus kerjaan rumah tangga. Walaupun jumlah kasus meningkat, masih banyak korban dan orang sekitar korban yang tidak melaporkan atau mengadakan kasusnya ke lembaga yang berwenang. Tugas akhir ini menceritakan tentang jumlah kasus kekerasan di lingkungan rumah tangga yang meningkat semenjak pandemi COVID-19 berlangsung. Riset ini bertujuan untuk menawarkan sebuah solusi berupa kampanye interaktif menggunakan media sosial untuk mendorong masyarakat menjadi lebih berani melapor kasus KDRT yang terjadi di lingkungan sekitarnya



contact info

Amanda Azalea Putri Haimir

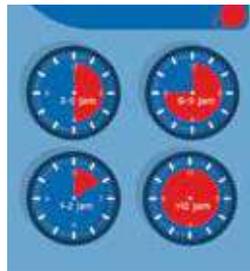
- Email aazalea99@gmail.com
- Email amanda.azalea@student.umn.ac.id
- Phone 085781089838

Perancangan Kampanye Interaktif Tentang Digital Amnesia bagi Remaja di Jabodetabek

■ Malvin Oktovianto [00000021094]



Teknologi sudah berkembang sangat pesat selama beberapa tahun ini, dimana perkembangan teknologi ini membantu kegiatan manusia. Namun, banyak yang tidak menyadari adanya fenomena yang bersifat negatif dari perkembangan teknologi yang mempengaruhi daya ingat seseorang, yaitu Digital Amnesia. Menurut hasil survey yang telah dilakukan oleh penulis, banyak remaja yang sudah menggunakan handphone sejak dini, dan sering sekali menggunakan handphone sebagai alat penyimpan data seperti catatan. Hal ini yang mendorong penulis untuk melakukan perancangan media kampanye interaktif tentang digital amnesia bagi remaja di jabodetabek. Tujuan dari perancangan ini adalah memberikan informasi seputar digital amnesia, serta pengetahuan tentang indikator sudah terdampak digital amnesia atau belum, sehingga dapat mengurangi gejala dari digital amnesia. Penulis melakukan 3 teknik pengumpulan data, yaitu kuesioner, Wawancara dengan ahli, dan forum group discussion.



Interaction Design
2020

contact info

Malvin Oktovianto

Email mokuroku.o@gmail.com
Email malvin.oktovianto@student.umn.ac.id

Phone 08118160222

Perancangan Media Interaktif untuk Kampanye Sosial Mengenai Konservasi Pari Manta

■ Natanael Claudia [00000020433]



Masyarakat dewasa di Indonesia dengan rentang usia 25-29 tahun terdapat mengalami tekanan dari lingkungan sosial untuk terus mengikuti arus periode achievement society, dimana mereka sangat mengganggu produktivitas dan pencapaian sampai akhirnya menciptakan standar sosial sebagai batasan untuk kalangan tertentu. Periode masyarakat achievement society menyebarkan excess of positivity yang membuat masyarakat terjun ke dalam produktivitas yang tidak sehat. Oleh karena itu, penulis akan merancang sebuah media interaktif untuk membentuk mindset produktivitas pada achievement society kepada masyarakat rentang usia 25-29 tahun di DKI Jakarta. Penulis menggunakan metodologi kuantitatif dan kualitatif dalam pengumpulan data, dengan kuesioner online, wawancara, dan focus group discussion. Sedangkan untuk metodologi perancangan penulis menggunakan buku Tracy Fullerton yang berjudul Game Design Workshop sebagai fondasi metode perancangan media interaktif ini.



contact info

Natanael Claudia

Email natanaelclaudia@gmail.com
 Email natanaelclaudia@student.umn.ac.id

Phone 08211191052

Interaction Design
2020



2020 —————
————— 2021

—————▶
imago —————
—————▶ **vi**

pameran —————
tugas — **akhir**

*Fakultas Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara*



interaction design —■

Information Media

interaction design —■

14 Total Karya

interaction design



272 Arifin Chandra Gunawan

273 Bobby Aeroviandi Evantio

274 Cyntia Kusuma

275 Felika Audesya Utari

280 Nikita Cintya Wijaya Oei

281 Silvana Agma Kusuma

276 Feranovia Nursaskia Putri

277 Jennifer Nathanael

278 Loemongga Modjank Islami
Harismaya

279 Malvin Frariza Pramujaya

282 Syarafina Alsa Merinda

283 Tamara Geralda

284 Vanesa

285 Vincentius Goh



Perancangan Signage Interaktif Pada Stasiun KRL Jabodetabek

Arifin Chandra Gunawan [00000021375]



Desain sebagai media informasi merupakan fungsi yang penting dalam kehidupan manusia sehari-hari. Tanpa adanya informasi, manusia tidak akan dapat hidup dan berkerja dengan baik. Topik laporan ini didasari dengan permasalahan yang masih ditemui di stasiun kereta komuter Jabodetabek, dimana informasi yang diberikan masih minim dan tidak sesuai dengan target. Pengaplikasian informasi yang salah ini sering membahayakan kerugian pada kalangan calon penumpang dari kereta komuter tersebut. Oleh karena itu, perancangan media informasi secara interaktif dibutuhkan untuk mengatasi masalah tersebut melalui proses penelitian yang menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif untuk menjadi kunci dalam menentukan permasalahan utama yang sedang dihadapi. Dengan mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi, solusi dapat dikembangkan melalui media desain penanda yang menggunakan teknologi interaktif. Karena dengan memanfaatkan sistem interaktif, seluruh pengguna jasa layanan PT. KCI dapat dipahami melalui kebutuhan dan keinginan mereka.



contact info

Arifin Chandra Gunawan

Email zeroazureforce@gmail.com

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

Phone 085959543166



Interaction Design
2020

Perancangan Aplikasi Mengenai Chuck Glider untuk Pemula

■ Bobby Aeroviandi Evantio [00000019526]



Perancangan ini dibuat untuk menjadi solusi permasalahan terhadap kurangnya informasi yang mendasar tentang kegiatan aeromodelling sebagai salah satu cabang olahraga kedirgantaraan. Masalah ini berdampak pada kesulitannya pembelajaran informasi yang didapat bagi pemula yang baru memulai kegiatan tersebut. Aplikasi menjadi solusi media informasi dalam perangkat android untuk memberi pengetahuan dasar berupa pesawat model FIN, yang juga dapat disebut chuck glider atau On Hand Launched Glider (OHLG). Dengan aplikasi tersebut, pemula dapat mempelajari dasar gaya aerodinamika pesawat terbang mulai dari penjelasan dan gambaran cara membuat hingga menerbangkan pesawat model sederhana chuck glider secara interaktif.



contact info

Bobby Aeroviandi Evantio

Email bobby_aeroviandi@yahoo.com

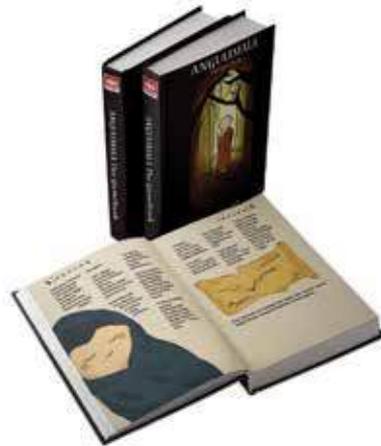
Email bobby.aeroviandi@student.umn.ac.id

Phone 085819249299

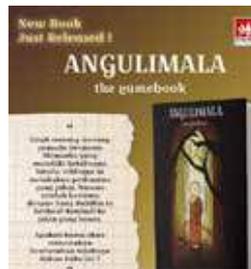


Perancangan Gamebook Cerita Angulimala

Cyntia Kusuma [00000019386]



Angulimala merupakan salah satu cerita Buddhis yang terkenal pada kalangan umat Buddhis. Namun dibalik terkenalnya cerita ini, tidak banyak umat yang mengerti inti sari dari cerita ini terutama remaja awal. Berdasarkan hasil FGD dengan remaja awal Buddhis terdapat fakta bahwa remaja awal tidak mendapati inti sari dari cerita tersebut, padahal cerita ini memiliki nilai moral yang baik untuk dijadikan sebagai contoh dalam kehidupan sehari-hari terutama untuk usia remaja awal. Maka dari itu muncul sebuah rumusan masalah bagaimana merancang media informasi interaktif cerita Angulimala untuk remaja awal agar nilai moral yang ingin disampaikan dapat dipahami, dimengerti serta dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil penelitian, penulis membuat sebuah media informasi interaktif yang mengarahkan pembaca untuk melakukan perenungan serta menyisipkan beberapa syair dari kitab agar dapat menjadi konten edukasi untuk umat yang membaca. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat memberikan arahan tentang ajaran dari cerita ini kepada remaja awal serta menjaga interaksi antara kedua belah pihak selama cerita disampaikan kepada mereka.



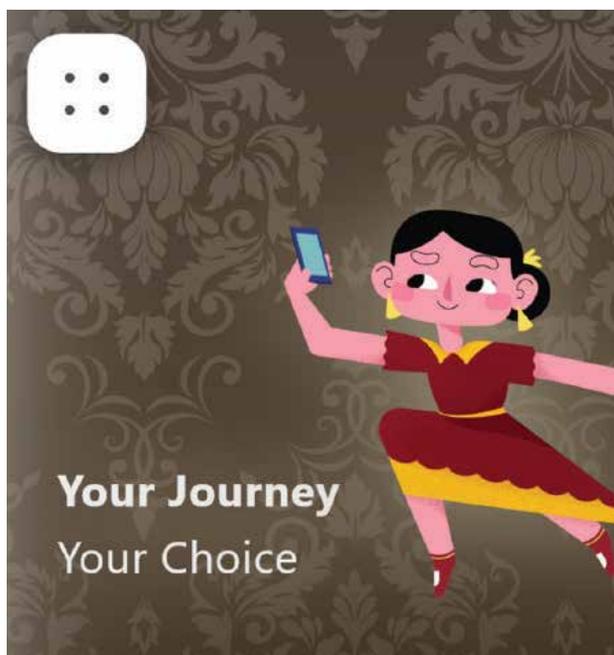
contact info

Cyntia Kusuma

- Email cyntiakusuma07@gmail.com
- Email cyntia.kusuma@student.umn.ac.id
- Phone 08111367699

Perancangan Media Informasi Interaktif untuk Museum Tjong A Fie Mansion

■ Felika Audesya Utari [00000025731]



Museum Tjong A Fie Mansion merupakan bangunan cagar budaya yang menjadi salah satu lokasi Wisata Sejarah & Budaya di kota Medan. Wisatawan yang datang berkunjung ke museum akan disuguhkan dengan beragam foto masa lalu yang dipajang di sepanjang dinding museum. Pengunjung juga dapat menikmati beragam barang antik disepanjang sudut museum. Ketika berkunjung dalam museum, wisatawan biasanya akan didampingi oleh seorang pemandu wisata untuk menjelaskan segala informasi sejarah dalam museum. Akan tetapi, dalam keadaan khusus saat jumlah pemandu museum tidak mencukupi (misalnya pada saat peak hour atau kondisi pandemi) pengunjung hanya dapat menikmati museum dengan berjalan sendiri. Beberapa informasi memang terempel di samping foto, namun pemaparannya masih bersifat umum dan kurang lengkap. Beberapa informasi juga di tulis dalam bahasa asing dan/atau telah rusak. Oleh sebab itulah perbaikan media informasi dalam museum diperlukan untuk meningkatkan kepuasan wisatawan saat berkunjung. Hasil akhir dari penelitian ini adalah Hybrid app yang ditujukan untuk pengunjung Tjong A Fie Mansion.



contact info

Felika Audesya Utari

Email felikaudesyaUtari@gmail.com
Email felika.utari@student.umn.ac.id

Phone 081375722578



Interaction Design
2020

Perancangan Buku Interaktif Sejarah dan Ragam Tari Tradisional Betawi untuk Anak Usia 8-10

Feranovia Nursaskia Putri [00000025796]



Seni tari tradisional merupakan salah satu budaya Betawi yang perlu dijaga dan dilestarikan, karena itu adalah salah satu aset dan identitas negara yang perlu dijaga dan dilestarikan agar tetap ada. Sayangnya, pembelajaran mengenai budaya di sekolah pun masih kurang karena metode pengajaran yang hanya mengandalkan lisan sehingga ilmu yang dipelajari siswa cepat dilupakan. Kurangnya media informasi juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi pemudaran budaya. Salah satu upaya untuk melestarikan budaya adalah dengan culture knowledge berupa media informasi. Karena itu, penulis terdorong untuk membuat media informasi yang efektif berupa buku ilustrasi interaktif mengenai pengetahuan seputar tari tradisional betawi sebagai media pendamping pembelajaran. Dikarenakan buku interaktif merupakan media yang efektif sebagai media informasi dan dapat meningkatkan kreativitas penggunaannya. Metode penelitian yang dilakukan adalah dengan wawancara, studi referensi, studi literatur, dan forum group discussion.



contact info

Feranovia Nursaskia Putri

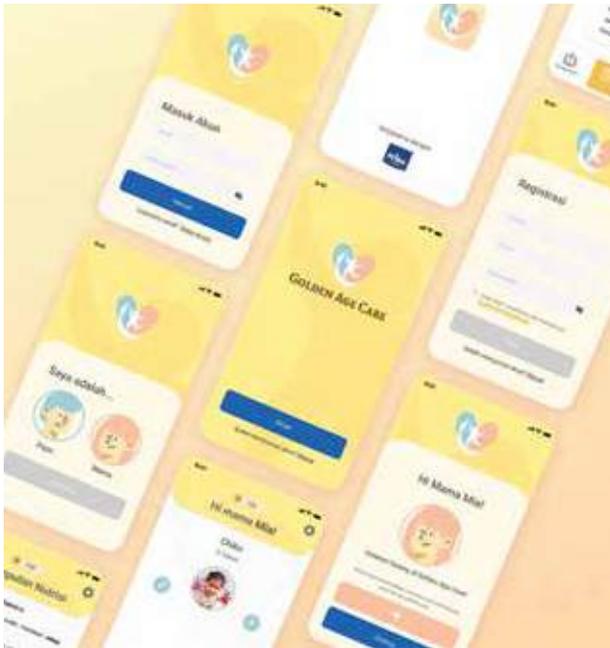
Email feranovia17@gmail.com

Email feranovia.nur@student.umn.ac.id

Phone 085693434918

Perancangan Aplikasi Golden Age Care Untuk Orangtua Usia 26 - 35 Tahun Dalam Menjaga Nutrisi Anak Balita

■ Jennifer Nathanael [00000016290]



Nutrisi penting dalam kelangsungan hidup seseorang dan banyak orang juga yang setuju dengan pernyataan ini, namun dari kesadaran belum diterapkan pada sikap dan perilakunya karena kurangnya pengetahuan mengenai nutrisi. Nutrisi penting bagi semua orang terutama pada anak, maka pada tugas akhir ini akan membahas nutrisi yang berfokus pada anak balita. Orangtua pada umumnya sudah memiliki kesadaran akan pentingnya nutrisi untuk memantau tumbuh kembang anaknya, namun masih terdapat orangtua yang memiliki kesadaran dalam pengetahuan mengenai nutrisi anak, dan budaya pencatatan nutrisi anak masih kurang. Maka pada tugas akhir ini, penulis akan merancang UI/UX pada aplikasi berbasis Android. Dalam penelitian dan perancangan aplikasi, penulis menggunakan metode wawancara, kuesioner, studi eksisting dan user test. Dalam penelitian ini, akan menjelaskan dengan adanya media aplikasi akan membantu orangtua dalam pemantauan nutrisi untuk tumbuh kembang anak dengan desain UI/UX yang dapat membuat aplikasi menjadi nyaman dan praktis untuk digunakan.



contact info

Jennifer Nathanael

Email jennifer.nathanael98@gmail.com

Email jennifer.nathanael@student.um.ac.id

Phone 085939590333

Perancangan Mobile Apps "Al-Miftah" Tentang Edukasi Mengaji Untuk Anak Usia 7-12 Tahun

Loemongga Modjank Islami Harismaya [00000020683]



Al-Miftah merupakan aplikasi edukasi belajar mengaji untuk anak Islam usia 7-12 tahun. Aplikasi ini mempelajari mengaji secara mandiri dan ada juga kelas daring di level-level tertentu. Tampilan aplikasi ini akan seperti games untuk anak-anak agar tidak terkesan kaku dan lebih fleksibel untuk dinavigasikan. Aplikasi ini merupakan aplikasi berbayar yang juga membuka peluang bagi para tenaga pendidikan Al-Quran. Memiliki keunikan pada tampilan visual untuk anak laki-laki dan perempuan.



contact info

Loemongga Modjank Islami Harismaya

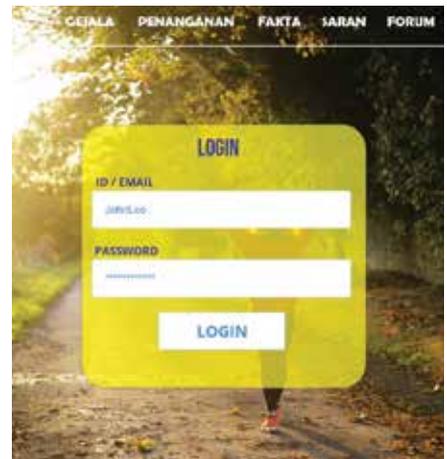
- Email mongga.harismaya@gmail.com
- Email loemongga.harismaya@student.um.ac.id
- Phone 081280534759



Interaction Design 2020

Perancangan Media Interaktif Website SkizofrenInfo Mengenai Stigma Negatif Penderita Gangguan Mental Skizofrenia

■ Malvin Frariza Pramujaya [00000020258]



Skizofrenia merupakan salah satu dari banyaknya variasi gangguan mental. Meskipun gangguan skizofrenia sudah memiliki penanganan yang pasti dan gejala yang dapat ditahan oleh obat-obatan, namun masyarakat masih percaya bahwa skizofrenia adalah gangguan mistis, karma, ataupun kutukan. Kepercayaan yang erat akan hal-hal tersebut serta minimnya pengetahuan membuat masyarakat serta keluarga bereaksi dan bertindak dengan tidak benar dan baik. Reaksi yang tidak baik dari masyarakat inilah yang membuat sebagian penderita malu untuk berobat ke rumah sakit jiwa, karena takut dicap gila oleh masyarakat. Keluarga penderita akan dikucilkan dan dijauhi oleh lingkungan sekitar, dan reaksi ekstrim dari tindakan tersebut dapat berakibat keluarga penderita skizofrenia membuang penderita, mengisolasi penderita, atau juga memasang pasung kepada penderita yang hanya akan memperparah situasi sang penderita skizofrenia. Dengan perancangan media informasi tentang skizofrenia, maka masyarakat akan lebih toleran dan dapat lebih mengerti tentang permasalahan skizofrenia.



contact info

Malvin Frariza Pramujaya

Email rangemaster6@gmail.com
 Email malvin.pramujaya@student.umn.ac.id
 Phone 08111441350



Interaction Design
 2020

Perancangan Booth Interaktif Mengenai Bahaya Sinar UV Untuk Wanita Pada Masa Remaja Akhir

■ Nikita Cintya Wijaya Oei [00000025157]



Sinar UV merupakan fenomena alam yang dapat berdampak buruk bagi kesehatan kulit pada manusia. Kecenderungan terpaparnya sinar matahari langsung yang terik di daerah tropis seperti Asia Tenggara, termasuk Indonesia membuat penulis memilih topik tersebut untuk dibahas lebih lanjut. Setelah diadakan kuesioner melalui media online terhadap target masyarakat Jabodetabek yang berdomisili di provinsi DKI Jakarta, sebagian besar responden wanita pada masa remaja akhir terbukti kurang mengetahui dampak buruk yang diakibatkan oleh Sinar UV. Untuk itu media informasi melalui desain booth dapat menjadi salah satu solusi untuk pemecahan masalah tersebut. Penulis mengumpulkan data-data yang diperlukan dengan Mixed-method menurut Creswell untuk pemecahan masalah melalui desain dengan pendekatan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Wawancara tertulis, pengujian kuesioner online, serta penelusuran ulang dari hasil survey dengan membaca buku 'Human Centered Design' oleh IDEO (2015). Hasil pengumpulan data akan digunakan penulis sebagai pendukung untuk membuat media interaktif.



contact info

Nikita Cintya Wijaya Oei

Email nikita88wijaya@gmail.com

Email nikita.wijaya@student.umn.ac.id

Phone 081250989999



Interaction Design
2021

Perancangan Buku Interaktif Sebagai Panduan Mendaki Gunung Bagi Pemula

■ Silvana Agma Kusuma [00000026151]



Pendakian gunung merupakan kegiatan olahraga ekstrem yang banyak diminati dari berbagai kalangan, namun banyak pendaki yang kurang memahami pengetahuan, baik teknis maupun informasi mengenai kegiatan pendakian gunung, yang dapat memicu berbagai resiko terjadinya musibah atau kecelakaan saat mendaki, khususnya bagi para pendaki pemula yang belum memiliki pengalaman sama sekali. Sehingga memicu penulis merancang media untuk panduan bagi pendaki, dengan perancangan media yang dikemas secara menarik dan interaktif, media ini berupa buku panduan. Pemilihan media buku ini, disesuaikan dengan medan rintangan yang terdapat pada gunung. Metode penelitian yang digunakan yaitu: wawancara, kuesioner, studi referensi, dan studi eksisting.



contact info

Silvana Agma Kusuma

Email Silvanaagma26@gmail.com

Email Silvana.kusuma@student.um.ac.id

Phone 081288826255



Perancangan Mobile Website Sebagai Media Informasi Tentang Perawatan Kucing Untuk J-Vet Animal Clinic

Syarafina Alsa Merinda [00000020041]



Overpopulasi kucing telah menjadi persoalan pada daerah perkotaan, khususnya Jabodetabek. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan, seperti fase reproduksi kucing yang cepat. Untuk permasalahan ini, dapat diatasi dengan melakukan sterilisasi kucing, adopsi, dan edukasi kepada masyarakat. Tidak jarang pemilik yang kurang bertanggung jawab membiarkan kucingnya kawin, namun membuangnya karena jumlahnya yang terlalu banyak. Merawat kucing tentunya memerlukan komitmen dan rasa tanggung jawab. Hal ini pun turut menjadi faktor yang menyebabkan masalah overpopulasi. Kucing peliharaan juga merupakan makhluk hidup dan akan tinggal bersama pemiliknya dalam jangka waktu yang lama. Maka dalam tugas akhir ini, penulis menawarkan solusi perancangan media informasi interaktif untuk merawat kucing, sekaligus mendukung tentang sterilisasi kepada pemilik kucing.



contact info

Syarafina Alsa Merinda

- Email syarafinaalsa@gmail.com
- Email syarafina.merinda@student.umn.ac.id
- Phone 08176876799

Perancangan Buku Self-Help Interaktif tentang Toxic Relationship untuk Usia Remaja 12-25 Tahun

■ Tamara Geralda [00000019610]



Dalam perkembangan masa remaja, menjalani hubungan dengan orang lain merupakan bentuk support bagi individu tersebut untuk menemukan jati dirinya. Namun, dalam proses perkembangan tersebut beberapa remaja tidak menyadari bahwa hubungan yang dijalani dapat berubah menjadi hubungan yang toxic. Pada fase di mana remaja masih ada dalam tahapan emosi yang labil, beberapa remaja masih kesulitan dalam mengambil suatu keputusan yang bijak dalam hubungan dan memilih bersikap denial untuk mempertahankan hubungan yang toxic sehingga berdampak pada kesehatan psikis dan fisiknya. Untuk itu diperlukannya penyampaian informasi untuk membantu membangun kesadaran remaja (pasangan) mengenai toxic relationship yang dikemas dalam bentuk buku self-help interaktif. Perancangan buku self-help interaktif meliputi proses pencarian ide lewat metode perancangan Human Centered Design (HCD). Perancangan buku self-help interaktif dapat membantu membangun kesadaran remaja terhadap toxic relationship lewat interactive visual storytelling dan proses refleksi mandiri yang terdapat pada konten buku.



Interaction Design
2020

contact info

Tamara Geralda

Email Tamara.kurosaki24@gmail.com

Email Tamara.geralda@student.umn.ac.id

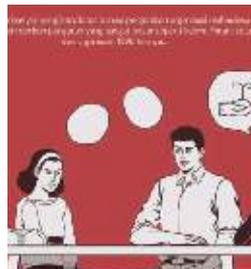
Phone 081285644606

Perancangan Situs Web Interaktif Tentang Pergerakan Organisasi Forum Kota Untuk Mahasiswa

■ Vanesa [00000018314]



Situs web berkonsep Scrollyteling yang menceritakan tentang sejarah pergerakan organisasi mahasiswa dari awal terbentuknya sampai pada akhir era orde baru.



contact info

Vanessa

Email vanesasalm777@gmail.com

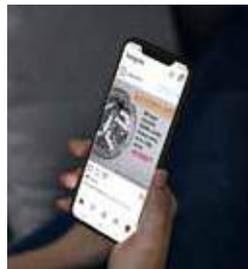
Email vanesa@student.umn.ac.id

Phone 08990168893

Interaction Design 2021

Perancangan Website Interaktif Dampak Negatif Konsumsi Rokok Untuk Remaja Berusia 13-15 Tahun

Vincentius Goh [00000015898]



Prevalensi perokok remaja di Indonesia tidak pernah menurun dalam jumlah yang signifikan. Pemerintah sudah berupaya untuk mengurangi jumlah perokok remaja di Indonesia. Salah satunya dengan memberikan tanda peringatan pada setiap bungkus rokok, namun sangat disayangkan upaya itu tidak memberikan dampak yang berarti pada upaya penurunan jumlah perokok di Indonesia. Hal itu terjadi salah satunya dikarenakan kurangnya informasi tentang rokok kepada remaja. Perancangan media informasi dilakukan agar prevalensi perokok remaja di Indonesia menurun. Demi terciptanya media informasi yang baik dan efektif, penulis mengumpulkan data melalui studi pustaka, menyebarkan kuesioner dan wawancara. Website yang dirancang akan berfokus pada informasi yang berbentuk cerita dari penyintas, data prevalensi perokok di Indonesia dan mengajak pengunjung website berpikir tentang akibat dari keputusan mereka untuk merokok atau tidak merokok. Harapan penulis agar website ini bisa menjadi media pendamping bagi kampanye yang bergerak dengan tujuan yang sama.

contact info

Vincentius Goh

Email vincentiusgoh@gmail.com

Email vincentius.goh@student.umn.ac.id

Phone 081268397648



Interaction Design
2021



interaction design —■

Interactive Illustration

interaction design —■

08

Total
Karya

interaction design



288 Audrey Reghina Putri

289 Dessy Lestari

290 Megan Audrey

291 Muhammad
Armano Hakiim

292 Noah Timothy
Surjadi

293 Qonita Laila
Masarah

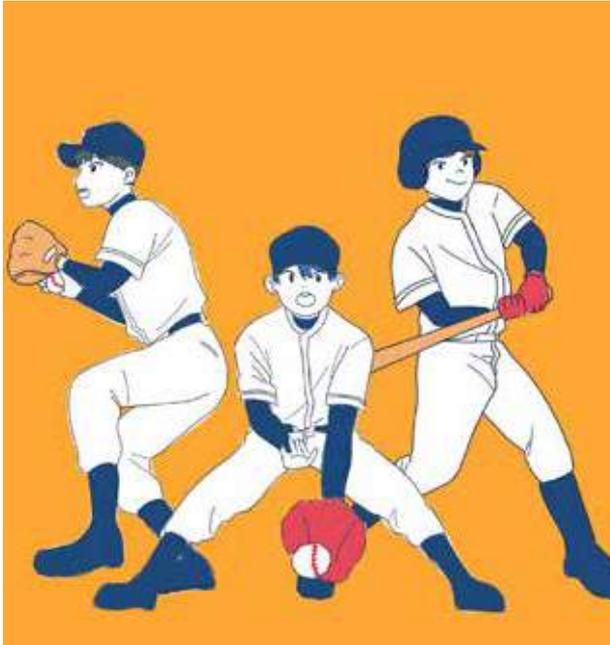
294 Steafani Trismulia

295 Veronica Fonda
Sutjipto



Perancangan Media Interaktif untuk Pembelajaran Olahraga Baseball bagi Pemula di Jabodetabek

Audrey Reghina Putri [00000026266]



Baseball adalah salah satu cabang olahraga yang memanfaatkan kerjasama antar pemain sebagai tim yang memerlukan partisipasi dan interaksi dengan banyak orang. Dalam satu tim, baseball terdiri dari paling sedikit sembilan orang pemain. Namun, di awal tahun 2020, penyakit COVID-19 yang diakibatkan virus corona mulai mewabah di Indonesia yang mengakibatkan pemerintah memberlakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan menghimbau masyarakat untuk menjaga jarak dan menghindari kontak fisik dengan orang lain. Mengikuti peraturan pemerintah, kegiatan-kegiatan yang mengharuskan kontak fisik dibatasi atau bahkan dihentikan. Salah satunya adalah kegiatan latihan olahraga baseball. Hal ini berdampak pada pemain pemula dalam mendapatkan pemahaman dan pembelajaran olahraga baseball karena terhalangnya akses untuk melakukan latihan. Maka dari itu, penulis melakukan perancangan media interaktif digital yang membantu menyediakan akses pembelajaran olahraga baseball bagi pemain pemula tanpa perlu melakukan latihan langsung di lapangan dan melakukan kontak fisik dengan orang lain.



contact info

Audrey Reghina Putri

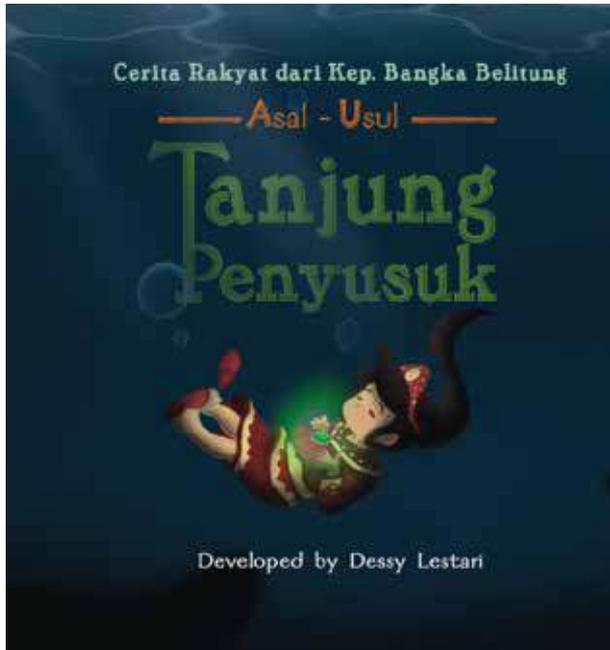
Email audreyreghinap@gmail.com
 Email audrey.putril@student.umn.ac.id

Phone 085946574438

Interaction Design
2020

Perancangan Interactive Storytelling Mengenai Cerita Rakyat Asal-Usul Tanjung Penyusuk

■ Dessy Lestari [00000020688]



"The Origin of Tanjung Penyusuk" is a folklore from Belinyu, North Bangka, which tell us how the cape was called Tanjung Penyusuk. This story has a moral message for children from an early age and for parent, such as children should not argue with their parents, speak harshly and act arbitrarily, and also for parent to educate their children to have good personality. Even so, the story began to fade due to the children lack of knowledge and doesn't have the right media yet to spread the story like this era where children are close to devices. If children don't know this story, the identities of Tanjung Penyusuk will be lost. Therefore, the author want to update the media to retell the folklore of "The Origin of Tanjung Penyusuk" with hope that players can find out about cultural aspects that exist in Tanjung Penyusuk, Bangka Belitung, and begin to preserve one of the oral cultures in Indonesia.



Interaction Design
2020

contact info

Dessy Lestari

Email dessylest@gmail.com
Email dessy.lestari@student.umn.ac.id

Phone 081274413400

Perancangan Media Interaktif untuk Membentuk Mindset Set Produktivitas Pada Achievement Society

■ Megan Audrey [00000023725]



Masyarakat dewasa di Indonesia dengan rentang usia 25-29 tahun terdapat mengalami tekanan dari lingkungan sosial untuk terus mengikuti arus periode achievement society. Dimana mereka sangat mengganggu produktivitas dan pencapaian sampai akhirnya menciptakan standar sosial sebagai batasan untuk kalangan tertentu. Periode masyarakat achievement society menyebarkan excess of positivity yang membuat masyarakat terjun ke dalam produktivitas yang tidak sehat. Oleh karena itu, penulis akan merancang sebuah media interaktif untuk membentuk mindset produktivitas pada achievement society kepada masyarakat rentang usia 25-29 tahun di DKI Jakarta. Penulis menggunakan metodologi kuantitatif dan kualitatif dalam pengumpulan data, dengan kuesioner online, wawancara, dan focus group discussion. Sedangkan untuk metodologi perancangan penulis menggunakan buku Tracy Fullerton yang berjudul Game Design Workshop sebagai fondasi metode perancangan media interaktif ini.



contact info

Megan Audrey

Email megankerja@gmail.com
 Email megan.audrey@student.umn.ac.id

Phone 089508308859



Interaction Design
2020

Perancangan Buku Interaktif Mengenai Sikap Saling Menghormati Terhadap Teman Sebaya Di Sekolah Untuk Anak

■ Muhammad Armano Hakiim [00000014525]



Pendidikan budi pekerti untuk anak usia 7 hingga 10 tahun sangat penting, khususnya pembelajaran sikap saling menghormati di sekolah. Seiring perkembangan zaman, dengan adanya perkembangan yang sangat pesat pada teknologi, mayoritas pengguna dari berbagai kalangan menggunakan gawai. Permasalahan utama bagi mayoritas anak usia dini dalam penggunaan gawai adalah penggunaan waktu untuk bermain aplikasi permainan pada gawai yang menyebabkan berkurangnya waktu belajarnya. Padahal, pembelajaran jauh lebih penting untuk masa depan anak. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk membuat media pembelajaran interaktif melalui buku cerita digital interaktif mengenai toleransi di sekolah sebagai bagian dari pembentukan karakter. Pembentukan moral dan karakter sangat penting bagi anak usia dini, khususnya pada anak usia 7 hingga 10 tahun sebagai bekal untuk menyongsong masa depan yang cerah sebagai pribadi yang berguna dan bermoral di mata masyarakat. Jenis media interaktif yang disajikan memberikan interaktivitas yang membuat pengguna lebih tertarik menggunakannya.



Interaction Design
2021

contact info

Muhammad Armano Hakiim

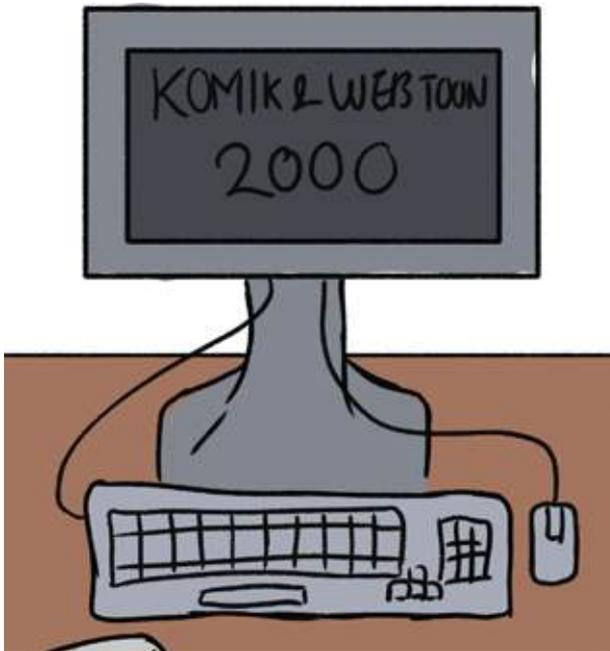
Email muhammad.hakiim@student.umn.ac.id

Email arno.210498@gmail.com

Phone 087877234367

Perancangan Webtoon Mengenai Komik Indonesia

■ Noah Timothy Surjadi [00000018460]



Komik adalah media storytelling yang berbasis teks dan gambar. Di Indonesia sendiri, komik pertama kali muncul pada tahun 1931 dan telah berkembang hingga sekarang, dan telah memasuki era digital seperti webtoon. Webtoon adalah komik yang diunggah secara online dan memiliki flow vertikal sehingga cocok untuk diakses melalui smartphone. Pergeseran ini membuat banyak dari generasi muda yang tidak mengetahui perkembangan komik di Indonesia. Dalam pencarian data, penulis menggunakan penyebaran kuesioner kedua grup Facebook yang memiliki ketertarikan dengan LINE WEBTOON Indonesia dan menemukan bahwa sebanyak 55,2% dari 155 partisipan tidak mengetahui perkembangan komik di Indonesia. Namun meskipun banyak dari mereka yang masih tidak mengenal perkembangan komik Indonesia, mereka juga tertarik untuk mempelajari perkembangan dari komik - komik di Indonesia oleh karena itu penulis merancang sebuah media informasi untuk memperkenalkan ciri - ciri komik dari jaman ke jaman menggunakan webtoon.



Interaction Design
2021

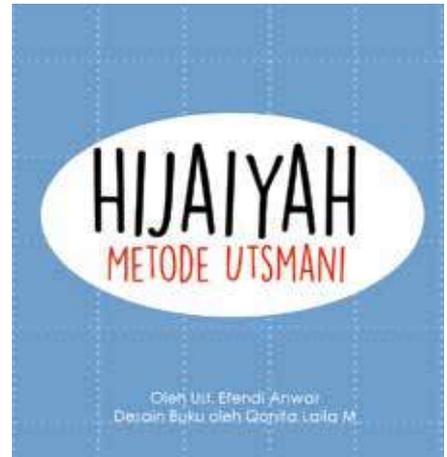
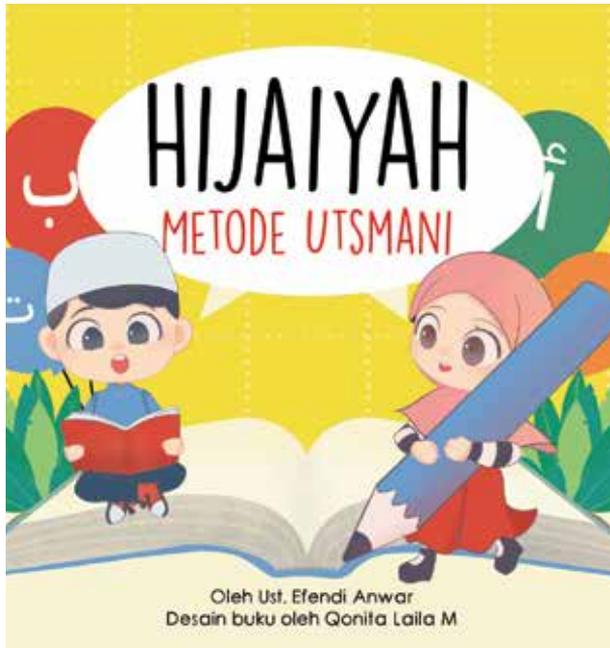
contact info

Noah Timothy Surjadi

Email noa.tan98@gmail.com
 Email noah.surjadi@student.umn.ac.id
 Phone 085591767183

Perancangan Buku Interaktif Pendukung Edukasi Huruf Hijaiyah Di Tkit Asy-Syukriyyah

■ Qonita Laila Masarah [00000025372]



Huruf hijaiyah merupakan huruf dari Bahasa Arab yang digunakan sebagai dasar untuk membaca Al-Qur'an. Maka dari itu, penting bagi orang yang memeluk agama Islam untuk mempelajari huruf hijaiyah sejak dini. Dalam penerapannya edukasi huruf hijaiyah banyak menggunakan media konvensional yang fokus terhadap konten. Sehingga anak usia dini merasa pembelajaran dengan media tersebut kurang menarik dan susah untuk diserap, dan membutuhkan media edukasi sesuai tahap perkembangan. Perancangan buku interaktif pendukung edukasi huruf hijaiyah ini, diharapkan dapat secara efektif, memudahkan penyerapan materi dengan cara yang lebih menarik dengan visual dan interaktivitas.



Interaction Design
2021

contact info

Qonita Laila Masarah

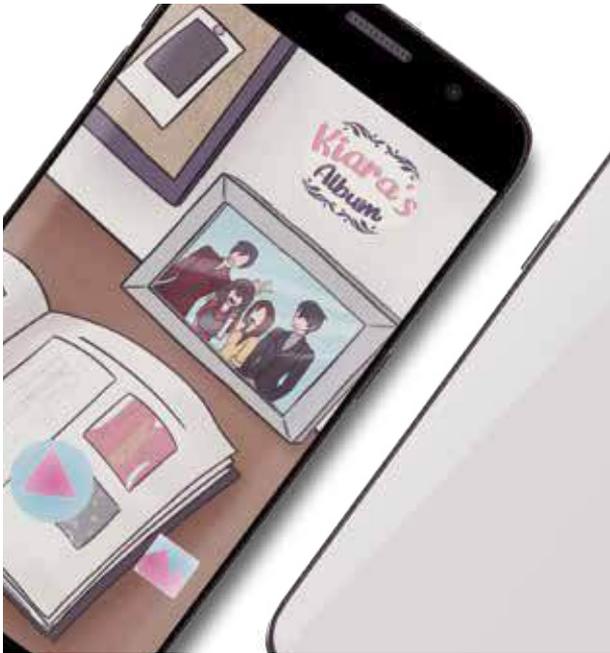
Email qonita.masarah@student.umn.ac.id

Email qonitalaila2@gmail.com

Phone 081220701998

Perancangan Visual Novel Sebagai Media Informasi Tentang Pakaian Adat Indonesia untuk Anak Umur 9-12 Tahun

Steafani Trismulia [0000020699]



Di Indonesia memiliki berbagai macam pakaian adat di 34 provinsi. Pakaian adat merupakan pakaian resmi khas daerah yang menjadi salah satu warisan dan simbol dari masing-masing daerah dan provinsi di Indonesia. Pakaian adat juga dapat menunjukkan status sosial, perkawinan atau agama. Selain itu, pakaian adat terdiri dari dua jenis yaitu untuk acara sehari-hari dan yang lain dikhususkan untuk acara festival atau upacara adat. Namun, seiring berjalannya waktu banyak yang mulai melupakan pakaian adat Indonesia dikarenakan teknologi yang sudah maju dan lebih menyukai budaya luar negeri. Jika pakaian adat Indonesia semakin tidak dipedulikan oleh masyarakat, maka salah satu warisan budaya Indonesia bisa hilang atau bahkan dicuri oleh negara lain. Maka dari itu penulis ingin membuat sebuah media interaktif untuk memperkenalkan dan menginformasikan kembali pakaian adat Indonesia dari 34 provinsi untuk anak-anak umur 9-12 tahun dengan harapan jika salah satu budaya Indonesia ini tidak akan hilang.



contact info

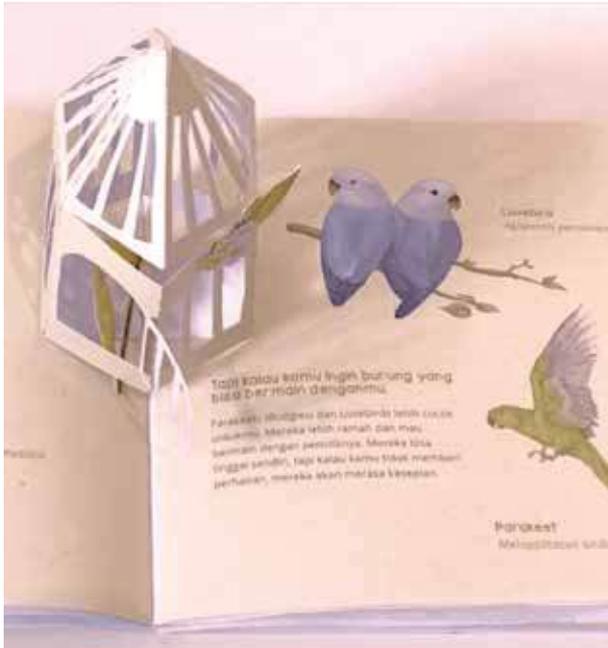
Steafani Trismulia

Email steafanitrismulia@gmail.com
Email steafani.trismulia@student.umn.ac.id

Phone 08117704222

Perancangan Buku Interaktif Memilih Peliharaan yang Tepat untuk Anak 6-12 Tahun

Veronica Fonda Sutjipto [00000020351]



Setiap hewan tentunya memiliki sifat dan cara perawatan masing-masing. Hewan berbulu lebat seperti beberapa jenis kucing tentunya membutuhkan perawatan lebih terhadap bulunya dibandingkan dengan hewan seperti hamster yang berbulu pendek. Begitu pula dengan sifat, jika anak mengajak anjing bermain lari-larian tentunya peliharaannya akan dengan senang bermain dengannya. Namun, apabila anak tersebut memiliki kelinci, ia dapat stress dan meninggal apabila dikejar-kejar. Hal-hal seperti ini yang harus diperhatikan anak sebelum membeli hewan peliharaan. Maka dari itu penulis merancang sebuah buku interaktif yang bertujuan untuk mengenalkan anak terhadap hewan peliharaan sehingga ia memilih hewan peliharaan yang tepat untuknya, dan hal-hal yang perlu ia ketahui sebelum memelihara hewan tersebut.



contact info

Veronica Fonda Sutjipto

Email veronicaфона.s@gmail.com

Email veronica3@student.umn.ac.id

Phone 085814299939



interaction design —■

Interface Design

interaction design —■

29

Total
Karya

interaction design



298 Andre Salim

299 Catherine Veda

300 Cindy Fressa

301 Cynthia Christiawan

302 Felicia Calysta Djong

313 Michael Ervan Stefanus

314 Michelle Tuwaidan

303 Felix Ferdinand Wijaya

304 Jason Fernando

305 Jennifer Tashia

306 Julietta Citra Jahja

307 Kelvin Juan

308 Kennard

309 Kevin Immanuel

310 Kevin Oktavius Sebastian

311 Marvella Yovita Chandra

312 Maurice Dechanda

315 Mohamad Niti Zhahir

316 Novalia

317 Petrus Kanisius Jose

318 Rayhan Reza Arifin

319 Raysiqa Ghealuzian

320 Ruth Nathania

321 Sania Tanjung

322 Shania Jiehan Geraldine

323 Theresia Intan Permatasari

324 Tirza Rapaday Resnawa

325 Vanessa Herliana

326 Ziha Sajidah Siahaan



Perancangan Website Mengenai Keraton Surakarta Hadiningrat

■ Andre Salim [00000020909]



Kota Surakarta merupakan tempat berdirinya kerajaan Mataram Kuno dan hingga kini jejak dari Mataram itu sendiri masih terlihat yaitu Keraton Surakarta. Namun Keraton Surakarta Hadiningrat memiliki budaya dan tradisi yang perlu dilestarikan dan dapat menjadi nilai jual untuk turis dari berbagai negara yang berkunjung. Akan tetapi masih banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang Keraton Surakarta serta tradisi-tradisinya, dan masyarakat tidak tahu akan keraton ini serta kurang minat untuk mengunjungi Keraton, dan pemerintah mewajibkan melestarikan budaya nasional yang sudah ada. Sehingga Keraton Surakarta dapat diketahui oleh generasi sekarang dan budaya ini harus diangkat menggunakan media informasi interaktif bagi masyarakat, agar masyarakat bisa ikut melestarikan budaya di masa depan dan dapat lebih mengenal dan menghargai Keraton. Maka dari itu penulis merancang sebuah buku interaktif yang berisi tentang mengenai Keraton Surakarta Hadiningrat. Serta memperkenalkan tradisi dan budaya Keraton Surakarta dan memberikan informasi yang bermanfaat untuk membangun niat masyarakat Indonesia agar melestarikan Keraton Surakarta.

contact info

Andre Salim

Email andreanteng17@yahoo.com
Email andre.salim@student.umn.ac.id

Phone 081225684038



Interaction Design 2021

Perancangan UI/UX Aplikasi Social Media Venting untuk Remaja

■ Catherine Veda [00000020153]



Pencurahan emosi di media sosial atau kenal dengan istilah "social media venting" menjadi kebiasaan yang umum di temukan di media sosial Indonesia, terutama pada netizen berusia remaja. Kurangnya dukungan yang ditemukan di dunia nyata membuat netizen berlari ke media sosial sebagai alternatif pelampiasan emosinya. Walau mencurahkan emosi merupakan hal penting untuk menjaga kesehatan mental, namun luasnya media sosial dan komunitasnya tidak menjamin keamanan privasi netizen. Munculnya komen negatif dan pandangan buruk membuat netizen merasa cemas dalam melakukan venting di media sosial. Perancangan tugas akhir ini difokuskan penulis untuk merancang sebuah aplikasi untuk memberikan ruang untuk remaja melakukan venting, sebagai alternatif dari platform media sosial luas. Penelitian akan terfokus pada perancangan User Interface dan User Experience, dengan memanfaatkan metode Human-Centered Design. Produk akhir yang dihasilkan berupa aplikasi mobile berupa tempat bagi penggunaannya untuk melakukan venting tanpa akan dipandang buruk dengan orang lain.



Interaction Design
2020

contact info

Catherine Veda

Email ekatyarin@gmail.com

Email catherine.veda@student.umn.ac.id

Phone 0895411913972

Perancangan UI/UX pada Aplikasi Menopause Support

Christiana Dara Arifin [00000025061]



Menopause merupakan fase hidup yang pasti dialami setiap perempuan. Gejala menopause dapat berbeda pada tiap perempuan, seperti pada segi kapan gejala itu akan muncul dan penanganan atau persiapan yang tepat untuk mengahdapinya. Selain itu, akibat turunnya kadar hormon meningkatkan risiko kesehatan pada perempuan jika tidak mendapat penanganan yang tepat. Sayangnya, media informasi terpusat mengenai menopause untuk perempuan Indonesia masih kurang. Karena itu penulis tertarik melakukan perancangan UI/UX pada aplikasi Menopause Support untuk Tugas Akhir. Target perancangan merupakan perempuan pada rentang usia 20-35 tahun dan berdomisili di Jabodetabek. Alasan pemilihan target adalah supaya informasi dapat bermanfaat bagi target sendiri dan orang disekitarnya seperti keluarga. Untuk metode penelitian yang digunakan adalah metode campuran dengan metode kualitatif melalui wawancara dan studi eksisting, metode kuantitatif melalui kuesioner. Perancangan dititikberatkan pada UI/UX pada aplikasi agar dapat menyampaikan informasi mengenai menopause dengan terstruktur dan mudah dipahami.



contact info

Christiana Dara Arifin

Email cindyfressa@gmail.com

Email cindy.fressa@student.umn.ac.id

Phone 082233981932

Interaction Design 2020

Perancangan Aplikasi untuk Mengelola Dokumen Kependudukan di Tangerang

■ Cynthia Christiawan [00000022144]



Di era yang semakin maju ini, serta dengan jumlah penduduk yang semakin banyak, pencatatan penduduk menjadi semakin penting, untuk memberi identitas yang jelas dan kepastian hukum bagi penduduknya. Sayangnya, data kependudukan masih diolah secara manual menggunakan kertas dan berkas-berkas yang disimpan di dalam rak dan lemari. Akibat dari pencatatan manual ini beragam, mulai dari kepengurusan yang lama, antrean penduduk, hilangnya kepercayaan penduduk pada pemerintah, sulitnya akses ke dokumen, dokumen yang mudah hilang dan rusak, pencatatan ganda, dan lain sebagainya. Permasalahan-permasalahan ini berakar pada sistem pengelolaan dokumen kependudukan yang masih lemah. Maka, dibutuhkan digitalisasi dokumen kependudukan tersebut agar pengelolaan dokumen ini menjadi semakin mudah dan tertata. Dari masalah ini, disimpulkan bahwa dibutuhkan aplikasi untuk mengubah sistem dari manual menjadi digital. Perancangan ini dilakukan dengan melakukan penelitian berupa wawancara, kuesioner, dan observasi, hingga menghasilkan purwarupa aplikasi dari sisi masyarakat.



Interaction Design
2020

contact info

Cynthia Christiawan

Email cynthiaclairen@gmail.com

Email cynthia.christiawan@student.umn.ac.id

Phone 08138716285

Perancangan Mobile Website Mengenai Jenis, Manfaat, dan Budidaya Jamur Konsumsi

Felicia Calysta Djong [00000020851]



Pengetahuan mengenai manfaat jamur sebagai bahan pangan bernutrisi dan berkhasiat obat masih rendah di Indonesia. Selain itu, media informasi yang membahas mengenai ilmu pengetahuan jamur masih minim jumlahnya dan sulit ditemukan di Indonesia dibandingkan dengan di luar negeri. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana merancang mobile website mengenai jenis, manfaat, dan budidaya jamur konsumsi sehingga dapat dijadikan sumber informasi bagi mereka yang tertarik untuk mempelajari jenis, manfaat, dan budidaya jamur untuk kesehatan serta tergolong sebagai remaja akhir berusia 17-21 tahun di Jabodetabek. Wawancara dilakukan oleh penulis dengan Dr. Ir. Gayuh Rahayu selaku pakar jamur dari IPB dan Widya Putra selaku CEO perusahaan Mushome untuk mendapat informasi seputar keanekaragaman jamur konsumsi di Indonesia dan teknik budidaya jamur yang dapat dilakukan untuk konsumsi pribadi. Lalu penulis melakukan observasi pada seminar yang dilaksanakan secara online dengan topik pembahasan jamur sebagai sumber protein nabati dan manfaatnya sebagai obat.



contact info

Felicia Calysta Djong

Email feliciacalysta@gmail.com

Email felicia.djong@student.umn.ac.id

Phone 087880772299

Perancangan UI/UX Aplikasi Pada Smartphone Tentang Kesadaran Manusia Terhadap Bahaya Dehidrasi

■ Felix Ferdinand Wijaya [00000020789]



Di Indonesia terdapat 51 juta orang yang kurang mengonsumsi air minum. Hal ini disebabkan oleh kepadatan aktivitas yang dimiliki masing-masing individu. Dehidrasi pun sering dianggap remeh dan dianggap tidak memiliki pengaruh yang berbahaya. Maka dari itu, laporan ini disusun untuk merancang UI/UX aplikasi pada smartphone untuk meningkatkan kesadaran pengguna terhadap bahaya dehidrasi kepada orang dewasa usia 20-25 tahun yang dapat dijadikan sebagai media informasi kesehatan pribadi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode campuran, yaitu metode kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner secara random terstruktur kepada responden di daerah Jabodetabek. Metode kualitatif dengan melakukan wawancara dengan Dokter Chahyadi, forum group discussion kepada lima calon pengguna, studi referensi, dan studi eksisting. Dari penyusunan laporan dan perancangan media dapat memotivasi pengguna untuk mengonsumsi air minum secara rutin. Sehingga dihasilkan desain interface pada aplikasi Hydroutine yang membantu target pengguna untuk menghindari dehidrasi.



contact info

Felix Ferdinand Wijaya

Email felix.ferdinandw@gmail.com

Email felix.wijaya@student.umn.ac.id

Phone 081808886328



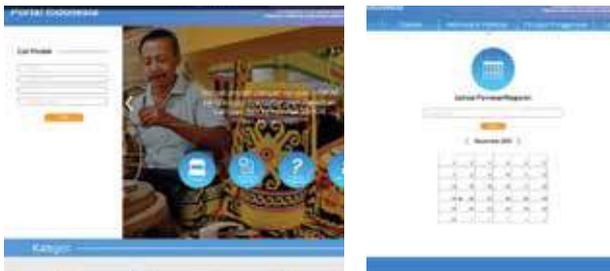
Interaction Design
2021

Perancangan UI dan UX untuk Portal-Indonesia.id

Jason Fernando [00000021228]



Perancangan ulang UI dan UX untuk website kementerian perdagangan Portal-Indonesia.id



contact info

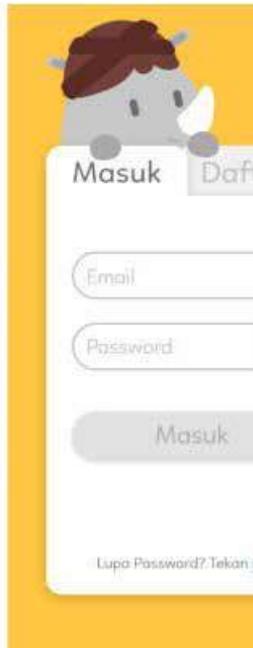
Jason Fernando

- Email jasonfernando98@gmail.com
- Email jason.fernando@student.umn.ac.id
- Phone 081286501918

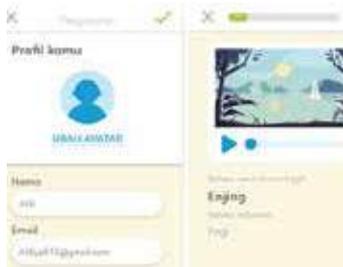
Interaction Design 2020

Perancangan UI/UX pada Aplikasi "SKUY-Sinau Kuy" Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Krama

■ Jennifer Tashia [00000021067]



Bahasa Jawa ragam Krama Inggil merupakan salah satu bahasa daerah yang mengajarkan penuturnya untuk memperhatikan sopan-santun dalam berkomunikasi. Sayangnya bahasa Jawa Krama Inggil ini termasuk ke dalam salah satu bahasa yang terancam punah. Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang sebuah media pembelajaran bahasa Jawa Krama Inggil untuk anak-anak. Pengangkatan topik ini didasari oleh rendahnya angka pengguna bahasa Jawa Krama pada kalangan anak-anak di kota Malang. Hal ini dikarenakan oleh pembiasaan dari keluarga untuk tidak berkomunikasi dalam bahasa Jawa Krama ketika berbicara dengan orang yang lebih tua. Berdasarkan survei yang telah di laksanakan terhadap siswa/i sekolah dasar di kota Malang, sejumlah 53 orang dari total responden 100 orang memilih untuk menggunakan bahasa Jawa Ngoko dalam berkomunikasi dengan orang tuanya, sedangkan pengguna bahasa Jawa Krama hanya sebanyak empat orang. Dari data-data yang telah terkumpul, peneliti memutuskan untuk membuat sebuah aplikasi mobile sebagai media pembelajaran bahasa Jawa Krama Inggil.



contact info

Jennifer Tashia

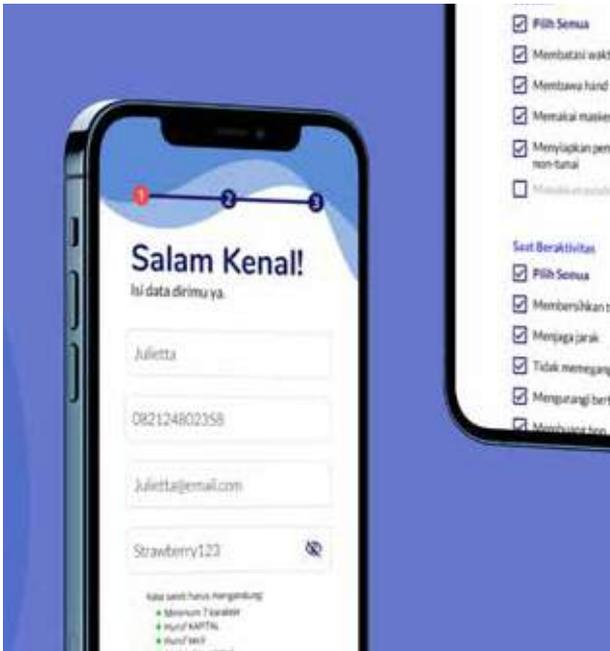
Email jennifer.tashia@gmail.com

Email jennifer.tashia@student.umn.ac.id

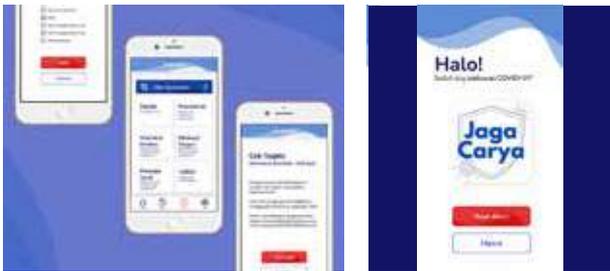
Phone 081232498844

Perancangan UI/UX Aplikasi Jaga Carya Sebagai Pengingat Protokol COVID-19

Julietta Citra Jahja [00000020446]



Pandemi COVID-19 mengharuskan masyarakat untuk mematuhi beberapa protokol kesehatan. Berbagai media informasi telah diberikan, dan banyak pengajaran telah dilakukan. Tetapi, masyarakat masih sering lalai dan tidak melakukan protokol sepenuhnya. Maka, dibuatlah perancangan aplikasi yang akan memberikan notifikasi selalu ketika user sedang beraktivitas luar rumah. Penelitian menggunakan metode wawancara dengan pakar, studi referensi, serta kuesioner.



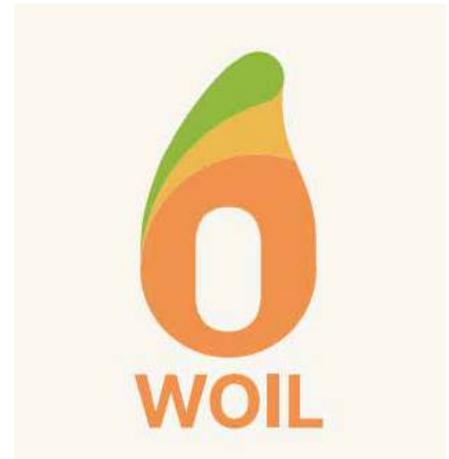
contact info

Julietta Citra Jahja

- Email Juliettacitra@gmail.com
- Email Julietta.jahja@student.um.ac.id
- Phone 082124802358

Perancangan Aplikasi Penyaluran Limbah Jelantah Rumah Tangga Untuk Usia 26-45 Tahun

■ Kelvin Juan [00000020164]



Limbah minyak jelantah merupakan limbah yang dihasilkan dari sisa proses memasak menggunakan minyak. Umumnya minyak penggorengan digunakan dalam 1 kali proses memasak. Tingginya penggunaan minyak berpengaruh kepada produksi limbah jelantah pada kalangan masyarakat, namun tidak diimbangi dengan penanganan yang tepat. Sehingga sering kali terjadi pembuangan limbah dilakukan kesembarang tempat, seperti selokan, tempat pencucian piring maupun ke tanah yang memberikan dampak pencemaran bagi lingkungan. Sedangkan jika dikonsumsi kembali, limbah akan memberikan dampak buruk bagi kesehatan. Namun disisi lain, limbah memiliki potensi jika ditangani dengan tepat seperti diolah menjadi biodiesel. Adanya pihak pengolah turut berpartisipasi dalam upaya penanganan limbah jelantah yang ada. Dalam tugas akhir ini, penulis merancang aplikasi penyaluran limbah jelantah. Diharapkan dengan pembuatan karya tulis dan proyek ini, masyarakat khususnya ibu rumah tangga dapat menyalurkan limbah jelantah guna memaksimalkan potensi limbah yang ada dan mengurangi dampak pencemaran kepada lingkungan.



contact info

Kelvin Juan

Email Kelvin.juann@gmail.com

Email kelvin.juan@student.umn.ac.id

Phone 081260500794



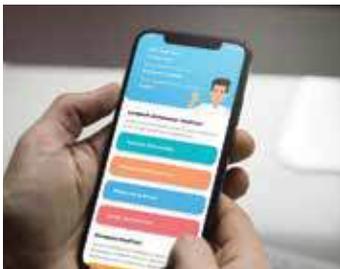
Interaction Design
2020

Perancangan Aplikasi Mobile untuk Melatih Meditasi pada Remaja

Kennard [00000019707]



Di tengah pandemi COVID-19, banyak dari kita yang mengalami gangguan kesehatan mental seperti stres atau kecemasan yang berlebihan. Dapat dikarenakan oleh wabah virus ini yang semakin hari semakin meluas atau juga karena terlalu banyak di rumah selama masa pandemi. Oleh karena itu tidak sedikit orang yang sudah mencoba melakukan meditasi karena meditasi sudah terbukti positif memiliki banyak manfaat seperti membantu mengurangi stres, melatih berkonsentrasi, dan banyak manfaat lainnya. Tetapi dari yang mencoba melakukan meditasi, banyak yang mengatakan bahwa melakukan meditasi itu sulit sehingga mereka tidak mendapatkan manfaat dari meditasi. Beberapa alasannya adalah karena sulitnya berkonsentrasi, tidak dilatih dengan rutin, sulit mencari ahli dan pembimbing, dan lainnya. Oleh karena itu tujuan dari Tugas Akhir ini adalah merancang aplikasi yang difokuskan pada UI/UX. Aplikasi ini dapat menjadi pemandu dan mencari praktisi atau ahli untuk berlatih meditasi. Perancangan ini ditujukan kepada pengguna remaja di daerah Jabodetabek yang ingin belajar bermeditasi mandiri.



contact info

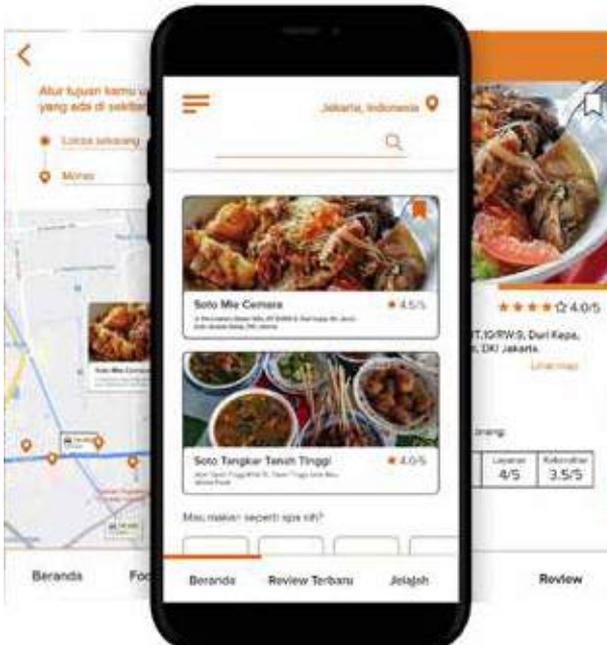
Kennard

Email kennardsantoso@gmail.com
Email kennard@student.um.ac.id

Phone 087878727432

Perancangan UI/UX pada Aplikasi Smartphone Untuk Customer Restoran Nengcook

■ Kevin Immanuel [00000020331]



Nengcook adalah sebuah brand yang bergerak di bidang makanan pada tahun 2020, dan dapat dikatakan mempunyai reach serta penjualan yang besar. Namun, tidak sedikit pula komplain dari customer Nengcook yang disebabkan karena kesulitan dalam melakukan pemesanan. Setelah melakukan wawancara dengan Jackson selaku manager on-site dan juga FGD dengan pak Anthony selaku operational manager dan pak Edbert selaku research and development dari Nengcook, permasalahan utamanya terletak di tata cara pemesanan. Mereka juga menambahkan, aplikasi juga bisa menjadi salah satu strategi marketing Nengcook. Oleh karena itu, penulis ingin menemukan solusi dari permasalahan tersebut dengan merancang aplikasi yang dapat memperlancar cara pemesanan Nengcook agar lebih praktis, dan juga untuk mengimplementasikan marketing 4.0.



Interaction Design
2020

contact info

Kevin Immanuel

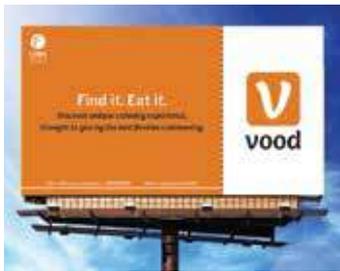
Email alphonsuskevin.i@gmail.com
 Email kevin.immanuel@student.umn.ac.id
 Phone 081297853628

Perancangan Aplikasi Food Review untuk Wisata Kuliner Lokal

Kevin Oktavius Sebastian [00000019824]



Food review menjadi acuan bagi food enthusiast dan wisatawan dalam memilih tempat makan. Ulasan yang diberikan oleh pelanggan dijadikan testimoni yang mendeskripsikan nilai-nilai penting dari suatu pedagang makanan, dari jenis makanan, rasa, harga, dan lokasi. Perancangan aplikasi food review ini dilakukan untuk memberikan rekomendasi wisata kuliner lokal bagi wisatawan dari luar daerah atau kota. Aplikasi ini berjalan dengan keterlibatan komunitas kuliner seperti food enthusiast, food reviewer, food vlogger dan lain-lain yang membagikan pengalaman kuliner mereka.



contact info

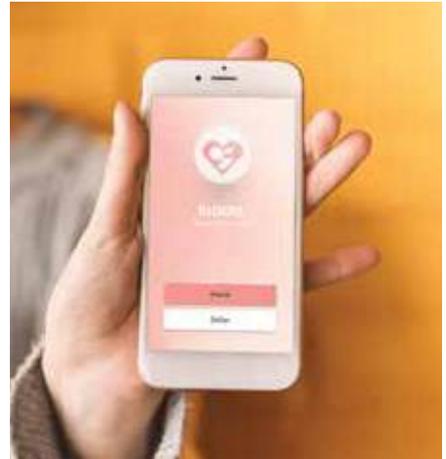
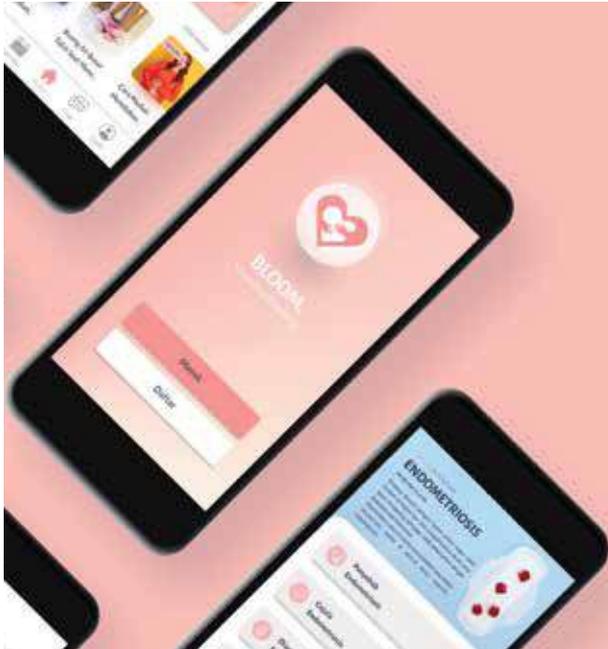
Kevin Oktavius Sebastian

- Email kevinoktavius@gmail.com
- Email kevin.sebastian@student.umn.ac.id
- Phone 08111341018

Interaction Design 2020

Perancangan Aplikasi Mengenai Pemeriksaan Dini Untuk Menjaga Kesehatan Reproduksi

■ Marvella Yovita Chandra [00000021013]



Remaja wanita berusia 15-24 tahun merupakan masa dimana wanita telah mengalami masa pubertas dan telah melalui fase menstruasi sehingga perlu menjaga kesehatan reproduksi. Gejala klinis yang paling banyak ditemukan adalah dismenorea atau nyeri haid. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis ditemukan bahwa gejala nyeri haid tidak bisa dianggap sepele dan bisa menjadi sebuah pertanda dari gangguan yang berbahaya yakni Endometriosis. Endometriosis merupakan penyakit yang dapat berkembang apabila dibiarkan secara terus menerus dan berakibat pada infertilitas dan menurunnya kualitas hidup penderita. Dari hasil kuesioner yang dilakukan penulis, 82,3% responden remaja menganggap sepele gejala yang mereka alami sehingga mereka tidak pernah melakukan pemeriksaan di pelayanan kesehatan terkait masalah yang mereka alami. Keterlambatan dalam pencarian pelayanan kesehatan dapat berpengaruh terhadap perkembangan penyakit endometriosis ini. Untuk mengatasi masalah ini, penulis akan membuat aplikasi yang dapat memberikan informasi terkait gejala gangguan menstruasi yang berkaitan dengan endometriosis.



Interaction Design
2020

contact info

Marvella Yovita Chandra

Email marvellayovitachandra@gmail.com

Email marvella.yovita@student.umn.ac.id

Phone 082178078339

Perancangan Aplikasi Tentang Kebutuhan Sebelum Travelling

Maurice Dechanda [00000021177]



Bagi banyak orang, travelling dapat menyenangkan, namun bagi sebagian orang, travelling bisa menjadi mimpi buruk, seperti ketinggalan pesawat, atau kelupaan membawa sesuatu yang penting. Saat travelling, informasi terhadap tempat wisata sudah sangat banyak dan lengkap, tetapi informasi tentang persiapan yang dibutuhkan untuk travelling cukup minim. Banyak traveller yang tidak peduli mengenai persiapan apa saja yang dibutuhkan saat sebelum travelling. Oleh karena itu, Informasi mengenai persiapan tersebut sangat berguna agar para traveller bisa lebih selektif dan lebih mempertimbangkan apa saja yang harus dilakukan agar travelling berjalan dengan lancar. Mempersiapkan perlengkapan untuk travelling adalah bukan urusan yang mudah bagi kebanyakan orang. Kebiasaan orang saat mempersiapkan kebutuhan untuk travelling adalah mengkhawatirkan adanya barang yang tertinggal, membawa barang yang terlalu banyak atau sebaliknya. Oleh karena itu, penulis akan merancang tampilan aplikasi berbasis mobile agar memudahkan dan dapat membantu remaja dalam menyusun rencananya untuk travelling, sertamasyarakat lebih siap dalam travelling.



contact info

Maurice Dechanda

Email mauricepepei@gmail.com
Email maurice.dechanda@student.umn.ac.id

Phone 082182654196



Interaction Design
2020

Perancangan Website Tentang Bahaya Minyak Goreng Curah Bagi UMKM

Michael Ervan Stefanus [00000022144]



Penulis memilih topik bahaya menggunakan minyak curah tersebut karena masih banyak orang khususnya pedagang yang menjual dan menggunakan minyak curah tersebut untuk berjualan kepada masyarakat, padahal minyak tersebut sudah tidak layak digunakan lagi. Rumusan masalah yang penulis lakukan yaitu bagaimana perancangan website tentang bahaya minyak goreng curah bagi umkm di Jabodetabek. Metode yang penulis lakukan dimulai dari memberikan kuesioner, melakukan wawancara, observasi dan studi referensi agar membantu penulis untuk melakukan perancangan mengenai website dan mobile web tentang minyak curah.



Interaction Design
2020

contact info

Michael Ervan Stefanus

Email michaelervans@gmail.com
 Email michael.stefanus@student.umn.ac.id

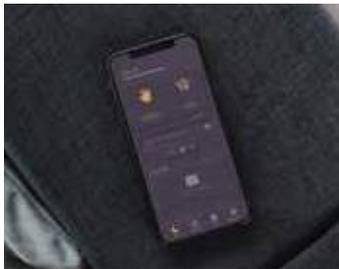
Phone 08119891523

Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Pengatur Siklus Tidur Penderita Insomnia

Michelle Tuwaidan [00000021566]



Insomnia adalah sebuah kondisi dimana seseorang memiliki kesulitan untuk tidur. Salah satu penyebabnya insomnia adalah kurangnya pengaturan waktu dan jadwal bangun dan tidur sehingga memiliki ritme circadian yang tidak konsisten. Hal ini terutama dialami oleh pelajar dan mahasiswa, dimana dapat mempengaruhi pendidikan dan kehidupan sosial mereka. Maka dari itu, Tugas Akhir ini dilakukan untuk merancang sebuah aplikasi menggunakan intervensi tidur dan batasan stimulus sebagai metode pengobatan utama dan bertujuan untuk mengurangi penggunaan smartphone sebelum tidur dan membantu siklus tidur penderita insomnia dan orang yang ingin membenarkan siklus tidurnya.



contact info

Michelle Tuwaidan

Email micelia20@gmail.com
Email michelle.tuwaidan@student.umn.ac.id

Phone 087805678925



Interaction Design
2020

Perancangan Redesain UI Dan UX Pada Aplikasi "Rspi Mobile"

■ Mohamad Niti Zahir [14120210531]



User Interface adalah tampilan visual dari sebuah produk, produk ini dapat berbentuk apa saja. Bisa berupa video game, aplikasi atau website. Aplikasi yang memiliki User interface yang bagus adalah aplikasi yang mudah digunakan dan memiliki fitur-fitur yang berguna bagi penggunanya. Rumah Sakit Pondok Indah adalah rumah sakit digital hospital pertama di Indonesia. Sayangnya aplikasi yang dibuat oleh rumah sakit tersebut kurang memenuhi kriteria para penggunanya. Pada tulisan ini penulis bertujuan untuk menjelaskan bagaimana proses pembuatan redesain UI dan UX aplikasi Rspi Mobile.



Interaction Design
2021

contact info

Mohamad Niti Zahir

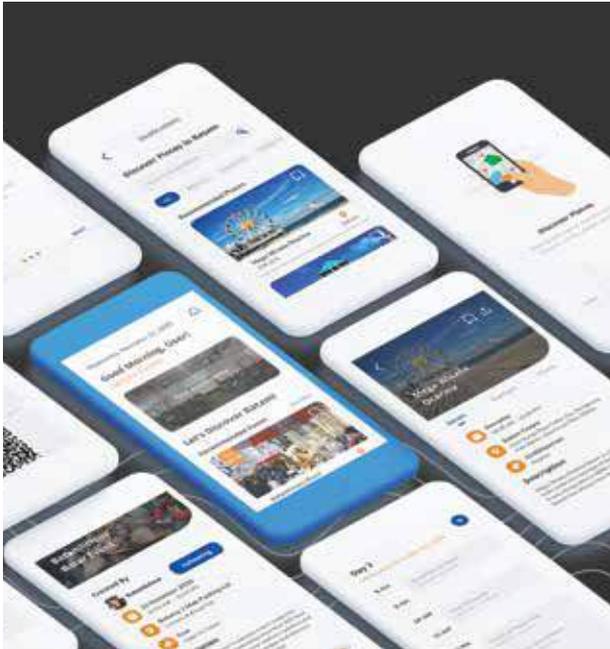
Email nz.mochdie@gmail.com

Email muhammad.niti@student.umn.ac.id

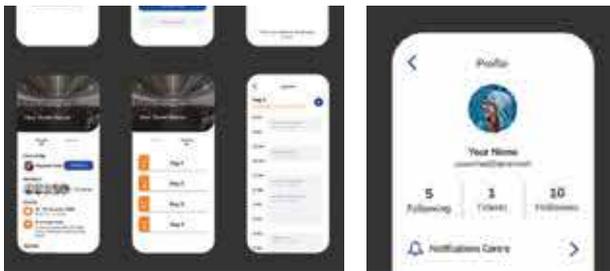
Phone 081808886328

Perancangan Aplikasi Informasi Wisata Batam bagi Wisatawan MICE

■ Novalia [00000021226]



Batam merupakan salah satu kota yang terletak di Kepulauan Riau. Letaknya yang strategis karena berdekatan dengan Singapura membuat Batam sering dikunjungi oleh wisatawan. Walaupun begitu, Batam masih belum menjadi tujuan utama bagi wisatawan untuk berlibur, melainkan tujuan utama wisatawan berkunjung ke Batam adalah untuk menghadiri pertemuan dan kongres yang merupakan bagian dari MICE (meeting, incentive, convention, exhibition). Hal ini dikarenakan destinasi wisata di Batam masih kurang diketahui. Maka dari itu, melalui perancangan aplikasi informasi wisata Batam ini, penulis ingin memberikan informasi mengenai wisata yang ada di Batam, khususnya kepada wisatawan MICE karena umumnya setelah melakukan kegiatan MICE, wisatawan MICE memiliki waktu luang yang dapat digunakan untuk mengunjungi destinasi wisata di kota tujuannya. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan aplikasi informasi ini adalah studi literatur, observasi, wawancara, studi eksisting dan studi referensi. Dengan adanya perancangan ini, penulis berharap dapat memudahkan wisatawan MICE dalam mencari informasi yang berkaitan dengan destinasi wisata di Batam.



contact info

Novalia

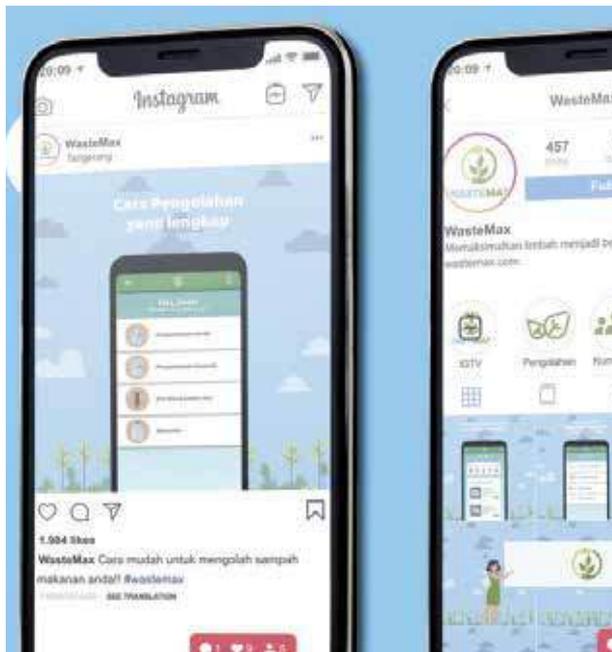
Email novaxie99@gmail.com
Email novalia@student.umn.ac.id
Phone 087755759640



Interaction Design
2020

Perancangan Aplikasi Pemanfaatan Limbah Makanan Rumah Tangga Sebagai Pupuk Kompos

■ Petrus Kanisius Jose [00000020263]



Pupuk kompos dengan berbahan dasar limbah makanan rumah tangga bisa sangat membantu proses pengurangan limbah makanan yang menumpuk di Indonesia. Selain untuk mengurangi dampak gas metana dari hasil limbah makanan, bisa juga untuk penghijauan lingkungan sekitar rumah tangga kita. Permasalahan utamanya adalah masih banyak yang belum tahu bagaimana cara mengolah limbah makanan ini agar tidak berdampak buruk bagi lingkungan sekitar. Dengan begitu bagaimana penulis merancang sebuah aplikasi tentang pemanfaatan limbah makanan rumah tangga menjadi pupuk kompos yang berguna untuk penghijauan. Proses pencarian data melalui studi dan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai proses pengolahan sampah yang ternyata bisa menjadi bahan yang lebih berguna. Hasil akhir dari perancangan ini berupa design interface yang diletakkan dalam aplikasi WasteMax untuk para user usia 16-25 tahun untuk memudahkan, membantu dan memberi informasi tentang pengolahan pupuk kompos dengan berbahan dasar limbah rumah tangga mereka sehari-hari.



contact info

Petrus Kanisius Jose

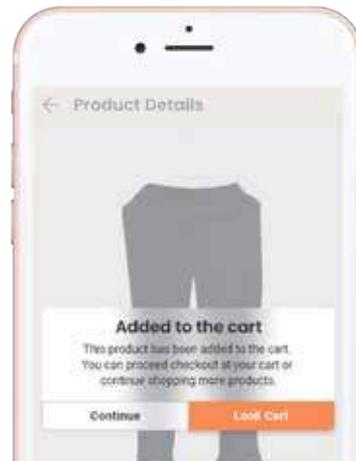
Email jplhadjon@gmail.com

Email petrus.kanisius@student.umn.ac.id

Phone 087770045751

Perancangan Aplikasi Jual Beli Pakaian Bekas Untuk Mengurangi Sampah Pakaian Produk Fast Fashion

Rayhan Reza Arifin [00000023 138]



Untuk meningkatkan minat remaja akhir terhadap kelestarian lingkungan, penulis merancang proyek tugas akhir pemakaian pakaian berkelanjutan yang menggunakan media aplikasi. Dengan proyek ini, penulis berharap minat remaja terhadap pemakaian pakaian berkelanjutan dapat ditingkatkan untuk sampah pakaian dampak dari fast fashion. Penulis memilih media aplikasi karena tingkat efektivitas yang mampu memudahkan pengguna untuk melakukan transaksi jual beli dalam tujuan proyek tugas akhir ini. Laporan ini mencakup tahapan perancangan aplikasi agar pembaca mampu mengenali solusi yang ditawarkan dari sebuah masalah yang ada. Dalam tahapan perancangan aplikasi, penulis menggunakan metode penelitian pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif yaitu dengan wawancara, studi eksisting, dan kuesioner online.



contact info

Rayhan Reza Arifin

- Email rayhanarifin96@gmail.com
- Email rayhan.arifin@student.umn.ac.id
- Phone 087788051448

Perancangan Aplikasi Mobile Wisata Jakarta Menggunakan Moda Raya Terpadu (MRT)

■ Raysiqa Ghealuzian [00000022710]



You have no message!

Marti is still busy delivering letters, please wait for Marti to visit your inbox!

Moda Raya Terpadu (MRT) Jakarta merupakan proyek nasional yang membutuhkan waktu 12 tahun pembangunan dan memakan biaya 17 triliun rupiah. Namun sebagai ikon infrastruktur di Indonesia, pemanfaatan MRT belum optimal khususnya pemanfaatan dibidang wisata daerah Jakarta. Hal ini, mengingat Jakarta sebagai Ibu Kota Indonesia merupakan kota destinasi wisata yang populer bagi warga negara Indonesia. Kurang optimalnya pemanfaatan MRT ini ditinjau dari kurang tersedianya platform berbasis digital media dalam diseminasi tourism-based MRT. Maka dari itu perlu dirancang media informasi wisata Jakarta menggunakan MRT berupa Aplikasi yang memfokuskan perancangan ke UI/UX aplikasi dengan menggunakan pendekatan metode penelitian campuran kualitatif dan kuantitatif yang terintegrasi dengan metode Human Centered Design.

My Coupon

MRT Vendor Others

One round trip
Free MRT ticket

5 point



contact info

Raysiqa Ghealuzian

Email raezian07@gmail.com

Email raysiqa.ghealuzian@student.umn.ac.id

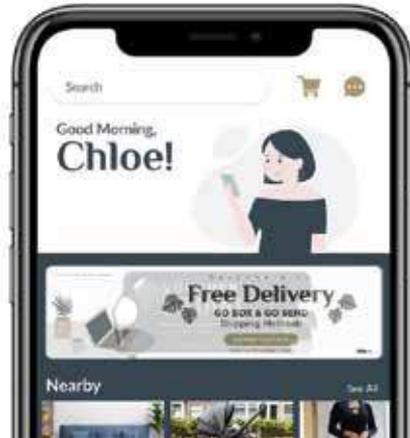
Phone 081292218399



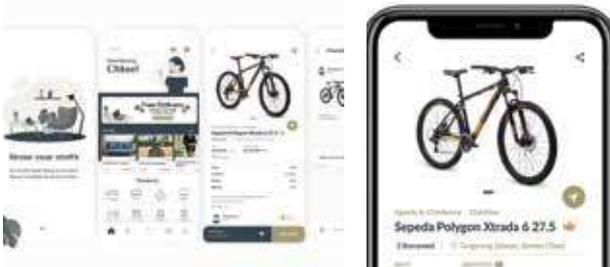
Interaction Design
2020

Perancangan Aplikasi Sewa Barang bagi Usia 20-40 Tahun

Ruth Nathania [00000021150]



Barang tahan lama dapat digunakan berulang kali dalam jangka waktu panjang. Masyarakat cenderung memiliki kebiasaan untuk menggunakan suatu barang secara tidak tuntas. Barang yang tidak dipakai hanya disimpan dan dipajang, dan akan berakhir di tempat pembuangan akhir dengan sia-sia. Sebelum siklus suatu barang berakhir, masyarakat harus bijak menggunakan suatu barang secara maksimal. Dengan kegiatan sewa–menyewa dapat memaksimalkan kegunaan suatu barang. Berdasarkan kuesioner yang diselenggarakan oleh penulis diperlukan sebuah layanan untuk mempermudah kegiatan sewa–menyewa. Media informasi berupa Aplikasi Mobile merupakan rekomendasi media terbaik, karena akses yang mudah oleh semua kalangan. Penulis menggunakan metode perancangan dari George Kembel (2009), yang menjelaskan tahapan Design Thinking terdiri dari Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Metode ini diperlukan untuk memberikan arahan dalam proses perancangan. Aplikasi donasi dan sewa barang berguna sebagai wadah pertemuan kedua belah pihak untuk saling bertukar manfaat atau kegunaan dari suatu barang secara maksimal.

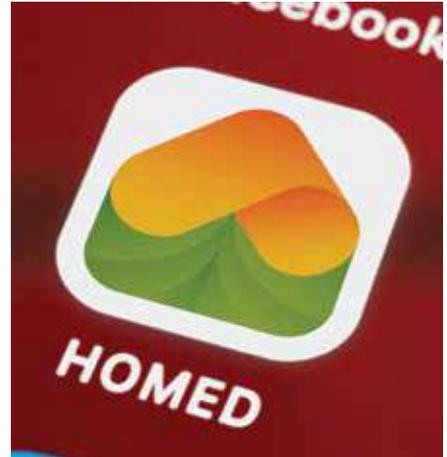


contact info

Ruth Nathania
 Email ruth.nthnia@gmail.com
 Email ruth.nathania@student.umn.ac.id
 Phone 081279928860

Perancangan Aplikasi mengenai Tanaman Obat Keluarga (TOGA) dalam Menjaga Imunitas Tubuh bagi Ibu Muda usia 19-27 tahun

Sania Tanjung [00000020990]



Penulis memilih topik Tanaman Obat Keluarga (TOGA) merupakan salah satu warisan budaya Indonesia. Tanaman obat mengandung antioksidan yang dapat menjaga fungsi sel imun dalam tubuh sehingga dapat mencegah tubuh terkena penyakit. Masih rendahnya tingkat pengetahuan wanita modern yang tinggal di daerah perkotaan usia 19-27 tahun mengenai Tanaman Obat Keluarga (TOGA) dan juga mengalami kesulitan saat ingin mengonsumsi Tanaman Obat Keluarga (TOGA) melalui pengolahan secara mandiri. Dari masalah tersebut penulis ingin merancang sebuah media informasi interaksi berupa aplikasi mobile mengenai Tanaman Obat Keluarga (TOGA) untuk wanita modern usia 19-27 tahun yang berisikan informasi seputar tanaman obat yaitu jenis-jenis, khasiat, manfaat, dosis yang tepat, serta cara pengolahan yang baik dan benar. Metode penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah dengan melakukan tahapan wawancara kepada wanita modern yang sudah menikah usia 19-27 tahun yang tinggal di daerah perkotaan khususnya Jakarta Selain itu, penulis juga melakukan wawancara ahli herbal untuk mengetahui perkembangan Tanaman Obat Keluarga di Indonesia.



contact info

Sania Tanjung

Email saniatan312@gmail.com

Email sania.tanjung@student.umn.ac.id

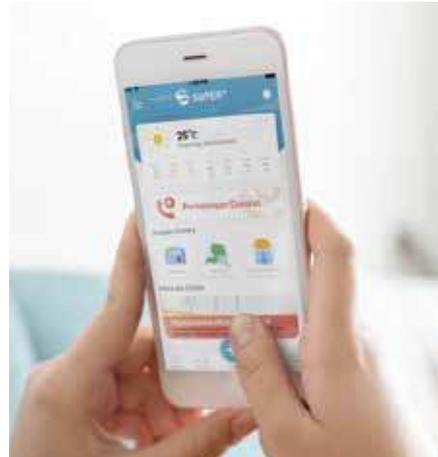
Phone 082282038154



Interaction Design
2020

Perancangan ulang aplikasi Sukabumi Participatory Responder (SUPER) di Kota Sukabumi

Shania Jiehan Geraldine [00000025554]



Infrastruktur sangatlah penting bagi pembangunan sebuah kota. Hal ini dikarenakan infrastruktur merupakan roda pambangun dari ekonomi dan kesejahteraan di kota tersebut. Namun, hal ini masih luput dari perhatian pemerintah, terutama dengan fasilitas yang sudah tersedia/ada sebelumnya. Partisipasi masyarakat setempat sangat diperlukan, khususnya dalam melaporkan keadaan infrastruktur yang bermasalah. Tetapi, masih saja banyak masyarakat yang tidak mengetahui kemana harus melapor dan tidak tahu kabar selanjutnya dari laporannya tersebut. Adanya perancangan ulang aplikasi layanan pengaduan masalah ini agar dapat lebih efektif digunakan masyarakat, khususnya warga Kota Sukabumi, dalam memberikan keluhan dan tanggapan kepada pemerintah mengenai keadaan infrastruktur yang ada di lingkungan sekitar. Diharapkan melalui aplikasi ini, masyarakat di Kota Sukabumi dapat lebih peduli dengan keadaan sekitar, khususnya keadaan infrastrukturnya, dengan cara melapor kepada pemerintah setempat secara real-time dan dapat mengetahui progres dari laporan tersebut dengan mudah.



contact info

Shania Jiehan Geraldine

Email shaniamiiko@gmail.com

Email shania.geraldine@student.umn.ac.id

Phone 08999228714



Interaction Design
2020

Perancangan Website Cara Menidurkan Balita untuk Orang Tua

Theresia Intan Permatasari [00000022280]



Masalah apa yang Anda alami?

- Anak uring-uringan sehabian
- Rewel tiap menjelang waktu tidur
- Anak bangun kesiangin



Perjuangan orang tua menidurkan anak menjadi salah satu fenomena umum yang dialami oleh keluarga muda. Sayangnya, orang tua seringkali masih belum memiliki pengetahuan mengenai cara menidurkan anak yang valid dan efektif sehingga malah berujung dengan rasa kekesalan, frustrasi, dan pola tidur anak yang tidak teratur. Anak dengan pola tidur yang bermasalah akan berhadapan dengan berbagai risiko kesehatan sehingga proses tumbuh kembangnya tidak optimal. Menanggapi fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu bagaimana merancang suatu media informasi berisi panduan menidurkan anak secara efektif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menemukan penyebab, risiko, dan sejumlah panduan yang tepat untuk menidurkan anak. Dalam prosesnya, penelitian ini melibatkan ahli untuk menemukan panduan menidurkan anak dengan tepat serta orang tua dengan balita sulit tidur untuk mengetahui metode apa saja yang sudah pernah dicoba dan bagaimana tingkat keefektifannya. Hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai panduan bagi para orang tua dalam membentuk pola tidur anak yang lebih sehat.



contact info

Theresia Intan Permatasari

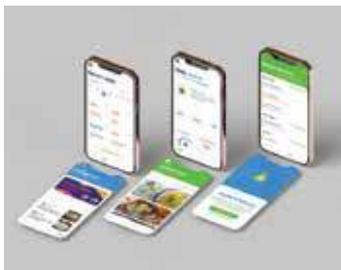
Email theresiaintan2104@gmail.com
 Email theresia.intan@student.umn.ac.id
 Phone 087733213993

Perancangan UI/UX Aplikasi Ketofastosis Bagi Penderita Diabetes

Tirza Rapaday Resnawa [00000019537]



Topik ini dipilih karena ketertarikan penulis terhadap ketogenik dan dampak positifnya untuk mengatasi serta mencegah Diabetes Melitus. Karena saat ini, terutama akibat dampak dari situasi pandemi, semakin banyak masyarakat di Indonesia yang mengalami risiko diabetes. Salah satu penyebabnya adalah gaya hidup yang kurang sehat, sehingga untuk mengatasinya perlu adanya perubahan gaya hidup. Ketofastosis merupakan gaya hidup sehat yang memiliki banyak manfaat dan dapat diterapkan pada penderita diabetes. Namun kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai ketogenik sendiri, menimbulkan stigma negatif terhadap ketogenik. Dalam menjalankan ketofastosis juga diperlukan adanya pendampingan, untuk menghindari kesalahan pada penerapan Ketofastosis. Untuk itu diperlukan perancangan media informasi berupa aplikasi yang bertujuan untuk memberikan informasi dan pendampingan kepada masyarakat mengenai cara penerapan ketofastosis yang baik dan benar. Dari hasil analisis data yang telah dikumpulkan, ditemukan konsep perancangan aplikasi adalah untuk memberikan pemantauan yang tepat agar mencapai gaya hidup yang sehat.



contact info

Tirza Rapaday Resnawa

- Email tizarapaday710@gmail.com
- Email tirza.rapaday@student.umn.ac.id
- Phone 087772484640

Perancangan Aplikasi Problem Sharing Quarter Life Crisis (QLC) Bagi Mahasiswa 20-25 Tahun

Vanessa Herliana [00000020899]



Krisis seperempat abad atau Quarter Life Crisis (QLC), dikenal sebagai masalah yang datang saat seorang remaja menginjak awal kehidupannya menjadi dewasa. Masalah ini akan muncul sebagai dilemma saat remaja sudah mencapai berumur 18 sampai 30 tahun untuk memulai masa dewasa dan masih diremehkan oleh masyarakat karena merupakan masa yang wajar. Psikologis dewasa muda lebih tidak stabil karena adanya pengaruh kondisi dan keadaan lingkungan serta ditambah dengan harus beradaptasi tanpa ada yang membantu. Setelah menginjak umur 30 tahun, dewasa muda dapat melewati masa ini and memulai perjalanan kedewasaannya. Akan tetapi, tidak semua dewasa muda dapat melewati masalah QLC dengan mudah dan memberikan isu tekanan atau stress yang dapat mempengaruhi jalan kehidupannya. Perancangan aplikasi berupa mobile apps memberi tujuan agar adanya tempat aman untuk berbagai masalahnya selama mengalami masalah krisis ini. Pembuatan aplikasi akan memberikan bantuan dan pendorong bagi mahasiswa untuk berbagi masalah dengan psikolog merupakan hal yang positif.



contact info

Vanessa Herliana

Email vanessa.herliana@gmail.com

Email sevrusvalkor@gmail.com

Phone 081998249903



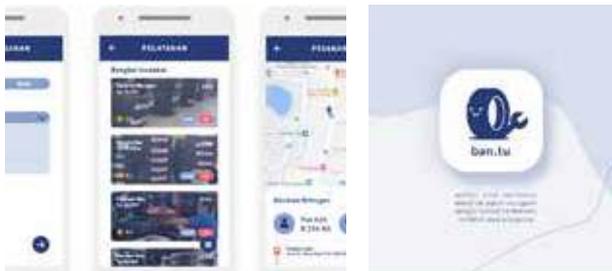
Interaction Design
2021

Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Tambah Ban Darurat

■ Ziha Sajidah Siahaan [00000026142]



Masalah yang dapat merusak bagian kendaraan dapat terjadi dimanapun dan kapanpun tanpa diduga, contohnya seperti ban bocor di jalan yang dapat menyusahkan pengendara karena harus mencari servis tambah ban terdekat atau mendorong kendaraan sampai ke tempat yang dimaksud. Tujuan penulis dalam membuat aplikasi ini adalah membantu masyarakat dengan servis layanan online tambah ban yang mana mekanik akan siap mendatangi pelanggan. Perancangan ini berfokus pada UI/UX dalam aplikasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode campuran yaitu wawancara dan pembagian kuesioner serta metode perancangan yang digunakan adalah metode Klein dari buku UX For Lean Startups (2015) yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Dari hasil perancangan ini dapat disimpulkan bahwa UI/UX sangat penting untuk kebutuhan aplikasi.



contact info

Ziha Sajidah Siahaan

Email deartwelve@gmail.com
Email ziha.siahaan@student.umn.ac.id

Phone 087828549718



Interaction Design
2020



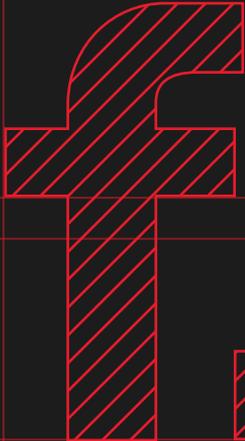
2020 —————
————— 2021

—————▶
imago —————
—————▶ **vi**

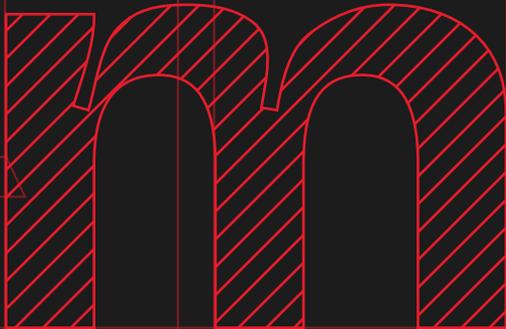
pameran —————
tugas — **akhir**

*Fakultas Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara*

imago —
— vi



20' - 21'



animation



film



pameran —
tugas — akhir

Fakultas Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara

2020 —————
————— 2021



Film

Corporate Video
Documentary
Experimental Art

Fiction
Feature Lenght Script
Pengkajian

Animation

2D Animation
3D Animation
Concept Art

Hybrid Animation
Limited Animation
Motion Graphic





film —■

Corporate Video

film —■

20

Total
Karya

film



332 Arsitektur UMN

333 Cethik Geni

344 Ortuseight

345 Portable Kitchen & Bar

334 Commercial Video Alfa Group

335 Commercial Video Jovee

336 Corporate Video Perhotelan UMN

337 Dicky Metals

338 Es Krim Ragusa Italia

339 Extica Cosmetics

340 FYC Footwear

341 Gudang Ada

342 Living Works

343 NATUR Landing on You

346 PT. Aku Pintar Indonesia

347 PT. Purinusa Jayakusuma
(Aryana)

348 PT.Surya Energi Indotama

349 RATA

350 Rejuve

351 Video Tutorial PT. Demix



Arsitektur UMN

Kelvin Chandra Wijaya [00000018818]



Arsitektur UMN



GIMP tadi itu adalah kesempatan besar untuk kamu yang mau daftar arsitektur



Salah satu daya saingnya bisa nyiptain satu bangunan selain sama orang-orang



contact info

Kelvin Chandra Wijaya

- Email -
- Email kelvin.wijaya@student.umn.ac.id
- Phone 081281351395

Film 2020

Cethik Geni

Clarista Yovinka Naftali [00000013366]



Pagi itu, Sumunaring dikelilingi oleh anak-anak sekelas seperti biasa. Ia sedang menunjukkan sebuah buku bergambar kepada teman-temannya. Hanya Jagad yang tidak bergabung dengan mereka dan melihat dari kejauhan. Pulang sekolah, Jagad menghentikan langkahnya di depan sebuah etalase toko buku. Ia menatap buku yang dipajang di etalase sambil melihat harganya. Kemudian, Jagad mengeluarkan uang dari dompetnya yang ternyata tidak cukup untuk membeli buku tersebut. Sumunaring kemudian lewat sambil membawa setumpuk buku di tangannya. Ia tersenyum dan mengajak Jagad ke Cethik Geni. Betapa senangnya Jagad membaca di Cethik Geni, karena tak hanya banyak buku, ia bisa bertemu dengan banyak teman separtaran.



Film 2020

contact info

Clarista Yovinka Naftali

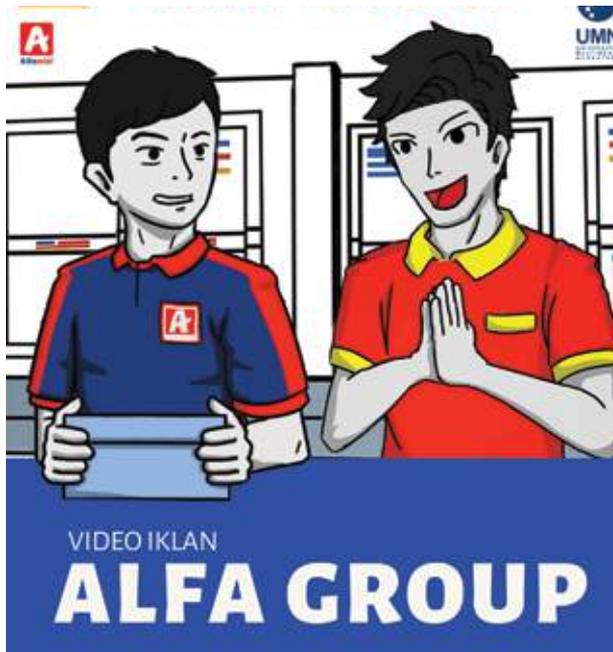
Email fitacantiq98@gmail.com

Email clarista.naftali@student.umn.ac.id

Phone 081296229968

Commercial Video Alfa Group

- Andrew [00000013374]
- Yenni Fiona [00000017899]
- Eryawan Dharmawan [00000014386]
- Andreas Lionnardo [00000013396]
- Tristan Darian [00000013552]



Bayu sedang menjaga kasir toko sambil melamun, tiba-tiba ia dihampiri Firman dan ia diajak untuk makan bersama setelah selesai Stock Opnam lusa nanti. Firman menyuruh Bayu membawa masakan rumah dan Bayu menjawab bahwa dirinya tidak bisa masak. Malamnya Bayu menelpon ibunya untuk minta diajarkan memasak. Hari stock opnam tiba Firman mengabarkan bahwa Stock Opnam sudah selesai dilakukan dan mereka akan mulai makan-makan setelah tutup toko. Bayu, Firman, dan crew lainnya berkumpul depan toko dan makan bersama.



contact info

Andrew

Email -
 Email andrewliim693@gmail.com
 Phone 081314614661

Yenni Fiona

Email yennyfiona@gmail.com
 Email yenni@student.umn.ac.id
 Phone 081285300091

Commercial Video Jovee

■ Christopher Michael Jaya Dinata [00000021315]

■ Grace Rosalin Handoko [00000021591] ■ Sonia Thessalonika [00000021414]



1. Mulai Hidup Sehat

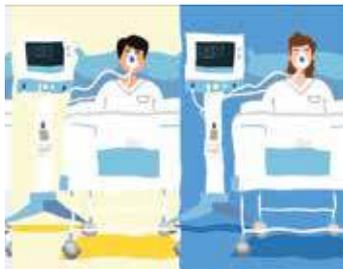
Video pertama menceritakan tiga tokoh bernama Eko, Dwi, dan Rizki yang memiliki gaya hidup yang kurang sehat. Mereka tidak mementingkan kesehatannya hingga akhirnya mereka diingatkan untuk berubah dan memulai hidup sehat karena sehat itu berharga.

2. Mudahnya Hidup Sehat bersama Jovee

Video kedua menceritakan di zaman sekarang semua serba mudah dan instan. Dua karakter bernama Joni dan Vina merupakan orang yang terbiasa dengan kemudahan yang ditawarkan sekarang ini. Namun, berbeda dengan kesehatan di mana tidak ada namanya instan untuk hidup sehat. Jovee hadir untuk membantu orang yang ingin hidup sehat.

3. Kebutuhan Berbeda, Jovee Solusinya

Video ketiga menceritakan kebutuhan dan kesehatan setiap orang berbeda-beda. Solusi dari permasalahan itu adalah Jovee yang membantu memberikan produk yang sesuai dengan konsumennya.



contact info

Christopher Michael Jaya Dinata

Email cmichaeljd@gmail.com
Email christopher.jaya@student.umn.ac.id

Phone 08122177002055

Grace Rosalin Handoko

Email grace.rosalin1608@gmail.com
Email grace.handoko@student.umn.ac.id

Phone 08562234164

Perhotelan UMN

■ Violita [00000019076]



Hotel Opration yang dibentuk oleh Universitas Multimedia Nusantara memiliki standar oprational berbintang empat dalam dunia perhotelan, Hotel Opration juga memberikan pembelajaran berupa teori dan juga praktek dalam kurikulum pembelajaran mereka. Agar dapat menunjang proses pembelajaran praktikum Hotel Opration menyediakan fasilitas-fasilitas yang cukup lengkap berupa laboratorium kitchen, laboratorium front office, laboratorium house keeping, bar dan restoran. Para mahasiswa juga tidak hanya belajar mengenai bagaimana sebuah hotel beroperasi tetapi para mahasiswa juga belajar mengenai service marketing dan entrepreneurship serta bagaimana para mahasiswa diajak untuk membangun karakter mereka seperti sikap, tingkah laku, dan kedisiplinan.



contact — info

Violita

Email stefanus.violita@gmail.com

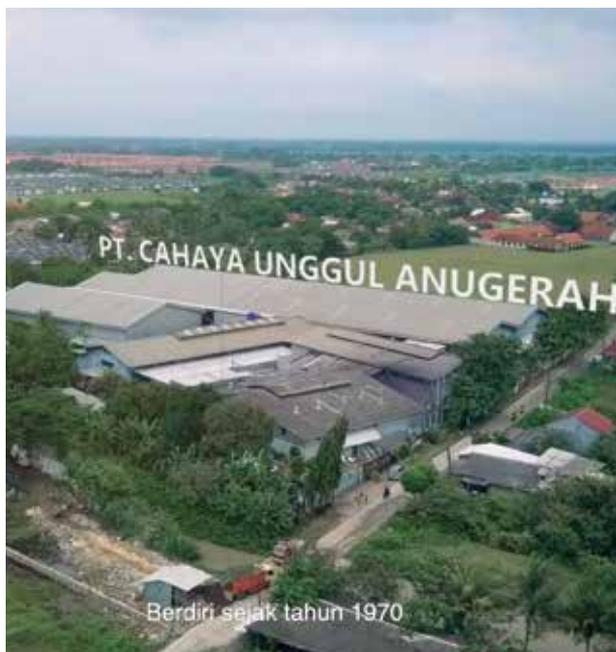
Email violita@student.umn.ac.id

Phone 085108551788

Film — 2020

Dicky Metals

■ Agnes Michelle Winarno [00000013862]



Dicky Metals



contact info

Agnes Michelle Winarno

Email -

Email -

Phone -

Film 2020

Es Krim Ragusa Italia

Arvinus Hidayat [00000014234] Andhiano Revando [00000014880]



Menceritakan tentang seorang ayah dan anak perempuannya yang datang ke sebuah restoran es krim, namun restoran es krimnya terlihat tua bagi anak perempuan yang baru pertama kali datang. Ketika ayah dan anak masuk ke dalam restoran es krim tersebut, suasananya berubah menjadi terkesan seperti "jaman dulu." Kemudian, ayah memesan salah satu es krim terbaik produk Ragusa. Sebari menikmati es krimnya, ayah menceritakan sedikit sejarah Ragusa dan keunikan dari es krim tersebut. Setelah selesai makan, anak perempuan yang awalnya menilai Ragusa dari fisik toko tersebut, ternyata sangat suka dengan es krimnya dan mengajak ayahnya untuk datang lagi dilain kesempatan.



contact info

Arvinus Hidayat

Email -
Email -
Phone 081388151635

Andhiano Revando

Email -
Email -
Phone 087885828266



Extica Cosmetics

Elrica F. P. S. [00000020445] Jason Suryo C. [00000022331] M. Zikri Affandi Nasution [00000022133]



Wanita yang memiliki background berbeda, anak SMA, pekerja kantor, dan mama muda. Mereka menjalani kegiatan sehari-harinya dengan hal yang sama, yaitu dimulai dengan persiapan yang mereka gunakan adalah dengan menggunakan Extica. Extica membantu mereka dalam menjalani hari menjadi percaya diri untuk menunjukkan dirinya ke dunia luar



Film 2021

contact info

Elrica Fedhora Pingky Setyabudi

Email -
 Email -
 Phone -

Jason Suryo Chandra

Email -
 Email -
 Phone -

FYC Footwear

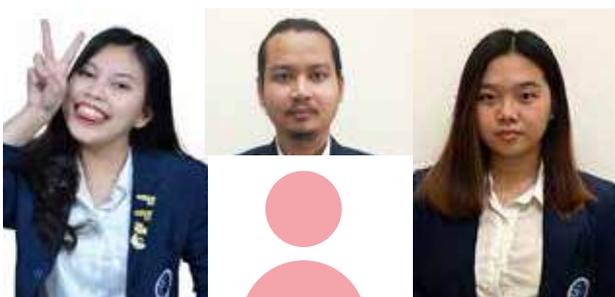
- Amanda Putri Nahumury [00000022076]
- Shania Trisha [00000021289]
- Vannya Purnamasari [00000021206]
- Natanael Junias Adyana Putra [00000020749]



Video komersial FYC Footwear mempunyai campaign strategy yaitu "Stay Young, Be You" yang berarti siapapun yang memakai produk-produk dari FYC Footwear akan memiliki semangat jiwa muda namun juga tetap menjadi dirinya sendiri. Di dalam video komersial ini diceritakan seorang pemuda tua yang masih memiliki semangat jiwa muda yang tinggi, sehingga ia bisa menampilkan berbagai trik skateboard layaknya anak muda. Pada bagian awal video, hanya ditunjukkan penampilan trik-trik skateboard tanpa diketahui siapa yang melakukan trik tersebut. Kemudian, pada bagian akhir video baru ditampilkan wajah sang pemain skateboard yang ternyata sudah tua. Terdapat reaksi dari anak-anak muda di sekitar yang melihat penampilan pemuda tua tersebut dan pada akhirnya mereka melakukan trik bersama.



contact info



Amanda Putri Nahumury

Email amandanahumury@gmail.com
 Email amanda.nahumury@student.umn.ac.id

Phone 085156360323

Vannya Purnamasari

Email vannyaaaaa@gmail.com
 Email vannya.purnamasari@student.umn.ac.id

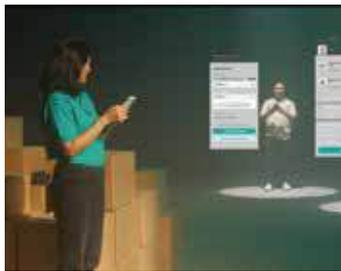
Phone 081386580071

Gudang Ada

■ Eligius Artdo Filio Menis [00000018907] ■ Abraham Hasiano Siahaan [00000013267]



Kita melihat warung kosong dengan suasana yang dingin dan gelap. Di dalamnya terlihat penjaga warung yang murung karena hanya sedikit jenis dan stok barang yang dapat dijual. Tiba-tiba terlihat tangan memegang HP memperlihatkan aplikasi dengan logo Gudang Ada. Pemilik warung yang menggunakan aplikasi tersebut berjalan menuju warung. Seketika suasana berubah menjadi lebih hangat dan terang. Selanjutnya, kita melihat tokoh A membalik papan tanda menjadi "tutup" dan lalu pergi meninggalkan toko. Toko ditinggal dari siang hingga cahaya berubah menjadi sore, tokoh A kembali ke toko dengan kerepotan membawa stok barang toko. Keesokan harinya, kita melihat tokoh A tersenyum sambil memegang HP, ia terlihat tidak pusing mengurus stok barang dagangan dan tetap efektif melayani pelanggan. Lalu kita melihat tokoh A tetap tersenyum memegang HP di berbagai lokasi dan berbagai kegiatan. Di belakang pegawai toko, tiba-tiba ada lampu sorot yang menerangi seorang lain yang merupakan pemilik warung atau toko. Lalu muncul sorotan cahaya yang menerangi orang-orang lain dari berbagai toko dan grosir yang sedang menggunakan aplikasi Gudang Ada.



contact info

Eligius Artdo Filio Menis

Email artdofilio@gmail.com
 Email eligius.menis@student.umn.ac.id

Phone 0811886801

Abraham Hasiano Siahaan

Email -
 Email -

Phone -



Film 2020

Living Works

- Tovia Rifanni [00000019944] ■ Laurencia Valerie Leksono [00000021133]
- Elvin Yoel Subagio [00000020221] ■ Jonathan Wijaya [00000020847] ■ Neysa Agustina [00000019980]



Terdapat sepasang suami & istri yang baru menikah. Sang suami ingin mempersiapkan perayaan 1 tahun menikah dengan membuat makanan. Di dapur, suami memasak pasta dan beef untuk istri. Terdapat juga keluarga muda lainnya dengan suami istri, dan anak laki-laki (8 th). Mereka sedang menyiapkan BBQ dinner bersama keluarga.



contact info



Tovia Rifanni

Email toviarif@gmail.com
 Email tovia.rifanni@student.umn.ac.id
 Phone 083890045745

Laurencia Valerie Leksono

Email laurencia.valerie@yahoo.com
 Email laurencia.leksono@student.umn.ac.id
 Phone 082178809489

NATUR Landing on You

- Abel Viriyamay Sumanas [00000022773] ■ Kevin Renaldi Gunawan [00000021789]
- Axel Valerian Revel Avila Lawrance [00000021578]



NATUR GIRL terdampar di sebuah hutan saat paragliding dan ditemukan oleh KAPTEN TAMPAN yang merupakan seorang Jagawana. Saat Kaptan Tampilan menemukan Natur Girl, ia terkesima melihat rambut Natur Girl yang yang indah, berkilau, dan kuat, tanda rambut yang sehat dan alami. Natur Girl menggunakan Natur Ginseng Series sehingga rambutnya menjadi sehat, bebas rontok, dan kuat dari akarnya. Tiba-tiba Natur Girl terjatuh dari pohon. Saat Kaptan Tampilan siap menangkapnya, ternyata rambut Natur Girl yang kuat terikat pada pohon sehingga menahan Natur Girl dan Natur Girl tidak jadi jatuh dari pohon.



contact info

Abel Viriyamay Sumanas

Email abelvsumanas@gmail.com
 Email abelsumanas@student.umn.ac.id

Phone 085770621554

Axel Valerian Revel Avila Lawrance

Email axell7valerian@gmail.com
 Email axell.lawrance@student.umn.ac.id

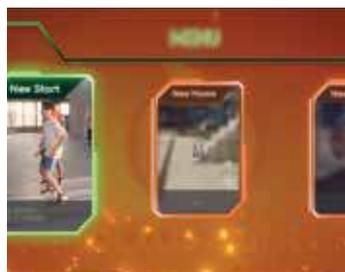
Phone 081343450217

Ortuseight

- Belliza Nurgea S. [00000025435]
- David Ardyanto N. [00000018369]
- Natalie Valentine [00000015913]
- Dhito Dwiharyadi Yudhantoro [00000025077]
- Michael Pratama [00000019165]



Dika (18), mengawali hari pertama puasanya dengan latihan bersama sebuah klub futsal ternama di Jakarta. Dika yang baru diterima menjadi pemain baru di akademi tersebut merasa sangat asing. Sepulang Dika dari latihannya, muncul perasaan rindu yang kuat akan terbuka bersama keluarganya di kampung.



contact info



Belliza Nurgea Swid

- Email -
- Email -
- Phone -

David Ardyanto Nugroho

- Email -
- Email -
- Phone -

Portable Kitchen & Bar

■ Kathleya Amanda [00000014059]



Portable Kitchen & Bar Serpong is a prime place for all-day dine-in strategically located in Serpong, Tangerang. Portable wish to answer the demands for a place where people could enjoy, with great tasting foods and excellent bar selection. Portable offers warm and genuine hospitality in the neighborhood with a very relaxing vineyard area throughout our dining lounge, with cozy and elegant atmosphere.



contact info

Kathleya Amanda

Email -
Email -

Phone 085811172062

Film 2020

PT. Aku Pintar Indonesia

■ Christopher Soegianto [00000019970] ■ Cindy Claudia Magdalena [00000020757]
■ Melishia Christie Herlyanti [00000019736] ■ Netanya Yemima [00000020130]



Sejak Astrid kecil, Ibu membacakan buku cerita untuk Astrid sebelum tidur. Astrid menjadi anak yang imajinatif dan sering bermain role-playing dengan ibunya. Ibu mengajarkan Astrid membaca dan menulis. Ketika Astrid berumur 12 tahun, ia mulai suka menulis dan bisa menulis buku ceritanya sendiri. Ibu selalu berharap Astrid dapat mengejar apa yang dia suka dan semakin percaya diri dengan kemampuannya.



contact info

Cindy Claudia Magdalena

Email -
Email -

Phone 081291404929

Melishia Christie Herlyanti

Email mesha_eca_@yahoo.com
Email melishia.christie@student.umn.ac.id

Phone 085703357306



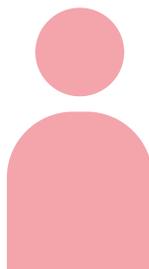
Film 2021

PT. Purinusa Jayakusuma (Aryana)

- Robertus Mirza Revo Sambora [00000025433]
- Angeline Victoria [00000025516] ■ Stephanie Juliana [00000026064]



PT. Purinusa Jayakusuma (Aryana)



contact info

Angeline Victoria

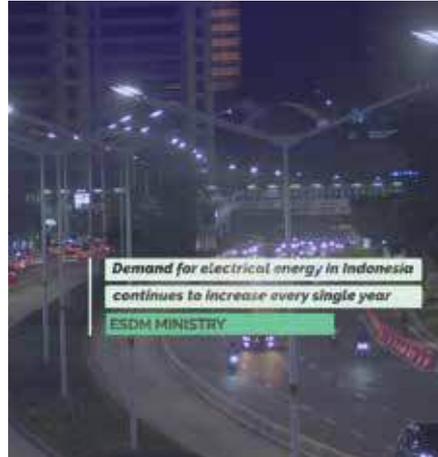
Email -
 Email christopher.jaya@student.umn.ac.id
 Phone 081297640916

Robertus Mirza Revo Sambora

Email -
 Email revosambora858@gmail.com
 Phone 081333130347

PT.Surya Energi Indotama

■ Taufan Iqbal Abdillah [00000023425]



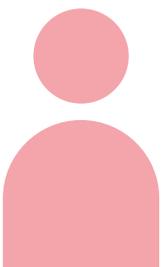
Hotel Opration yang dibentuk oleh Universitas Multimedia Nusantara memiliki standar oprational berbintang empat dalam dunia perhotelan, Hotel Opration juga memberikan pembelajaran berupa teori dan juga praktek dalam kurikulum pembelajaran mereka. Agar dapat menunjang proses pembelajaran praktikum Hotel Opration menyediakan fasilitas-fasilitas yang cukup lengkap berupa laboratorium kitchen, laboratorium front office, laboratorium house keeping, bar dan restoran. Para mahasiswa juga tidak hanya belajar mengenai bagaimana sebuah hotel beroperasi tetapi para mahasiswa juga belajar mengenai service marketing dan entrepreneurship serta bagaimana para mahasiswa diajak untuk membangun karakter mereka seperti sikap, tingkah laku, dan kedisiplinan.



contact — info

Taufan Iqbal Abdillah

- Email -
- Email -
- Phone -



Film — 2021

Rata

Vendri Alderi Wilastra [00000019156]



Bersama RATA Jalani perubahan,



Corporate Video Rata



Film 2021

contact info

Vendri Alderi Wilastra

Email -

Email -

Phone -

Rejuve

Reinaldy Rafli Tedjasukmana [00000020262]



Corporate Video Rejuve



contact info

Reinaldy Rafli Tedjasukmana

Email -

Email -

Phone -

Film 2021

Video Tutorial PT. Demix

- Danny A. [22030] ■ Fairuza N. H. [21332] ■ Leonardus A.C.U [23311] ■ Marcellinus F.[22132]
- Ahmad F. A. [23228] ■ Benedetus P. P.[23187] ■ Allana. L [21367]



Ibu Marni diundang ke Demix Show untuk menceritakan ceritanya. Ia diwawancarai oleh seorang pewawancara bernama Pison, yang sedikit eksentrik dan alay. Ia pun menceritakan bagaimana salah satu bagian ubin di kamar mandinya yang berlumut dan menjadi licin. Hal tersebut membuatnya khawatir dan gusar, ditambah suaminya tidak bisa memperbaiki ubinnya tersebut karena belum lama mengalami kecelakaan di tempat kerjanya. Ia pun mencoba mencari tukang yang bisa membenarkan ubinnya, ia meminta bantuan Bang Jali, teman suaminya, tetapi Bang Jali tidak bisa membantunya karena tidak begitu mengerti dengan penggunaan mortar instan. Suatu waktu kemudian, anaknya yang baru saja pulang dari sekolah, memasuki kamar mandi tersebut dan saat keluar ia terpeleset dan hampir saja terjatuh. Hal tersebut membuatnya kaget setengah mati dan akhirnya tersadar. Ia pun mencoba berkonsultasi dengan suaminya, yang kemudian mendorongnya untuk membetulkan ubinnya sendiri. Dengan produk Demix yang praktis dan mudah, serta bantuan dari sosok Mimo, ia pun berhasil membetulkan ubinnya. Pada akhirnya Ibu Marni pun merasa bangga dengan dirinya.



contact info

Leonardus Alvin Christianto Uspari

Email leonardus.alvin13@gmail.com
 Email leonardus.uspari@student.umn.ac.id

Phone 089533330734

Marcellinus Fernando

Email fernandosugianto@gmail.com
 Email marcellinus.fernando@student.umn.ac.id

Phone 081808763499



film —■

Documen tary

film —■

18

Total
Karya

film



354 After Idol

355 Anatomi

356 GPIB New Normal

357 Gumbang

358 Have Punk, this day?

359 Hosea

360 Jakarta Disabilitas (JAKDIS)

361 Kuliah Mahal

362 Local Pride

363 Melik

364 Night Shift

365 Pejuang Stunt

366 Pemburu CashBack

367 Sampah jadi Berkah

368 Sewo

369 Tahu Disco

370 The Rights That
Left Humans

371 XPDC Udah Dapat
Ingin Nambah



After Idol

■ Gabrielle Wurangian [00000025386] ■ Margaret Nicole [00000025595]



Film dokumenter partisipatoris yang berjudul After Idol ini menceritakan tentang seseorang bernama Thalia Ivanka atau yang akrab dengan panggilan "Vanka" memutuskan untuk keluar dari grup idol JKT48 dan memulai sesuatu yang baru. Vanka ingin fokus pada dirinya secara personal tanpa naungan dari grup idol. Keputusan tersebut membawa Vanka pada pembelajaran baru dan tantangan tersendiri. Vanka memanfaatkan kesempatan itu dengan mencoba menjadi influencer untuk pertama kalinya. Sebagai seseorang yang dikenal sebagai idol sebelumnya, Vanka mengalami berbagai kesulitan dalam membangun imajinya sebagai influencer. Vanka juga mendapatkan pertimbangan dan tantangan yang lebih besar dalam menjalankan karirnya sendiri. Walaupun Vanka dihadapi dengan masa sulit, dirinya harus selalu tampak baik di media sosial, terutama Instagram yang menjadi platform menarik brand dalam bekerja sama serta mendapatkan pengikut baru di luar penggemar JKT48.



contact info

Gabrielle Wurangian

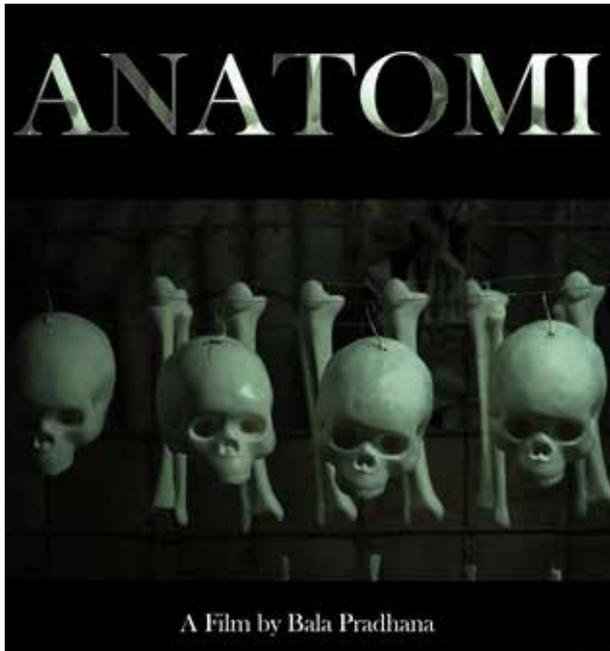
Email gabrielle.ccaw@gmail.com
 Email -
 Phone 087774558110

Margaret Nicole

Email Helenicolele@gmail.com
 Email -
 Phone 08787773212

Anatomi

■ Bala Pradhana Gama [00000018855]



Film dokumenter "Anatomi" merupakan film dokumenter yang mengangkat sebuah cerita tentang pengrajin manekin bernama Bapak Hamim (66). Ia adalah salah satu pengrajin manekin yang masih bertahan selama 36 tahun di daerah Pondok Cabe yang masih giat bekerja walaupun sudah dilarang oleh orang-orang terdekatnya.



Film 2020

contact info

Bala Pradhana Gama

Email pradhanabala@gmail.com
 Email bala.gama@student.umn.ac.id

Phone 08211017271v

GPIB New Normal

Alyssi Christina Sirait [00000018874]



Film dokumenter ini menceritakan tentang bagaimana sebuah gereja yang tetap menjalani pelayanan dan harus melakukan beberapa kegiatan sakramen di masa pandemi covid-19 dengan beberapa pola tradisi gereja yang berbeda karena harus menyesuaikan dan mematuhi protokol kesehatan yang ada.



contact info

Alyssi Christina Sirait

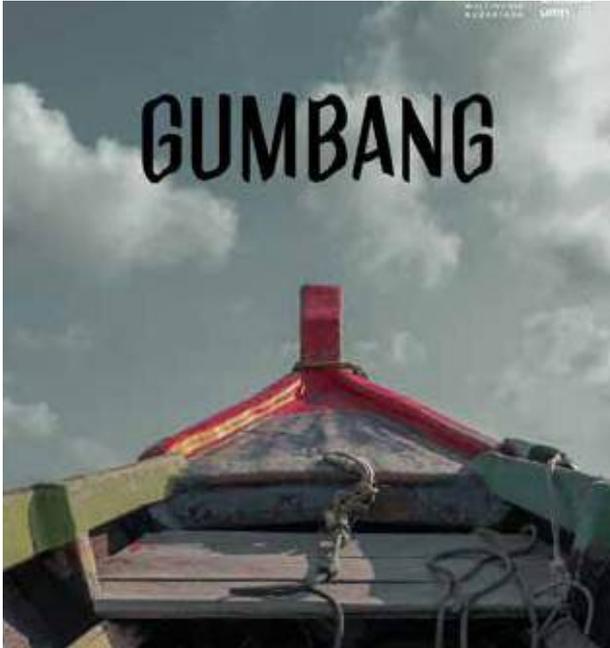
Email alyssi.sirait@gmail.com
 Email alyssi.sirait@student.umn.ac.id
 Phone 085271768470



Film 2020

Gumbang

■ Kenneth Raymond Efrain [00000019357]



Lie Hok Die atau yang biasa dipanggil Eng A adalah seorang nelayan Tionghoa berusia 53 tahun. Setiap harinya Eng A pergi melaut ditemani seorang anak buahnya untuk menangkap udang, ikan dan hasil laut lainnya. Hasil tangkapan tersebut diambil dengan cara menenggelamkan jaring-jaring khusus yang biasa disebut Gumbang. Jaring Gumbang yang ditinggal tenggelam kemudian ditarik menggunakan kapal hingga mengapung. Hasil laut yang terjebak dalam Gumbang lalu dituang ke dalam kapal milik Eng A. Eng A yang telah menjadi seorang nelayan selama kurang lebih 20 tahun tentu bukanlah perjalanan yang mulus. Setiap harinya ia dibayangi ketidakpastian cuaca dan ombak serta hasil laut yang tidak menentu. Belum lagi ancaman seperti jaring Gumbang yang hilang entah kemana. Namun bagi Eng A, hal ini sudah menjadi bagian dari manis pahit hidupnya. Selama dirinya masih kuat, ia masih akan terus melaut hingga akhir hayatnya.



Film 2021

contact info

Kenneth Raymond Efrain

Email bernaskenneth@gmail.com
Email kenneth.efrain@student.umn.ac.id

Phone 08558631128

Have Punk, This Day?

■ Dina Sabrina [00000017103]



Punk adalah sebuah subkultur yang berasal dari negara Inggris sebagai satu gerakan perlawanan yang tak bisa disepelakan. Diadopsi di berbagai negara salah satunya Indonesia, Punk itu sendiri diartikan sebagai gaya hidup bukan sebuah genre atau sebuah komunitas tapi Punk adalah sebuah gaya hidup yang seiring berjalannya waktu, Punk bukanlah lagi hal yang aneh. Dari era akhir orde baru dan era digital sekarang banyak perubahan yang skena ini alami, dimulai dari gaya berpakaian, jenis musik, perilaku, gigs, perlawanan dan masih banyak lagi. Film ini menceritakan perjalanan skena Punk dari banyak sisi yang memperlihatkan perubahan dari akhir orde baru hingga era digital yang melibatkan beberapa narsum serta arsip pendukung seperti zine, foto dan video, poster dan arsip lainnya.



Film 2021

contact info

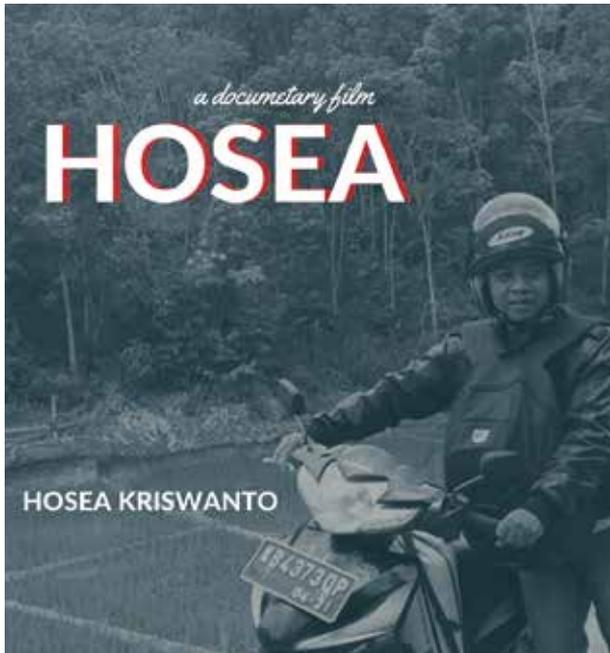
Dina Sabrina

Email -
Email dina.sabrina@student.umn.ac.id

Phone 081282821898

Hosea

■ Yehuda Barnabi Sianipar [00000021288]



Hosea (39) merupakan seorang guru dan pelayan Gereja yang bekerja di SD Pelita Hati. Hosea sudah memiliki keluarga kecil, akan tetapi ia tidak memiliki tempat tinggal sehingga ia harus tinggal di lokasi sekolah tersebut. Hosea membagi waktu kerjanya di SD dengan waktu pelayanannya di desa Kobong. Dalam pekerjaannya ia tidak mendapatkan imbalan yang tinggi, malah ia melakukan perjalanan jauh ke desa untuk melakukan tugas pelayanan dari Gereja serta memberikan kontribusinya dalam membuka taman membaca. Hosea berjalan 75 kilometer dengan bermadalkan motor untuk mengajarkan orang desa tentang agama. Hosea berusaha mendekati diri dengan warga di desa Kobong.



Film 2020

contact info

Yehuda Barnabi Sianipar

Email yehudasianipar@gmail.com
 Email yehuda@student.umn.ac.id

Phone 081216312064

Jakarta Disabilitas (JAKDIS)

■ Gabriel Georgio [00000017159]



Menceritakan tentang kehidupan seorang suporter yang sangat mencintai klub sepak bola Persija Jakarta tetapi memiliki keadaan fisik yang disabilitas, perjuangan dibalik fisiknya yang seperti itu terdapat sebuah kerja keras dalam proses kehidupan, berjualan risol menjadikan sebuah usaha dalam menjalani hidup untuk menunjukkan kecintaannya terhadap keluarga dan pembuktian kesetaraan dalam komunitas fans klub kebanggaannya.



Film 2021

contact info

Gabriel Georgio

Email -
Email gabriell@student.umn.ac.id

Phone 081287191444

Kuliah Mahal

■ Cliff Garmandi [00000018977]



Reno adalah seorang anak muda yang telah putus sekolah dan sangat menjunjung tinggi soal pendidikan. Reno tidak putus asa untuk menggapai cita-cita yang dicapai yaitu, untuk melanjutkan kuliah. Reno hanya bekerja serabutan dan hanya bekerja menjadi penjaga parkir di daerah Cikupa. Dengan penghasilan yang tidak seberapa, tidak menjadi sebuah alasan untuk melanjutkan cita-cita yang Reno inginkan.



Film 2021

contact info

Cliff Garmandi

Email cliff.garmandi@gmail.com
 Email cliff.garmandi@student.umn.ac.id

Phone 081294912010

Local Pride

■ Dwi Revaldy [00000011987]



Film Dokumenter ini bercerita tentang seorang reseller local brand dan juga sebagai konten kreator bernama Eky Firdaus dan Kamus Kumis sebagai local brand yang terus mencoba bertahan disituasi pandemi Covid-19 saat ini. Keduanya berusaha untuk memperjuangkan eksistensi local brand ditengah pola kehidupan masyarakat Indonesia yang masih meminati produk brand luar. Hal tersebut menjadi sebuah tantangan untuk keduanya agar mencari cara supaya bisa tetap mempertahankan local brand.



contact info

Dwi Revaldy

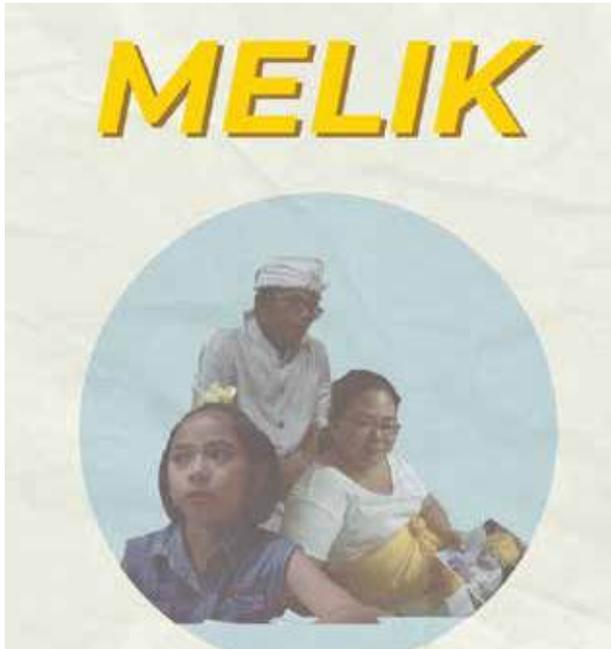
Email dwi.revaldy22@gmail.com
 Email dwi.revaldy@student.umn.ac.id

Phone 082188549322

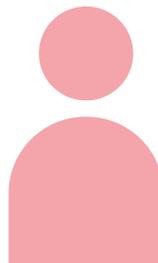
Film 2020

Melik

■ Magenta Gita Balina Kaka [00000019121] ■ Bunga Salsabila [00000019012]



Kita melihat warung kosong dengan suasana yang dingin dan gelap. Di dalamnya terlihat penjaga warung yang murung karena hanya sedikit jenis dan stok barang yang dapat dijual. Tiba-tiba terlihat tangan menggenggam HP memperlihatkan aplikasi dengan logo Gudang Ada. Pemilik warung yang menggunakan aplikasi tersebut berjalan menuju warung. Seketika suasana berubah menjadi lebih hangat dan terang. Selanjutnya, kita melihat tokoh A membalik papan tanda menjadi "tutup" dan lalu pergi meninggalkan toko. Toko ditinggal dari siang hingga cahaya berubah menjadi sore, tokoh A kembali ke toko dengan kerepotan membawa stok barang toko. Keesokan harinya, kita melihat tokoh A tersenyum sambil memegang HP, ia terlihat tidak pusing mengurus stok barang dagangan dan tetap efektif melayani pelanggan. Lalu kita melihat tokoh A tetap tersenyum memegang HP di berbagai lokasi dan berbagai kegiatan. Di belakang pegawai toko, tiba-tiba ada lampu sorot yang menerangi seorang lain yang merupakan pemilik warung atau toko. Lalu muncul sorotan cahaya yang menerangi orang-orang lain dari berbagai toko dan grosir yang sedang menggunakan aplikasi Gudang Ada.



contact info

Magenta Gita Balina Kaka

Email magentagita@gmail.com
Email magenta.balina@student.umn.ac.id

Phone 08971652754

Bunga Salsabila

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

Phone 089651138597

Film 2020

Night Shift

■ Andi Muhammad Al Fayed [00000016349]



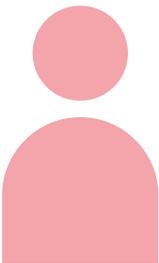
Film dokumenter Night Shift ini menceritakan tentang seorang penjaga malam bernama Thoriq yang bertugas shift malam untuk menjaga dan mengecek seluruh lokasi mall dari malam hingga subuh. Thoriq saat melakukan tugasnya sering kali melihat kejadian-kejadian aneh saat melakukan tugasnya, dan juga keamanan para satpam pun sering terusik dengan adanya penampakan makhluk halus yang sering muncul di malam hari saat para petugas keamanan ini sedang melakukan jaga malam.



contact info

Andi Muhammad Al Fayed

- Email -
- Email -
- Phone -



Film 2021

Pejuang Stunt

Aditya Putranto Hineo [00000018782]



Film dokumenter ini menceritakan tentang Sri Laskmi seorang penari tradisional yang berprofesi sebagai stunt woman di industri film laga. Sri mengawali karir menjadi stunt woman sejak umurnya masih 25 tahun saat merantau ke Jakarta. Pengalaman patah tulang pun sering sekali dia rasakan selama menjadi stunt, hingga pengalaman dihina oleh pemeran utama yang sedang digantikan perannya untuk melakukan hal berbahaya. Pada beberapa film laga, Sri juga mendapatkan peran menjadi pemeran utamanya. Umurnya yang sudah tidak muda lagi, dia mulai mengurangi mengambil peran stunt, tetapi akhirnya Sri tetap mengambil pekerjaan tersebut karena tidak hanya ingin bergantung pada penghasilan suaminya yang hanya seorang ojek online. Selain menjadi stunt, Sri juga mencari tambahan penghasilan dengan berjualan manisan yang ditiptikan ke beberapa warung, nyanyi di acara wedding atau acara dangdut, dan mengajarkan tari tradisional ke anak-anak di sekitar rumahnya. Menurutnya bekerja di dunia industri negara ini tidak akan bisa mencukupi hidupnya, karena dunia industri film masih banyak oknum-oknum yang memotong bayaran para pemerannya tanpa alasan yang jelas



Film 2020

contact info

Aditya Putranto Hineo

Email nobitadit@gmail.com
Email aditya.putranto@student.umn.ac.id

Phone 087730392002v

Pejuang CashBack

■ Dede Eka Wijaya [00000013810]



Ibu Mimin Seorang pedagang makanan di pasar Modern Paramount yang memanfaatkan teknologi uang digital untuk membuat usahanya semakin ramai pembeli dan tidak tertinggal zaman. Ibu Mimin tidak hanya memanfaatkan metode pembayaran tersebut untuk berjualan namun juga untuk berbelanja kebutuhan 23 warung agar mendapatkan keuntungan dari cashback yang ada di penyedia uang digital. lalu Ibu Mimin memanfaatkan cashback tersebut dengan cara melakukan transaksi bersama pedagang di pasar. Dengan melakukan transaksi seperti itu Ibu Mimin mendapatkan keuntungan dan keuntungan dari transaksi tersebut dipakai untuk menambah modal usahanya, dengan kemampuan ibu mimin mencari kesempatan dalam melihat peluang dalam mendapatkan keuntungan beliau dapat membiayai pendidikan anak-anaknya hingga sarjana, beliau berpendapat semua orang memiliki rejekinya masing-masing.



contact info

Dede Eka Wijaya

Email dedeekawijaya@gmail.com

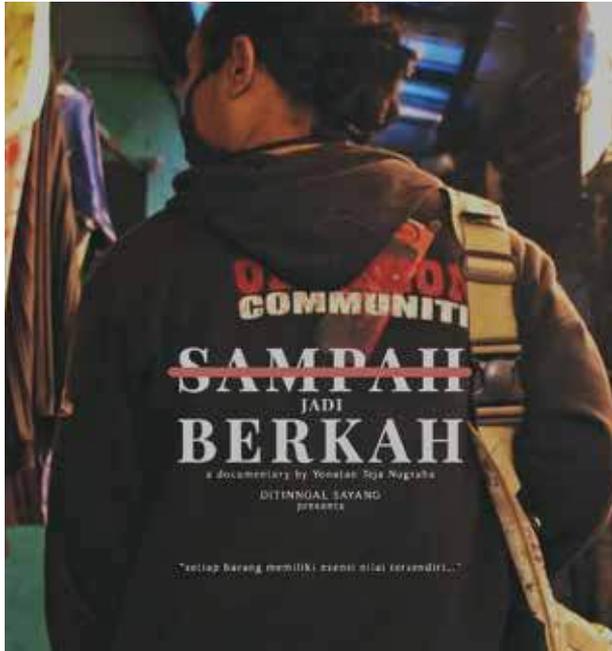
Email dede@student.umn.ac.id

Phone 087887574749

Film 2020

Sampah Jadi Berkah

Yonatan Teja Nugraha [00000019367]



Film dokumenter Sampah Jadi Berkah ini bercerita tentang dunia yang dipenuhi teknologi yang maju, dan terasa cepat sampai lupa dengan lingkungan sekitar. Ada beberapa orang seperti WISNU(30) yang memanfaatkan barang bekas untuk menservis gadget-nya. Lalu, ada juga DHARMA(38) yang memanfaatkan barang bekas untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Kedua protagonis memiliki kehidupan yang berbeda, namun memiliki satu tujuan yaitu berkah. Mereka memiliki sumber penghasilan yang sama yaitu menggunakan barang bekas dan mengolahnnya. Wisnu yang sebagai pedagang sekaligus tukang servis, ia juga seorang ayah dengan tiga orang anak. Sedangkan Dharma sebagai gerobak keliling juga adalah seorang ayah mencari nafkah di Jakarta. Walaupun, jenis pekerjaan mereka sama namun masing-masing dari mereka memiliki posisi yang berbeda. Mereka memiliki konflik masing-masing, dimana Wisnu yang susah mendapatkan sparepart untuk bahan servisnya, lalu Dharma yang susah mendapatkan pembeli barang bekasnya. Sampai pada akhirnya, mereka berhasil mendapatkan apa yang mereka inginkan disitulah berkah yang didapat.



contact info

Yonatan Teja Nugraha

Email yugraha971@gmail.com

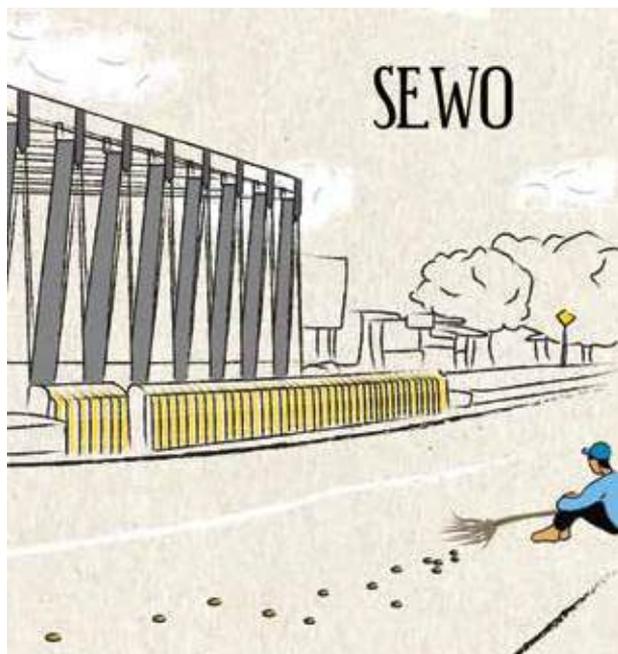
Email yonatan.nugraha@student.umn.ac.id

Phone 081289043602

Film 2021

Sewo

■ Yustika Yuliasih [00000014829] ■ Nofita Rahma Yulianti [00000015706]



Sebuah tempat bersejarah yang memiliki banyak cerita mistis yaitu Jembatan Sewo yang terletak di Desa Sukra, Indramayu. Para pengendara yang melintasi jembatan tersebut percaya bahwa melempar koin (uang) ke Jembatan sewo dapat membawa keselamatan diri sampai tujuan. Peristiwa itu menyebabkan warga Desa Sukra memenuhi pinggir Jembatan Sewo. Dengan berbekal sapu yang terbuat dari ranting pohon, mereka bisa mendapat penghasilan yang cukup untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka. Hal ini dilakukan oleh berbagai kalangan, dari orang tua hingga anak-anak. Dengan ramainya jembatan yang dipenuhi oleh warga Sukra, tidak sedikit kecelakaan terjadi, namun mereka sudah terbiasa dengan hal yang tersebut. Dilihat dari sisi luar jembatan tersebut, setiap masyarakat tidak hanya bekerja mengambil uang namun mempunyai pekerjaan lain yang memang mereka lakukan untuk memenuhi kebutuhan mereka. Di saat bulan puasa, khususnya hari lebaran, keramaian di jembatan Sewo meningkat. Hal ini membawa sesuatu hal jika masyarakat setempat menghadapi hal mistik tersebut tidak berpengaruh pada kehidupan mereka.



contact — info

Yustika Yuliasih

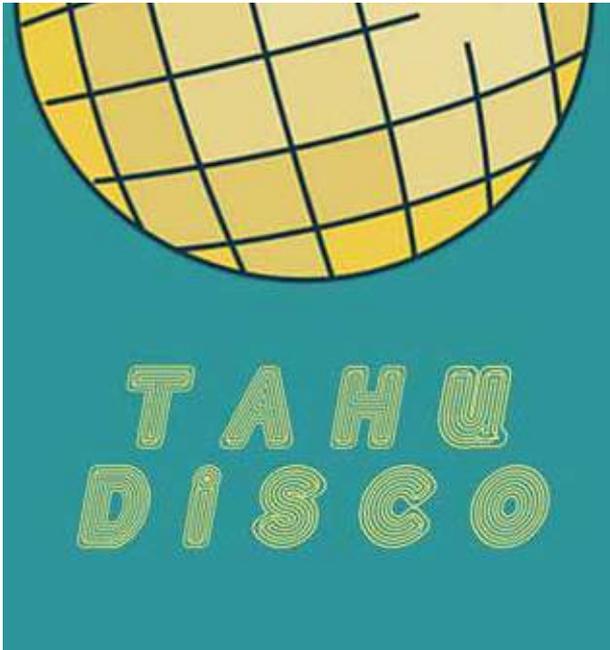
Email yyustika@gmail.com
 Email yustika.yuliasih@student.umn.ac.id
 Phone 081947002691

Nofita Rahma Yulianti

Email nofitar5@gmail.com
 Email novita.yulianti@student.umn.ac.id
 Phone 089642751643

Tahu Disco

■ Hanna Novita [00000016140]



Sebuah pabrik tahu yang berada di kota Singkawang, pabrik tahu tersebut adalah pabrik yang mempunyai cara unik dalam bekerja yaitu membuat tahu dengan 23 ditemani oleh musik disco dan jika tidak ada musik disco mereka akan merasa kurang bersemangat ketika bekerja.



Film 2020

contact info

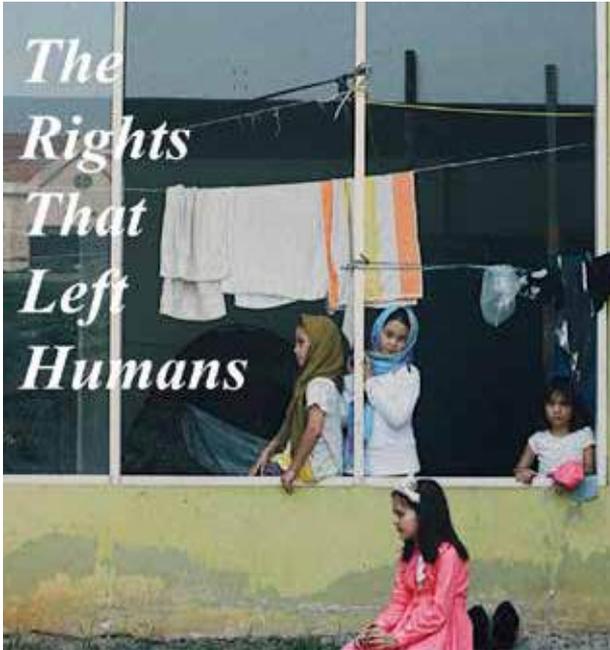
Hanna Novita

Email hannanovita56@gmail.com
 Email hanna.novita@student.umn.ac.id

Phone 081381799871

The Rights That Left Humans

Naomi Sahira Santoso [00000020702]



Terlihat sekelompok pencari suka sedang berkumpul didalam gedung kosong yang ternyata adalah tempat tinggal mereka. Para pengungsi tersebut terlihat melalui hari-harinya dengan kekosongan. Terlihat beberapa spanduk yang menyatakan keresahan yang mereka alami. Para pengungsi menjelaskan mengapa mereka berada di tempat tersebut dengan waktu yang lama. terlihat aktifitas yang mereka lakukan untung mengisi waktu luang. Mereka juga menjelaskan perjalanan mereka hingga dapat menetap di Indonesia. Terdapat anak kecil yang sedang belajar didalam suatu ruang kosong. Mr. Wahid menceritakan keadaan hidup mereka saat ini. Mereka tidak kunjung mendapatkan surat izin tinggal dari pemerintah. Namun pemerintah juga tidak dapat bertindak apapun karena yang seharusnya bertanggung jawab atas pengungsi adalah UNCHR. Namun karena izin dari UNCHR tidak kunjung selesai, mereka harus menunggu lama sampai ada yang 10 tahun sudah berada di Indonesia hanya untuk menunggu surat izin. Pengungsi di tempatkan oleh pemerintah di suatu gedung besar milik pemerintah yang berada di tengah lingkungan tinggal warga yaitu gedung ex kodim di daerah Daan Mogot.



contact info

Naomi Sahira Santoso

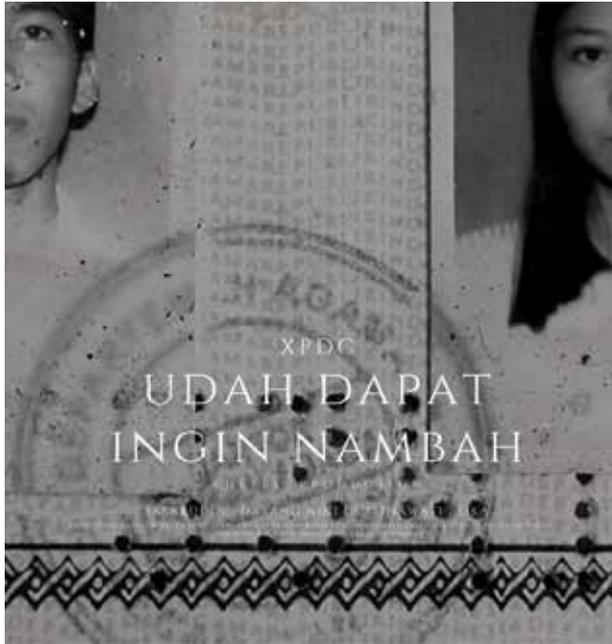
Email naomi.sahira@gmail.com
 Email naomi.santoso@student.umn.ac.id

Phone 081282821898

Film 2021

XPDC Udah Dapat Ingin Nambah

■ Kristian Bunarto [00000014593] ■ Hugo Pierre Purnama [00000017589]



Udin yang dikenal dengan nama singkatan 'udah dapat ingin nambah' bekerja sebagai supir truk ekspedisi dari kota Pontianak ke wilayah pedalaman desa Jongkong. Sesuai dengan nama singkatan tersebut, membawa udin menjadi pribadi yang tidak puas hanya dengan memiliki 1 orang istri. Dengan pekerjaan Udin sebagai seorang supir truk, membawa Udin semakin matang dalam menjalani nama singkatannya, termasuk dalam hal berkeluarga. Icu Nini, sebagai istri pertama dari Udin memiliki sudut pandang tersendiri mengenai isu poligami. Begitu juga dengan Lika sebagai istri kedua dari Udin. Kedua istri Udin merasa dirugikan dengan apa yang menjadi prinsip hidup dari Udin.



contact info

Kristian Bunarto

Email kristianbun25@gmail.com
Email kristian.bunarto@student.umn.ac.id

Phone 082357901818

Hugo Pierre Purnama

Email hugopierre709@gmail.com
Email hugo2@student.umn.ac.id

Phone 081932069688



Film

2020



film —■

Experimental

—■ Art

film —■

01

Total —■ Karya

film



374 Dance Film
"Alir"



Dance Film “Alir”

■ Angelina Jirantika Arlindy [00000015536]



Dance film “Alir” menggambarkan sebuah tarian yang memanfaatkan gerakan kamera yang seolah menari dan pemberian efek visual di dalam editing untuk memperkuat statement dance film ini. Statement yang ingin disampaikan dalam film ini, yaitu: dalam setiap gerakan dan elemen yang digunakan mempunyai makna tertentu. Dengan melihat dance film “Alir”, penonton tidak dibatasi oleh ruang antar penari dan penonton, sehingga dalam film ini penonton dapat masuk ke dalam filmnya. Gerakan penari dibatasi oleh pergerakan kamera dan framing sehingga makna gerakan yang ingin disampaikan dapat terfokuskan oleh penonton. Dance film “Alir” melibatkan jenis koreografi dengan dasar tari kontemporer. Penari mendapat inspirasi koreografi dari sebuah pertanyaan bagaimana tubuh melakukan investigasi mengenai suatu lingkungan sehingga tubuh akan membentuk sebuah peristiwa.



contact info

Angelina Jirantika Arlindyri

Email jirantikaa@gmail.com

Email angelina.arlindy@student.umn.ac.id

Phone 081911920014

Film 2020



2020 —————
————— 2021

—————▶
imago —————
—————▶ **vi**

pameran —————
tugas — **akhir**

*Fakultas Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara*



film —■

—■ Fiction

film —■

06 Total —■ Karya

film



378 Happy New Year

379 Pencarian Asmara
Paling Tak Terduga

380 Putra

381 Setengah Nada
Bergeming

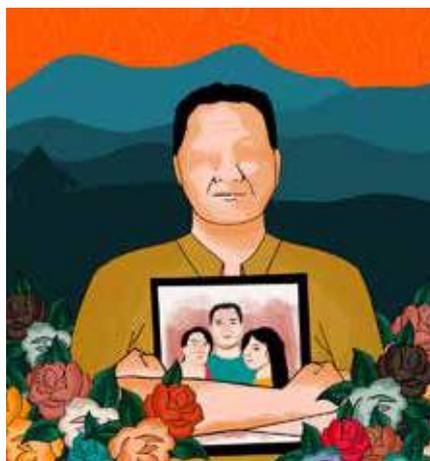
382 Tak Sampai
Akarnya

383 Ulaon Nasadari

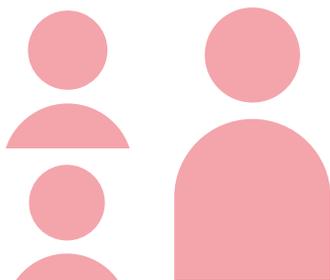


Happy New Year

- Daphne [00000020992] ■ Alvin Wijaya [00000020935]
- Devina Juventia [00000020181] ■ Dionisius Putra [00000019640]



Dikejutkan dengan kematian tetangganya, Li berkeinginan untuk melakukan rekoneksi dengan keluarganya sebelum perayaan tahun baru Imlek.



contact info

Daphne

Email -
 Email daphne@student.umn.ac.id
 Phone 081958473089

Alvin Wijaya

Email -
 Email alvin.wijaya1@student.umn.ac.id
 Phone 081257363360

Pencarian Asmara Paling Tak Terduga

■ Tiara K. P. [22168] ■ Haryo A. P. [25058] ■ Tiara K. P. [22168] ■ Marcellinus K. K. W. [21482]
 ■ Dennis M. B. [19934] ■ Jordy J. [25825] ■ Fabian S. [20991] ■ Juan L. C. [19814]



Billy, Nara, Zulkarnaen, Tresno, dan Mike yang tergabung dalam Geng Anti Pacaran (GAP) harus berhadapan dengan Pak Bambang, si kepala sekolah, setelah membuat salah satu murid laki-laki terluka memar di bagian pelipis mata kanannya. Satu persatu dari mereka mulai berargumen untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan cara mereka masing-masing. Setelah argumen anggota-anggotanya tak kunjung membuahkan hasil, Billy, sang ketua GAP akhirnya mulai berargumen dengan Pak Bambang. Namun, argumen Billy juga masih dimentahkan oleh Pak Bambang. Tiba-tiba Devina, gadis yang Billy sukai masuk ke dalam ruangan kepala sekolah itu untuk mengambil surat perizinan acara sekolah. Hal itu membuat Billy bertingkah bijak agar bisa membangun image baik di depan Devina, namun justru membuat anggota GAP tak setuju dengan Billy dan mulai berdebat satu sama lain. Setelah muak dengan sikap anggota-anggotanya, Billy pun keluar dari perdebatan itu agar tetap memberikan impresi positif bagi Devina. Tak disangka Devina justru menikmati momen tersebut sehingga senyuman Devina mempesona Billy.



Film

2020

contact info

Tiara Kartika Priyaninggar

Email roseliniose33@gmail.com
 Email roselini@student.umn.ac.id

Phone 081280512920

Haryo Agung Prasajo

Email cecilia.rinchan@gmail.com
 Email cecilia.winata@student.umn.ac.id

Phone 08170181198

Putra

■ Alvino O. S. [00000022260] ■ Brilians S. [00000025860] ■ Christian A. O. [00000022288]
 ■ Oei Erick W. D. [00000022281] ■ Raymond D. W. [00000022201] ■ Rama Sidharta P. [00000022256]



Putra adalah anak laki – laki berusia 16 tahun yang sangat senang bermain dengan boneka dan mengoleksinya. Ia memiliki ayah bernama Dodi yang merupakan pemilik dari sebuah wedding organizer yang terkenal di Jakarta. Putra sangat senang mendapat perhatian dari orang – orang terdekatnya terutama dari ayahnya yang sudah lama tidak mendapat perhatiannya. Pada suatu hari, Putra melihat Dodi membawa seseorang ke rumah mereka bernama Jerry, Dodi dan Jerry berolahraga bersama di halaman belakang rumah Dodi. Putra yang curiga mengikuti mereka sambil berpura – pura bermain bonekanya. Jerry akan bermalam di rumah Dodi dan Putra mendengar pembicaraan mereka tentang naik gunung langsung menyela untuk bisa ikut ke gunung. Keesokannya, Dodi merasa kesal karena acaranya diganggu oleh Putra. Malamnya, Putra menguping perbincangan Dodi dan Jerry dan mengikuti ayahnya. Putra perlahan – lahan ke tenda Jerry dan terkejut ketika mendengar teriakan Jerry. Ternyata, Dodi ingin melampiaskan nafsunya ke Jerry. Sesampainya mereka di Puncak, Dodi meminta maaf sambil merangkul Putra. Putra tersenyum.



contact info

Alvino Owen Susilo

Email alvinosusilo95@gmail.com
 Email alvino.owen@student.umn.ac.id

Phone 081226814361

Brilians Sungkharisma

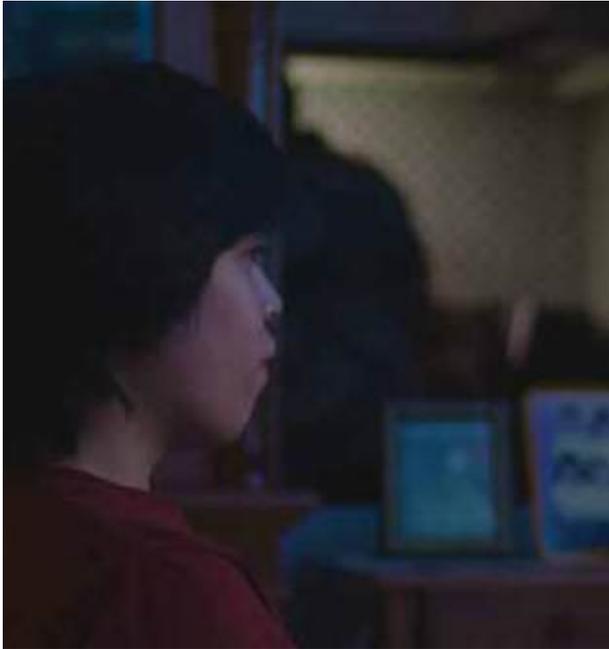
Email briliansong@gmail.com
 Email brilians@student.umn.ac.id

Phone 081293106839



Setengah Nada Bergeming

■ Agustino Jonathan [00000020839] ■ Fadhel Muhammad [00000021497] ■ Gabriella Sethio [00000019799]
 ■ Karen Danissa [00000019979] ■ Jimmy Rizky [00000019432]



Dodie yang sedang asik menonton televisi disuruh ayahnya untuk makan terlebih dahulu. Lalu, mereka berbincang mengenai masa depan Dodie yang sudah lulus kuliah. Dodie yang tersinggung karena ayahnya tidak setuju dengan masa depan Dodie, langsung mencueki omongan ayahnya. Seketika, Dodie menyadari bahwa ia teringat dengan lagu yang selalu didengarkan oleh ayahnya, kemudian Dodie berencana untuk melakukan remix dan membawakan lagu tersebut agar ayahnya setuju dengan Dodie yang bermain musik.



contact info

Agustino Jonathan

Email agustino.jonathan4@gmail.com
 Email agustino.jonathan@student.umn.ac.id

Phone 089618845654

Fadhel Muhammad

Email fadhelbaturaja@gmail.com
 Email fadhel.muhammad@student.umn.ac.id

Phone 082281106884

Film 2021

Tak Sampai Akarnya

■ Jesslyn Bonang [00000021490] ■ M. Alwin Kamil [00000023297] ■ Nadisya R. A. [00000023548]
 ■ Shyrrren Saputra P. [00000022993] ■ Syarianna Diah R. [00000023036]



Seorang ibu yang baru sembuh dari kanker payudara berusaha menutupi kesembuhannya dari sang anak karena ia merasa nilai dirinya ada dalam kanker tersebut dan takut ditinggal oleh sang anak.



contact info

Jesslyn Bonang

Email -
 Email jesslyn.bonang@student.umn.ac.id

Phone 085799998835

Muhammad Alwin Kamil

Email -
 Email muhammad22@student.umn.ac.id

Phone 082298731441

Ulaon Nadasari

■ Khairunnisa Azzahra [00000020121] ■ Paul Abadi Hariandja [00000020448] ■ Stephanie C. [00000020632]
 ■ Stefanus Digo T. [00000020383] ■ Antonius K. K. [00000020668]



RUTH (48) adalah seorang Ibu yang berusaha menggagalkan pernikahan anaknya yang bernama GRACE (24). Keinginan Ruth ini didasari oleh trauma nya tentang cinta pada tahun 1993 karena ditinggalkan oleh pria yang ia cintai. Ruth menggunakan tradisi sebagai senjatanya untuk menggagalkan Pernikahan anaknya tersebut.



contact info

Khairunnisa Azzahra

Email khazahrara04@gmail.com
 Email khairunnisa.azzahra@student.umn.ac.id

Phone 08567732007

Paul Abadi Hariandja

Email paulabadi09@gmail.com
 Email paul.hariandja@student.umn.ac.id

Phone 081218608416

Film 2021



film —■

Feature Lenght Script

film —■

16

Total
Karya

film



- 386 Benediktus Sindhu Kriswiranda
- 386 Cahaya Virdha Putri
- 386 Irvansius Armando
- 387 Isabella Aimee Xaveria Shandy
- 387 Janavito Andreanto Soesilo
- 387 Jeremy Randolph
- 388 Jocelyne Aurellia Irawan
- 388 Junisya Aurelita Andanya
- 388 Kenny Bryan Christmas Weken
- 389 Livia Liu

- 389 Lydia Kurnia Tjiakra
- 389 Muhammad Aditya Ramadhanana
- 390 Nicodemus Alano
- 390 Piet Patrik
- 390 Samuel Paul Manurung
- 391 Walvenardo Laveier Rudysta Sinaga





Film 2020

The Gardener's Garden

■ Benediktus Sindhu Kriswiranda [00000015842]

Feature Length Script : The Gardener's Garden

contact

Benediktus Sindhu Kriswiranda

info

Email kriswiranda@gmail.com
Email -

Phone 087832093083



Film 2020

Asa dalam Aksara

■ Cahaya Virdha Putri [00000020388]

Feature Length Script : Asa dalam Aksara

contact

Cahaya Virdha Putri

info

Email -
Email -

Phone 081295977993



Film 2020

Sharpened

■ Irvansius Armando [00000013068]

Seorang pria bernama Anton harus menghidupi anak laki-lakinya bernama Aldi semenjak istrinya Yuni meninggal dunia. Disaat dirinya terpuruk, ia ditolong oleh adik kandung laki-lakinya Sony, secara finansial. Tanpa Anton sadari, ketakutannya terhadap istrinya membuat Yuni kembali mengganggu kehidupan Anton dan Aldi. Selama itu, Anton dan Aldi harus menghadapi gangguan kehadiran Yuni seiring berjalannya waktu.

contact

Irvansius Armando

info

Email irvansiusa@gmail.com
Email irvansius.armando@stu-

Phone 081293988565



Film 2020

Turning Point

■ Isabella Aimee Xaveria Shandy [00000019935]

Sarah, 44, merupakan seorang ibu rumah tangga. Ia memiliki anak laki-laki satu-satunya yang berumur 16 tahun, bernama Ben. Setelah suaminya jatuh sakit dan akhirnya meninggal, kondisi keluarga mereka berubah. Hubungan antara ibu dan anak ini menjadi renggang. Terlebih Ben yang mulai beranjak dewasa dan sedang berada di tahap mencari jati diri. Sarah merupakan seorang ibu yang dibidang cukup keras mendidik anak, tak jarang cara mendidiknya menyakiti perasaan anaknya. Sarah percaya mendidik anak dengan keras merupakan bentuk dan rasa sayang dirinya

contact

Isabella Aimee Xaveria Shandy

info

Email ishandy75@gmail.com
Email isabella.shandy@student.umn.ac.id

Phone 082114503944



Film 2020

Mari Pulang

■ Janavito Andreanto Soesilo [00000018072]

Suasana lebaran telah tiba. Pada dini hari di Jakarta, seorang pemuda bernama Baiq melakukan ibadah sahur bersama keluarganya. Orang tuanya memberi tahu jika mereka akan berangkat mudik duluan ke Banyuwangi karena ada urusan bisnis. Esok harinya, Baiq pergi ke terminal dan memesan tiket bis. Dia bertemu dengan seorang wanita paruh baya yang juga memiliki tujuan akhir yang sama. Namun Wanita Paruh Baya mendapat kabar jika ibunya meninggal dan dia memutuskan untuk pergi buru-buru. Baiq mengikutinya. Baiq pun sampai di kampung halamannya dan berpelukan dengan kerabat-kerabatnya. Baiq melihat bendera kuning di seberang rumah dan terdapat Rosiana keluar dari rumah tersebut. Mereka berpapasan. Wanita Paruh Baya yang ambivalen diajak Baiq untuk bertemu dengan kerabat-kerabatnya dan merayakan momen Idul Fitri bersama.

contact

Janavito Andreanto Soesilo

info

Email janavitoa.s@gmail.com
Email janavito.soesilo@student.umn.ac.id

Phone 081287090907



Film 2021

Toni Stuntman

■ Jeremy Randolph [00000016387]

Feature Length Script : Toni Stuntman

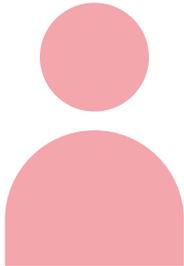
contact

Jeremy Randolph

info

Email -
Email -

Phone -



The Woods and a Series of Killings

Jocelyne Aurellia Irawan [00000019988]

Feature Length Script : The Woodts and a Series of Killings



contact
info

Jocelyne Aurellia Irawan

Email -
Email -

Phone 081234524824



The Vigil

Junisya Aurelita Andanya [00000021325]

Feature Length Script : The Vigil



contact
info

Junisya Aurelita Andanya

Email -
Email junisya.aurelita@stu-

Phone -



Love is Not Destiny

Kenny Bryan Christmas Weken [00000021763]

Feature Length Script : Love is Not Destiny

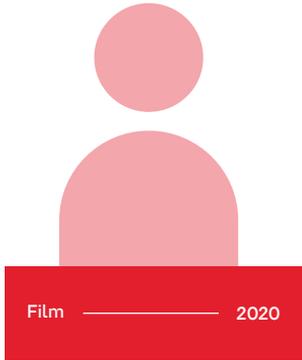


contact
info

Irvansius Armando

Email galaxyny@gmail.com
Email -

Phone 089630909586



Malya and a Fruit of Hope

■ Livia Liu [00000020205]

Feature Lenght Script : Malya and a Fruit of Hope



contact ———
————— **info**

Livia Liu

Email -
Email -

Phone 081287979959



Abracadabra is Not Our Spell

■ Lydia Kurnia Tjiakra [00000018414]

Feature Lenght Script : Abracadabra is Not Our Spell

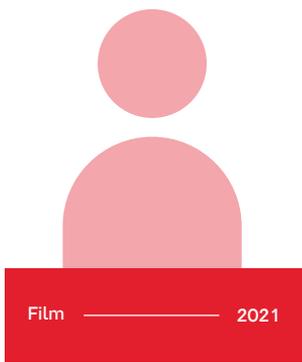


contact ———
————— **info**

Lydia Kurnia Tjiakra

Email -
Email lydia.kurnia@student.umn.ac.id

Phone -



Pangkalima

■ Muhammad Aditya Ramadhana [00000016387]

Feature Lenght Script : Pangkalima

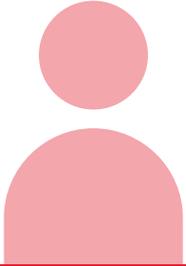


contact ———
————— **info**

Muhammad Aditya Ramadhana

Email -
Email muhammad.aditya@stu-

Phone --



Journey of Stars

Nicodemus Alano [00000016870]

Seorang artis yang terdampar di pulau terpencil bersama dengan 6 rekannya selama sehari-hari berusaha mencari cara untuk kabur dari pulau tersebut, namun di dalam pulau tersebut terdapat suku pedalaman yang menolak keberadaan mereka.

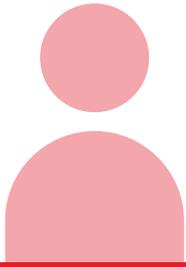
Film 2020

contact info

Nicodemus Alano

Email ciennico@gmail.com
Email nicodemus.alano@student.umn.ac.id

Phone 081293944894



Outrage

Piet Patrik [00000021404]

Feature Length Script : Outrage

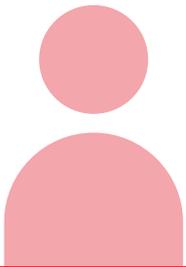
Film 2020

contact info

Piet Patrik

Email -
Email -

Phone 08992582570



Duren-duren

Samuel Paul Manurung [00000017155]

Feature Length Script : Duren-duren

Film 2020

contact info

Samuel Paul Manurung

Email -
Email -

Phone 08118112253



Film ————— 2021

Dunia Nathanael

■ Walvenardo Laveier Rudysta Sinaga [00000018858]

Seorang mahasiswa artis berusaha untuk menjadi influencer, namun hujatan netizen mengubah ia menjadi orang lain di saat yang sama, pribadinya yang baru menjauhkan dia dengan sahabatnya sesama penyandang autisme.

contact

Walvenardo Laveier Rudysta Sinaga

Email walvenardo@yahoo.co.id
Email walvenardo.rudysta@student.umn.ac.id

Phone 081510255567

info



film —■

— Pengkajian

film —■

05 Total
— Karya

film



394 Caroline Angelina

394 Danan Wisnu
Pratama

394 Darwis
Harriyanto Thio

395 Maxmillian

395 Natasya
Manurung





Film 2020

Analisis Adaptation Shift dari Novel Menjadi Film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini”

■ Caroline Angelina [00000021398]

Penelitian ini dilatar belakangi oleh salah satu cara mendapatkan cerita pada sebuah film yaitu dengan mengadaptasi sumber yang sudah ada, seperti mengadaptasi film dari sebuah novel. Salah satu film Indonesia yang merupakan hasil adaptasi yaitu film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini” yang dirilis pada tahun 2020. Ketika adaptasi dari novel ke film dilakukan, akan atau mungkin terjadi perubahan yang disebut adaptation shift. Penelitian ini berfokus pada adaptation shift menurut Perdikaki yang terjadi terhadap elemen-elemen naratif menurut Chatman dari novel ke film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini”. Penulis akan menggunakan teknik penelitian content analysis. Dalam penelitian ditemukan bahwa kategori shift berupa mutasi memiliki frekuensi paling tinggi sehingga jenis pendekatan adaptasi termasuk dalam loose adaptations dan serta perbedaan dari teori perubahan ekranisasi dan adaptation shift menurut Perdikaki.

contact

info

Caroline Angelina

Email carolineolinn16@gmail.com

Phone 085250135687

Email caroline.angelina@student.umn.ac.id



Film 2020

Penerapan Konsep Flashback Montage Sebagai Penggerak Naratif Dalam Film “Rising From Silence” Dan “Lewat Lagu Kami Bercerita”

■ Danan Wisnu Pratama [00000019721]

Skripsi kajian film “Rising From Silence” dan “Lewat Lagu Kami Bercerita” ini mengkaji konsep penggunaan sequence flashback montage dapat membentuk struktur naratif. Teks ini mengkaji sudut pandang kedua sutradara melalui Dialita terhadap pembungkaman karya seni oleh rezim Orde Baru. Dialita adalah kelompok paduan suara yang terdiri dari wanita penyintas '65 dan generasi kedua. Seni yang terlibat adalah karya yang diciptakan pada era Presiden Soekarno dan di dalam penjara setelah '65. Perbedaan pendekatan sudut pandang kedua sutradara ini diperoleh dari penelitian yang unsur naratif semiotika dan metafora. Dalam skripsi ini penulis menawarkan argumen bahwa adanya suatu sikap filmmaker melalui media yang dipilihnya, dalam membicarakan bagian dari sejarah bangsa Indonesia yang masih tidak terungkap.

contact

info

Danan Wisnu Pratama

Email dananwisnup@gmail.com

Phone 081295977993

Email danan.pratama@student.umn.ac.id



Film 2020

Relasi Kuasa Pada Karakter Warok dan Gemblak Sebagai Representasi Queer Dalam Film Titian Serambut Dibelah Tujuh (1982)

■ Darwis Harriyanto Thio [00000025446]

Isu queer dan kuasa dalam dunia perfilman sudah mulai masuk sejak sinema Orde Baru hingga Reformasi. Isu queer yang diangkat cukup beragam, salah satunya adalah melalui budaya warok dan gemblak. Perspektif sutradara dalam melihat fenomena tersebut menjadi tujuan penulis untuk melihat bagaimana representasi queer melalui budaya warok dan gemblak itu dalam era Orde Baru sebagai era kekuatan otoriter maskulin. Oleh karena itu film yang akan saya analisis yaitu Titian Serambut Dibelah Tujuh (1982) karya Chaerul Umam. Film ini akan dikaji dengan queer theory sebagai teori utama. Metode penelitian yang akan digunakan adalah semiotika Roland Barthes dengan pendekatan content analysis.

contact

info

Darwis Harriyanto Thio

Email darwisharryantoo@gmail.co

Phone 08115308088

Email darwis.harriyanto@student.umn.ac.id



Film 2021

Analisis Performa Promosi Film Dilan 1990 Melalui Instagram Account dengan Konsep Marketing AIDA

■ Maxmillian [00000021530]

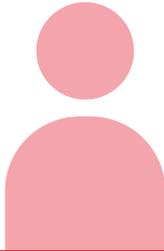
Pada pengkajian ini penulis akan membahas mengenai performa promosi film Dilan 1990 melalui Instagram account. Studi kasus yang digunakan adalah film Dilan 1990. Film ini mendapatkan 6.3 juta penonton sehingga menjadi film terlaris pada tahun 2018 menurut Film Indonesia (2018). Penulis merasa bahwa data ini menarik dan harus dibahas karena penulis ingin mengetahui lebih lanjut mengenai performa promosi film di Instagram. Tinjauan Pustaka yang digunakan oleh penulis adalah film marketing, film marketing mix, digital marketing, promotion mix, social media, dan AIDA. Tinjauan pustaka digunakan untuk mendukung penelitian mengenai performa promosi film Dilan 1990 melalui Instagram account. Metode penelitian yang digunakan adalah mixed methods karena untuk mengukur data performa secara efektif.

contact info

Maxmillian

Email -
Email -

Phone -



Film 2021

Citra Tubuh Perempuan Pada Tokoh Rara Dalam Film "Imperfect/ Karier, Cinta & Timbangan" Melalui Mise-en-Scene

■ Natasya Manurung [00000020344]

BTS (Bangtan Sonyeondan) adalah grup K-Pop yang telah mendunia. Terbentuk sejak tahun 2013, BTS tidak pernah berhenti berinovasi. Salah satu inovasi yang dilakukan adalah dengan menciptakan sebuah fictional world bernama Bangtan Universe. "Dunia" ini dibalut sedemikian rupa hingga fans mengalami sebuah pengalaman timbal-balik ketika mendalami dunia tersebut, menyebabkan mereka untuk menginvestasikan waktu yang lebih serta membangun keterikatan yang tinggi dengan idola mereka. Konsep yang telah diuraikan ini berjalan seiringan dengan konsep yang digunakan dalam ilmu Transmedia Storytelling, sebuah ilmu penyampaian pesan melalui berbagai platform yang menitikberatkan adanya partisipasi dari audiens. Melalui analisis yang dilakukan

contact info

Natasya Manurung

Email natasya.manurung99@gmail.com
Email snatasya.manurung@student.umn.ac.id

Phone 087722111181



animation —■

2D

— Animation

animation —■

23

Total — Karya

Animation



398 A Long Night

399 Bekal

412 Noodle's Rivalry

413 Pendaki

400 Consumed

401 Dalem

402 Express-o

403 Hanyut

404 Help Others

405 Katresnan

406 Later

407 Maafkan

408 Maén

409 Mainkref in Jakarta

410 Mantra Cinta

411 Monster of Mind

414 Penggalan Refleksi

415 Pohon Kehidupan

416 Repentance

417 Terhebat

418 The Beard of Dragon

419 Ticking Turn

420 Work Over Woe



A Long Night

Kevin [00000021500]



Disuatu malam hari, seorang mahasiswi bernama violet baru pulang dri kegiatan kampusnya. Malam itu sedang hujan sehingga menjadikan udara malam luar sejuk dan lembab. Sesampainya violet dikamarnya, ia langsung menghempaskan badannya dikasur. Tidak lama kemudian terdengar listrik kosannya mati sehingga ia terpaksa membuka jendela kamarnya karena udara kamarnya menjadi sangat panas. Pada saat itu jugalah segerombolan nyamuk menyerbu masuk dan menyerang violet. Karena merasa terganggu, Violet pun menyalakan obat nyamuk bakar yang ia simpan di lacinya, kemudian ia Kembali tidur. Obat nyamuk bakar tersebut pun menjelma menjadi sesosok pendekar. Pendekar tersebut mulai melawan para nyamuk dan disaat sang pendekar sudah hampir kalah, hujan menjadi semakin besar. Violet pun terbangun untuk menutup jendela kemudian melanjutkan istirahatnya Kembali. Disaat itu juga, kekuatan sang pendekar berlipat ganda sehingga berhasil membunuh seluruh nyamuk dalam ruangan, namun serangan tersebut juga menyerang Violet.



contact info

Kevin

Email lim.kevin013@gmail.com
 Email kevin31@student.umn.ac.id

Phone 08128752123

Bekal

■ Elsa Agustine [00000025933] ■ Fionna Odelia Horiando [00000025399] ■ Marcella Marda [00000022388]



Dalam rangka memperingati hari bekal nasional, seluruh murid SD di sebuah sekolah swasta yang berlokasi di Kota Tangerang diharuskan membawa bekal buatan dari rumah. Seorang bocah kelas 1 SD bernama Gugun tidak menyangka bahwa ayahnya akan membuatkan bekal untuknya, mengingat ayahnya yang selalu sibuk bekerja dan jarang memasak untuknya. Ketika waktu makan bersama dimulai, dengan penuh harapan Gugun membuka bekal miliknya. Namun ternyata, isi bekal yang disiapkan oleh ayahnya tidak sesuai dengan ekspektasi Gugun. Pengalaman buruk yang dialami Gugun tadi siang membuat Gugun bermimpi buruk di malam harinya. Ayah Gugun dengan khawatir membangunkannya namun Gugun mengabaikan sang Ayah yang akhirnya baru menyadari bahwa ada bau tidak sedap dari tas Gugun. Ternyata bekal Gugun tidak dihabiskan, bahkan tidak tersentuh sedikit pun. Keesokan harinya Gugun melihat ayahnya tertidur pulas di lantai dapur dan melihat ada berbagai macam makanan di atas meja makan. Gugun terkejut karena tidak hanya terlihat lezat, tetapi rasa yang dihasilkan juga enak. Merasa bersalah, Gugun memeluk ayahnya.



contact info

Elsa Agustine

Email itsbabypotato@gmail.com

Email elsal@student.umn.ac.id

Phone 081617780582

Calvin

Email fionna.horiando23@gmail.com

Email fionna.odelia@student.umn.ac.id

Phone 081210165998

Consumed

Richard Reinfried Dotulong [00000015518]



Anji adalah seorang karyawan kantor biasa. Suatu hari saat Anji sedang bekerja, Anji mendapatkan notifikasi email dari komputernya. Anji pun membuka email tersebut dan sangat terkejut. Isi dari email tersebut mengatakan bahwa Anji telah memenangkan lotre dengan jumlah hadiah yang fantastis, yaitu 2 milyar rupiah dan sudah ditransfer ke rekeningnya. Anji sangat senang dengan kabar ini memutuskan saat itu juga untuk berhenti bekerja karena sudah mengetahui bahwa ia mendadak kaya raya. Anji pun pergi ke mall untuk berbelanja barang-barang yang selama ini dia inginkan. Anji terus berbelanja sampai apartmentnya menjadi penuh sesak. Tanpa ia sadari, semua barang belanjannya menjelma menjadi monster yang memenuhi seluruh ruangnya. Monster itu pun membuka mulutnya lebar-lebar dan memakan Anji.



contact info

Richard Reinfried Dotulong

Email richard.reinfried@gmail.com
 Email richard.dotulong@student.umn.ac.id
 Phone 081212225727



Animation
2020

Dalem

Emily Salim [00000020642]



Seorang pangeran yang belia bernama Diponegoro sedang bermain wayang di keputren keraton keluarganya tiba-tiba mendengar suara kereta kuda bersinggah di kediamannya. Lalu ia melihat seorang wanita tua yang dengan gagahnya turun dan menjemputnya yang bukan lain adalah Ratu Agent Tegalrejo – nenek moyangnya. Diponegoro yang kesal karena harus tinggal di desa lalu diajak berkeliling desa oleh sang nenek dan mendapati dirinya mulai menyukai desanya perlahan. Ratu Ageng pun mengajarkan banyak hal seperti mengaji, membaca dan gaya hidup yang sederhana. Akan tetapi Sri Sultan Hamengkubuwono 2 – anak dari Ratu Ageng Tegalrejo serta kakek dari Diponegoro menjemput Diponegoro untuk kembali ke Keraton bersamanya. Namun Keraton terasa asing bagi Diponegoro melihat semua orang senang dengan kehadiran orang-orang Belanda. Lalu ia berlari kembali ke Ratu Ageng dan memeluknya dengan erat. Setelah tenang, ia mengajak Ratu Ageng dengan senang pergi bersamanya.



Animation
2020

contact info

Emily Salim

Email emily.salim12@gmail.com

Email emily.salim@student.umn.ac.id

Phone 085219380493

Express-o

■ Daneil [00000019111]



Menceritakan tentang seorang penjual kopi sedang berjualan di taman seperti biasanya tapi dia bertemu dengan pantomime yang tidak bisa berhenti untuk mengganggu si penjual kopi, si pantomime berusaha untuk mendapatkan kopi dari sang penjual kopi tapi dia tidak punya uang. Bagaimana pantomimnya akan mendapatkan kopi dari sang penjual kopi ?



Animation

2021

contact info

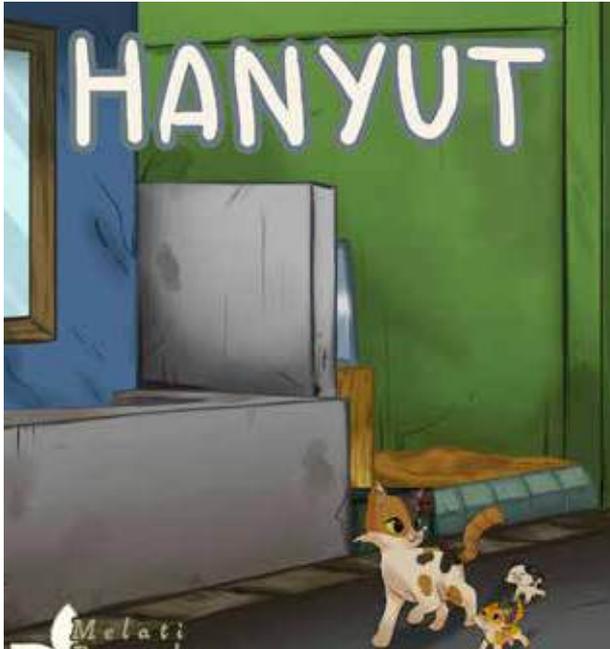
Daneil

Email DannyTalangan@gmail.com
 Email irhand.wirdayasa@student.umn.ac.id

Phone 081276124097

Hanyut

■ David H. R. NG [00000020078] ■ Tamara N. R. [00000020706] ■ Laurensius Yogaswara B. P. [00000020198]



Seekor kucing yang bernama Si Telon tinggal bersama kedua anaknya, Si Loreng dan Si Kumal, di sebuah kampung yang berada di dekat kali kotor penuh sampah. Suatu ketika terjadi hujan deras yang berpotensi mengakibatkan banjir, sehingga keluarga kucing harus mengungsi ke tempat yang tinggi. Namun dalam proses mengungsi, Si Loreng tersesat. Ketika sadar bahwa salah satu anaknya menghilang, Si Telon segera mencarinya. Ia menemukan Si Loreng sedang terperangkap di tengah arus banjir. Si Telon pun pergi menyelamatkan Si Loreng dengan berenang membawanya ke tepian. Namun karena kehabisan tenaganya, Si Telon pun pingsan dan akhirnya hanyut. Untungnya, mereka berhasil diselamatkan oleh orang yang peduli.



Animation

2020

contact info

David Haryanto Ruswandi NG

Email davidharyanto289@gmail.com
Email david.haryanto@student.umn.ac.id

Phone 0895333004033

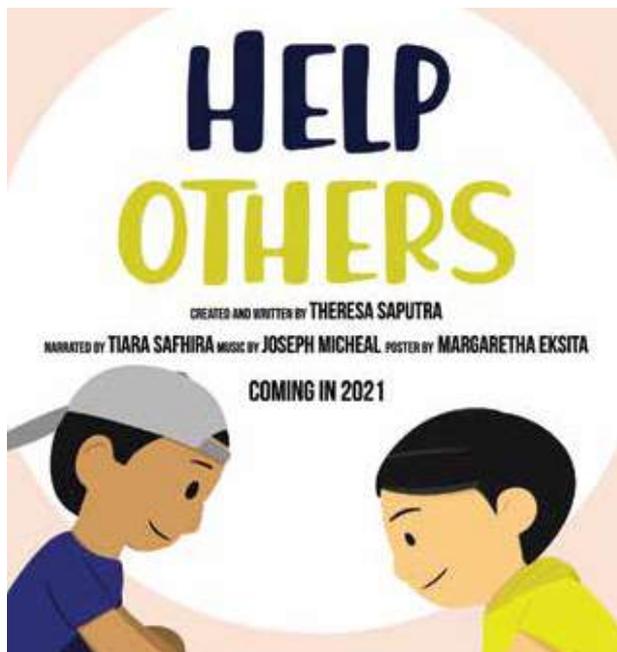
Tamara Novannie Ryanto

Email owlydeer@gmail.com
Email tamara.ryanto@student.umn.ac.id

Phone 087888207000

Help Others

Theresa Saputra [00000013370]



Devin dan keluarga merupakan keturunan Tionghoa. Mereka sedang mempersiapkan diri untuk merayakan Imlek. Saat itu, ibunya Devin sedang membuat kue kering menyadari bahwa bahan untuk membuat kue kurang. Kemudian, ia meminta Devin untuk membeli bahan tersebut di toko yang tidak jauh dari rumah. Di toko, Devin membeli bahan-bahan tersebut dan pulang. Saat perjalanan pulang, Devin tidak menyadari bahwa kantong belanjanya sobek. Bayu yang saat itu lewat melihat Devin dan segera membantunya.



contact info

Theresa Saputra

Email theresasaputra@gmail.com
 Email theresa.saputra@student.umn.ac.id

Phone 08129458222

Katresnan

■ Angela [00000019577]

■ Arlyna Satwika Putri Ismono [00000020673]



Di suatu pagi yang cerah, ada seorang ayah bernama Anjana yang hendak pergi ke wisuda anak perempuannya. Di saat yang bersamaan, wisuda si anak yang bernama Gita sudah dimulai. Gita sedang menunggu kedatangan ayahnya. Gita sedih karena mengira ayahnya tidak akan datang namun tidak lama kemudian ayahnya muncul dengan memberikannya bunga untuk wisuda. Dalam perjalanan pulang, Gita dan Anjana melewati sebuah warung. Di warung itu, ada seorang ibu yang merupakan korban pencurian Anjana. Ibu yang mengingat wajah Anjana kemudian meneriaki Anjana dan warga-warga pun mengejar mereka. Gita dan Anjana sempat berusaha kabur namun akhirnya terkejar juga. Gita jatuh tersungkur akibat tersandung sedangkan Anjana terpisah dari Gita karena terdorong oleh masyarakat yang geram terhadapnya. Akibat diserang oleh massa, Anjana pun terdorong mundur hingga ke jalan raya sehingga terjadi kecelakaan mobil yang menevaskan Anjana. Gita pun hanya bisa berdiam di tempat melihat ayahnya mengalami kecelakaan tepat di hadapannya.



contact info

Angela

Email angelawijaya75@gmail.com

Email angela4@student.umn.ac.id

Phone 081219698949

Arlyna Satwika Putri Ismono

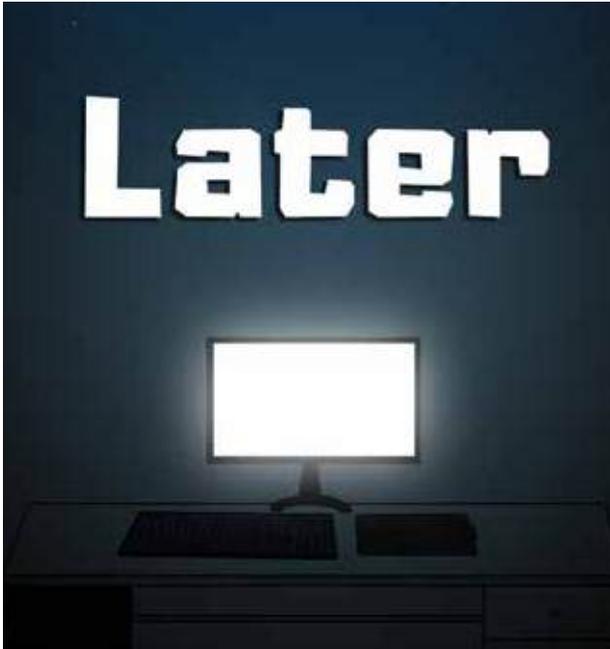
Email arlyna.spi@gmail.com

Email arlyna.ismono@student.umn.ac.id

Phone 087871881626

Later

■ Cathalin Arifin [00000021208] ■ Maria Devina Louise [00000020756]



Dharma (19) seorang mahasiswa animasi bertekad untuk mencivil tugas kuliahnya. Setelah beberapa hari ia berhasil menyicil dan fokus, tetapi Dharma terdistraksi oleh ajakan bermain game online dari teman-temannya. Hari-hari Dharma lalui dengan prokrastinasi dan tidak mengerjakan tugasnya. Saat tersadar ia telah menelantarkan tugasnya, sudah seminggu menuju deadline. Dharma masih sempat-sempatnya merasa ingin bermain game, akan tetapi Dharma akhirnya membulatkan tekad untuk mengerjakan tugasnya. Hari ia lalui tanpa tidur dan hanya mengerjakan tugas hingga kelelahan. Saat waktu pengumpulan, Dharma terburu-buru dan panik mengumpulkan tugasnya di menit-menit terakhir.



contact — info

Cathalin Arifin

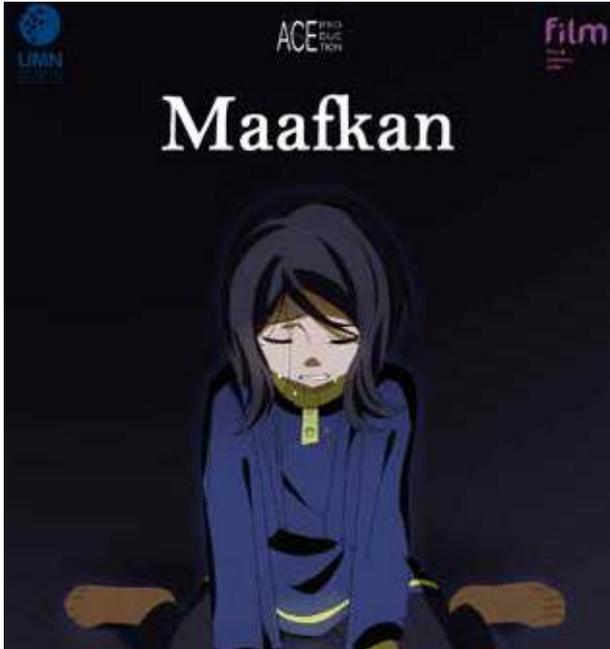
Email missuskue@gmail.com
 Email cathalin.arifin@student.umn.ac.id
 Phone 082268939010

Maria Devina Louise

Email devinalouise5899@gmail.com
 Email maria.louise@student.umn.ac.id
 Phone 082260799789

Maafkan

■ Shafira Aisya Zulmarina [00000020651]



Meuthia mengalami shock atas kepergian sahabatnya, Fairuz, akibat kecelakaan yang tak disengaja. Penyebab kematian Fairuz adalah jatuh tersambar kabel tiang listrik saat sedang merekam video berdua di balkon rumahnya, dimana Meuthia tak sengaja menepok Fairuz saat mereka sedang bercanda. Pasca kejadian, Meuthia mengalami shock berat dan rasa bersalah yang tak terukur terhadap sahabatnya, sehingga ia, yang tidak begitu erat memegang ajaran agamanya, berfikirannya diluar ajarannya.



contact info

Shafira Aisya Zulmarina

Email shafiraaisyazz@gmail.com

Email shafira.zulmarina@student.umn.ac.id

Phone 081997799777



Animation

2021

Maén

■ Adinda Metta J. [00000019815] ■ Christina Widjaya [00000020080] ■ Nanda Salsabilaviani [00000020715]



Aubrey pergi berkunjung bersama dengan kedua orangtuanya ke Rumah Kungkung dalam rangka perayaan tahun baru imlek. Sepanjang perjalanan, Aubrey tidak acuh dan sibuk memainkan game consolenya. Ketika sudah sampai di Rumah Kungkung, Aubrey masih asik bermain. Setelah masuk ke dalam, Aubrey disuruh Mama untuk sembayang sehingga membuatnya melepaskan dan meletakkan game console tersebut di sofa. Ketika selesai sembayang, game console tadi menghilang. Aubrey pun mulai mencari di segala penjuru namun tidak ditemukannya benda tersebut. Aubrey menghampiri Ibu untuk menanyakan gamenya namun malah mendapat marahan dari Ibu. Aubrey pun sedih dan merenung, kemudian terdengar suara saudara-saudaranya yang tengah bermain didepan. Rasa penasarannya muncul, ia akhirnya beranjak dari tempatnya dan keluar untuk melihat. Mereka terlihat sangat bersemangat dan bahagia. Ketika bola mengarah dan berhenti di kaki Aubrey. Ia merasa permainan yang dimainkan saudaranya mirip dengan game yang dimainkan di console. Alvin menghampirinya untuk mengambil bola tersebut. Aubrey pun menawarkan diri untuk ikut bermain dan diindahkan oleh Alvin.



contact info

Adinda Metta Jaya

Email adindametajaya@gmail.com
 Email adinda.jaya@student.umn.ac.id

Phone 088801315943

Christina Widjaya

Email agathachrstn05@gmail.com
 Email christina.widjaya@student.umn.ac.id

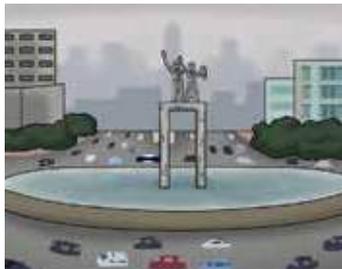
Phone 085351996868

Mainkref in Jakarta

■ Jason Wilbert [00000014662]



Pada suatu pagi yang mendung, ada seorang gamer bernama Bumon yang sedang bermain game 'Mainkref'. Saat ia bermain, cuaca yang mendung berubah menjadi hujan deras. Tiba-tiba, ada petir yang menyambar rumahnya. Aliran listrik dari petir tersebut mengacaukan komputer Bumon, yang menyebabkan 'Mainkref' keluar ke dunia nyata. 'Mainkref' yang keluar berwujud icon dari game tersebut. Icon mengubah bentuk semua yang disentuhnya menjadi kotak-kotak. Ketika icon Mainkref itu keluar dari layar, icon menabrak Bumon yang sedang duduk di depan layar komputer hingga ia jatuh pingsan. Icon pun kemudian pergi meninggalkan kamar Bumon lewat jendela. Perlahan – lahan lingkungan sekitar rumah Bumon berubah menjadi kotak. Hingga akhirnya, kota Jakarta dipenuhi oleh benda kotak-kotak yang berasal dari game Mainkref. Ketika Bumon sadar, ia melihat dirinya telah berubah menjadi kotak. Sehingga Bumon berpetualang keliling kota Jakarta untuk mencari dan menghancurkan Icon Mainkref. Hal itu dilakukan dengan harapan dapat mengembalikan keadaan seperti semula.



Animation
2020

contact info

Jason Wilbert

Email jasonwilbert98@gmail.com

Email jason.herjaya@student.umn.ac.id

Phone 087782123575

Mantra Cinta

Ivana Tesalonika [00000019580] Jane Starry [00000019502]



Shelly (16) menyukai Aditya (16). Dia pergi ke dukun untuk membantu mengabulkan cintanya. Dukun memberikan alat ajaib yang bisa membuat Aditya jatuh cinta namun Shelly harus mendapatkan rambut Aditya. Shelly berjuang untuk mendapatkan rambut Aditya namun selalu gagal. Pada percobaan pertama dia salah mengambil rambut, yang dia ambil adalah bulu kucing. Walau begitu, Shelly terus berjuang untuk mengambil rambut Aditya dengan menggunakan berbagai cara ekstrim. Di akhir perjuangannya, Shelly menyadari Aditya telah suka orang lain dan alat sihirnya tidak bisa bekerja. Merasa sedih, Shelly ditinggal sendiri namun di akhir kucing datang untuk menghiburnya.



contact info

Ivana Tesalonika

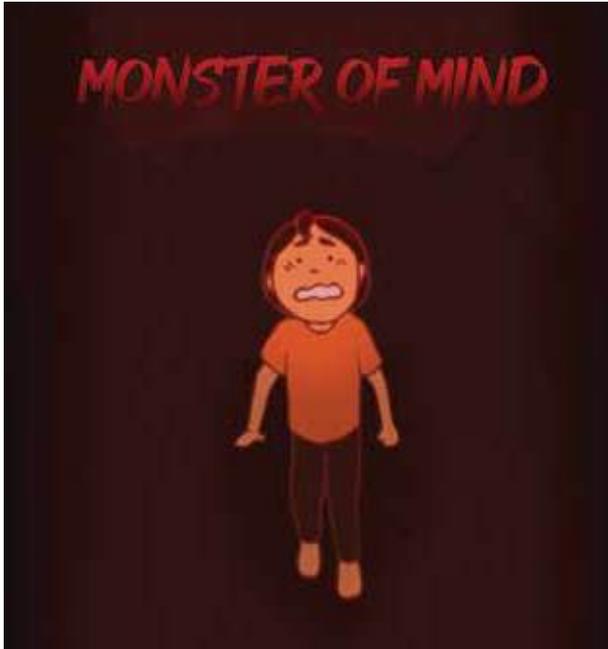
Email tesalonika30@gmail.com
 Email ivana.tesalonika@student.umn.ac.id
 Phone 081218461999

Jane Starry

Email janestarry72@gmail.com
 Email jane.starry@student.umn.ac.id
 Phone 085963974108

Monster of Mind

■ Christabella [00000013804]



Charlotte, seorang mahasiswi di jurusan seni yang kecewa dan tidak percaya diri dengan gambarnya, karena tidak sebagus milik teman-temannya. Charlotte yang penakut dan insecure ini selalu lari dari ketakutannya yang berwujud sebuah monster. Namun, suatu ketika ia terjebak dan tidak bisa lari dari ketakutannya lagi. Ia harus membuat keputusannya. Apakah ia akan memilih untuk menggambar atau diam dan ditelan oleh monster itu?



Animation
2020

contact info

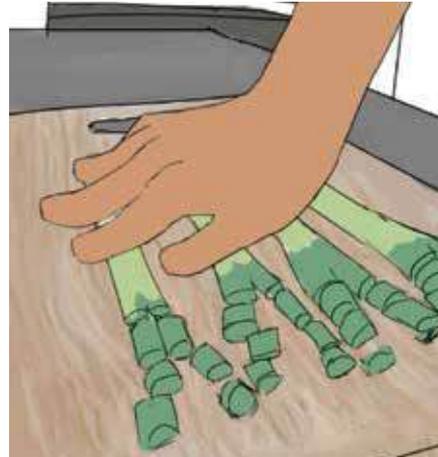
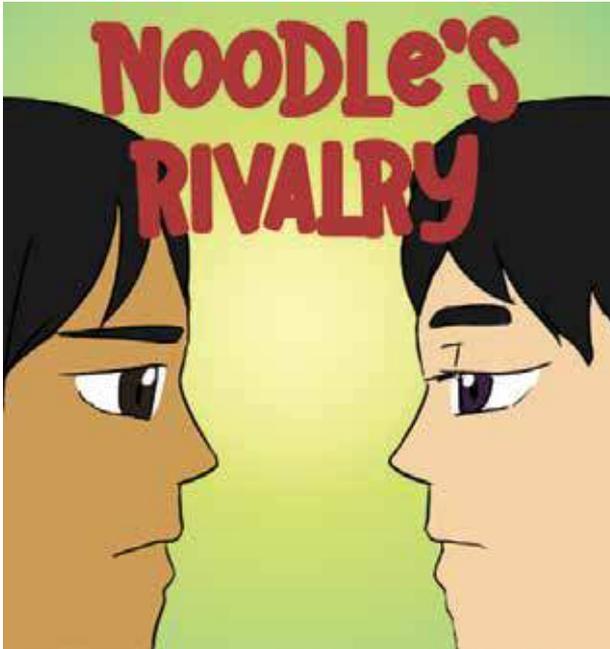
Christabella

Email christabella965@gmail.com
Email christabella@student.umn.ac.id

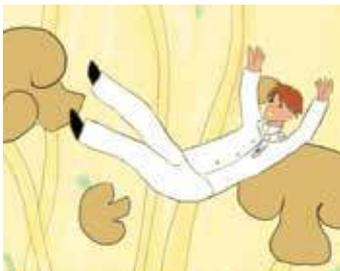
Phone 081377582870

Noodle's Rivalry

■ Eveline Dau Leja [00000020237] ■ Patricia Alfiona Anindita [00000020410]



Prabu, sang pemilik restoran mie pada awalnya akan memilih koki terbaik diantara sari dan rara. Karena hal itu, prabu memanggil chef juned, koki terkenal untuk menjadi juri dari kompetisi memasak antara sari dan rara. Rara merupakan lulusan universitas kuliner ternama, namun sayang ia diterima kerja karena kemampuan memasak mie yang sama. Sari merupakan koki dengan jam terbang tinggi, namun ia bukan lulusan sekolah memasak. Terjadi kompetisi memasak sengit diantara keduanya, Rara yang licik menyabotase peralatan sari. Rara mendapat alat masak dan bahan berkualitas tinggi, sedangkan sari berbanding terbalik. Sari sempat bingung pada awalnya, namun dengan kreatifitas, ia dapat membuat mie lezat dengan bahan seadanya. Koki juned menilai masakan mereka berdua, dan diputuskan bahwa sari pemenangnya.



contact — info

Eveline Dau Leja

Email thchris09@gmail.com
 Email eveline.dau@student.umn.ac.id
 Phone 081290555041

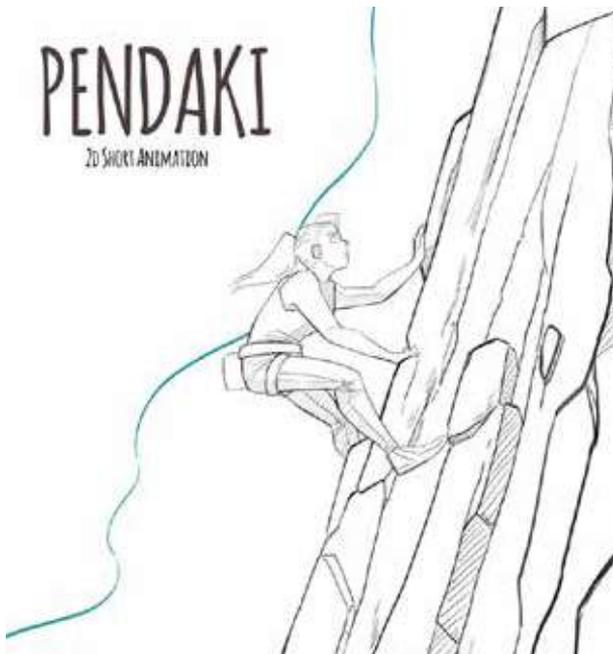
Patricia Alfiona Anindita

Email finndiangelo@gmail.com
 Email patricia.alfiona@student.umn.ac.id
 Phone 081298631848



Pendaki

Thalita Ken Ludyana [00000018917]



Seorang pendaki yang takut untuk mengulangi kesalahan yang sama dan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan rintangannya, namun keinginannya yang ingin berada bersama teman-temannya yang sudah berada di atas tebing, menjadi pendorong sang pendaki untuk terus melawan rasa takutnya.



contact info

Thalita Ken Ludyana

Email tinyklepon@gmail.com

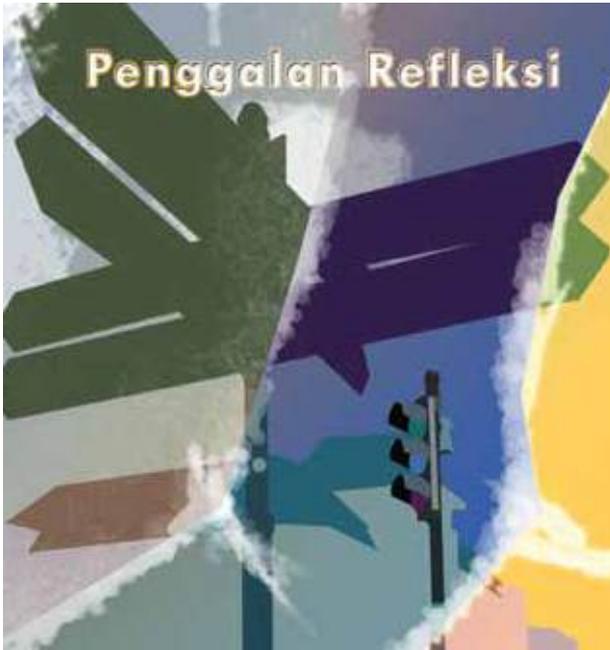
Email thalita.ludyana@student.umn.ac.id

Phone 082110365529

Animation
2020

Penggalian Refleksi

Vinsensius Kevin Richardo [00000018672]



Seorang wanita bernama Mata, dalam kondisi mencekamnya Covid-19, berjalan menyusuri jalanan Yogyakarta dalam kondisi murung. Ia melihat betapa sepi dan kosongnya Yogyakarta dibandingkan dengan yang dia ingat. Mata teringat dengan perasaan waktu berkunjung ke Malioboro di masa lalu, betapa senangnya dia pada waktu itu. Perasaan Mata pada saat ini dengan kunjungan yang sama tetapi menghasilkan rasa yang karena Malioboro sepi dan kosong. Mata mulai merasakan sepi dan kosongnya kota akibat merebaknya Covid-19. Dengan sepi dan kosongnya kota, Mata mulai memperhatikan berbagai detail yang ia lupakan dalam kehidupan sehari-hari. Perasaan tersebut semakin ia rasakan ketika diminta segera pulang atau meninggalkan lokasi karena kondisi kota masih pandemi. Mata melihat jalanan sekali lagi sebelum pulang.



Animation
2020

contact info

Vinsensius Kevin Richardo

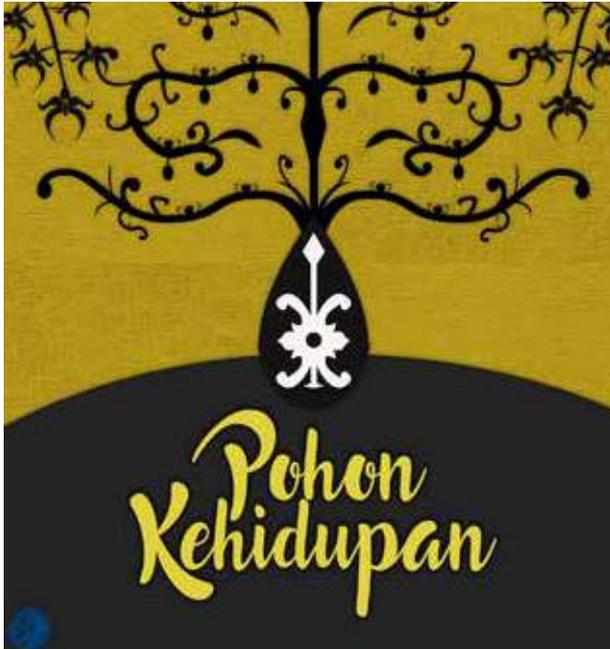
Email vinsenkr96@gmail.com

Email vinsensius.kevin@student.umn.ac.id

Phone 082158560437

Pohon Kehidupan

Zuhayr Izza Shaquille [00000018672]



Pada desa yang memiliki tanah yang gersang, satu pemuda bernama Dahan mendengar bahwa ada makhluk gaib yang dapat menyuburkan tanah berada di suatu hutan angker. Dengan niat untuk menyuburkan tanah desanya, Dahan pergi ke hutan angker tersebut dan bertemu dengan makhluk gaib yang bernama Ibu Pertiwi. Ibu Pertiwi bersedia membantu dengan syarat untuk tidak memotong pohon yang tumbuh dari biji ajaib yang diberikannya. Dahan setuju dengan syarat tersebut, dia langsung menanam biji tersebut di desanya dan tumbuh pohon raksasa yang memberikan buah, kayu dan menyuburkan tanahnya. Tetapi semakin penduduk desa itu menerima semakin mereka ingin lebih dan Dahan mulai penasaran apakah pohon raksasa tersebut memiliki yang lebih.



Animation
2020

contact info

Zuhayr Izza Shaquille

Email zuhayrizza@gmail.com
Email zuhayr.shaquille@student.umn.ac.id

Phone 0816717546

Repentance

■ Agnes Margareth [00000015903] ■ Esther M.L.T. [00000015897] ■ Fellicia Octaviani Santosa [00000015718]



Sugiono si pocong koruptor yang meninggal akibat kecelakaan pesawat meminta agar sang dukun Nyai Ayu dapat membebaskan ia dari neraka. Lalu di temani oleh tuyul yang bernama Apta, mereka berdua mencari uang untuk membayar sang dukun.



contact info

Agnes Margareth

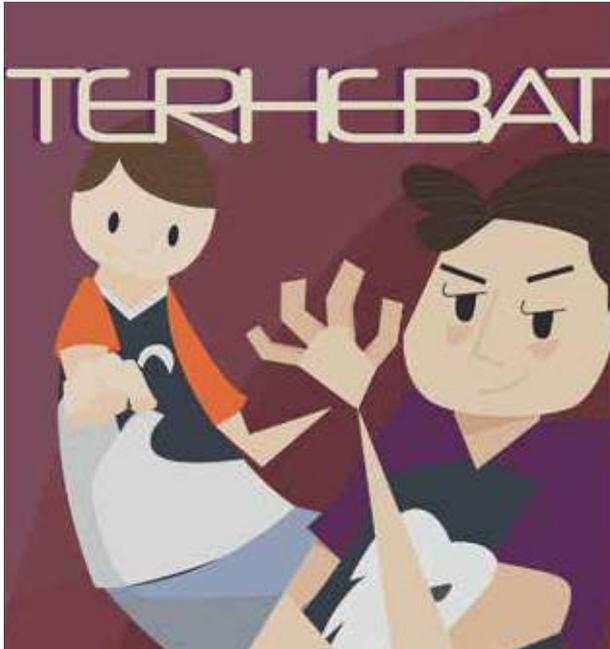
Email agnesmargareth99@gmail.com
 Email agnes.margareth@student.umn.ac.id
 Phone 081285307788

Esther MiracleFelicia Lumban Tobing

Email esther.mtob@gmail.com
 Email esther.tobing@student.umn.ac.id
 Phone 081297975197

Terhebat

■ Zahra Afifah Husna [00000020725]



Bel istirahat berbunyi, semua murid sedang berkumpul didepan aula, begitu juga ato dengan timnya. Terdengar langkah kaki yang cepat, itu adalah ojan dengan timnya. Ojan dan Ato akan bertanding dalam turnamen e-sport mewakili sekolah. Kepala sekolah sedang memberikan kata sambutan, sebelum acara dimulai. Tim Ato terlihat mendengarkan, namun tidak dengan tim ojan. MC memberikan aba-aba turnamen akan dimulai, ada tim Ato, melawan tim ojan, dalam muba legend. Kedua tim mulai berjalan, Tim Ato sangat fokus menghancurkan satu demi satu turret lawan yang ada, begitu juga dengan tim ato yang menghancurkan turret tim ato. Ato memberikann aba-aba kepada timnya, jika tersisa 1 turret lagi, dan tim ojan tersisa dua. Mendengar itu, ojan memiliki ide, saat tim Ato sedang menuju turret terakhir, mereka dihadap oleh hero ojan. Kaget melihatnya, Ato memberikan arahan untuk terus jalan meninggalkan mereka berdua. Akhirnya tersisa hero Ato dan Ojan saja, kedua hero melakukan duel. Pertarungan semakin sengit, satu sama lain saling menyerang. Duel dimenangi oleh Ato, turret terakhir pun juga telah dihancurkan. Tim Ato menang dan akan mewakili sekolah di turnamen berikutnya.



Animation

2020

contact info

Zahra Afifah Husna

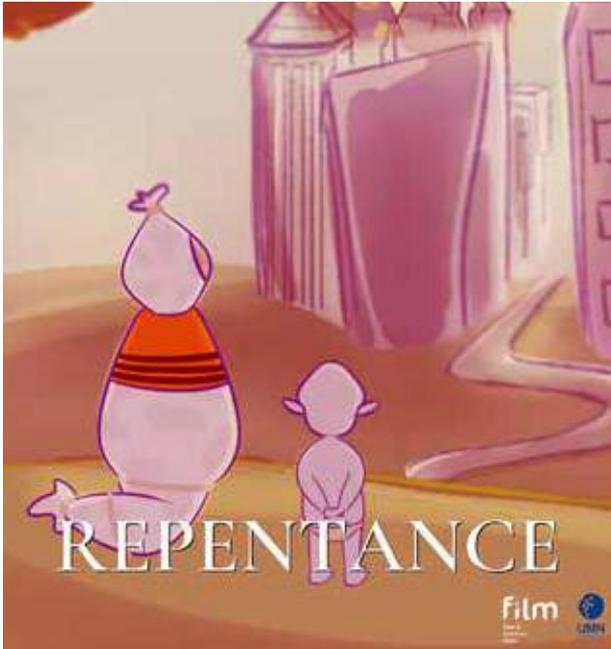
Email zahraafifahusna@gmail.com

Email zahra.afifah@student.umn.ac.id

Phone 087883716770

The Beard of Dragon

■ Andrew Thamzil [00000022050] ■ Hendrianto [00000020954] ■ Jeanne [00000021575]



Dharma (19) seorang mahasiswa animasi bertekad untuk mencivil tugas kuliahnya. Setelah beberapa hari ia berhasil menyivil dan fokus, tetapi Dharma terdistraksi oleh ajakan bermain game online dari teman-temannya. Hari-hari Dharma lalui dengan prokrastinasi dan tidak mengerjakan tugasnya. Saat tersadar ia telah menelantarkan tugasnya, sudah seminggu menuju deadline. Dharma masih sempat-sempatnya merasa ingin bermain game, akan tetapi Dharma akhirnya membulatkan tekad untuk mengerjakan tugasnya. Hari ia lalui tanpa tidur dan hanya mengerjakan tugas hingga kelelahan. Saat waktu pengumpulan, Dharma terburu-buru dan panik mengumpulkan tugasnya di menit-menit terakhir.



contact info

Andrew Thamzil

Email andrewthamzil@gmail.com
 Email andrew.thamzil@student.umn.ac.id

Phone 082153896962

Hendrianto

Email hendria002@gmail.com
 Email hendrianto@student.umn.ac.id

Phone 082281141954

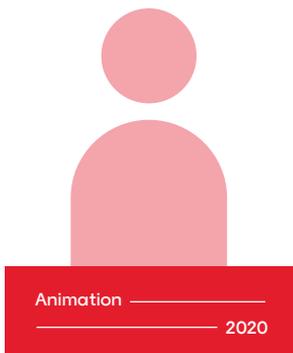


Ticking Turn

Fendy Yulyanto [00000018792]



Kehidupan seorang karyawan kantor dan rutinitasnya dalam menjalani hari tersebut.



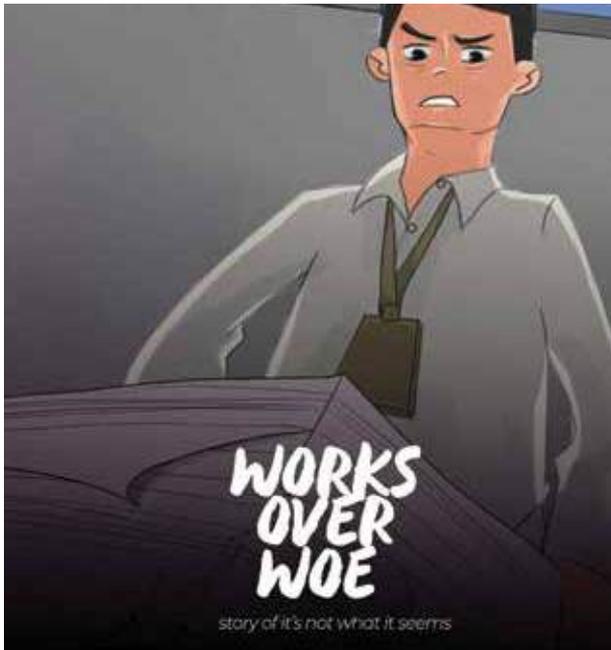
contact info

Fendy Yulyanto

- Email feylelines@gmail.com
- Email fendy.yulyanto@student.umn.ac.id
- Phone 082310420237

Work Over Woe

Denisa Debby Tannia [00000015901]



Aubrey pergi berkunjung bersama dengan kedua orangtuanya ke Rumah Kungkung dalam rangka perayaan tahun baru imlek. Sepanjang perjalanan, Aubrey tidak acuh dan sibuk memainkan game consolenya. Ketika sudah sampai di Rumah Kungkung, Aubrey masih asik bermain. Setelah masuk ke dalam, Aubrey disuruh Mama untuk sembayang sehingga membuatnya melepaskan dan meletakkan game console tersebut di sofa. Ketika selesai sembayang, game console tadi menghilang. Aubrey pun mulai mencari di segala penjuru namun tidak ditemukannya benda tersebut. Aubrey menghampiri Ibu untuk menanyakan gamenya namun malah mendapat marahan dari Ibu. Aubrey pun sedih dan merenung, kemudian terdengar suara saudara-saudaranya yang tengah bermain didepan. Rasa penasarannya muncul, ia akhirnya beranjak dari tempatnya dan keluar untuk melihat. Mereka terlihat sangat bersemangat dan bahagia. Ketika bola mengarah dan berhenti di kaki Aubrey. Ia merasa permainan yang dimainkan saudaranya mirip dengan game yang dimainkan di console. Alvin menghampirinya untuk mengambil bola tersebut. Aubrey pun menawarkan diri untuk ikut bermain dan diindahkan oleh Alvin.

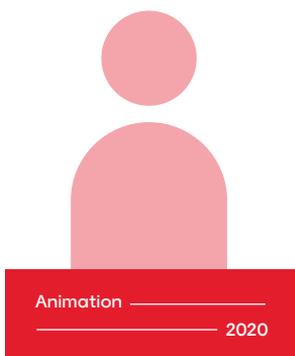


contact info

Denisa Debby Tannia

Email ddtannia@gmail.com
 Email dennisa.tannia@student.umn.ac.id

Phone 081703263270





2020 —————
————— 2021

—————▶
imago —————
—————▶ **vi**

pameran —————
tugas — **akhir**

*Fakultas Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara*



animation —■

3D

— Animation

animation —■

10

Total — Karya

Animation



424 Asa

425 Beguganjang

426 Hide n' Run

427 Hikayat

428 Jakarta Terakhir

429 Mimpi Putih Abu-Abu

430 Ondel

431 Package Arrival

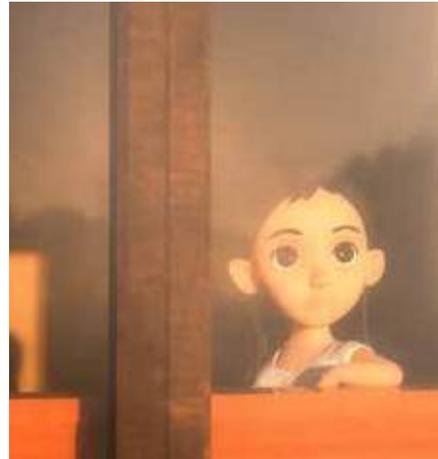
432 Tidur

433 Tilako

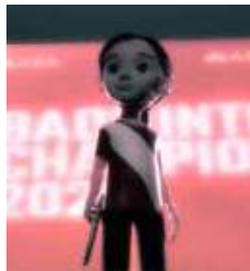


Asa

■ Prisca Devani V. L. [00000020765] ■ Sekar Julian Kinanti [00000020878] ■ Irenne Sanjaya [00000021215]



Sebuah animasi singkat 3D yang menceritakan tentang seorang anak perempuan bernama Dian (14) sedang duduk di dekat jendela rumah melihat keluar. Ia menyaksikan anak-anak sebayanya sepulang sekolah bermain bulu tangkis di sebuah tanah lapang. Dian menyaksikan teman-temannya dengan seksama, membayangkan dirinya sedang bermain bersama mereka dan kemudian bertanding hingga tingkat internasional. Dalam hatinya ia ingin keluar dan mengambil kok tersebut, tetapi suaminya memanggil Dian dengan kencang. Dian bingung, namun akhirnya dia memilih untuk menghampiri suaminya. Tertatih-tatih, ia pun jalan sambil menopang punggungnya karena ia sedang mengandung.



Animation ————— 2020

contact ————— info

Prisca Devani V. L.

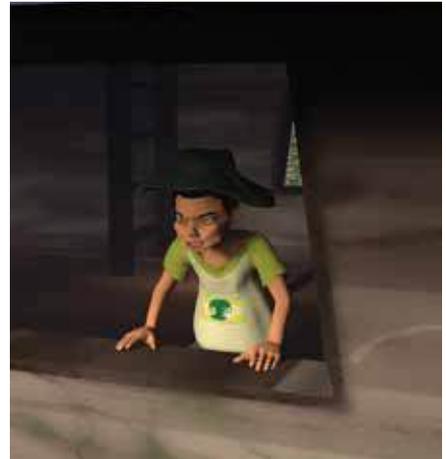
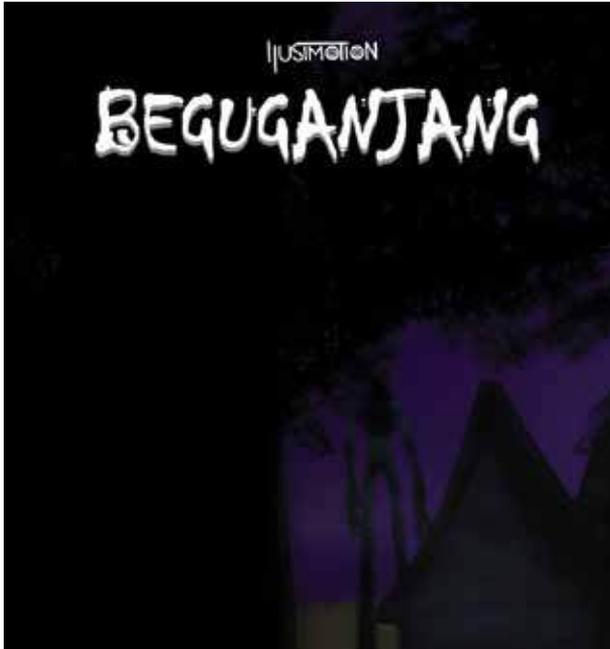
Email prischyo@gmail.com
 Email prisca.devani@student.umn.ac.id
 Phone 081384872466

Sekar Julian Kinanti

Email sekarjulian99@gmail.com
 Email sekar.julian@student.umn.ac.id
 Phone 087887605639

Beguganjang

- Divina Gracia Rahardjo [00000025933]
- Joey Geraldo Napitupulu [00000022717]
- Maulana Haidir [00000025837]
- Michael Paskalis [00000025126]



Ukok ingin makan, namun tak ada yang bisa dimakan. Akhirnya ia memutuskan pergi ke hutan untuk mencari makan sekaligus untuk bekerja. Beruntungnya ia menemukan sebuah pohon yang dikelilingi banyak mangga. Ukok pun senang dan memakan serta membawa pulang mangga-mangga tersebut. Sayang sekali, keberuntungan Ukok tak bertahan lama karena rupanya ia telah mengusik Beguganjang.



contact info

Divina Gracia Rahardjo

Email divinagracia24@gmail.com
 Email divina.gracia@student.umn.ac.id

Phone 089519211342

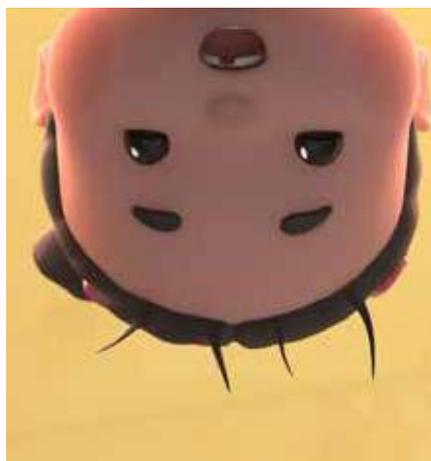
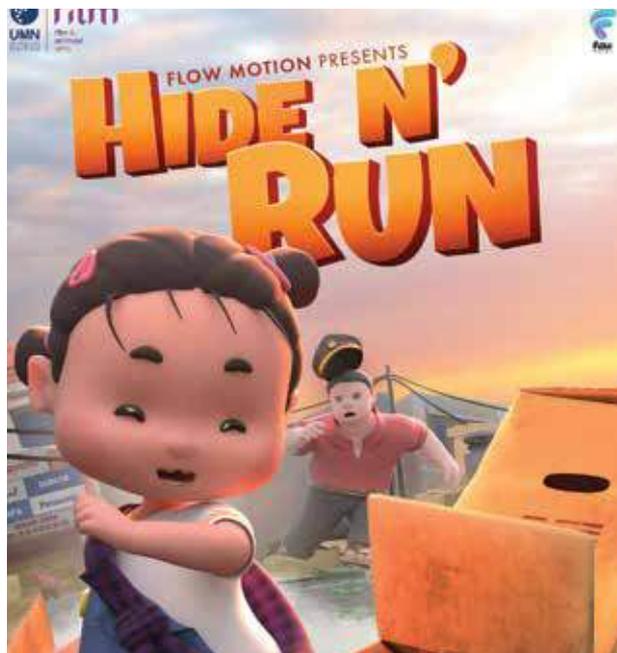
Joey Geraldo Napitupulu

Email geraldjoey@yahoo.com
 Email joey.gerald@student.umn.ac.id

Phone 082277267087

Hide n' Run

- Alan Santoso [00000022230]
- Excel Dermawan [00000025373]
- Lenny Lisianti [00000020639]
- Tania [00000023250]



Ita, seorang gadis kecil tengah bermain 'polisi-maling' bersama ayahnya di ruangan ruko elektronik tempat ayahnya bekerja. Namun, ayahnya yang berperan sebagai 'polisi' memanggil kawanannya untuk menangkap Ita yang tengah berperan sebagai 'maling'. Hal tersebut membuat Ita beserta boneka kesayangannya Beru pergi ke gudang untuk bersembunyi. Tempat persembunyiannya tidak bertahan lama, yang membuat mereka berdua harus keluar dari gudang agar tidak tertangkap kawanannya 'polisi' ayahnya. Namun, saat berjalan untuk mencari tempat persembunyian di luar gudang menggunakan kardus, Ita dan Beru tidak sengaja menabrak seorang 'polisi' dan akhirnya tertangkap setelah beberapa kali berhasil kabur. Akhirnya Ita mengetahui bahwa 'polisi' yang mengejanya adalah pamannya, dan ia harus melihat realita yang sebenarnya tengah terjadi.



contact info

Alan Santoso

- Email ucihaalato@gmail.com
- Email alan.santoso@student.umn.ac.id
- Phone 08112922040

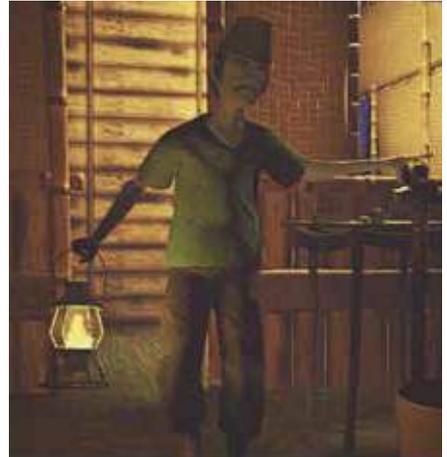
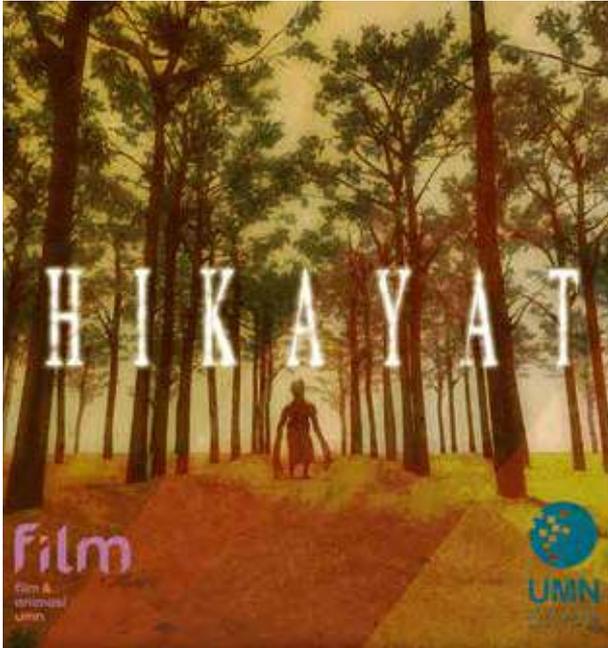
Excel Dermawan

- Email exceld9@gmail.com
- Email excel.dermawan@student.umn.ac.id
- Phone 082230424283



Hikayat

Geoffrey Ezkekiel Tannos [00000017035]



Di sebuah desa kecil di daerah Tangerang pada abad ke-19, seorang bapak-bapak menghampiri sebuah pohon dan duduk menghadapinya, dibawah pohon tersebut sesosok makhluk menyerupai ondel-ondel bernama Agni yang sedang beristirahat, bapak tersebut menceritakan kepada ondel-ondel mengenai makhluk halus yang beberapa waktu ini mengganggu kebun karet tempat mereka bekerja dan meminta bantuannya untuk mengusir roh jahat tersebut. Ondel-ondel kemudian masuk ke kebun karet saat gelap dan bertemu dengan seorang kuntilanak, keduanya berkelahi hingga Agni terhimpit; namun Agni berhasil membalik keadaan dan menyerang Kuntilanak hingga ia melarikan diri dari kebun. Ondel-ondel mendatangi rumah kepala desa yang menyapanya, dan segera mengulurkan tangan, kepala desa kemudian menyerahkan sebuah bakul yang berisi sedikit reehan dan sebatang rokok, puas dengan upah tersebut ondel-ondel pergi sambil menyalakan rokoknya.



Animation

2020

contact info

Geoffrey Ezkekiel Tannos

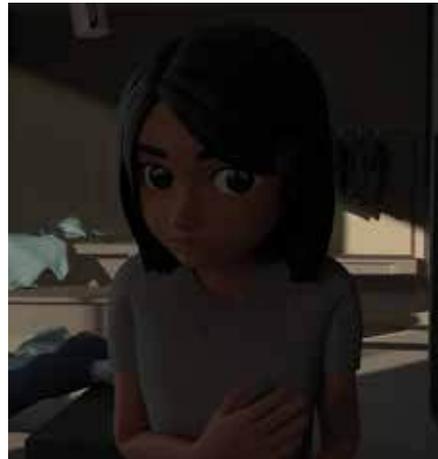
Email gf.tannos@gmail.com

Email geoffrey@student.umn.ac.id

Phone 087872878007

Jakarta Terakhir

■ Eileen Honora Tjutia [00000022230] ■ Najmazura Alifa Dirgantara [00000025373]
 ■ M. Zainnur Rahman [00000022494] ■ M. Husein Rakhmat [00000026069] ■ Panji Putra Rianto [00000025490]



Sebuah bencana telah melanda Jakarta. Sepasang bapak dan anak mengeksplorasi mall yang telah ditinggalkan, mewujudkan mimpi mereka untuk hidup mewah. Semua itu berhenti ketika bantuan datang. Kedua anak dan bapak harus memilih untuk tetap tinggal di antara ketidakpastian, atau pergi kembali ke kehidupan mereka sebelumnya.



contact info

Eileen Honora Tjutia

Email eileenho2603@gmail.com
 Email eileen.tjutia@student.umn.ac.id

Phone 089657013449

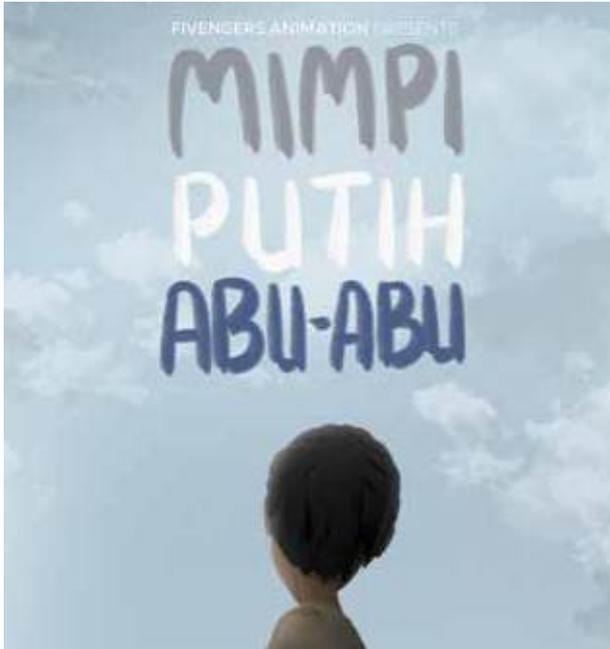
Najmazura Alifa Dirgantara

Email azuraalifa@gmail.com
 Email najmazura@student.umn.ac.id

Phone 087700181906

Mimpi Putih Abu-Abu

- Vania Felicia T [00000019737]
- William Haryadi [00000023383]
- Benedict Epifani [00000025206]
- Yoyada Onesimus [00000019330]
- Nathasya Sukanto [00000019324]



Arvin adalah remaja cerdas berumur 17 tahun yang harus mengurungkan niatnya untuk bersekolah demi mencari nafkah untuk keluarganya sepeninggalan ayahnya. Setiap hari, Arvin mencari nafkah dengan bekerja sebagai tukang loak keliling. Dikarenakan kondisinya, Arvin tidak berharap untuk bisa bersekolah lagi, hingga suatu hari, ia bertemu lagi dengan temannya yang pernah ia tolong bernama Helena ketika ia bekerja.



contact info

Vania Felicia T

Email vaniafeliciatimor@gmail.com
 Email vania.felicia@student.umn.ac.id

Phone 087729521999

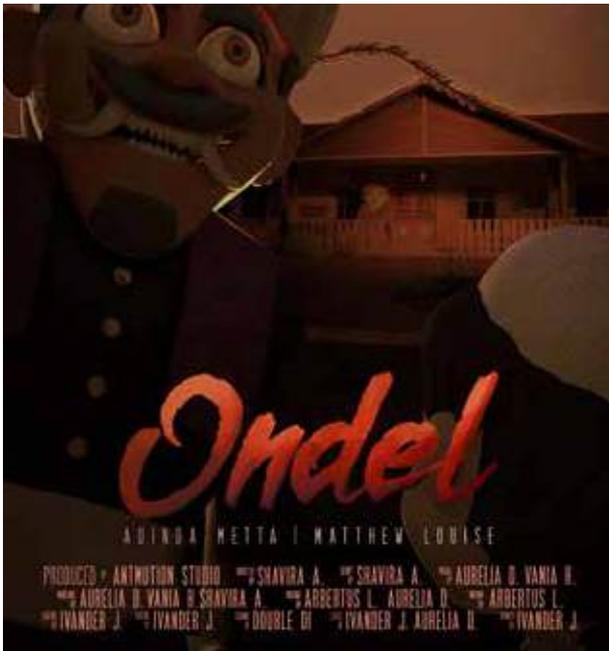
William Haryadi

Email williamharyadi@gmail.com
 Email william.haryadi@student.umn.ac.id

Phone 082385846235

Ondel

- Arbertus Leone [00000020574]
- Aurelia Devara [00000019659]
- Ivander Jair Justus [00000020674]
- Shavira Aileen [00000019139]
- Vania Hardjono [00000019662]



Suatu sore, Zaki yang tinggal di Kampung Centeng diajak temannya, Ijal keluar untuk bermain dan tanpa sengaja mereka mendekati balai warga tempat ondel-ondel dipajang. Balai tersebut sudah terbengkalai dan usang begitu pula dengan ondel-ondel di depannya. Ijal menceritakan tentang mitos bahwa sebenarnya ondel-ondel yang dipajang di balai tersebut keramat dan ada 'isi'-nya. Melihat Zaki yang takut mendengar ceritanya, Ijal memberikan tantangan kepada Zaki untuk melempar batu ke ondel-ondel dan membuat salah satu caling ondel-ondel tersebut patah. Zaki pun merasa dirinya ditatap oleh ondel-ondel tersebut. Ketika Zaki pulang, ia terus dibayang-bayangi ondel-ondel tersebut. Zaki lari ke rumahnya dan bersembunyi. Ketika ia bersembunyi ia melihat sebuah pajangan pokemon favoritnya dan ia menyadari sesuatu ketika melihat pajangan tersebut retak akibat terjatuh dari meja. Zaki pun sadar bahwa ia harus memperbaiki kesalahannya. Ia kembali ke balai dan memutuskan untuk memperbaiki ondel tersebut dan meminta maaf.



contact info

Arbertus Leone

Email albertusleone@gmail.com
 Email arbertus.leone@student.umn.ac.id

Phone 082112608149

Aurelia Devara

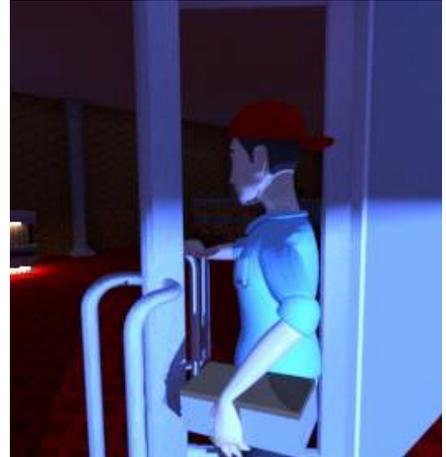
Email aureliadevara@gmail.com
 Email aurelia.devara@student.umn.ac.id

Phone 08988118598



Package Arrival

Fendra Christianto [00000019083]



"Film "Package Arrival" menceritakan seorang pegawai baru di sebuah tempat jasa pengiriman. Rudi bekerja hingga larut malam dikarenakan Rudi masih belum mengenal rute jalan saat mengirimkan paket. Suatu hari, Rudi tiba di sebuah depan apartemen dan melihat lobby yang begitu gelap, kemudian Rudi berjalan ke arah lobby dan membuka pintu lobby. Lalu, Rudi mengintip ke dalam lobby dan tidak ada seorangpun di sana. Rudi menghampiri meja receptionist dan menekan bell meja berulang kali, akhirnya dikarenakan tidak ada seorangpun yang menghampiri Rudi. Rudi memberanikan diri berjalan ke arah elevator untuk mengantar paket. Rudi kaget setelah berada di ujung lorong karena tidak dapat menemukan nomor kamar tersebut. Saat berjalan balik ke arah lift, Rudi dikagetkan oleh suara cukup keras yang berasal dari kamar di tempat Rudi berdiri. Rudi menyinari nomor kamar tersebut dan melihat salah satu angka di nomor tersebut lepas hingga membentuk nomor kamar seperti 696. Rudi merasa yakin jika paket tersebut dimaksudkan diantar ke nomor kamar ini dikarenakan apartemen tersebut hanya memiliki 70 kamar setiap lantainya.



contact info

Fendra Christianto

Email fendra.christianto98@gmail.com

Email fendra@student.umn.ac.id

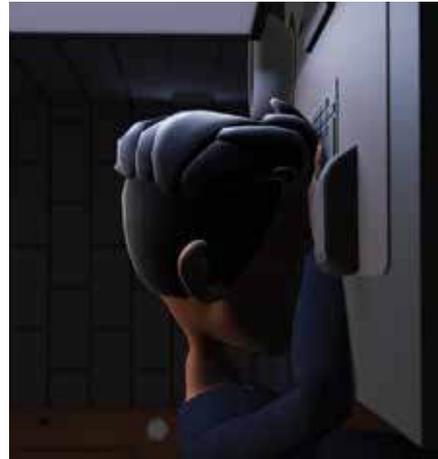
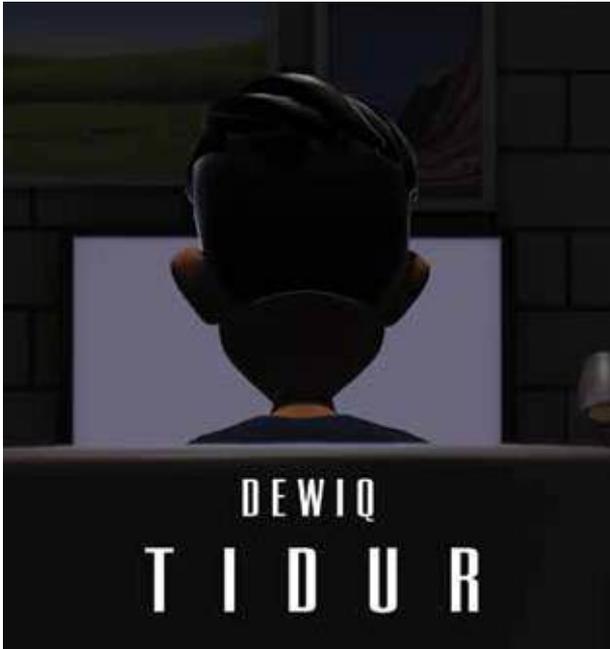
Phone 087872878007



Animation
2021

Tidur

Putu Gde Satria Anjasmara [00000025740]



Lagu 'Tidur' adalah single terbaru dari Dewiq yang ditulis oleh DMN IX menceritakan tentang pilihan hidup. Banyak yang memilih untuk hidup Bahagia dengan apa yang dia punya, dan ada yang memilih untuk hidup mengejar cita – cita setinggi dan sejauh mungkin. Menurut DMN IX, ia memilih 'tidur' karena banyak orang lebih memilih mimpi indah dan bangun dengan hidup yang buruk. Ada juga yang memilih untuk mimpi buruk dengan bangun di hidup yang indah. DMN IX menulis lagu 'Tidur' yang menjelaskan tentang tanggung jawab dan konsekuensi seseorang dalam memilih jalan hidupnya. Apakah terus berjuang, atau hanya bermimpi tanpa berusaha. Penulis membuat karya video clip musik lagu 'Tidur' dengan gaya visual surrealism untuk memvisualisasikan musik video lagu "Tidur".



contact info

Putu Gde Satria Anjasmara

Email tude.jenau@gmail.com
Email satria.anjasmara@student.umn.ac.id

Phone 081339820095

Animation
2021

Tilako

■ Matius Darwin [00000019434] ■ Joshua Maxchael Tjandra [00000020259]
 ■ Godelva Amalia N. N. [00000020560] ■ Andreas Wijaya K. L. [00000020814] ■ Erwin S. A. [00000021027]



Ramli baru pertama kali menjadi finalis pertarungan egrang. Ramli ingin menang, namun dia harus melawan Andi, juara berturut-turut pertandingan pertarungan egrang sebelumnya. Apakah Ramli akan berhasil memenangkan pertarungan tersebut?



contact info

Matius Darwin

Email takanashirein@gmail.com
 Email matius.darwin@student.umn.ac.id

Phone 089657013449

Joshua Maxchael Tjandra

Email viiid.21joshuamax1@gmail.com
 Email joshua.maxchael@student.umn.ac.id

Phone 087878675963



animation —■

Concept —

Art

animation —■

02

Total —
Karya

— Animation



436 Among
the Mares

437 Nusa
Regalis



Among the Mares

■ Tiara Safhira Ridanti [00000016254]



Tris, seorang gadis kecil berusia 11 tahun baru saja kehilangan ayahnya karena kecelakaan demi menyelamatkan nyawanya. Berusaha menolak kenyataan bahwa ayahnya telah tiada, Tris memvisualisasikan sosok ayahnya masih berada bersamanya bahkan saat pemakaman berlangsung. Penolakan Tris terhadap dukanya tidak hanya membuatnya menjauh dari ibunya, namun juga mendatangkan sosok monster yang diketahui berasal dari buku yang Tris dan ayahnya ciptakan. Semakin erat pertemanan Tris dengan monster tersebut, semakin pula Tris menjauh dari dunia nyata. Namun, munculnya sosok tetangga baru yang juga merupakan teman lama ayah Tris membangun sebuah pertemanan baru dan perlahan membuat Tris menyadari apa yang masih ia miliki di dunia.



contact info

Tiara Safhira Ridanti

Email viantyara@gmail.com
 Email tiara.ridanti@student.umn.ac.id

Phone 081236495270

Animation
2020

Nusa Regalis

■ Abang Akhsanu Kalya [00000018904]



Nusa Regalis



Animation 2020

contact info

Abang Akhsanu Kalya

Email abangkalya@yahoo.com
 Email abang.kalya@student.umn.ac.id

Phone '085882255021



animation —■

Hybrid Animation

animation —■

06

Total
Karya

Animation



440 Another Day with
Another Robot

441 Crayon

442 Fate's Adversary

443 Incomplete
Set

444 Machine
Hearts

445 Money-
Maniac



Another Day with Another Robot

■ Eva Margaretha [00000019638]



Nico, seorang teknisi robot, hidup bersama dengan ayahnya, Jusuf yang menderita penyakit alzheimer. Ia tinggal di pinggiran kota, dan berkeinginan untuk tinggal di kota agar hidupnya bisa jauh lebih nyaman. Akan tetapi, Nico tidak bisa memaksimalkan waktunya untuk bekerja karena ia harus menjaga Jusuf. Suatu hari, Nico ditawarkan sebuah pekerjaan sebagai teknisi di perusahaan Ahmad, temannya. Namun, Nico menolak karena waktu kerjanya yang membuat Nico tidak bisa menjaga Jusuf. Saat Nico sedang menunggu untuk pergi ke pameran rumah di kota, ia dikabarkan mengenai Jusuf yang tersesat saat membeli makan dan meminta Nico untuk menjemput Jusuf. Dengan berat hati, Nico meninggalkan pameran tersebut untuk menjemput Jusuf. Hal ini membuat Nico memutuskan untuk menerima pekerjaan Ahmad karena ingin membelikan sebuah robot untuk menjaga Jusuf. Setelah Nico mampu untuk membeli sebuah robot yang ia namakan Iqbaal, Nico tidak usah sibuk dengan Jusuf karena robot tersebut bekerja dengan sangat baik. Nico merasakan perubahan besar setelah Iqbaal ada. Rumahnya terasa sunyi dan sepi, tidak ada lagi Jusuf yang menonton TV atau perlu di jaga.



contact info

Eva Margaretha

Email evamargaretha88@yahoo.com

Email eva.margaretha@student.umn.ac.id

Phone 0818901781

Animation
2020

Crayon

- Roselini [00000019304] ■ Cecilia Angieta [00000019573] ■ Ricki Fernando [00000020199]
 ■ Angelica Tiofania [00000020212] ■ Vitaria Wennie Handjaya [00000018474]



Delwyn, seorang anak laki-laki yang meminta kakaknya, Alvin, untuk membantunya meraih mainan monster ungu bernama Monomono. Karena tidak dihiraukan, Delwyn berusaha meraih sendiri yang berujung menghasilkan bencana yang tidak terduga terhadap gambar Alvin. Dunia pun bertransisi ke dunia imajinasi seiring dengan meningkatnya emosi Alvin. Muncul monster berwarna ungu yang besar dan menyeramkan di belakang Alvin, yang tak lain tak bukan adalah Monomono. Mereka bekerja sama untuk menyerang Delwyn yang telah mencoret-coret gambar sebelumnya. Namun, Alvin tidak menyadari bahwa perbuatannya dan Monomono benar-benar dapat mencelakai Delwyn. Akankah Alvin menyadarinya? Lalu, apa yang akan diperbuatnya untuk menyelesaikan pertarungan ini? Pada akhirnya, Alvin harus memilih langkah yang tepat agar pertarungan ini selesai dan ia dapat kembali ke dunia realita untuk menyelesaikan submisi lomba gambarnya.



Animation

2020

contact info

Roselini

Email: roseliniose33@gmail.com
 Email: roselini@student.umn.ac.id

Phone: 081280512920

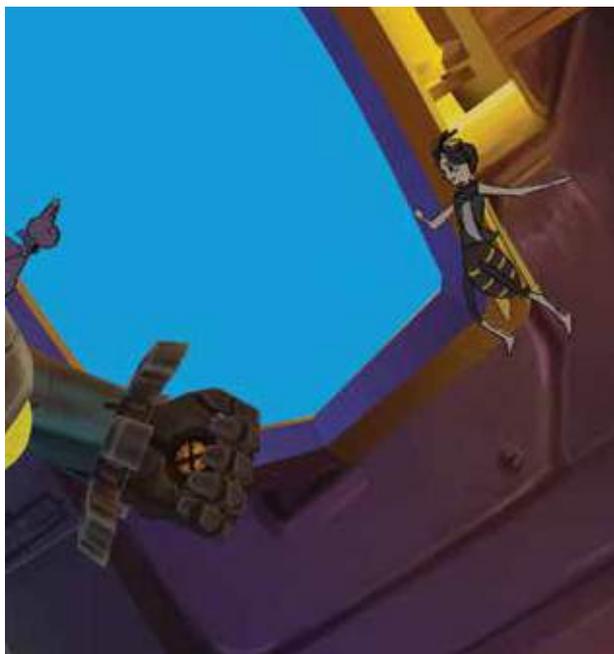
Cecilia Angieta

Email: cecilia.rinchan@gmail.com
 Email: cecilia.winata@student.umn.ac.id

Phone: 08170181198

Fate's Adversary

■ Harry Santoso [00000013582] ■ Veronica Arifin Lim [00000021405]



Pada suatu hari yang cerah di sarang lebah madu dan di sebuah fasilitas perkawinan lebah madu bernama Drone Congregation Area (DCA) muncul sebuah pengumuman. Pengumuman tersebut berbunyi perhatian kepada seluruh lebah pejalan yang ada di sarang agar segera menuju ke DCA untuk melaksanakan proses mating dengan ratu lebah yang telah dewasa bernama Carla guna meneruskan generasi sarang ratu lebah Carla. Andy, seekor lebah pejalan yang telah melihat pengumuman tersebut tertarik dengan imbalan dan janji. Namun, hal tersebut tidak sesuai dengan ekspektasi yang diharapkan. Tampaknya lebah pejalan yang melaksanakan proses perkawinan dalam tabung di DCA tersebut akan mati setelah melaksanakan proses perkawinan. Saat ingin kabur dari keadaan, Andy harus melewati pertarungan dengan Carla, si Ratu Lebah. Setelah pertarungan hebat, Andy berhasil keluar terbang menuju taman bunga dan mendapatkan kebebasan yang ia dambakan.



contact info

Harry Santoso

Email harrysantoso36@gmail.com

Email harry1@student.umn.ac.id

Phone 082111830644

Veronica Arifin Lim

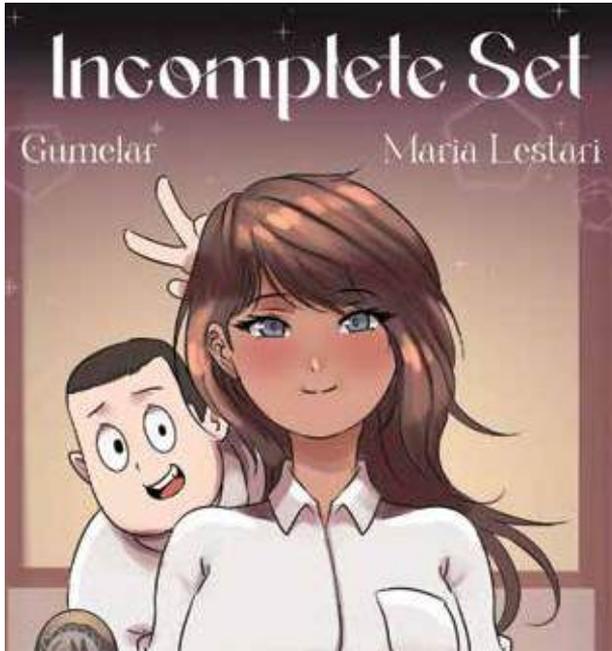
Email veronicaarifinlim@gmail.com

Email veronica.arifin@student.umn.ac.id

Phone 08113667978

Incomplete Set

- Claresta Christabel [00000020559] ■ James Chrisnanda Kusuma [00000023222]
- Johanes Julio Megaradjasa [00000015761] ■ Maximillian Mahardika Themas [00000019960]



Gumelar dan Maria Lestari sedang mengikuti lomba tata rias antar kelas. Tetapi, mereka direndahkan karena fisik mereka tidak sesuai standar kecantikan. Akhirnya, mereka bertekad tetap ikut sebagai bukti semua orang memiliki keunikan masing-masing. Gumelar dan Maria Lestari mengikuti lomba tata rias antar kelas. Tetapi, mereka direndahkan karena fisik mereka tidak sesuai standar kecantikan. Mereka tetap bertekad ikut sebagai bukti semua orang memiliki keunikan.



contact info

Claresta Christabel

Email claresta.christabel9921@gmail.com
 Email claresta.christabel@student.umn.ac.id

Phone 085883257898

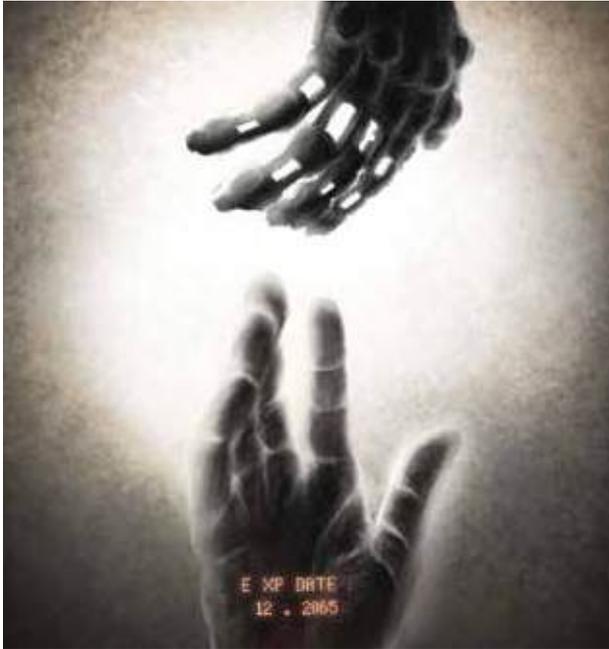
James Chrisnanda Kusuma

Email jamesck98@gmail.com
 Email james.kusuma@student.umn.ac.id

Phone 087824498728

Machine Heart

■ I.G.A Michelle Saras Brasello [00000018381] ■ Edbert Joshua Angga [00000020101]
 ■ Deni [00000020165] ■ Maximillian Reinard [00000015134]



Di masa depan dimana dunia mulai mengalami era otomatisasi, Edwin seorang teknisi robotik berusaha pulang dengan menerjang kabut mematan yang telah menyelimuti seluruh Kota Jakarta selama berminggu-minggu. Malam itu, robot-robot tetap beroperasi penuh, walaupun tidak seorang pun berani beraktivitas di luar. Jarak pandang malam itu sangat terbatas, Edwin tak menyadari dirinya sedang mengebut di jalur yang salah. Tiba-tiba, ia melihat sebuah mobil terparkir tepat di depannya. Ia sadar sudah terlalu terlambat untuk mengelok. Edwin menabrak mobil itu. Kakinya tertiban motor dan masker pelindungnya bocor. Sebuah robot-perawat NALA menghampiri Edwin, seperti berbelas-kasih, namun tiba-tiba berpaling karena perintah dari sistem. Edwin pun bergegas ke apotek terdekat, untuk mengganti maskernya, dan melanjutkan perjalanan pulang. Sayangnya, robot-mesin DARPA penjaga apotek tak mau menolongnya setelah mengetahui Edwin tak bisa membayar. Edwin memohon dan memohon, namun robot itu tetap menolak. Bagi Edwin, malam itu kota memang ramai, namun terasa mati di saat yang sama.



contact — info

I.G.A Michelle Saras Brasello

Email michellebrashelo@gmail.com
 Email michellebrasello@student.umn.ac.id

Phone 085781296785

Edbert Joshua Angga

Email edbertjoshua99@gmail.com
 Email edbert.joshua@student.umn.ac.id

Phone 081382518861

Money-Maniac

■ Anastasia Averina [00000018309] ■ Keshia Giovanna [00000021400] ■ Dillon Sachio [00000020854]



Rudi baru saja di PHK oleh kantornya karena pandemi COVID-19. Pada awalnya ia merasa santai karena uang pesangon yang diberikan lumayan banyak. Namun, berselang waktu berlalu saldo yang ia punya mulai berkurang. Ketika ia mencoba mencari lowongan kerja di internet, muncullah iklan judi. Rudi tergoda untuk mencoba karena uang yang diberikan sangatlah banyak. Apakah Rudi akan mencoba judi tersebut?



Animation

2020

contact info

Anastasia Averina

Email anastasia_averina338@yahoo.co.id

Email anastasia7@student.umn.ac.id

Phone 081934349554

Keshia Giovanna

Email ke.rumambi@gmail.com

Email keshia.giovanna@student.umn.ac.id

Phone 087860635671



animation —■

Limited — Animation

animation —■

03

Total
— Karya

Animation



448 Ibu

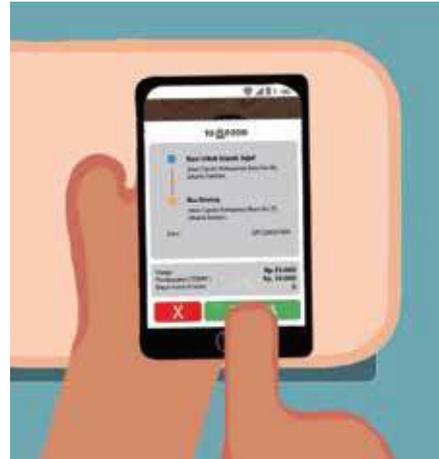
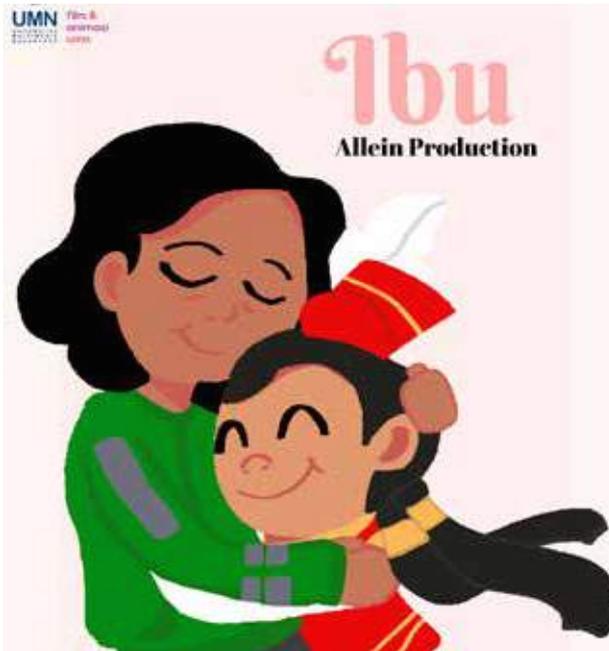
449 Market Ride

450 Tertib



Ibu

Eva Rashifah Wardha [00000018898]



Tentang seorang ibu yang bernama Ibu Unit bekerja sebagai Ojek Online yang berada di Jakarta selatan selalu sibuk untuk mengantar customer dan pesanan jasa antar makanan. Saat anak yang bernama Yayang memiliki kegiatan pentas di sekolahnya yaitu pentas marching band sekolah dasar. Ibu Unit yang sudah bangun pagi hari untuk menyiapkan semua keperluan anak dari bekal dan keperluan ia bekerja. Setelah handphone Ibu Unit ada pesanan jasa antar makanan, ia langsung bergegas. Ibu unit sudah pergi menuju lokasi dan sang anak terbangun, ia sudah rapih dengan wajah yang murung. Yayang bergegas pergi kesekolah, dalam perjalanan kesekolah sang Ibu sangat sibuk dengan orderan makanan ia terima melalui aplikasi yang harus diantarkan ke customer. Setelah antarkan customer terakhir Ibu Unit sadar bahwa anaknya ada kegiatan pentas. Ibu Unit segera bergegas ke sekolah Yayang. Sang anak menunggu di depan sekolah dengan tatapan sedih mengetahui sang Ibu tidak datang tetapi saat membalik badan sang Ibu datang, wajah Yayang sangat senang bahwa ibunya akhirnya datang untuk melihatnya tampil dan acara berlangsung berjalan dengan lancar.



contact info

Eva Rashifah Wardha

Email chandoeva@gmail.com
Email eva.warda@student.umn.ac.id

Phone 087786412392



Animation
2021

Market Ride

■ Mahendra Dwi Priastomo [000018706]



Arya merupakan seorang anak laki-laki yang gemar berperpetualang dan pada suatu hari ia diajak ibunya untuk menemani berbelanja. Karena hari itu merupakan kali pertama Arya pergi ke pasar modern, ia terpesona dengan keindahan pasar modern dan menelusuri pasar tersebut. Tidak lama kemudian dia melihat sebuah poster rental mobil mainan, ia pun memutuskan untuk mencari dimana letak rental tersebut. Namun setelah dicari, Arya menyadari rental mobil mainan itu sudah tidak ada dan saat ingin kembali ketempat sang ibu, ia dikejutkan dengan seorang anak perempuan yang menghampirinya dan setelah berbincang-bincang mereka pun berteman.



contact info

Mahendra Dwi Priastomo

Email gradellarclight@gmail.com
 Email mahendra.dwi@student.umn.ac.id

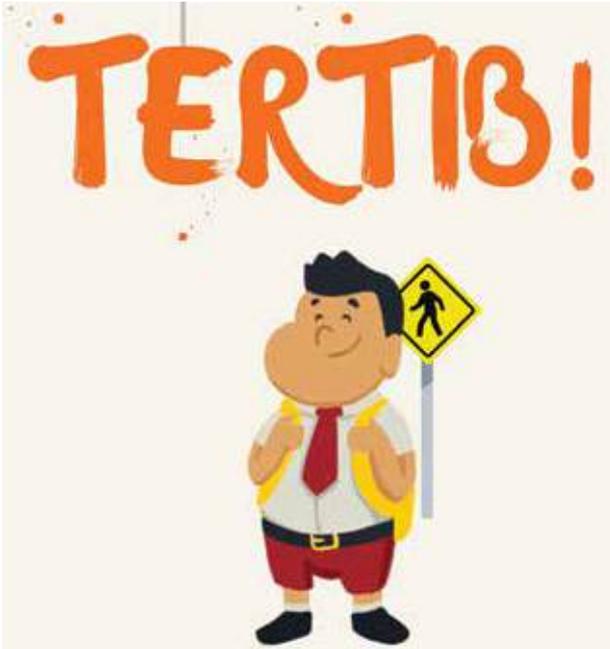
Phone 0895383920812



Animation
2021

Tertib

■ Sava Garniemuktaphala Dypta [00000016209]



Cipto seorang polisi lalu lintas yang selalu memberikan nasihat kepada anaknya yang bernama Nando agar selalu tertib dalam berlalu lintas, dan anaknya selalu mengikuti apa kata ayahnya. Namun suatu ketika ada pengendara mobil yang ugal-ugalan dan menabrak anak itu hingga nyawa anak itu tidak tertolong.



Animation ———
————— 2021

contact ——— ————— info

Sava Garniemuktaphala Dypta

Email savagarniemukta@gmail.com
Email sava.garniemuktaphala@student.umn.ac.id

Phone 081329912421



2020 —————
————— 2021

—————▶
imago —————
—————▶ **vi**

pameran —————
tugas — **akhir**

*Fakultas Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara*



animation —■

Motion Graphic

animation —■

12

Total
Karya

Animation



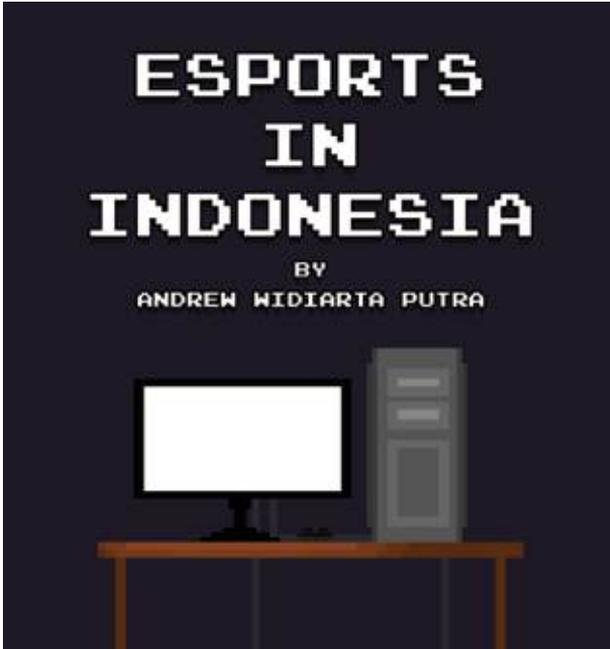
- 454 Andrew Widiarta Putra
- 455 Calvin
- 456 Dina Gracia
- 457 Enggar Banifa Anggraeni
- 458 Irhand Wirdayasa
- 459 James Aras Jarred

- 460 Justin Rafael
- 461 Muhamad Syarif Hidayatulloh
- 462 Muhammad Rayhan Abdurrahman
- 463 Nadira Olivia
- 464 Shania Angie Victoria Rusly
- 465 Yuni Ervina Rianto



eSports in Indonesia

Andrew Widiarta Putra [00000012977]



Motion Infographic mengenai sejarah eSports dan perkembangannya di Indonesia



contact

info

Andrew Widiarta Putra

Email andrew.junaidi@gmail.com
 Email andrew.widiarta@student.umn.ac.id

Phone 081286109163



Animation
2020

Bagaimana Physical Distancing Mencegah Penularan COVID-19?

Calvin [00000015250]



Narator meringkas tentang COVID-19 dan isu untuk berdiam dirumah. Dia menjelaskan mengapa masyarakat dianjurkan seperti tersebut. Dijelaskan bahwa Physical Distancing merupakan aksi dimana orang menjaga jarak mereka dengan orang lain untuk mengurangi resiko terkena penyakit coronavirus. Selain itu, Narator menjelaskan mengapa mencegah tingginya kasus penularan itu penting untuk rumah sakit dan tenaga kesehatan.



Animation
2020

contact info

Calvin

Email hocalvin5757@gmail.com
Email calvin7@student.umn.ac.id

Phone 081253881495

Sudahkah Anda Menghabiskan Makanan Anda Hari Ini?

Dina Gracia [00000025392]



Video infographic edukatif yang membicarakan mengenai isu pembuangan makanan yang dialami setiap hari nya diseluruh bumi khususnya di Indonesia. Mulai dari sumber, dampak-dampak, contoh kasus hingga sampai kepada solusi pencegahan.



contact info

Dina Gracia

Email dinagraciadg@gmail.com

Email dina.lawijaya@student.umn.ac.id

Phone 085811100777

Animation 2020

Taman Siswa

■ Enggar Banifa Anggraeni [00000018912]



Taman Siswa adalah organisasi pendidikan yang pertama di Indonesia. Di bangun oleh tiga orang tokoh yang disebut-sebut sebagai "Tiga Serangkai", mereka terdiri dari Ki Hajar Dewantara, Tjipto Mangoenkoesoemo dan Douwes Dekker



Animation

2021

contact info

Enggar Banifa Anggraeni

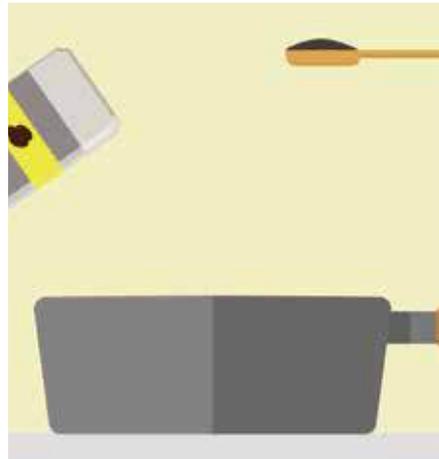
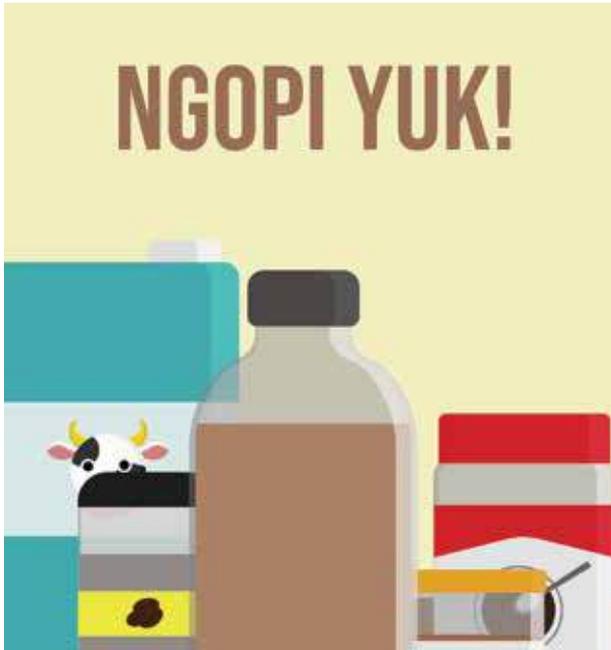
Email ebanifa@gmail.com

Email enggar.anggraeni@student.umn.ac.id

Phone 087787537987

Ngopi Yuk!

■ Irhand Wirdayasa [00000019117]



Motion graphic ini menjelaskan cara membuat minuman kopi kekinian. Mulai dari bahannya yaitu kopi, krimer, gula, susu, dan air. Lalu alat alat yang dipakai yaitu panci, gelas ukur, corong, dan botol 1 liter. Untuk cara pembuatannya pertama panaskan air 100ml sesudah panas masukan 6 sendok kopi lalu aduk hingga rata. Kemudian masukan 10 sendok krimer bubuk dan gula sebanyak 6 sendok. Setelah matang masukan kedalam botol 1 liter. Terakhir tambahkan susu lalu kocok hingga kopi dan susu tercampur dalam botol tersebut.



contact info

Irhand Wirdayasa

Email irhandwir@gmail.com
 Email irhand.wirdayasa@student.umn.ac.id

Phone 08111446497

Animation
2020

Vigor Voice

James Aras Jarred ['00000018721]



Yuri seorang DJ yang berbakat dan memiliki kepekaan audio menjadi terkenal karena keunikan karyanya, yang tidak hanya untuk hiburan namun juga menjadi pengisi file pada soundcloud untuk karya-karya mixing-nya. Kondisi mental Yuri berubah drastis setelah melewati masa pengobatan kanker usus yang dilaluinya dengan teknologi terapi agresif. Konsidi ini membuat terapi tidak lagi diterima dengan respon positif oleh tubuh. Maka diputuskan oleh tim medis, Yuri memasuki fase paliatif untuk meningkatkan respon pengobatan lanjutan. Dengan lesu ia pulang dan membuka laptopnya. Mencoba mengikuti saran dokter untuk menemukan keceriaan dan semangatnya lagi. Yuri mencari musik dan berbagai bunyi, diantara telusuran Yuri menemukan informasi suara yang mendukung penyembuhan dengan teknologi interfensi gelombang otak pada aplikasi Bioaural Vigor Voice for Paliative Care. Perubahan terjadi pada sinar matanya yang memancarkan lagi semangat kehidupan. Saat jadwal kembali ke rumah sakit untuk kontrol, dokter menyatakan Yuri siap untuk menjalankan terapi kembali.



contact info

James Aras Jarred

Email jamesaras.ja@gmail.com

Email james.aras@student.umn.ac.id

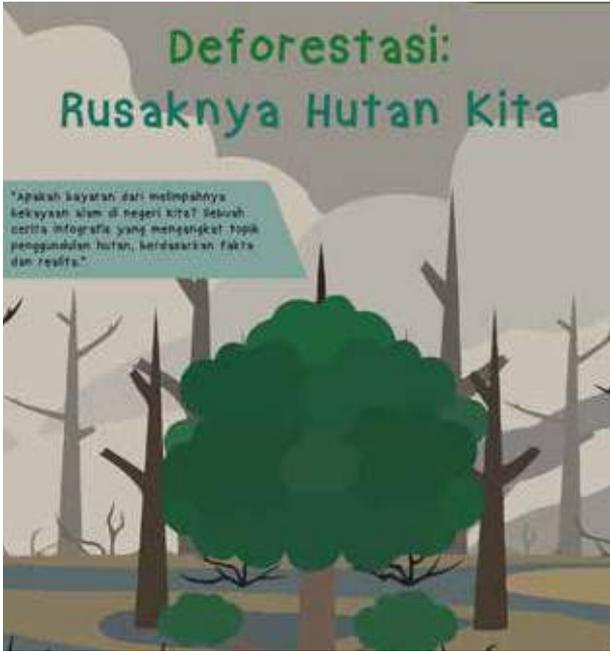
Phone 081311056042

Animation

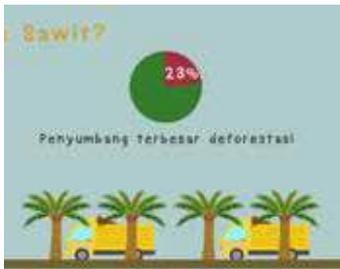
2020

“Deforestasi: Rusaknya Hutan Kita”

Justin Rafael [00000020379]



Pohon Jati tumbuh di hutan, pada awalnya, ia menikmati hari-hari yang indah. Namun lama kelamaan, hutan tersebut pun direncanakan menjadi lahan ekspansi kelapa sawit, sehingga aktivitas pembakaran pun terjadi di hutan itu. pohon Jati merasa sedih, karena ia melihat hutan yang semakin rusak dan berasap ketika ia dewasa. Semakin hari pun, hutan itu semakin dibutuhkan untuk menjadi lahan. Pohon Jati dan area hutan disekitarnya ikut dibakar di malam hari. Di akhir, pohon jati pun tewas, terbaring di tanah karena ikut terbakar.



contact info

Justin Rafael

Email justin.rafael0@gmail.com
 Email justin.rafael@student.umn.ac.id

Phone 085313321271

Animation 2020

Save Our Shark

■ Muhamad Syarif Hidayatulloh [00000018865]



Hiu sedang ramai diburu dikarenakan harga sirip hiu yang terbilang mahal dan banyak dicari. Sirip hiu biasanya dijadikan sebagai sup sirip hiu dan obat-obatan. Tetapi sirip hiu terbilang tidak baik untuk dikonsumsi dikarenakan dapat merusak tubuh dikarenakan logam berat(merkuri) yang terkandung didalam ikan hiu. ikan hiu diburu secara besar-besaran akan menyebabkan ekosistem laut terganggu dan laut akan rusak.



contact info

Muhamad Syarif Hidayatulloh

Email muhamadsyrf12@gmail.com
Email muhamad.hidayatulloh@student.umn.ac.id

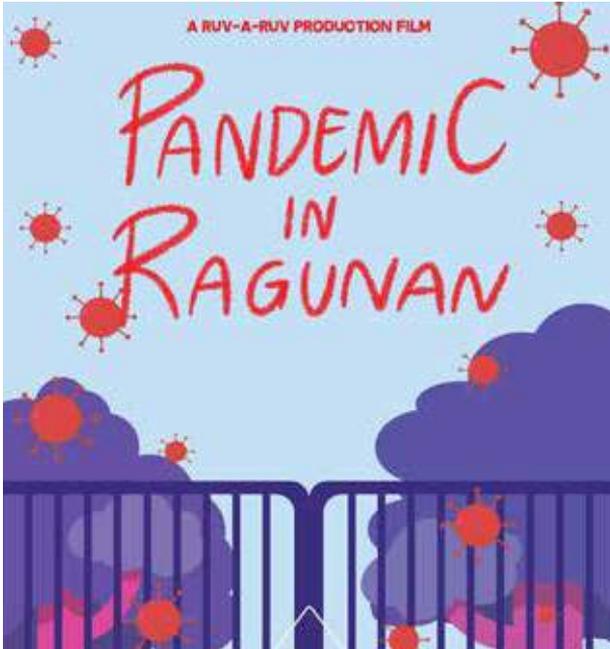
Phone 081289675731



Animation
2020

Pandemic In Ragunan

■ Muhammad Rayhan Abdurrahman [00000018867]



Penjaga kebun binatang yang menjelaskan kondisi Taman Margasatwa Ragunan disaat Pandemi. Mereka juga memandu para pengunjung taman margasatwa bagaimana prosedur sebelum dan ketika di dalam Taman Margasatwa Ragunan. Adanya protokol kesehatan dan fasilitas yang saat ini ditutup untuk mengurangi penyebaran virus Corona.



contact info

Muhammad Rayhan Abdurrahman

Email rayhan.abdrhmn@gmail.com

Email rayhan.abdurrahman@student.umn.ac.id

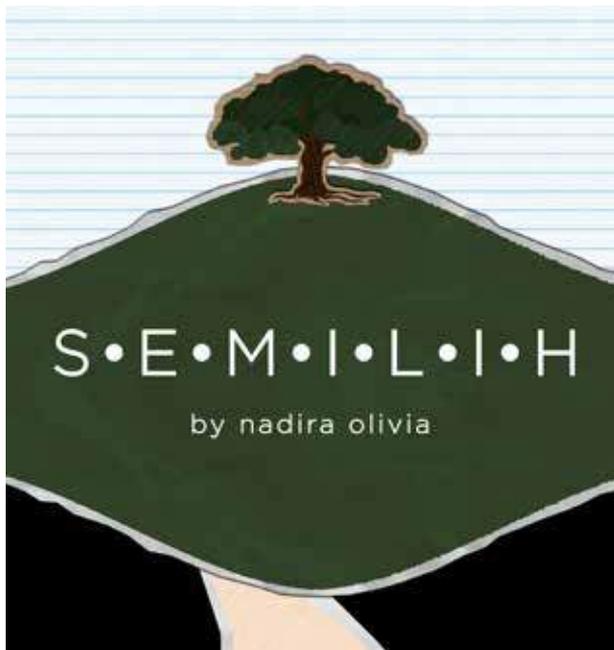
Phone 081617642600



Animation 2021

Semilih

■ Nadira Olivia [00000017559]



Anggana, seorang anak muda, bingung menentukan jalan hidup mana yang paling baik untuknya. Banyaknya pilihan yang ada membuatnya semakin ragu untuk memilih mana yang paling cocok untuknya. Oleh karena itu, Anggana mencoba beberapa pilihan yang ada. Sayangnya, pilihan-pilihan yang ada memiliki batas waktu, dan waktu yang Anggana punya mulai menipis.



contact info

Nadira Olivia

Email nadiraoliviagabriela@yahoo.co.id

Email nadira.olivia@student.umn.ac.id

Phone 081997799777

Animation
2020

Hangusnya Hutan Kita

■ Shania Angie Victoria Rusly [00000022324]



Indonesia terkenal sebagai negara tropis terbesar ketiga dan merupakan salah satu negara dengan keanekaragaman hayati terkaya di dunia. Namun, hutan tropis kita sering mengalami kebakaran hutan dan sangat merugikan masyarakat Indonesia – secara ekonomi, kesehatan, dll. Namun, apa yang akan terjadi bila hutan kita telah habis terbakar?



contact info

Shania Angie Victoria Rusly

Email shania.a.vrusly@gmail.com
 Email shania.angie@student.umn.ac.id

Phone 087731770210

Animation
2020

Ke Mana Perginya Limbah Elektronik Kita?

Yuni Ervina Rianto ['00000023741]



Limbah elektronik berasal dari alat elektronik yang rusak, tidak diinginkan, atau sudah tidak bisa dipakai lagi. Motion graphic ini membahas mengenai jenis limbah elektronik dan banyaknya jumlah limbah tersebut. Limbah elektronik diproses melalui metode daur ulang yang berbeda-beda, ada yang diproses secara aman dan benar, namun lebih banyak yang didaur ulang dengan tidak tepat sehingga menimbulkan berbagai dampak. Motion graphic ini mengedukasi masyarakat mengenai bahaya limbah elektronik terhadap lingkungan dan kesehatan, serta sikap yang dapat diambil untuk menghadapi permasalahan ini.



contact info

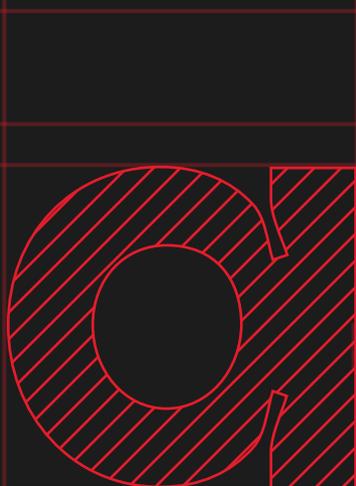
Nadira Olivia

Email yuni.ervina.rianto@gmail.com

Email yuni@student.umn.ac.id

Phone 085876731820

imago —
— vi



20'



21'



architectural
design



pameran —
tugas — akhir

Fakultas Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara

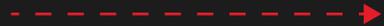
2020 —————
————— 2021



■ —————

Architecture

*Architectural
Design*



imago ———
————— vi



architecture —■

Architectural Design

architecture —■

32

Total
Karya

architectural —— design



- 470 Abellani Yulitasari
- 471 Adriel Frederick
- 472 Aleg Ridwan Oktavianto
- 473 Atika Widayarsi
- 474 Bellatrix Fitri Kartika Sari
- 475 Catherine
- 476 Darren Leonardi

- 488 Krisna Adhi Wardhana
- 489 Luthfia Ajdatri Hutami
- 490 Melissa Florencia Yohanes

- 477 Dhiya Amanda Maulani
- 478 Erick Farros Akbar
- 479 Erika Angelina
- 480 Evelyn Andifa Chandra
- 481 Fadiya Ramadhana Kirana
- 482 Galuh Ayuning Saraswati Pangestu
- 483 Geo Bramanta Rahman
- 484 Ivan Alfiano Rustam
- 485 Janni Aulia Ramadhanti
- 486 Kamila Saskya
- 487 Kenny Lesmana

- 491 Michelle Faustine Gunawan
- 492 Muhammad Kemal Giovanni Usman
- 493 Pinkan Dwita Prasilia
- 494 Raihan Putera Pamungkas
- 495 Ricky Sintyadi Tjitra
- 496 Rosalyn Theodora
- 497 Stephanie Vania
- 498 Syahrul Khair Sopani
- 499 Verena Gianina
- 500 Yehezkiel Rio Wijaya Soebagio
- 501 Zolani Delardo Rahim



Perancangan Bangunan PIT untuk Sirkuit Jalan Raya di BSD

Abellani Yulitasari [00000018118]



BSD, berlokasi di Kota Tangerang Selatan, menjadi kota mandiri pertama yang mendapat penghargaan Fédération Internationale de l'Automobile (FIA). Dengan itu, BSD menjadi kota menarik sebagai wilayah untuk tinggal, bekerja, bermain, dan berwisata. Salah satu daya tarik wisata BSD adalah sirkuit balap. Berbagai jenis sirkuit balap, seperti drift, rally, offroad, dan touring. Semua fasilitas sirkuit memadai, kecuali pada sirkuit untuk balap touring. Bangunan pit sirkuit jalan raya di BSD kurang layak dan masih berupa tenda. Keadaan ini berbeda jika melihat bangunan pit sirkuit jalanan di Singapura. Padahal lintasan sirkuit jalan raya BSD telah memenuhi persyaratan untuk menyelenggarakan Formula E. Untuk itu, penulis merancang bangunan pit sirkuit jalan raya di BSD dengan tujuan memenuhi standar FIA, badan yang mengatur penyelenggaraan balap otomotif, dan dapat meningkatkan citra kota BSD yang mendapat penghargaan internasional.



contact info

Abellani Yulitasari

Email abellaniy@outlook.com

Email abellani@student.umn.ac.id

Phone 081212880890

Perancangan Pusat Perbelanjaan Sebagai Pelengkap Fungsi Pamulang Square

Adriel Frederick [00000016659]



Pamulang sudah menjadi pemenuh kebutuhan penduduk Pamulang, sekaligus menjadi salah satu simbol dan tenggara yang mewakili Pamulang dan juga identitas para penduduknya. Namun Pamulang Square tentunya memiliki beberapa kekurangan pula dalam pemenuhan kebutuhan masyarakatnya dalam berbagai hal, terutama dalam bidang pemenuhan kebutuhan sekunder dan tersier. Dengan ini, penulis hendak membenahi dan melengkapi kondisi Pamulang Square ini dengan membuat sarana retail dan area publik baru untuk memenuhi kebutuhan penduduk yang masih belum bisa dipenuhi di Pamulang Square tanpa mengubah dan menghilangkan Pamulang Square. Sehingga taraf hidup masyarakat Pamulang diharapkan bisa meningkat dengan adanya rancangan ini.masyarakat.



contact info

Adriel Frederick

Email frederick.adriel@gmail.com

Email adriel.frederick@student.umn.ac.id

Phone 08179900116

Perancangan Mixed-Use Waterfront di Kawasan Kota Lama

■ Aleg Ridwan Oktavianto [00000026062]



Perancangan kawasan mixed-use waterfront merupakan objek perancangan untuk menjawab permasalahan yang telah dibahas sebelumnya. Konsep Harmonic in Diversity, yaitu menciptakan rancangan yang menyatukan wisata budaya, wisata rekreasi, dan wisata kuliner menjadi satu. Perancangan diwujudkan dengan menghadirkan promenade, cultural centre, dan dermaga untuk wisata air. Perancangan berbasis pada salah satu teori, yaitu 6 Komponen Pembentuk Waterfront. Komponen tersebut, yaitu community space, public priority, place connect, asset and context, mix use, dan environmental. Tujuan perancangan kawasan mixed-use waterfront adalah untuk mewedahi dan menyediakan kegiatan wisata budaya, wisata kuliner, dan wisata rekreasi yang menjadi destinasi wisata waterfront di Kota Tangerang.



contact — info

Aleg Ridwan Oktavianto

Email alegridwan@gmail.com

Email aleg.oktavianto@student.umn.ac.id

Phone 087787530099



Architecture — 2021

Perancangan Community Center di Kawasan Alun-Alun Ahmad Yani Tangerang

Atika Widyasari [00000018150]



Alun-Alun sudah ada sejak jaman kerajaan, tetapi semakin berkembangnya jaman fungsi alun-alun terus berubah. Contohnya Alun-Alun Ahmad Yani Tangerang dulunya adalah bagian dari representasi alun-alun pada masa kolonial tetapi fungsi dari alun-alun tersebut sudah berubah. Sekarang fungsi alun-alun lebih memfokuskan kepada ruang hijau terbuka untuk melakukan berbagai macam kegiatan. Banyak aktivitas baru yang muncul di alun-alun ini contohnya terbentuknya komunitas baru. Pemerintah Kota Tangerang sudah melakukan revitalisasi bagi Alun-alun Ahmad Yani Tangerang agar fungsinya sesuai pada kebutuhan masyarakat masa kini. Tetapi revitalisasi tersebut hanya berfokus pada infrastruktur dan melupakan kebutuhan pengunjung yang hadir di alun-alun tersebut. Maka dari itu, perancangan ini akan membahas mengenai bagaimana Alun-alun Ahmad Yani Tangerang dapat mengakomodasi kegiatan yang belum diperhatikan tersebut melalui perancangan bangunan Community Center. Dengan lebih memperhatikan kebutuhan pengguna, Community Center ini dapat menjadi salah satu solusi untuk mewujudkan cita-cita pemerintah menjadikan Alun-alun Ahmad Yani sebagai etalase kota.

contact info

Atika Widyasari

Email -
Email atika.widyasari@student.umn.ac.id

Phone -



Architecture
2020

Assisted Living for Dementia

■ Bellatrixa Fitri Kartika Sari [00000020840]



Topik perancangan ini berawal dari isu meningkatnya jumlah lansia di Indonesia dan tingginya peluang setiap lansia terkena penyakit demensia. Sehingga perancangan berusaha menghadirkan fasilitas yang dapat mendukung kebutuhan lansia dengan demensia sekaligus memperlambat perkembangan penyakit demensia. Untuk memaksimalkan fasilitas tersebut perancangan menggunakan pendekatan biophilic design yang menghadirkan elemen alam ke dalam ruangan ataupun dekat dengan penggunanya. Kehadiran alam dalam ruangan menghasilkan interaksi yang dapat memberikan dampak positif sekaligus diharapkan dapat memperlambat demensia pada penggunanya. Selain itu pembagian fungsi ruangan juga dibagi berdasarkan tahapan 1-3 dan 4-7 demensia, dengan tujuan memenuhi kebutuhan dan karakteristik yang berbeda-beda pada Orang Dengan Demensia di setiap tahapan.

contact info

Bellatrixa Fitri Kartika Sari

Email bellatrixas@gmail.com

Email bellatrixa.fitri@student.umn.ac.id

Phone 085281840782



Architecture 2021

Stasiun Neostalgia Tangerang

■ Catherine [00000022994]



Stasiun Tangerang adalah salah satu bangunan yang bernakna bagi masyarakat Kota Tangerang dan menjadi landmark kota. Hal itu disebabkan oleh kedudukannya sebagai bangunan bersejarah dan juga berfungsi sebagai penyedia layanan KRL. Namun di penelitian perancang sebelumnya, ditemukan bahwa aksesibilitas dan visibilitas menuju Stasiun Tangerang masih rendah. Keadaan itu ternyata menyulitkan pengamat untuk mengidentifikasi Stasiun Tangerang dari luar bangunan. Akibatnya, kedudukan Stasiun Tangerang sebagai landmark pun menurun. Namun dengan status Stasiun Tangerang sebagai bangunan bersejarah dan juga stasiun akhir rute Duri-Tangerang, bangunan ini memiliki potensi besar. Stasiun Tangerang juga bisa dinikmati secara langsung oleh pengunjung dari dalam maupun luar bangunan karena posisinya sebagai stasiun awal dan akhir. Oleh sebab itu dengan kedua potensi itu perancang ingin membangun ulang Stasiun Tangerang melalui pendekatan experiential space. Pendekatan ini dipilih guna menciptakan stasiun yang dapat diidentifikasi melalui pengalaman ruang baik dari luar maupun dari dalam.



contact info

Catherine

Email cathmulyadi@gmail.com

Email catherine6@student.umn.ac.id

Phone 089672696426

Architecture

2021

Perancangan Culinary Center dengan Penerapan Elemen Wayfinding

Darren Leonardi [00000019632]



Culinary Center merupakan tempat untuk memenuhi kebutuhan pangan masyarakat sekitar dari berbagai kalangan. Dimana isu pada site adalah tidak terdapat wadah dalam memenuhi kebutuhan pangan masyarakat sekitar yang beraneka ragam. Bancakan adalah filosofi cara menikmati makanan bersama-sama dalam satu wadah. Sehingga konsep tersebut diaplikasikan pada Culinary Center untuk memwadhahi masyarakat yang "diversity". Elemen Wayfinding bertujuan untuk membantu pengunjung dalam mencapai masing - masing fungsi pada culinary center. Sehingga pengunjung dapat mencapai fungsinya dengan baik dan dapat memenuhi kebutuhannya yang beragam.



contact info

Darren Leonardi

Email leonardidarren@gmail.com
 Email darren.leonardi@student.umn.ac.id

Phone 089680298289



Perancangan Bantaran Situ Sasak Pamulang Sebagai Destinasi Wisata Dalam Meningkatkan Komponen Urban Tourism dan Kualitas Ruang Publik

■ Dhiya Amanda Maulani [00000022321]



Perancangan Bantaran Situ Sasak Pamulang merupakan daerah dengan panorama alam yang berpotensi sebagai pariwisata perkotaan. Saat ini pemanfaatan ruang di bantaran Situ Sasak Pamulang digunakan oleh masyarakat sebagai tempat rekreasi namun pemanfaatan ruang nya masih belum optimal dan fasilitas yang disediakan belum memadai bagi para pengunjung area tersebut. Perancangan ini menggunakan konsep eco-tourism untuk mengedepankan elemen alam dalam melestarikan dan meminimalkan kerusakannya yang merupakan turunan dari konsep urban tourism. Nuansa alam pada bantaran Situ Sasak Pamulang menjadi aspek utama dalam perancangan pada bantaran Situ Sasak Pamulang sebagai destinasi wisata. Tujuan dari dilakukannya perancangan ini adalah untuk meningkatkan value dari kecamatan Pamulang dengan melengkapi komponen urban tourism dan evaluasi kualitas ruang publik melalui perancangan di bantaran Situ Sasak Pamulang sebagai destinasi wisata.



contact info

Dhiya Amanda Maulani

Email dhiyaamanda2499@gmail.com

Email dhiya.amanda@student.umn.ac.id

Phone 085959694473

Perancangan “Menteng Community Center” Sebagai Wadah Kegiatan Komunitas Berkelanjutan di Menteng Park, Bintaro

Erick Farros Akbar [00000017079]



Ruang publik terbuka hijau, Taman Menteng Bintaro, memiliki 2 indikasi yang berpotensi mengurangi citra, yaitu fenomena fungsi aktivitas yang saling tumpang-tindih dan minimnya keterhubungan Taman Menteng Bintaro dengan masyarakat dan lingkungan sekitar. Penulis melakukan penelitian dengan mengobservasi citra ruang terbuka hijau publik Taman Menteng Bintaro terlebih dahulu sebelum merancang guna memahami berbagai kebutuhan dalam memperbaiki citra Taman Menteng Bintaro sekaligus memperkuat identitas Bintaro Jaya. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan observasi lapangan dan wawancara terstruktur untuk kebutuhan data empiris. Usulan fungsi program ruang harus terhubung dengan area taman, wadah berbagai komunitas, dan solusi menambah citra Taman Menteng Bintaro. Tujuan perancangan Menteng Community Center adalah sebagai pusat kegiatan komunitas untuk memperluas jaringan komunikasi masyarakat yang meningkatkan citra Taman Menteng Bintaro dan memperkuat identitas Bintaro Jaya.

contact info

Erick Farros Akbar

Email erickfarrosakbar@gmail.com
 Email erick.akbar@student.umn.ac.id
 Phone 081212057825



Architecture 2020

Perancangan Rumah Susun Komersial Sehat dengan Pendekatan Desain Pasif di Cengkareng

■ Erika Angelina [00000022291]



Rancangan Rumah Susun Komersial ini menggunakan pendekatan desain pasif untuk mendukung terbentuknya bangunan yang sehat. Bangunan ini ditujukan untuk keluarga berkembang / extended family pada kelompok ekonomi menengah. Rancangan memiliki konsep utama, yaitu hubungan antara penghuni rusun dengan anggota keluarga dalam satu unit, keluarga / penghuni antar unit, dan penghuni rusun dengan penduduk di sekitar bangunan. Hubungan dari antar penghuni unit didukung dengan disediakannya ruang komunal di setiap lobby setiap lantai rusun, yaitu ruang lounge, ruang laundry bersama, dan terdapat juga ruang belajar. Sedangkan untuk hubungan antar penghuni rusun dengan penduduk disekitar dapat dipertemukan pada fungsi umum yang ada di tapak dan pada taman yang bersifat inklusif. Fungsi pelengkap yang disediakan berupa retail makanan, sekolah, gym, supermarket, co-working space, gerai Samsat Corner, dan pelayanan publik berupa posyandu.



contact info

Erika Angelina

Email erikaangelina3@gmail.com

Email erikal@student.umn.ac.id

Phone 089695154321



Architecture

2021

Revitalisasi Pecinan Kota Lama Tangerang Melalui Perancangan Pasar Pecinan

Evelyn Andifa Chandra [00000026159]



Film dokumenter Night Shift ini menceritakan tentang seorang penjaga malam bernama Thoriq yang bertugas shift malam untuk menjaga dan mengecek seluruh lokasi mall dari malam hingga subuh. Thoriq saat melakukan tugasnya sering kali melihat kejadian-kejadian aneh saat melakukan tugasnya, dan juga keamanan para satpam pun sering terusik dengan adanya penampakan makhluk halus yang sering muncul di malam hari saat para petugas keamanan ini sedang melakukan jaga malam.



contact info

Evelyn Andifa Chandra

- Email -
- Email -
- Phone -

Perancangan Pusat Pengunjung dengan Pendekatan Arsitektur Tionghoa dan Islam di Kawasan Kota Lama Tangerang

■ Fadiya Ramadhana Kirana [00000018073]



Rancangan Rumah Susun Komersial ini menggunakan pendekatan desain pasif untuk mendukung terbentuknya bangunan yang sehat. Bangunan ini ditujukan untuk keluarga berkembang / extended family pada kelompok ekonomi menengah. Rancangan memiliki konsep utama, yaitu hubungan antara penghuni rusun dengan anggota keluarga dalam satu unit, keluarga / penghuni antar unit, dan penghuni rusun dengan penduduk di sekitar bangunan. Hubungan dari antar penghuni unit didukung dengan disediakannya ruang komunal di setiap lobby setiap lantai rusun, yaitu ruang lounge, ruang laundry bersama, dan terdapat juga ruang belajar. Sedangkan untuk hubungan antar penghuni rusun dengan penduduk disekitar dapat dipertemukan pada fungsi umum yang ada di tapak dan pada taman yang bersifat inklusif. Fungsi pelengkap yang disediakan berupa retail makanan, sekolah, gym, supermarket, co-working space, gerai Samsat Corner, dan pelayanan publik berupa posyandu.



contact info

Fadiya Ramadhana Kirana

Email fadiyark@gmail.com

Email fadiya.kirana@student.umn.ac.id

Phone 087871058055



Architecture 2020

Perancangan Community Center Sebagai Fasilitas Pelengkap Kegiatan di Stadion Benteng Taruna

Galuh Ayuning Saraswati Pangestu [00000019220]



Stadion merupakan bangunan arsitektural yang memiliki peran penting sebagai pusat kegiatan yang dapat menggambarkan identitas kawasan dan membawa dampak positif terhadap sekitarnya. Stadion Benteng Taruna memiliki potensi untuk menjadi landmark kawasan Kabupaten Tangerang. Namun potensi tersebut belum maksimal karena terdapat beberapa faktor yang menghambat potensi tersebut. Perancangan Community Center menjadi usulan penulis dalam menjawab isu dan kendala yang ditemukan ketika melakukan penelitian. Tujuan perancangan Community Center adalah menjadi wadah kegiatan yang dapat menunjang aktivitas di Stadion Benteng dan sekitarnya, yang belum terfasilitasi dan tertata dengan baik. Peran Community Center nantinya adalah sebagai penunjang dan pelengkap Stadion Benteng yang berperan sebagai pusat kegiatan di bidang olahraga. Dengan mengangkat konsep "Interconnected" dan 3 kata kunci, diantaranya pusat kegiatan, framing visibilitas, dan identitas, harapannya dapat menjadi jawaban dari permasalahan.



contact info

Galuh Ayuning Saraswati Pangestu

Email galuhayu9@gmail.com

Email galuh.ayuning@student.umn.ac.id

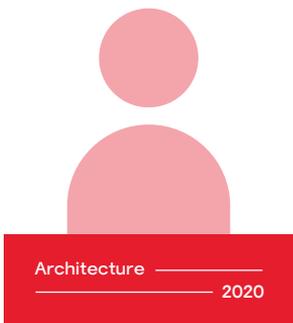
Phone 08121827620

Merancang Kawasan Pedagang Kaki Lima di Ruko Cinere Depok dengan Pendekatan Adaptable dan Flexible Architecture

■ Geo Bramanta Rahman [00000025030]



Keberadaan Pedagang Kaki Lima (PKL) di Kota Metropolitan sudah menjadi budaya masyarakat perkotaan. Salah satu lokasi aktivitas PKL adalah di kawasan Ruko Blok A Cinere, Depok. Letaknya disamping Jalan Cinere Raya, yang merupakan akses penghubung utama antara Jakarta dengan kota Depok. Keberadaan PKL tidak di sambut baik oleh Pemerintah Kota Depok. Munculnya masalah keruangan, penurunan fungsi ruang, dan juga menurunkan kualitas fisik ruang kota menjadi alasannya. Karena, keberadaan PKL juga berfungsi sebagai 'activity support' di sebuah kawasan. Perlu adanya transformasi bentuk ruang perdagangan informal yang baru, yang dapat beradaptasi dengan dualitas kegiatan formal dan informal, serta memperbaiki sistem tatanan kawasan Ruko Cinere yang sudah obsolete atau perlu diperbarui. Penulis menggunakan pendekatan konsep adaptable dan flexible architecture karena cocok dengan solusi desain yang bersifat adaptive reuse. Dalam pengambilan data, penulis menggunakan metode observasi yang berfokus pada pola aktivitas PKL



contact — info

Geo Bramanta Rahman

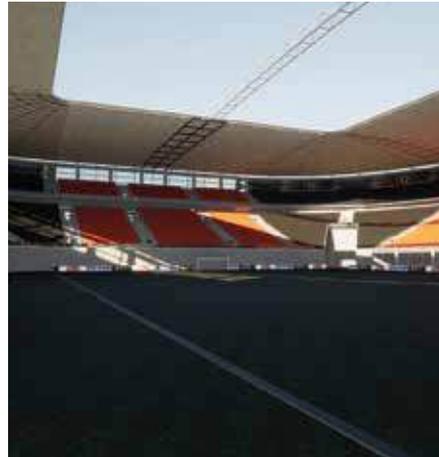
Email -

Email -

Phone -

Perancangan Stadion Sepak Bola Dengan Standar Internasional di Gianyar Bali

Ivan Alfiano Rustam [00000022951]



Stadion sebagai salah satu bangunan yang penting dalam sebuah kota Stadion bermanfaat untuk digunakan sebagai lokasi penyelenggaraan aktivitas fisik. Dengan berkembangnya tim sepak bola yang berasal dari Bali maka diperlukan sebuah stadion dengan standar internasional untuk digunakan oleh tim tersebut. Pemerintah Bali memang sudah berencana untuk membuat sebuah stadion dengan standar internasional sejak dulu namun masih belum ada pembicaraan lebih pasti hingga saat ini. Tapak perancangan yang dipilih berada di Gianyar, lokasi ini dipilih dengan pertimbangan jarak dan bangunan disekitarnya. Selain itu lokasi tersebut dipilih karena disekitarnya masih belum ada bangunan dengan fungsi sejenis. Dengan konsep harmoni diharapkan stadion ini dapat menyesuaikan dengan fungsi yang akan ada di dalamnya, sehingga stadion ini tidak hanya terikat dengan satu aktivitas saja dan dapat digunakan lebih lama lagi. Stadion ini juga memenuhi kebutuhan dengan standar internasional agar stadion ini dapat digunakan oleh Bali United yang menjadi target utama untuk berlaga di laga internasional.



contact info

Ivan Alfiano Rustam

Email ivanalfiano10@gmail.com

Email ivan.alfiano@student.umn.ac.id

Phone 082147269098



Perancangan Ulang SKH YKDW 01 Melalui Pendekatan Prinsip Desain Inklusif Untuk Siswa Tunagrahita

Atika Widyasari [00000018150]



Sekolah Khusus Yayasan Karya Dharma Wanita 01 (SKh YKDW 01) merupakan salah satu sekolah luar biasa golongan C untuk siswa tunagrahita dan autisme di Kota Tangerang. Guna memenuhi tuntutan tersebut, terdapat teori prinsip desain inklusif bagi pembangunan sekolah luar biasa. Berdasarkan penelitian, penulis menemukan bahwa SKh YKDW 01 belum memenuhi prinsip desain inklusif bagi sekolah luar biasa. Sehingga pada perancangan ini penulis menghadirkan kembali sekolah luar biasa golongan C dengan melakukan perancangan ulang SKh YKDW 01. Mengusung konsep 'tune' yang berarti mengubah suatu bagian dari keseluruhan, penulis bertujuan untuk menciptakan lingkungan sekolah yang ramah terhadap siswa tunagrahita. Hal ini dimulai dari memperbaiki fisik bangunannya, sehingga siswa tunagrahita dapat merasa nyaman dan aman untuk belajar di lingkungan sekolah, hingga dapat berinteraksi dengan sesama siswa di sekitarnya. Melalui pendekatan prinsip desain inklusif, sekolah ini juga dilengkapi dengan pendekatan green building.



contact info

Janni Aulia Ramadhanti

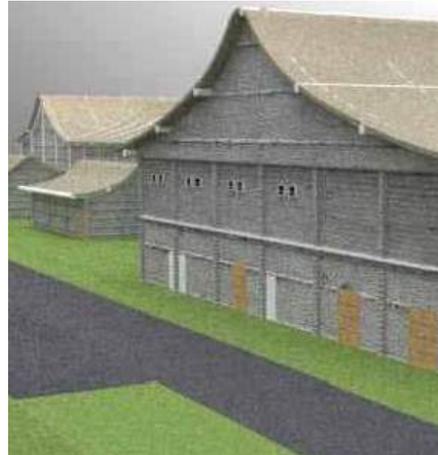
Email janniaulia@gmail.com

Email janni.ramadhanti@student.umn.ac.id

Phone 085883424350

Perancangan Cultural Center di Kota Tangerang

■ Kamila Saskya [00000017618]



Kota Tangerang merupakan kota multietnis yang terdiri dari etnis Jawa, Sunda, Betawi, Arab, Belanda dan Cina. Akulturasi membuat peta persebaran budaya dan penduduk di Tangerang terbilang unik. Namun, keberagaman budaya belum terjalin keterkaitan antara warga dengan warisan budaya kota, juga belum terwadahi oleh ruang budaya bagi masyarakat untuk lebih mengenal kebudayaan Tangerang yang mampu menjadi wisata menarik dan edukatif. Untuk itu, kebutuhan sebuah sarana berupa Cultural Center yang menampung aktivitas kesenian yang menghubungkan fasilitas dan publik. Cultural Center menjadi wadah edukatif untuk memperkenalkan budaya Kota Tangerang. Perancangan Cultural Center menggunakan konsep "Pluralisme" yang merupakan perwujudan dari keberagaman budaya, unsur sejarah, orientasi bangunan, dan wadah berkumpul masyarakat. Perancangan Cultural Center sebagai representasi dari ragam kebudayaan yang ada di Kota Tangerang melalui layout ruang, bentuk bangunan dan fungsi yang digunakan



contact info

Kamila Saskya

Email kamilasaskyaa@gmail.com
 Email kamila.saskya@student.umn.ac.id

Phone 085694357625

Perancangan Kawasan Riverfront Berkelanjutan di Kampung Tenun Samarinda Dengan Pendekatan Creative Tourism dan Studi Space Syntax

■ Kenny Lesmana [00000021394]



Sebagai salah satu kampung pertama di Kota Samarinda, Kampung Tenun memiliki berbagai potensi yang lengkap untuk menjadi kawasan kampung wisata mulai dari narasi sejarah, komoditas budaya kain tenun, hingga daya tarik alam Sungai Mahakam. Namun, ternyata semua aset tersebut belum mampu menjamin keberlanjutan kampung wisata ini sendiri seperti kurangnya minat generasi penerus dalam melanjutkan budaya tenun. Koridor publik pada kawasan ini juga belum memiliki narasi yang menghubungkan setiap objek wisata yang ada secara sequensial. Padahal kehadiran narasi sejarah, budaya, dan alam pada kampung ini dapat menjadi magnet creative tourism berbasis riverfront yang mampu mendorong partisipasi aktif wisatawan serta membentuk pengalaman yang lebih berkesan. Perancangan kawasan beserta tujuh fungsi baru pada Kampung Tenun menyimpulkan mampu menghubungkan kembali berbagai aspek pada kawasan ini.



contact info

Kenny Lesmana

Email lesmanakenny@gmail.com

Email kenny.lesmanal@student.umn.ac.id

Phone 082153770691

Revitalisasi Pasar Jombang Sebagai Ruang Sosial dan Ekonomi

Krisna Adhi Wardhana [00000025930]



Pasar Rakyat adalah ruang publik yang dikelola oleh pemerintah, pemerintah daerah, swasta, BUMN, BUMD yang bekerjasama dengan swasta serta tempat usaha sebagai ruang jual-beli barang melalui proses tawar-menawar. Berdasarkan hal tersebut, Pasar Rakyat merupakan salah satu bangunan yang berperan penting bagi aktivitas sosial dan ekonomi. Karya ini merupakan salah satu upaya perancangan revitalisasi pasar rakyat Jombang di kota Tangerang Selatan yang berdiri dengan luas 6095 m². Isu pada perancangan ini terdiri dari 2 hal yang bersifat makro dan mikro. Masalah mikro perancangan adalah adanya perubahan fungsi pada ruang luar bangunan yang menyebabkan overload kapasitas ruang dagang daya tampung. Sedangkan masalah makro adalah timbulnya titik pemberhentian kendaraan pada setiap sisi bangunan yang berdampak pada kemacetan di kawasan Pasar Jombang. Selain itu, revitalisasi pasar rakyat Jombang ini memenuhi dengan kebutuhan Standar Nasional Indonesia serta Peraturan daerah kota Tangerang Selatan tentang rencana tata ruang wilayah kota Tangerang Selatan.

contact info

Krisna Adhi Wardhana

Email krisna.adhi.wardana4@student.umn.ac.id

Email krisna.adhi@student.umn.ac.id

Phone 081288817404



Architecture 2021

Curug Commercial Center

■ Luthfia Ajidatri Hutami [00000026175]



Perancangan Curug Commercial Center dilakukan di Kecamatan Curug yang berpotensi sebagai wilayah perdagangan di Kabupaten Tangerang. Hal ini terjadi karena mayoritas pekerjaan masyarakat Kecamatan Curug adalah pedagang, dan aksesibilitas yang ada sangat memadai untuk mendistribusikan barang dagangan hingga ke luar wilayah Kabupaten Tangerang. Namun sayangnya, sarana atau tempat kegiatan sektor informal yang tersedia hanyalah Pasar Raya Curug yang menjual produk foods, padahal potensi sektor informal yang besar adalah penjual hewan peliharaan dan kerajinan aksesoris. Curug Commercial Center adalah tempat kegiatan jual - beli, serta penyelenggaraan pameran mingguan Kontes Burung dan Pameran Aksesoris oleh sektor informal produk non-foods yang menjual hewan peliharaan, dan kerajinan aksesoris di Kecamatan Curug. Dirancang untuk memperluas jaringan kegiatan masyarakat, memenuhi kebutuhan masyarakat, serta meningkatkan relasi jaringan sektor informal yang beraktivitas di Curug Commercial Center diharapkan dapat mengembangkan potensi sektor informal serta tingkat perekonomian Kecamatan Curug.



contact info

Luthfia Ajidatri Hutami

Email luthfia.ah@gmail.com

Email luthfia.hutami@student.umn.ac.id

Phone 081285567756

Perancangan Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Tangerang Dengan Pendekatan Arsitektur Hibrid

■ Melissa Florencia Yohanes [00000019467]



Perancangan Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Tangerang dilakukan mengingat semakin menurunnya minat membaca masyarakat di Indonesia. Perancangan Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Tangerang dilakukan dengan menggunakan pendekatan arsitektur hibrid dan mengusung konsep Educreation untuk menarik kembali perhatian masyarakat. Konsep ini dilakukan dengan menggabungkan fungsi perpustakaan dengan fungsi lain yang juga bersifat edukatif dan rekreatif, seperti auditorium, kafe, dan toko buku. Konsep Educreation dilakukan dengan menggabungkan antara ruang luar dan dalam pada fungsi perpustakaan. Hal ini dilakukan dengan memberikan bukaan pada dinding sehingga pengguna yang ada di dalam ruangan dapat melihat ke luar ruangan. Salah satu penambahan variasi ruang yang menerapkan arsitektur hibrid adalah area membaca outdoor. Dalam penambahan ruang ini, rancangan menggabungkan dua bentuk area membaca yang berbeda. Hasil rancangan diharapkan dapat mengubah persepsi masyarakat mengenai perpustakaan sebagai tempat yang kaku dan membosankan menjadi tempat yang menyenangkan untuk dikunjungi.

contact info

Melissa Florencia Yohanes

Email erickfarrosakbar@gmail.com
 Email erick.akbar@student.umn.ac.id
 Phone 081212057825



Perancangan Pusat Kuliner dan Cinderamata di Gombel, Kota Semarang

Michelle Faustine Gunawan [00000017551]



Rancangan Rumah Susun Komersial ini menggunakan pendekatan desain pasif untuk mendukung terbentuknya bangunan yang sehat. Bangunan ini ditujukan untuk keluarga berkembang / extended family pada kelompok ekonomi menengah. Rancangan memiliki konsep utama, yaitu hubungan antara penghuni rusun dengan anggota keluarga dalam satu unit, keluarga / penghuni antar unit, dan penghuni rusun dengan penduduk di sekitar bangunan. Hubungan dari antar penghuni unit didukung dengan disediakannya ruang komunal di setiap lobby setiap lantai rusun, yaitu ruang lounge, ruang laundry bersama, dan terdapat juga ruang belajar. Sedangkan untuk hubungan antar penghuni rusun dengan penduduk disekitar dapat dipertemukan pada fungsi umum yang ada di tapak dan pada taman yang bersifat inklusif. Fungsi pelengkap yang disediakan berupa retail makanan, sekolah, gym, supermarket, co-working space, gerai Samsat Corner, dan pelayanan publik berupa posyandu.



contact info

Michelle Faustine Gunawan

Email mfaustine.9125@gmail.com

Email michelle12@student.umn.ac.id

Phone 081328498886

Perancangan Startup Campus Dengan Teori Coffehouse Effect di Daerah BSD Business District

■ Muhammad Kemal Giovanni Usman [00000023871]



Startup adalah perusahaan yang mengadaptasi teknologi dalam bisnisnya. Salah satu kelebihan startup merupakan inovasi ide bisnis yang akan dijual ke masyarakat. Di Indonesia, perkembangan startup sangat pesat, namun tingkat kegagalannya setiap tahun mencapai 95%. Dengan tingkat kegagalan yang tinggi, penulis ingin meningkatkan tingkat keberhasilannya, dengan merancang startup campus. Startup campus adalah tempat entrepreneur belajar, berkembang, dan sukses dalam membangun sebuah startup. Fasilitas pendukung startup campus adalah ruang-ruang yang membantu entrepreneur dalam mencari ide bisnis dan uji coba produk seperti lab, tempat kerja dan lainnya. Startup campus akan dirancang di lokasi kawasan bisnis BSD City, yang dikenal BSD Business District pada kompleks perkantoran Sinarmas Land.



contact ——— ——— info

Muhammad Kemal Giovanni Usman

- Email -
- Email -
- Phone -

Architecture ———
——— 2021

Perancangan Lifestyle Centre di Belakang Padang, Batam

■ Pinkan Dwita Prasilia [00000025065]



Perancangan Lifestyle Centre ini berdasarkan pada konsep Coastal Tourism dan studi Pola Gang Atas Laut Pulau Belakang Padang. Pulau Belakang Padang merupakan salah satu pulau yang ada di kota Batam. Pulau ini memiliki beberapa potensi wisata, seperti wisata bahari, keberagaman masyarakat, serta pemandangan langsung ke arah Singapura. Lifestyle Centre bertujuan untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada dengan tetap mengkonservasi lifestyle masyarakat lokal. Lifestyle Centre ini memiliki konsep Cultural Experiences Through Lifestyle yang diwujudkan dengan aktivitas-aktivitas masyarakat lokal yang melibatkan pengunjung.



contact info

Pinkan Dwita Prasilia

Email dustcharm13997@gmail.com
 Email pinkan.dwita@student.umn.ac.id
 Phone 08199096641

Perancangan Sport Center

Raihan Putera Pamungkas [00000016446]



Tingginya tingkat kesibukan masyarakat Kota Tangerang Selatan menyebabkan penurunan kualitas kesehatan jika tidak diseimbangi dengan melakukan kegiatan berolahraga. Disisi lain minimnya fasilitas olahraga juga membuat minat masyarakat dalam melakukan aktivitas fisik (olahraga) menurun. Padahal olahraga merupakan satu hal yang sangat penting sebagai landasan untuk menjaga kualitas fisik maupun mental masyarakat. Tetapi dalam hal ini Kota Tangerang Selatan belum dapat mewujudkan fasilitas Sport Center yang layak dan berkualitas bagi masyarakat. Oleh karena itu, penulis mengusulkan untuk merancang Sport Center yang dapat mewujudkan segala aktivitas fisik (olahraga) bagi masyarakat Tangerang Selatan. Sport Center memiliki konsep Recreation Leisure yang mana menggabungkan aktivitas fisik dengan rekreasi. Penelitian menggunakan metode kuantitatif yaitu dengan observasi langsung ke lapangan. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan rancangan Sport Center untuk mewujudkan segala aktivitas fisik (olahraga) masyarakat Kota Tangerang Selatan yang dibarengi dengan kegiatan rekreasi seperti tempat berkumpul dan sebagainya.



contact info

Raihan Putera Pamungkas

Email raihanpp1998@gmail.com

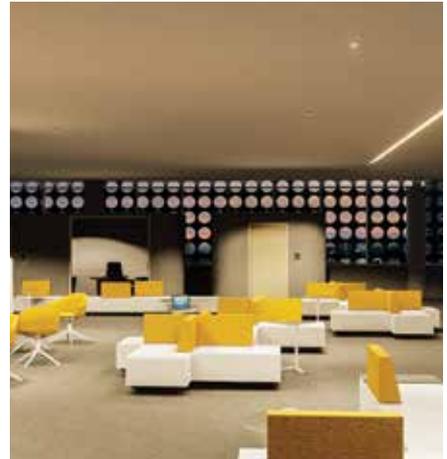
Email raihan@student.umn.ac.id

Phone 081287964388

Architecture
2020

Perancangan Bangunan Kantor Multifungsi Di Kelapa Dua, Kabupaten Tangerang Dengan Pendekatan Hemat Energi

■ Ricky Sintyadi Tjitra [00000023070]



Pertumbuhan ekonomi dan tenaga kerja Indonesia bertambah setiap tahunnya menyebabkan kantor menjadi tempat yang penting di Indonesia. Untuk meningkatkan kinerja karyawan, perlu mempertimbangkan lingkungan kantor dan infrastruktur kantor. Namun dalam menyediakan kenyamanan infrastruktur kantor membutuhkan energi. Negara tropis seperti Indonesia menggunakan air-conditioner (AC) dan lampu sebanyak 56% dan 16% dari total energi konsumsi bangunan. Untuk mengurangi energi konsumsi dapat menggunakan metode Lechner's Three Tier Approach. Salah satu fitur yang digunakan berdasarkan acuan dari Lechner's Three Tier Approach yaitu building design, secondary skin, skylight, green roof, dan panel surya. Maka dari itu, penulis mempunyai gagasan perancangan Perancangan Bangunan Kantor Multifungsi di Kelapa Dua, Kabupaten Tangerang dengan Pendekatan Hemat Energi dalam tugas akhir ini. Metode yang digunakan untuk menjawab pendekatan hemat energi yaitu dengan menggunakan tolok ukur GreenShip dari Green Building Council Indonesia (GBCI).



Architecture
2021

contact info

Ricky Sintyadi Tjitra

Email ricksintiadijitra@gmail.com
Email ricksintiadi@student.umn.ac.id

Phone 081218606544

Perancangan Kawasan Pergerakan Inti Transit di Sekitar Stasiun Bekasi

Rosalyn Theodora [00000020352]



Kota Bekasi memiliki sebuah kawasan di sekitar Stasiun Bekasi yang berkarakteristik sebagai kawasan pergerakan inti transit atau kawasan Transit-Oriented Development. Stasiun Bekasi sebagai fasilitas transportasi umum utama kawasan terletak di tengah-tengah lima kecamatan dan digunakan oleh mayoritas penduduk Kota Bekasi untuk kegiatan transit. Namun, tingginya frekuensi aktivitas transit membuat aktivitas lain di kawasan tersebut terhambat karena terjadi penyalahgunaan ruang tepi jalan oleh pelaku transit antarmoda akibat ketiadaan fasilitas transit yang memadai. Penelitian ini melihat pemenuhan standar TOD oleh kawasan tersebut dan merancang fasilitas transit antarmoda yang sesuai dengan kekurangan parameter TOD. Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan wawancara singkat, sedangkan analisis data menggunakan metode kuantitatif lewat kajian teori yang membahas karakteristik TOD, peran stasiun dalam TOD, pola kegiatan, dan elemen pembentuk kawasan.

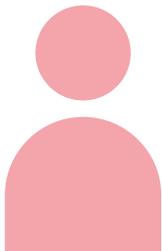
contact info

Rosalyn Theodora

Email -

Email -

Phone -



Architecture 2021

Pasar Lembang Barokah

Stephanie Vania [00000020764]



Berlokasi di kawasan Ciledug, Pasar Lembang Barokah memiliki peran besar sebagai pasar tradisional dan ruang publik yang menggambarkan identitas kawasan Ciledug dan karakter masyarakat setempat. Karya ini merupakan perancangan Pasar Tradisional Lembang Barokah sebagai ruang publik yang berkelanjutan melalui pendekatan akses bangunan dan ruang sirkulasi. Rancangan Pasar mengembangkan konsep dengan pendekatan akses bangunan dan ruang sirkulasi, sehingga kedua hal tersebut menjadi fokus perancangan dan ide yang dibawa selama melakukan proses perancangan. Akses bangunan dapat membawa aktivitas ke dalam tapak serta memperkuat identitas tempat, sedangkan ruang sirkulasi dapat mengaktifkan fungsi-fungsi utama serta menjadi orientasi pengguna ruang. Perancangan Pasar mendukung terjadinya aktivitas publik dan sosial dengan tetap mempertahankan Pasar sebagai fungsi utama.



contact info

Stephanie Vania

Email stephanievania9@gmail.com

Email stephanie.vania@student.umn.ac.id

Phone 082112057648



Architecture
2021

Perancangan Pasar Anyar Kota Tangerang

■ Syahrul Khair Sopani [00000024690]



Sebagai ruang publik, Pasar Anyar Kota Tangerang mengalami masalah perubahan kualitas fisik yang berpengaruh terhadap sense of place pada pasar. Kualitas fisik ini berubah akibat kerusakan fisik diakibatkan oleh umur bangunan pasar yang sudah tua dan tidak ada perawatan khusus pada pasar. Perubahan kualitas fisik ini berdampak terhadap pedagang pasar yang menutup kios mereka sehingga mengurangi pengunjung pada pasar dan pasar menjadi sepi. Perancangan Pasar Anyar Tangerang ini mempertahankan karakter utama pasar dengan membawa kembali apa yang telah dikenal masyarakat luas tentang Pasar Anyar Tangerang, dengan membawa konsep perancangan "urban lifestyle" yang berfokus kepada peningkatan kualitas lingkungan bangun dengan kata kunci desain extrovert, connect, experience, economy, dan flexibility menjadi aspek utama dalam merancang ruang publik. Tujuan perancangan adalah mengusulkan Pasar Anyar Tangerang sebagai ruang publik yang dapat berkelanjutan dan ideal tetapi dengan menyesuaikan kondisi saat ini tanpa menghilangkan rasa Pasar Anyar Tangerang yang dikenal masyarakat luas.



contact info

Syahrul Khair Sopani

Email syahrul.sopani@gmail.com
 Email syahrul.sopani@student.umn.ac.id

Phone 08119157997

Escapism Area

Verena Gianina [00000019819]



Escapism Area merupakan tempat yang dapat menjadi magnet aktivitas masyarakat sehingga dapat memperkenalkan UMKM di Kabupaten Tangerang dengan tema "Shop, Gallery, Hobby". Eskapisme adalah kehendak atau kecenderungan menghindari dari kenyataan dengan mencari hiburan dan ketenteraman Rancangan ini mengaplikasikan konsep visibilitas agar tema area dapat tersampaikan kepada pengunjung.



contact info

Verena Gianina

Email verenagianina@gmail.com

Email verena.gianina@student.umn.ac.id

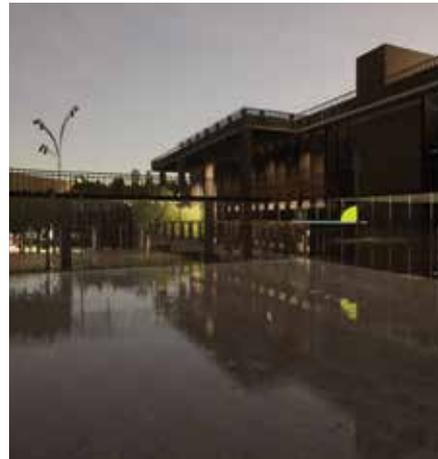
Phone 085719800386



Architecture
2021

Tangerang Point

■ Yehezkiel Rio Wijaya Soebagio [00000019500]



Bangunan rancangan merupakan fasilitas umum. Tangerang Point merupakan bangunan relokasi dan renovasi dari Ruang Publik Jalan Moh Yamin. Bangunan ini bergerak di bidang pengenalan akan Kota Tangerang dalam segi wisata sejarah, kuliner, alam, budaya. Bangunan ini juga berperan dalam kegiatan komunitas. Pada bangunan ini juga diberikan penambahan ruang untuk mendukung ruang yang sudah ada. Memadukan kesan modern dan pengenalan akan ciri kota dalam kegiatan yang dilakukannya. Daribentuk bangunan juga mencerminkan ciri Kota Tangerang



contact — info

Yehezkiel Rio Wijaya Soebagio

Email ryehezkiel8@gmail.com
 Email yehezkiel.rio@student.umn.ac.id

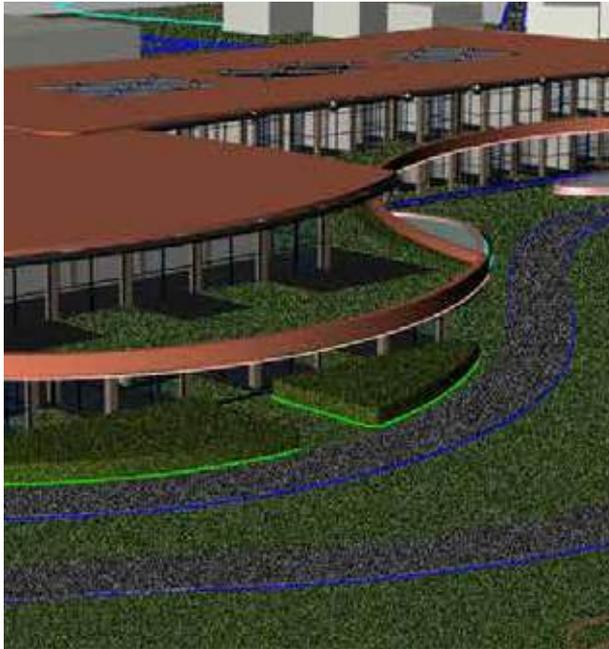
Phone 085157081172



Architecture —
 — 2021

Perancangan Pusat Bisnis UKM dengan Menggunakan Strategi

■ Luthfia Ajidatri Hutami [00000017860]



Perancangan Curug Commercial Center dilakukan di Kecamatan Curug yang berpotensi sebagai wilayah perdagangan di Kabupaten Tangerang. Hal ini terjadi karena mayoritas pekerjaan masyarakat Kecamatan Curug adalah pedagang, dan aksesibilitas yang ada sangat memadai untuk mendistribusikan barang dagangan hingga ke luar wilayah Kabupaten Tangerang. Namun sayangnya, sarana atau tempat kegiatan sektor informal yang tersedia hanyalah Pasar Raya Curug yang menjual produk foods, padahal potensi sektor informal yang besar adalah penjual hewan peliharaan dan kerajinan aksesoris. Curug Commercial Center adalah tempat kegiatan jual - beli, serta penyelenggaraan pameran mingguan Kontes Burung dan Pameran Aksesoris oleh sektor informal produk non-foods yang menjual hewan peliharaan, dan kerajinan aksesoris di Kecamatan Curug. Dirancang untuk memperluas jaringan kegiatan masyarakat, memenuhi kebutuhan masyarakat, serta meningkatkan relasi jaringan sektor informal yang beraktivitas di Curug Commercial Center diharapkan dapat mengembangkan potensi sektor informal serta tingkat perekonomian Kecamatan Curug.



Architecture
2020

contact info

Luthfia Ajidatri Hutami

Email zolani.delardo19@gmail.com

Email zolani@student.umn.ac.id

Phone 082299842536

imago —
— vi



advi —
— sors -vi

2020 —
— 2021



Visual Brand Design

Adhreza Brahma, M.Ds.

Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.

Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds.

Ardiles Akyuwen, M.Sn.

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

Clemen Felix Setiyawan, S.Sn.,

M.Hum.

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

Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.

Dr. Ratna Cahaya Rina Wirawan

Putri, S.Sos., M.Ds.

Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds.

Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.

Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.

Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds.

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

Juhri Selamet, S.ST., M.Des.

Ken Natasha Violeta, S.Sn, M.Ds.

Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.

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

Nadia Mahatmi, M.Ds.

Nina Hansopaheluwakan, S.Ds.,

M.Des., Ph.D.

Prima M.R. Singgih, S.Sn., M.Ds.

Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.

Roy Antonius Susanto S.Sn., M.Ds.

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



Intercation Design



Adhreza Brahma, M.Ds.

Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.

Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds.

Ardiles Akyuwen, M.Sn.

Cennywati, S.Sn., M.Ds.

Clemen Felix Setiyawan, S.Sn.,

M.Hum.

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

Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.

Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds.

Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.

Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.

Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds.

Juhri Selamet, S.ST., M.Des.

Ken Natasha Violeta, S.Sn, M.Ds.

Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.

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

Nadia Mahatmi, M.Ds.

Nina Hansopaheluwakan, S.Ds.,

M.Des., Ph.D.

Prima M.R. Singgih, S.Sn., M.Ds.

Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.

Roy Antonius Susanto S.Sn., M.Ds.

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



Film



Annita, S.Pd., M.F.A.

Ari Dina Kristiawan, S.Sos., M.Sn.

Asaf Antariksa Rianto, S.Sos., M.Si

Baskoro Adi Wuryanto, S.E., M.M.

Bernadus Yoseph Setyo Prabowo

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

Dott.ssa. Ranty Yustina Dewi, S.Sn

Frans Sahala Moshes Rinto, S.I.Kom.,

M.I.Kom.

Imam Khanafi, S.Sos., M.Si.

Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc.

Jose Prabowo

Kemal Hasan S.T., M.Sn.

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

Laila Nurazizah, S.Sos., M.B.A.

Lucky Kuswandi, BFA.

Mochamad Faisal, M.Sn.

Paulus Heru Wibowo Kurniawan,

S.S., M.Sn

Perdana Kartawiyudha, S.Sn., M.Sn.

Petrus Sitepu, S.Sn., M.I.Kom.

Putra Arradin, BComMM

Raden Adhitya Indrayuana

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

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

Umi Lestari S.S., M.Hum.



Animation



Andrew Willis, B.A., M.M.

Baskoro Adi Wuryanto, S.E., M.M.

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

Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Christine Mersiana Lukmanto

Dominika Anggraeni Purwaningsih,

S.sn., M.Anim.

Fachrul Fadly, S.Ked.

Firdyanza Pramono, S. Sn., M. Ds

Laila Nurazizah, S. Sos., M.B.A

Matheus Prayogo, S.Sn, M.Ds.

Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.

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

Stephanus Binawan Utama, S.Sn.

Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.



Architecture

Apriani Sarashayu, S.T., M.Sc.

Freta Oktarina, S. Sn., M. Ars.

Gierlang Bhakti Putra, S.T., M.Sc.

Hendrico Firzandy L., S.T., M.Ars

Irma Desiyana, S. Ars., M. Arch.

Mandau Apri Kristianto, S.T., M.Sc.

Rizki Tridamayanti Siregar, S.Pd., M.T.

Tatyana Kusumo, S.Ars., M.Sc.

Yosephine Sitanggang, S.Ars., M.Ars.

