



PAMERAN

TUGAS AKHIR

FSD UMN

ARS

IMAGO VII

DKV

FESTIVAL

KATALOG TUGAS AKHIR FAKULTAS SENI & DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

SEMESTER GANJIL GENAP 2021-2022

MAGGO

VITI

KATALOG TUGAS AKHIR FAKULTAS SENI & DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

SEMESTER GANJIL GENAP 2021-2022

KATALOG TUGAS AKHIR
FAKULTAS SENI & DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

SEMESTER GANJIL & GENAP 2021/2022

PELINDUNG

Dr. Ninok Leksono, M.A

PEMBINA

Adhreza Brahma, M.Ds

DESIGNER

Bryan George Harsono
Kayissa Fatimah Azzahra
Amanda Kristie Halimah
Karen Phalosa
Michael Andrey Reynardi
Chandra Dwi Syahputra
Ditha Medhavini

PAMERAN
TUGAS AKHIR
FSD UMN

ABLE

OF

TABLE OF

CONTENTS

CONTENTS

04 Contents

07 Forewords

18 **Interaction Design**
2D Game Interactive Media
3D Game Interactive Storytelling
UI/UX Design Interactive Illustration
Promotion Information Media
Campaign Boardgame

138 **Visual Brand Design**
Book Design Information Media
Branding Promotion
Brand Identity
Campaign

372

Film

- Corporate Video
- Dokumenter
- Feature Length Script
- Fiksi
- Pengkajian

376

Peminatan Animasi

- 2D Short Animation
- 3D Short Animation
- Motion Graphic
- Hybrid Short Animation
- TV Commercial

400

Arsitektur

426

**Final Project
Advisors**

F O R E



MUHAMMAD CAHYA DAULAY, S.SN., M.DS.

Dekan Fakultas Seni dan Desain

V

R I D

FOR

IMAGO merupakan kegiatan Pameran Karya Tugas Akhir Fakultas Seni dan Desain UMN, yang diinisiasi oleh Prodi Desain Komunikasi Visual sebelum fakultas berkembang menjadi tiga Prodi seperti saat ini, yaitu Desain Komunikasi Visual, Film dan Arsitektur. Karya tugas akhir mahasiswa dari ketiga Prodi diangkat untuk diapresiasi bersama khalayak sebagai bentuk tolok ukur dan evaluasi hasil pembelajaran yang berdaya cipta. Beragam rupa karya yang diapresiasi menjadi bukti keluasan keilmuan seni dan desain yang dapat diaplikasikan manfaatnya.

Mewakili Fakultas, saya menghaturkan terima kasih tak terhingga kepada para panitia serta tim dosen pembina yang telah berupaya keras hingga terlaksananya acara ini. Juga dukungan penuh rektorat, Prodi dan divisi-divisi terkait. Termasuk seluruh partner dan rekan-rekan dari sponsor, institusi, industri dan asosiasi yang turut bersumbangsih pada kegiatan IMAGO 7.

Sesuatu yang sangat membanggakan bahwa kreativitas, kolaborasi dan semangat berkarya cipta tetap terjaga walau masih dalam kondisi pandemi yang serba membatasi. Proses menjaga keberadaan IMAGO sangat penting dalam lingkup kecendekiawanan di FSD UMN. Akhir kata selamat berkarya-cipta dan berkolaborasi secara kreatif. Terima kasih atas antusiasme dan partisipasi aktif semua pihak dalam IMAGO 7, sampai bertemu di acara IMAGO berikutnya.

Salam sehat selalu.

O



FOWITA THERESIA YOLIANDO, S.DS., M.A

Kepala Program Studi DKV UMN

"Melalui karsa, kita berkarya."

Melalui IMAGO VII, para mahasiswa tingkat akhir Prodi Desain Komunikasi Visual diberi kesempatan untuk unjuk karya terbaiknya dalam salah satu ajang tahunan di Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Kami percaya bahwa setiap karya Tugas Akhir yang telah melalui proses kurasi, katalogisasi, dan publikasi memiliki potensi yang tidak terbatas dan melalui IMAGO VII, karya mereka dapat dinikmati tidak hanya oleh civitas akademika UMN tetapi juga oleh segenap masyarakat Indonesia atau bahkan internasional. Prodi berharap rekam jejak ini dapat terus diingat oleh para mahasiswa sebagai suatu pencapaian kreatif yang diperoleh di bangku kuliah sehingga dapat terus dikembangkan dalam skala yang lebih luas dan dapat berdampak positif secara berkelanjutan.

Tentunya, semua ini tidak terlepas dari upaya dan jerih payah berbagai pihak, mulai dari Dekan, Kaprodi, Dosen, Mahasiswa, Staf, Narasumber, dan Panitia dari IMAGO VII yang telah memberikan effort terbaiknya sepanjang proses Tugas Akhir hingga terselesainya rangkaian acara IMAGO VII ini, mulai dari seminar, bedah karya, screening karya, dan talkshow. Kami mengucapkan proviciat bagi seluruh mahasiswa yang telah tuntas menjalankan Tugas Akhir dan tim dosen yang telah mengawal jalannya proses ini, serta kontribusi dari seluruh pihak panitia, narasumber, dan pembina IMAGO VII yang memungkinkan acara ini dapat kembali dilangsungkan tahun ini. Namun, janganlah menjadikan ini sebagai garis finish dari perjalanan kreatif kita semua, karena ini adalah permulaan dan garis start yang baru. Mari terus berkarya dan terus menjadi individu pencipta. Sampai berjumpa di IMAGO berikutnya!



KUS SUDARSONO S.E., M.SN.

Kepala Program Studi Film UMN



IRMA DESIYANA, S.ARS., M.ARCH.

Kepala Program Studi Arsitektur UMN

RECORDS

IMAGO kali ini mengangkat tema yang menarik bagi saya, yaitu "Roll the dice". Makna "Roll the dice" dapat berbeda-beda bagi setiap orang, tergantung pada pengetahuan dan pengalaman hidupnya. Ada yang menganggapnya sebagai judi, ada yang merasa ini adalah berani mengambil resiko, atau go-with-the-flow ikuti saja jalan hidupmu.

Rolling the dice adalah sebuah puncak bagi para mahasiswa setelah mempersiapkan dirinya selama 4 tahun terakhir selama kuliah. Semua ilmu, skill, network dan pengalaman yang dihimpun oleh para mahasiswa adalah mempersiapkan diri untuk Rolling the dice, terjun dalam masyarakat, dalam industri dan menjadi seorang profesional yang mumpuni. Semua persiapan selama 4 tahun akan sia-sia saja, jika sang mahasiswa kemudian

tidak berani untuk Rolling the dice, mengambil resiko, mencoba hal-hal baru di kehidupan bermasyarakat.

Tanpa "Roll the dice" semua akan terjebak di comfort zone, tidak ada keterbaharuan dan kemajuan.

Semoga para Mahasiswa mampu memberanikan diri untuk Rolling the dice, percayalah bahwa kami para dosen telah membekali anda dengan kemampuan yang mumpuni.

Ambil resiko itu.



ADHREZA BRAHMA, M.DS.

Koordinator Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual

Telah kita lewati masa penuh ketidakpastian. Telah kita lewati pula masa penuh keterbatasan. Pandemi memang mengubah segala hal, namun ternyata kita semua menyadari bahwa di dalam kekurangan terciptalah kelebihan-kelebihan lain. Tugas Akhir yang biasanya meminta kreativitas para mahasiswa seluas-luasnya, setinggi-tingginya, seliar-liarnya pada akhirnya memunculkan kemungkinan-kemungkinan lain. Nyatanya semua kekhawatiran tersebut malah menjadikan seorang individu menemukan cara untuk survive. Kegelisahan tersebut memunculkan rasa solidaritas yang semakin kuat. Dan yang paling penting, semua kegetiran akhirnya bisa dilewati dengan baik. Semua bisa ROLL THE DICE atas keputusannya masing-masing.

Jika hal tersebut terjadi pada saat pandemi, bagaimana dengan masa kini dimana peralihan dari offline ke onsite terjadi?

Jawabannya: LEBIH BAIK LAGI. Kita bisa sama-sama melihat bahwa IMAGO tetap berdiri dan menjalankan tugasnya dengan baik, bahkan mampu melampaui ekspektasi ketakutan bagaimana menghadapi keadaan yang tidak pernah dialami sebelumnya seperti pameran serta acara-acara yang bersifat onsite.

Ketika panitia IMAGO datang dengan ide besar: ROLL THE DICE, saya menyadari bahwa panitia IMAGO, Peserta TA, bahkan para Dosen telah berhasil melakukan hal-hal tersebut. Jadi menurut saya pribadi, IMAGO 7 ini merupakan bagian dari selebrasi kemenangan semua pihak atas tanggung jawabnya masing-masing. Dan selanjutnya, setiap orang punya rencana ke depannya Kembali. Dan semua orang pun akan melakukan ROLL THE DICE Kembali. Selamat bagi IMAGO, selamat bagi kita semua. Semoga "dadu" yang kita lempar, "mengeluarkan" langkah-langkah yang menjadikan kita lebih baik lagi.



JASON OBADIAH, S.SN., M.DES.SC.

Koordinator Tugas Akhir Film

Kita kadang menganggap bahwa Tugas Akhir hanya merupakan suatu kewajiban yang harus kita lakukan sebelum kita lulus dan berkarya di dunia industri. Tetapi karya Tugas Akhir dapat menjadi sesuatu yang lebih. Karya tugas akhir dapat menjadi sebuah portfolio karya terbaik kalian selama menjalankan masa kuliah yang dapat dipublikasikan kepada masyarakat luas. IMAGO merupakan salah satu sarana yang disediakan untuk hal tersebut dimana karya kalian dapat diperkenalkan kepada seluruh kalangan masyarakat baik dari kalangan profesional maupun non-profesional. Walaupun setiap mahasiswa memiliki cara berkarya yang berbeda-beda, tetapi apabila dilakukan dengan serius, maka tidak akan menutup kemungkinan bahwa karya tersebut akan menjadi karya yang memiliki kualitas yang dapat bersaing dengan karya lainnya di tingkat internasional. Oleh karena itu, setiap mahasiswa harus memiliki sebuah

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



CHRISTINE MERSIANA LUKMANTO, S.Sn.,

Koordinator Tugas Akhir Animasi

Terima kasih saya ucapkan kepada seluruh panitia IMAGO yang setiap tahunnya memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menunjukkan bakatnya dan memberikan apresiasi yang sangat baik. Semoga mahasiswa menjadikan kesempatan ini sebagai sebuah pencapaian yang dapat mendorong mereka untuk terus berkarya. Saya berharap agar mahasiswa terus semangat dalam mengejar cita-cita dan impian mereka. Kerahkanlah imajinasi dan kreativitas yang sesuai pada tempatnya.



GIERLANG BHAKTI PUTRA S.T., M.Sc.

Koordinator Tugas Akhir Arsitektur

Tugas akhir adalah puncak dari proses perkuliahan yang telah dilaksanakan oleh mahasiswa. Tidak hanya sebagai penanda bahwa mahasiswa memiliki kompetensi yang layak untuk menjadi seorang sarjana, tugas akhir memiliki makna figuratif sebagai momen memasuki tahap kehidupan yang baru. Untuk merayakan transisi tersebut, perlu ada seremoni yang sekaligus menjadi apresiasi atas usaha yang telah dilakukan oleh mahasiswa.

IMAGO VII merupakan sebuah inisiatif yang sangat baik dari Fakultas Seni dan Desain untuk mengapresiasi karya-karya tugas akhir mahasiswa. Mahasiswa dapat memanfaatkan kesempatan ini sebagai jembatan ke dunia profesional. Melalui karyanya, mahasiswa juga dapat berinteraksi dengan profesional, publik, serta pihak dari universitas lain sehingga mereka mungkin

dapat menemukan awal yang baru setelah menyelesaikan tahap akhir tersebut.

Pihak program studi ingin mengucapkan terima kasih untuk semua pihak yang telah membantu penyelenggaraan acara ini. Terima kasih juga untuk seluruh mahasiswa yang berpartisipasi dalam pameran karena telah memberikan usaha terbaik dalam tugas akhir. Semoga acara ini dapat memenuhi tujuannya untuk menunjukkan kualitas pendidikan Fakultas Seni dan Desain UMN serta menginspirasi pelaku seni dan desain lain dalam berkarya.

SUPPORTED BY:



SPONSORED BY:



MEDIA PARTNER:



DESAIN

MUNTIK

ITSUA

INTERA

UI/UX DESIGN

INTERACTION DESIGN

- 2D Game
- 3D Game
- UI/UX Design
- Promotion Campaign
- Interactive Media
- Interactive Storytelling
- Interactive Illustration
- Information Media
- Boardgame

INTERACTIVE DESIGN

- | | |
|------------------------------|-------------------------------------|
| 01 Agung Hariwishwanata | 22 Sisilia |
| 02 Caren Tan Xi Qi | 23 Stella Joantania Widjaja |
| 03 Dorothy Jessica | 24 Tanisha Tishawiana Sadewo |
| 04 Eunike Anastasia Iskandar | 25 Tjan Vinsensius Jonathan Wibawa |
| 05 Evelyn Angela Citra | 26 Veronica Listiarini |
| 06 Gisela Arin | 27 Wiliam Handoko |
| 07 Jessica Sunarya | 28 Angela Merici |
| 08 Jesica Melatin | 29 Farras Ibtihal Mardatrisna |
| 09 Jesslyn Minata | 30 David Rivaldo Thomas |
| 10 Keith Richard | 31 Gabby Oktaviyany |
| 11 Leonita Adela Calista S. | 32 Fernaldy Candeputra |
| 12 Melli Putri Fernandy | 33 Gratia Maria Tama Andarani |
| 13 Mollie Ivory | 34 Gabriella Angelica |
| 14 Sekar Arum Galuhsavitri | 35 Leonardo Wijaya |
| 15 Sekar Widianingtyas | 36 Joselino Nevan Angelo |
| 16 Mudita Sepciana Susanto | 37 Melynda Clarissa Ava Hartanujaya |
| 17 Natasha Sanny | 38 Melani Zagita Theresia |
| 18 Paramita Natarya | 39 Natasha |
| 19 Patricia Santoso | 40 Natari Ithona Tahisya Tampubolon |
| 20 Rachelle Irene | 41 Pierre Dharmokusumo Takaendengan |
| 21 Sheila Jessica Goewin | |

DESIGN

GROUP

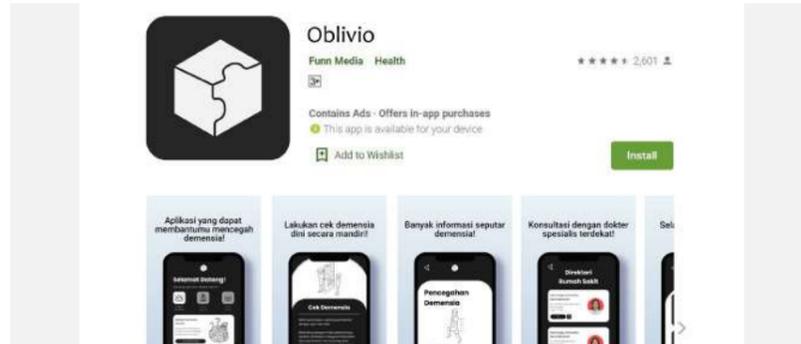
Perancangan UI/UX Aplikasi Mencegah Demensia Di Usia Lanjut

by Agung Hariwishwanatha (00000033279)



Contact

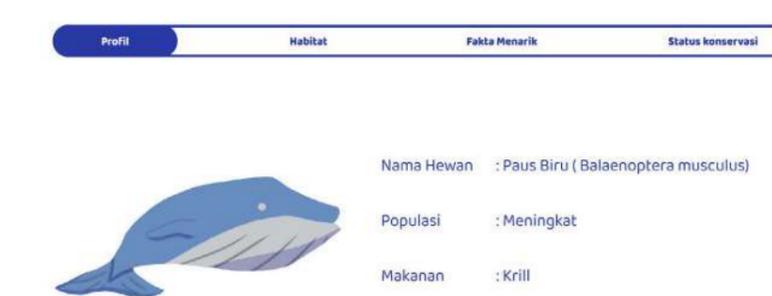
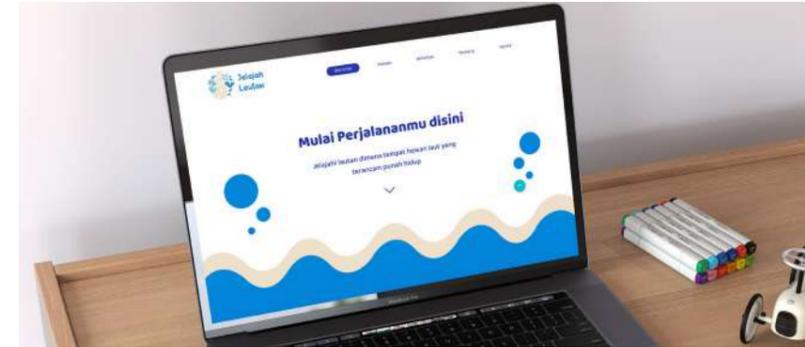
anak.agung3@student.umn.ac.id
agunghariwishwanatha@gmail.com
087761101698



Demensia adalah penyakit yang menyerang daya ingat hingga kontrol emosi dari seseorang. Penyakit Demensia sudah sangat umum di seluruh dunia dan meningkat dengan sangat cepat, diperkirakan 46,8 atau 50 juta orang sudah terdiagnosis dengan Demensia di seluruh dunia. Sayangnya, mispersepsi masyarakat mengenai Demensia masih tinggi karena sebagian besar masyarakat masih menganggap Demensia adalah proses penuaan yang sifatnya alami. Karena masalah tersebut penulis merancang sebuah media informasi yang dapat mencegah demensia di usia lanjut dengan menggunakan metode Human Centered Design. Hasil karya dari perancangan ini diharapkan dapat melahirkan sebuah aplikasi yang dapat memberikan informasi yang berlebih mengenai demensia dan begitu pula pencegahannya.

Perancangan Media Interaktif Mengenai Hewan Yang Terancam Punah Di Laut

by Caren Tam Xi Qi (00000027145)



Nama Hewan : Paus Biru (Balaenoptera musculus)
Populasi : Meningkat
Makanan : Krill



Contact

caren@student.umn.ac.id
ctxq.contact@gmail.com
082111602210

Hewan laut dapat terancam punah karena kurang perhatian dari masyarakat. Salah satu cara untuk membantu hewan laut yang terancam punah adalah mempelajari dan mengetahui mengenai hewan-hewan tersebut. Edukasi mengenai hewan laut yang terancam punah perlu diberikan sejak dini khususnya kepada anak-anak. Sayangnya, anak-anak kini kurang mengenali dan tidak mengetahui bahwa ada hewan laut yang terancam punah di Indonesia. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang tak hanya sebagai media pemberi edukasi juga media yang mudah untuk diakses. Maka dari itu, rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana merancang media yang memberikan informasi serta edukasi yang menarik mengenai hewan laut yang terancam punah di Indonesia untuk anak-anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif yaitu wawancara, kuesioner, observasi dan studi referensi. Selama proses penelitian kemudian dikembangkan menjadi media interaktif berupa website. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai media edukasi mengenai hewan laut yang terancam punah di Indonesia untuk anak-anak agar mereka dapat mengenal hewan-hewan laut yang terancam punah.

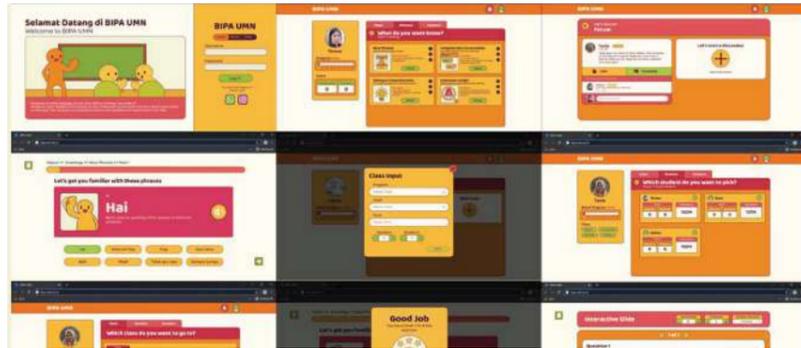
UI/UX Design For Bipa Umn Learning Media

by *Dorothy Jessica (00000029183)*



Contact

dorothy.jessica@student.umn.ac.id
drothyjessica@gmail.com
085813312062



Perancangan UI/UX Media Belajar Program BIPA UMN dalam bentuk web-app terdiri atas 3 bagian yaitu bagian siswa, guru dan management BIPA UMN.

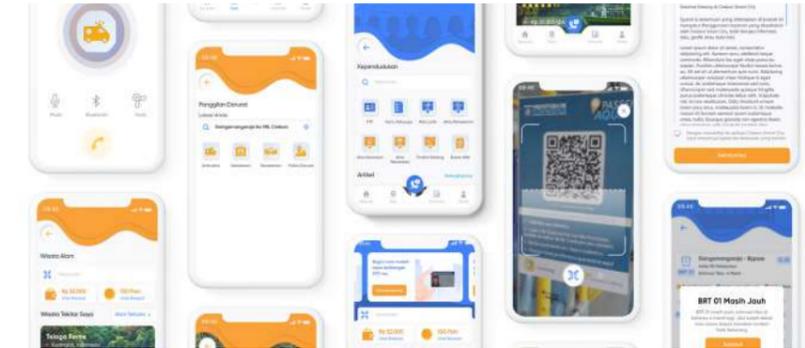
Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Cirebon Smart City

by *Eunike Anastasia Iskandar (00000033104)*



Contact

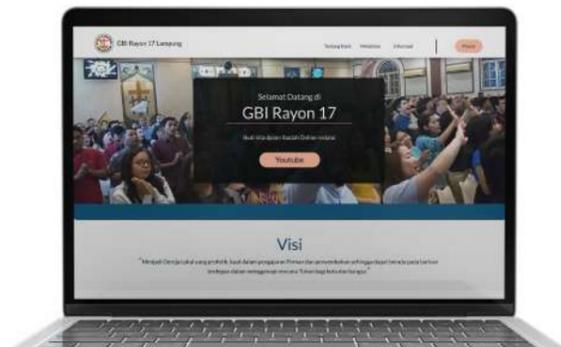
eunike.anastasia@student.umn.ac.id
eunikeanastasia21@gmail.com
08970850946



Program smart city merupakan salah satu program besar yang diadaptasi di Indonesia, salah satunya di Kota Cirebon sebagai bentuk pemanfaatan teknologi yang ada. Kota Cirebon sudah mengadaptasi dan mulai mengimplementasikan program ini sejak tahun 2017, dengan salah satu pengeluaran dari program-program yang dicanangkan yaitu berupa 22 Aplikasi dan sejumlah website untuk digunakan oleh masyarakat Kota Cirebon. Namun sayangnya pengimplementasian tersebut masih kurang maksimal dan menimbulkan banyak keluhan dari berbagai pihak. Banyaknya hal terkait pilar penting program smart city mengakibatkan banyaknya aplikasi dan website yang harus digunakan oleh masyarakat Kota Cirebon, yang akhirnya memperbesar peluang kegagalan dari tiap program yang dibuat, serta memperkecil loyalitas pengguna. Super-app menjadi salah satu solusi yang sudah banyak diimplementasikan untuk mempermudah pengaksesan banyak fitur dan fungsi dari banyak aplikasi menjadi satu aplikasi saja; all-in-one application, dan hal inilah yang dirasa perlu dilakukan sebagai jawaban atas permasalahan yang terjadi di lapangan saat ini, agar dapat lebih efektif digunakan masyarakat khususnya warga Kota Cirebon. Metode yang digunakan dalam perancangan ini yaitu, metode Human-Centered Design dengan teori Design Thinking. Diharapkan melalui super-app ini program pemerintah Kota Cirebon dapat berjalan lebih maksimal, dan masyarakat Kota Cirebon dapat lebih terbantu dalam menyampaikan aspirasi, memperoleh informasi dan dapat lebih cepat mudah dan efektif melakukan hal yang berkaitan dengan pembangunan, keamanan, kesehatan, kependudukan, dan hal lainnya di Kota Cirebon.

Perancangan Ulang UI/UX Website Gereja Gbi Rayon 17 Lampung

by Evelyn angela Citra (00000030889)



Contact

evelyn.angela@student.umn.ac.id
 evelyn.angela2201@gmail.com
 081379824578



UI/UX dalam website GBI Rayon 17 Lampung belum memenuhi syarat, yang dimana pengguna harus dapat mengerti penggunaan website dan nyaman dalam penggunaan website. Maka dari itu, tugas akhir ini berisikan tentang bagaimana perancangan ulang UI/UX website GBI Rayon 17 Lampung. Untuk mengumpulkan data metodologi penelitian yang dipakai adalah wawancara, focus group discussion, kuesioner, usability test, observasi dan studi referensi. Metode Perancangan desain menggunakan prinsip Uebernickel dkk. Didapatkan hasil perancangan ulang UI/UX website GBI Rayon 17 sudah mudah untuk digunakan target. Perancangan ulang juga diharapkan dapat digunakan oleh pihak gereja agar website dapat berjalan sepenuhnya dan memenuhi tujuan dari pengunjung website GBI Rayon 17 Lampung.

Perancangan Aplikasi Untuk Penderita Asam Lambung (Gerd)

by Gisela Arin (00000015686)



Aset ilustrasi simptom-simptom untuk halaman daily log symptoms

Contact

gisela.arin@student.umn.ac.id
 giselaarin@gmail.com
 08111989987



Penyakit gangguan asam lambung GERD semakin marak ditemukan pada penduduk di daerah perkotaan, terutama akibat kesibukan pekerjaan dan pola hidup yang tidak sehat. Maka dari itu, perancangan aplikasi untuk usia 30-40 tahun dipilih untuk mengakomodir penderita penyakit GERD agar dapat menjaga jadwal pola makan dengan baik, sehingga mencegah meningkatnya angka penderita. Dalam proses perancangan aplikasi, penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode kualitatif, yaitu dengan melakukan wawancara dan melakukan FGD.

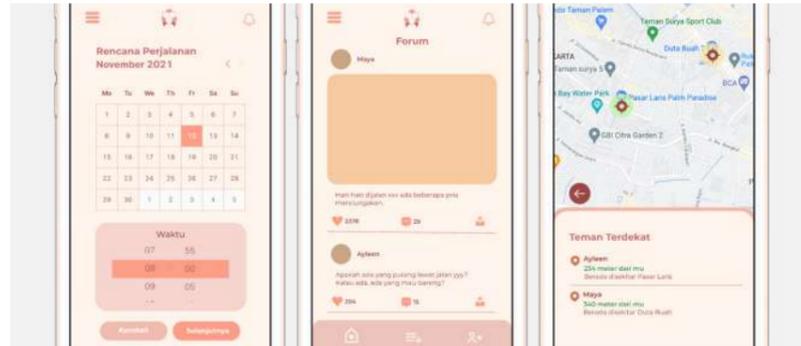
Perancangan Media UI/UX Berupa Aplikasi Untuk Mencegah Pelecehan Seksual Bagi Wanita Di Jakarta

by **Jessica Sunarya** (0000028169)



Contact

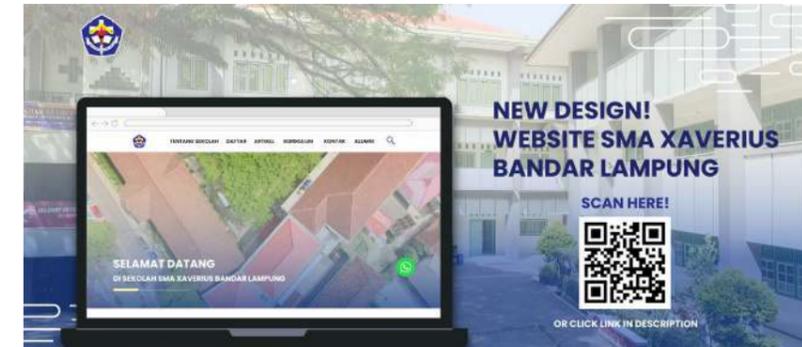
jessica24@student.umn.ac.id
jessicasunarya@gmail.com
081280991941



Pelecehan seksual merupakan tindakan kejahatan yang masih sering terjadi di Indonesia. Dampak dari pelecehan seksual antara lain adalah stress, depresi, emosi tidak stabil dan lainnya, korban pelecehan pun tidak memandang umur sehingga siapa saja bisa menjadi korban pelecehan seksual. Kurangnya ilmu pengetahuan tentang pelecehan seksual merupakan salah satu faktor mengapa pelecehan masih kerap terjadi, faktor lainnya adalah terjadinya fenomena tonic immobility yang menyebabkan korban tidak dapat meminta tolong. Oleh sebab itu pelecehan seksual harus dicegah agar tidak memakan lebih banyak korban.

Perancangan Ulang Desain UI/UX Website Sma Xaverius Bandar Lampung

by **Jesica Melatin** (0000030897)



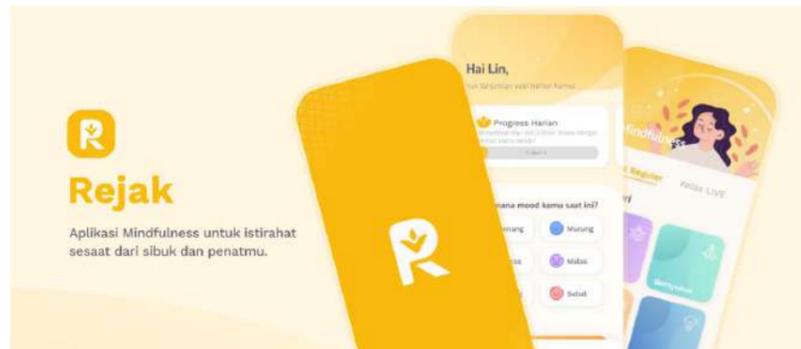
Contact

jessica.melatin@student.umn.ac.id
jessicamelatin@gmail.com
089653247042

Website menjadi salah satu platform terbaik di jaman teknologi seperti sekarang dikarenakan website tidak hanya memberikan seputar informasi tetapi juga identitas, promosi, juga edukasi. Sekolah SMA Xaverius Bandar Lampung sudah berdiri sejak tahun 1961 dan hingga sekarang sudah terakreditasi A. Pada tahun 2020, sekolah SMA Xaverius Bandar Lampung memutuskan untuk mendirikan website dengan tujuan untuk menampilkan identitas dan informasi seputar sekolah itu sendiri. Namun website tersebut memiliki masalah yakni UI/UX yang berantakan dan tidak berfungsi secara maksimal. Maka dari itu rumusan masalahnya adalah bagaimana bentuk UI/UX website SMA Xaverius Bandar Lampung dapat memberikan tampilan yang bagus dan berfungsi secara maksimal kepada para pengguna. Metode penelitian yang digunakan adalah mix method meliputi kuisiner, wawancara, forum group discussion, studi eksisting, dan studi referensi. Hasil penelitian yang diharapkan adalah UI/UX SMA Xaverius Bandar Lampung menjadi menarik dan memenuhi kebutuhan para pembaca terutama anak SMP yang ingin menuju jenjang ke sekolah menengah atas.

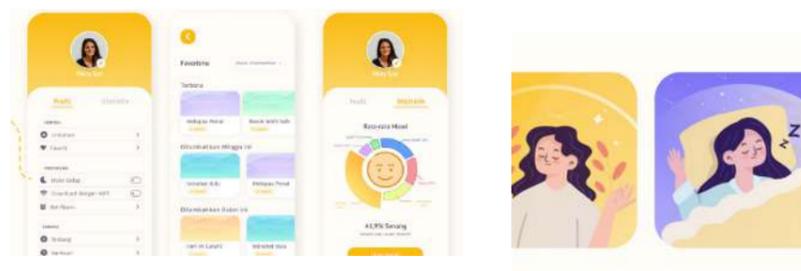
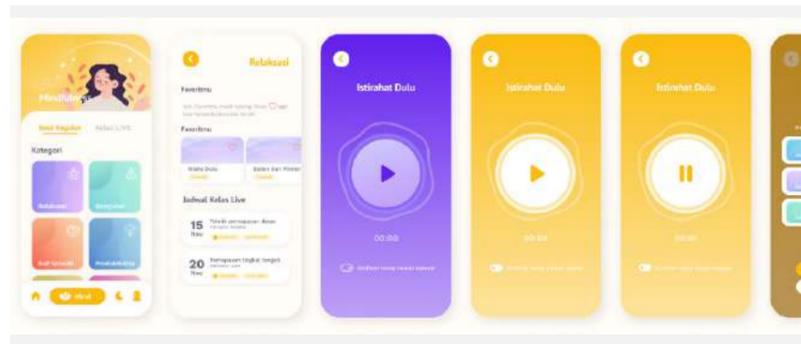
Perancangan UI/UX Aplikasi Mindfulness Untuk Mahasiswa Usia 18-25 Tahun

by Jesslyn Winata (00000027422)



Contact

jesslyn.winata@student.umn.ac.id
jesslyn.winata@yahoo.com
08119221788



Pada era digital yang dipenuhi distraksi dari berbagai media, mindfulness adalah salah satu solusi yang dihadirkan dalam "penyakit manusia modern". Beberapa diantaranya ada burn out, kecemasan, stress, sulit berkonsentrasi dan fokus hingga menghambat kemajuan akademik. Praktik mindfulness telah terbukti melalui beberapa riset studi lain memiliki dampak terhadap kesehatan, performa kognitif bagi kebutuhan pelajar mahasiswa. Oleh karena itu solusi yang ditawarkan dalam permasalahan ini adalah perancangan media informasi tentang tata cara meditasi mindfulness yang informatif dan menarik berupa aplikasi pada ponsel cerdas.

Dalam Perancangan ini digunakan metode penelitian hybrid kuantitatif dan kualitatif, dan metode perancangan pada user experience dari Garret (2011). Melalui perancangan ini, didapati kesimpulan bahwa masyarakat akan memiliki minat terhadap informasi mindfulness tersebut apabila disajikan dalam media informasi yang menarik baik secara tampilan maupun kenyamanan penggunaan.

Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Waktu Untuk Remaja Usia 13-15 Tahun Menggunakan Metode Gamifikasi

by Keith Richard (00000029066)



Contact

keith.richard@student.umn.ac.id
kith.richrd@gmail.com
081586605120

Sistem manajemen waktu merupakan hal yang penting dalam mengerjakan kewajiban dan hidup lebih teratur serta disiplin. Namun masih banyak sekali remaja bahkan orang dewasa yang tidak memilikinya. Banyak sekali mahasiswa yang terkendala dalam pengerjaan kewajibannya didalam maupun luar perkuliahan. Hal ini dikarenakan beberapa hal seperti informasi yang tidak terintegrasi dan kurangnya pendidikan manajemen waktu sejak dini. Pendidikan sejak usia sekolah menjadi hal terpenting dalam implementasi manajemen waktu karena pada masa itulah anak sedang membangun kebiasaan. Jika seorang anak sejak usia muda telah dikenalkan dengan benar serta diajarkan untuk mengelola waktu, akan muncul rasa familiaritas akan manajemen waktu nantinya saat beranjak dewasa. Walaupun demikian remaja SMP belum mengenal dan mengimplementasikan manajemen waktu secara optimal. Maka dari itu penulis merancang sebuah aplikasi mobile edukasi manajemen waktu dengan metode gamifikasi yang bertujuan untuk membantu anak belajar menggunakan sistem manajemen waktu dengan menyenangkan.

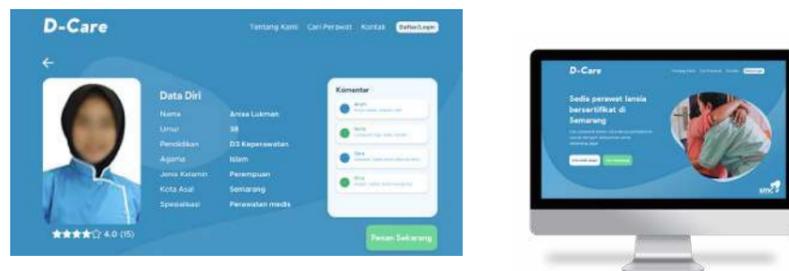
Perancangan Media Interaktif Penyedia Jasa Homecare Untuk Lansia Di Semarang

by Leonita Adela Calista Sugianto (00000031162)



Contact

leonita.adela@student.umn.ac.id
adela.calista8e@gmail.com
081325228888



Layanan homecare merupakan salah satu layanan yang bergerak dalam bidang jasa. Homecare menyediakan perawat yang memiliki keahlian khusus dalam bidang medis untuk membantu merawat pasien atau lansia di rumah. Meningkatnya jumlah penduduk lansia di Semarang juga menyebabkan meningkatnya kebutuhan akan pelayanan homecare, akan tetapi keluarga yang membutuhkan pun seringkali merasa kesulitan untuk mencari perawat yang sesuai dan berkualitas. Media-media yang ada sekarang ini pun juga masih kurang dalam mendukung kebutuhan tersebut. Oleh karena itu diperlukan sebuah media interaktif yang dapat mempermudah masyarakat kota Semarang dalam mencari perawat homecare yang sesuai dan berkualitas baik. Metode yang digunakan adalah hybrid. Dan metode perancangan yang digunakan adalah teori 5 tahapan desain grafts yang dikemukakan oleh Landa (2014).

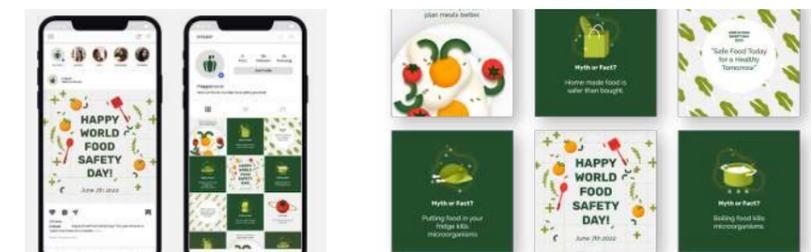
Perancangan UI/UX Website Mengenai Penerapan Food Safety Di Dapur Rumah Untuk Ibu Rumah Tangga

by Melli Putri Fornandy (00000030621)



Contact

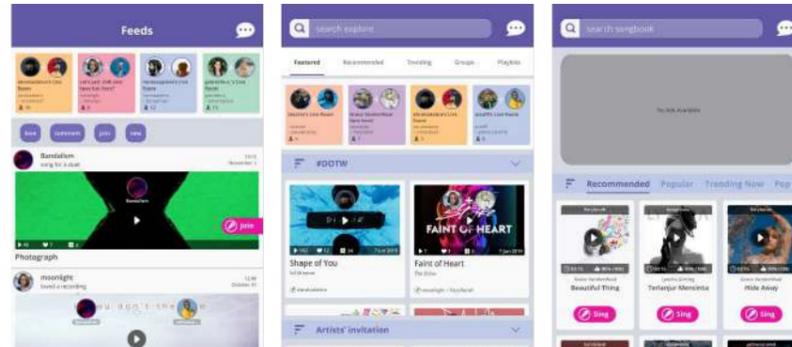
melli.putri@student.umn.ac.id
mellifornandy@gmail.com
081281318648



Makanan yang aman merupakan kunci dari kehidupan yang sehat dan merupakan hak semua orang. Food safety atau keamanan pangan adalah tidak hadirnya suatu bahaya pada makanan yang dapat membahayakan kesehatan dan keselamatan orang yang mengonsumsinya. Masalah keamanan pangan seperti foodborne disease atau penyakit bawaan makanan merupakan suatu isu yang memprihatinkan karena banyak terjadi secara global. Makanan terkontaminasi dapat menyebabkan kasus keracunan makanan dan bahkan kematian. Karena ini, keamanan pangan sangat penting untuk diketahui oleh semua bagian dari rantai makanan, termasuk konsumen di rumah. Ibu rumah tangga sebagai pihak yang menangani makanan di rumah harus masih memiliki kekurangan pengertian mengenai keamanan pangan di rumah demi mencegah penyakit bawaan makanan berbahaya. Penelitian ini dilakukan menggunakan beberapa metode yaitu wawancara, kuesioner, studi eksisting, serta studi referensi.

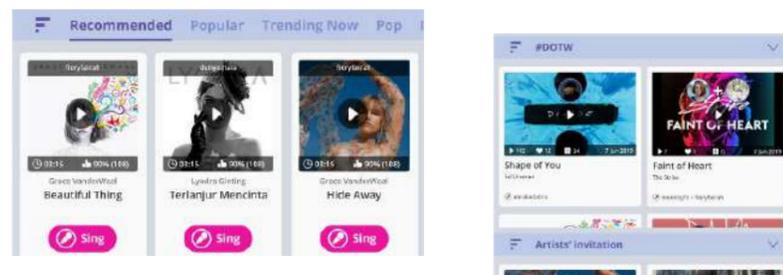
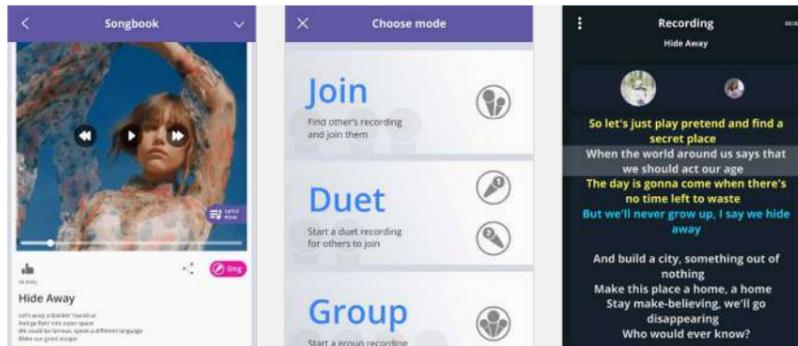
Perancangan Ulang Antarmuka Pengguna (Ui) Untuk Memaksimalkan Pengalaman Di Smule: Social Karaoke Singing

by **Mollie Ivory** (00000027365)



Contact

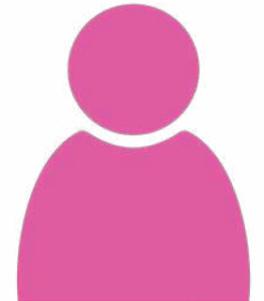
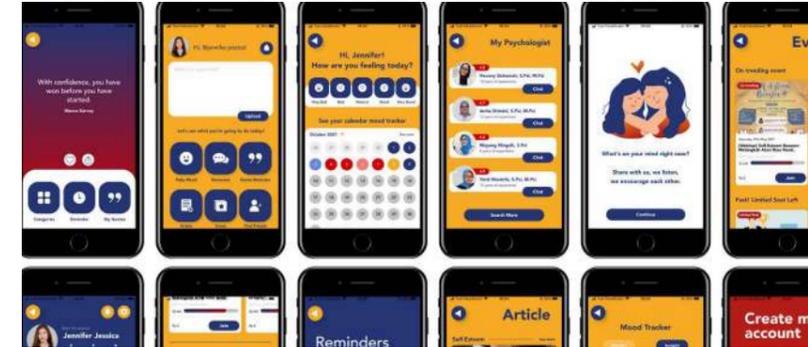
mollie.ivory@umn.ac.id
mollie.ivory@gmail.com
081287708878



Smule: Sing Karaoke & Record Your Favorite Song atau dikenal sebagai Smule Karaoke adalah aplikasi seluler untuk karaoke portabel yang sudah berdiri sejak 2012. Smule diakui secara luas, bahkan oleh Tencent. Smule mendapat penilaian 3,8 di Playstore yang ternyata terus menurun di setiap updatenya. Hal ini dikarenakan meskipun bisnis dan brandingnya diakui, aplikasinya sendiri tidak bagus. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, beberapa user di penilaian PlayStore mengatakan bahwa Smule tidak user friendly. Dalam kuesioner yang penulis buat dan bagikan, terdapat 35 pengguna yang setuju bahwa aplikasi Smule membutuhkan perubahan dan 23 pengguna yang sangat setuju dengan hal ini. UX/UI penting bagi sebuah aplikasi, karena aplikasi diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pengguna untuk melakukan sesuatu. Oleh karena itu, mendesain ulang UI untuk Smule Karaoke dianggap mendesak dan penting. Penulis menggunakan beberapa teori tentang elemen dan prinsip desain, UX dan UI, dan elemen desain untuk UX/UI. Untuk proses penelitian, penulis mengumpulkan data kuantitatif dengan kuesioner dan data kualitatif dengan imersi, wawancara, dan observasi. Untuk proses desain, penulis menggunakan metode desain user interface dari Usability.gov. Hasil dari penelitian ini merupakan prototype dari redesign yang dilakukan. Kesimpulannya adalah prototype redesign ini disukai para pengguna berdasarkan beta-test.

Perancangan UI/UX Aplikasi Untuk Membangun Self-Esteem Perempuan Usia Dewasa Muda Akibat Budaya Patriarki

by **Monica Claudia** (00000022385)



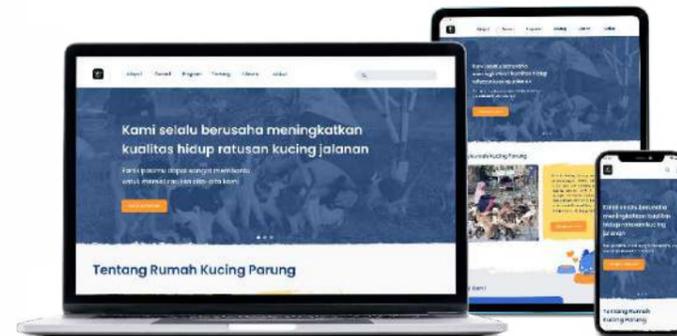
Contact

monica.claudia@student.umn.ac.id
monicaclaudiaa@gmail.com
082279170861

Patriarki memiliki arti yaitu sebuah budaya yang menempatkan laki-laki sebagai penguasa tunggal, sentral, dan yang segala-galanya. Salah satu faktor yang membuat hal ini dikarenakan tingkat edukasi perempuan yang minim, dibuktikan juga bahwa hasil IPM (Indeks Pembangunan Manusia) perempuan lebih rendah dibandingkan laki-laki dengan. Faktor lain yang mempengaruhi adalah, rendahnya self-esteem pada perempuan. Self-esteem penting dalam meningkatkan edukasi perempuan. Dan usia dewasa muda merupakan usia yang tepat dimana usia produktif dengan bekerja, membangun hubungan dengan lawan jenis, dan sedang menjalani perubahan-perubahan psikologis dan fisik yang disertai dengan berkurangnya kemampuan reproduktif. Namun melihat data yang ada yang masih kurang, maka dari itu perlu dirancang sebuah media informasi interaktif agar dapat mengedukasi perempuan usia dewasa muda. Perancangan ini dilakukan dengan metode Human-Centered Design dari IDEO.org. Pengumpulan data menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif melalui wawancara ahli, penyebaran kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi.

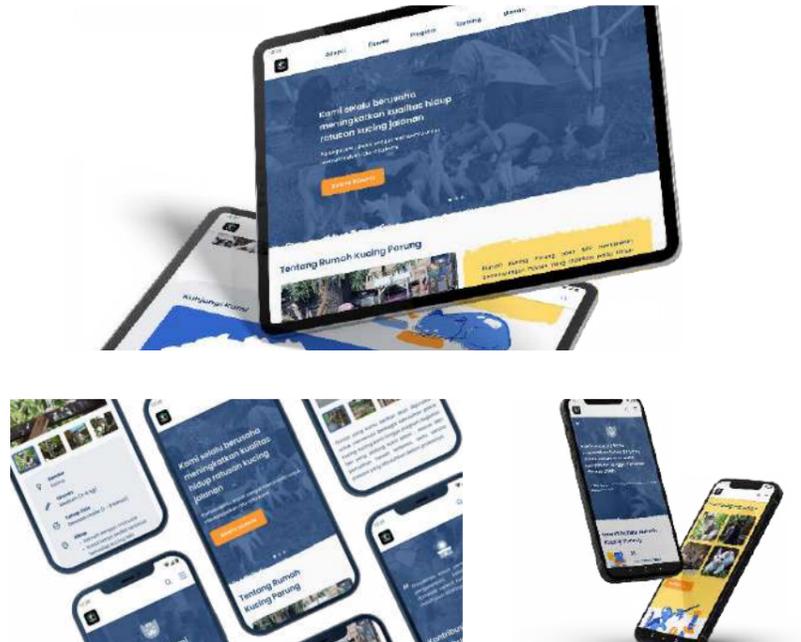
Perancangan Ulang UI/UX Website Rumah Kucing Parung

by Sekar Arum Galuhavitri (00000020325)



Contact

sekar.arum@student.umn.ac.id
galuharumsekar@gmail.com
081289605280



Di Indonesia kucing merupakan hewan yang sering ditemukan hidup liar dan banyak diantaranya hidup sulit atau bahkan tidak dapat bertahan hidup panjang, hal ini juga dikarenakan kurangnya regulasi yang memerhatikan kesejahteraan hewan domestik. Sehingga banyak individu pecinta hewan yang berusaha memberikan hewan domestik seperti kucing kehidupan yang lebih layak salah satunya adalah penampungan hewan Rumah Kucing Parung (RKP) yang didirikan oleh Ibu Dita Augusta. Tidak hanya memberikan tempat tinggal RKP juga terus beradaptasi dalam memberikan konten edukatif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat, sehingga media informasi yang efektif menjadi platform penting yang dibutuhkan. RKP sendiri pun menyadari hal ini dan terus mengembangkan media ini mulai dari media sosial hingga peluncuran website pada tahun 2020 lalu. Namun website RKP ini masih memiliki banyak ruang untuk berkembang terutama dalam efisiensi penyampaian informasi, kemudahan navigasi website, dan elemen desain dalam tampilan yang kurang relevan dengan topik. Sehingga perancangan ulang website dengan metode desain diharapkan dapat meningkatkan pengguna untuk menggunakan website. Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode perancangan yang iteratif dan user centrist dengan proses menggunakan lima fase proses design thinking. Hasil dari perancangan menjawab jika website menjadi lebih mudah di navigasi, memiliki visual yang nyaman, dan konten informasi yang lebih sesuai topik.

Perancangan Aplikasi PUEBI untuk Anak SD

by Sekar Widianingtyas (00000016882)



Contact

sekar.widianingtyas@student.umn.ac.id
sekarw98@hotmail.com
081586500869



PUEBI kurang diketahui oleh masyarakat sebagai panduan baru untuk penulisan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Di lain pihak penggunaan PUEBI sangat dibutuhkan untuk kehidupan sehari-hari seperti untuk penulisan pengumuman, surat, berita. Dengan adanya PUEBI, maka penggunaan bahasa Indonesia yang tepat dapat menyampaikan makna dengan jelas dan dapat dipahami semua orang. Hal ini sangat diperlukan untuk dipelajari oleh para murid dikarenakan mereka berada dalam usia dimana mereka menyerap informasi dengan mudah, sehingga apabila mereka sering menggunakan PUEBI dari kecil maka mereka akan terbiasa berbahasa Indonesia dengan baik dan benar ketika mereka bertumbuh dewasa. Guru pun perlu memahami PUEBI karena mereka yang mendampingi dan memberi bekal ilmu kepada generasi muda berikutnya. Jika ilmu PUEBI ditanam dengan baik oleh guru dalam benak para murid, maka akan terlahir satu generasi pemuda yang mampu berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Maka penulis membuat sebuah aplikasi untuk mengajar PUEBI kepada siswa SD supaya pemakaian PUEBI bisa tertanam sejak usia dini. Aplikasi dirancang dengan metode design thinking. Aplikasi ini mengandalkan quiz sebagai teknik dalam mempelajari materi agar perhatian dan minat murid SD dapat terpacu dalam mempelajari PUEBI sehingga tolak ukurnya adalah kemampuan anak dalam mengerjakan soal-soal dalam quiz tanpa merasa soal terlalu sulit maupun membosankan. Hasil penelitian menghasilkan sebuah aplikasi yang mengajar PUEBI kepada anak SD dan juga meningkatkan semangat anak SD untuk belajar PUEBI.

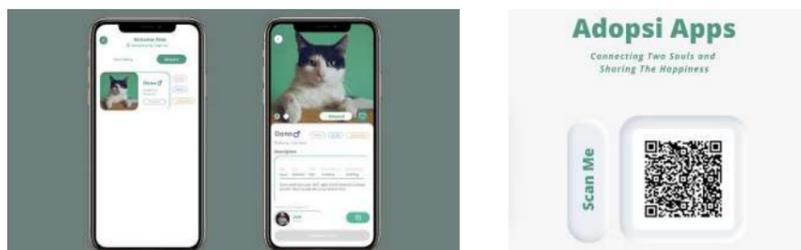
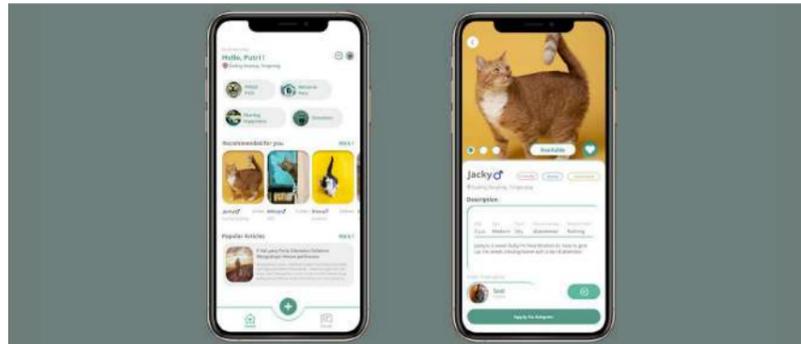
Perancangan Ulang User Experience Dan User Interface Aplikasi Bernama Adopsi

by **Mudita Sepciana Susanto** (00000027578)



Contact

mudita.susanto@student.umn.ac.id
mudita0609@gmail.com
082177411503



Overpopulasi hewan terlantar menyebabkan adanya normalisasi kekerasan terhadap hewan terlantar. Salah satu cara untuk mengurangi overpopulasi adalah dengan mengadopsi hewan terlantar. Bobby Fernando menyadari akan urgensi dari masalah overpopulasi dan membuat aplikasi bernama Adopsi. Aplikasi Adopsi berguna untuk menjadi platform antara Adoptee (hewan terlantar) dan Adopter (orang yang ingin mengadopsi). Namun, aplikasi Adopsi mendapatkan rating yang rendah dibanding kompetitor karena UX/UI yang belum maksimal. Sehingga menyebabkan experience dan engagement yang kurang untuk user. Berdasarkan hasil kuesioner, mayoritas responden berpendapat bahwa tampilan dari aplikasi Adopsi perlu untuk diperbaiki. Oleh karena itu, penulis ingin merancang ulang user experience dan user Interface dari aplikasi Adopsi.

Kata kunci: Adopsi, Aplikasi, Hewan

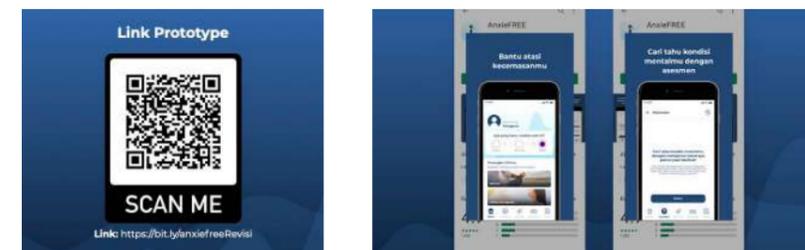
Perancangan Aplikasi Konsultasi Psikologi Khusus Kecemasan Bagi Remaja Usia 17-25 Tahun Di Jabodetabek

by **Natasha Sanny** (00000030878)



Contact

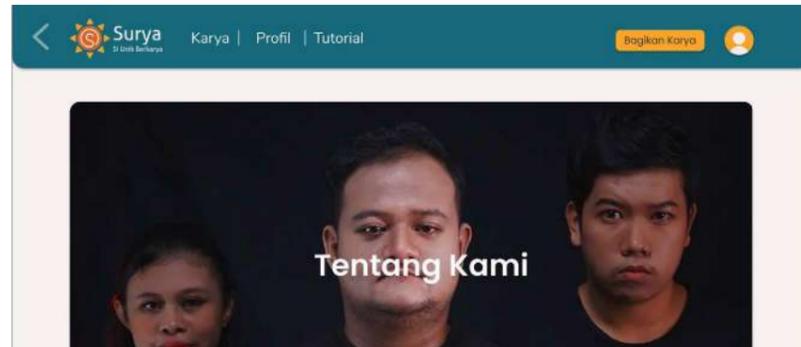
natasha.sanny@student.umn.ac.id
bluecubics@gmail.com
081957349918



Remaja menjadi sangat rentan terhadap gangguan kesehatan mental karena adanya pandemi, khususnya kecemasan. Kecemasan ini akan berdampak pada waktu tidur dan kemampuan mereka untuk fokus dan konsentrasi, sehingga dapat mengganggu rutinitas. Namun, meskipun para remaja tersebut menyadari bahwa rasa cemas mengganggu rutinitas mereka sehingga mereka membutuhkan layanan konsultasi dengan psikolog, mereka masih belum melakukannya. Hal ini disebabkan karena mereka belum menemukan layanan psikolog yang tepat, tidak tahu cara mem-booking psikolog secara online maupun offline, dan mahalnya layanan psikolog yang ada saat ini. Untuk itu, diperlukan aplikasi khusus yang dapat digunakan untuk konsultasi psikologi. Maka dari itu, penulis merancang aplikasi konsultasi psikologi khusus kecemasan sebagai sarana edukasi dan tindakan preventif bagi remaja yang mengalami kecemasan di masa pandemi. Penulis memilih metode gabungan kuantitatif dan kualitatif melalui kuesioner, wawancara, dan Focus Group Discussion (FGD) untuk mendapatkan data mengenai kendala klien psikolog maupun psikolog itu sendiri dalam sesi konsultasi di masa pandemi serta metode konsultasi psikologi yang ideal. Melalui penulisan laporan ini, penulis berharap untuk berhasil merancang aplikasi konsultasi psikologi yang dapat membantu klien dalam meringankan dan menyembuhkan rasa cemas mereka.

Perancangan UI/UX Website Portofolio Khusus Penyandang Disabilitas Mental

by **Paramita Tanarya** (00000030282)

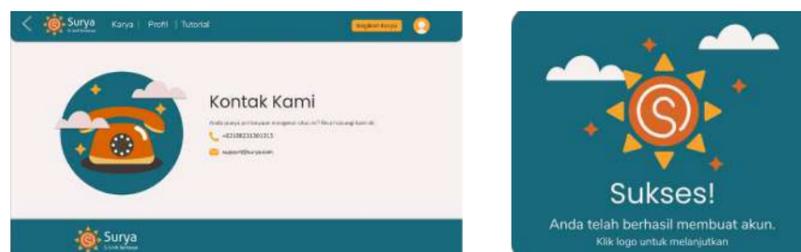


Contact

paramita.tanarya@student.umn.ac.id

paramita.tan19@gmail.com

085214901188



Disabilitas sudah menjadi perhatian dunia dikarenakan populasinya yang tergolong banyak, yaitu mencapai satu miliar di dunia. Penyandang disabilitas, terutama penyandang disabilitas mental kerap mendapatkan perlakuan diskriminatif dan dianggap tidak memiliki bakat serta selalu bergantung dengan orang lain. Namun setelah melihat karya dari anak disabilitas yang dibina di berbagai institusi pendidikan, penyandang disabilitas mental mampu membuat karya seni visual yang menarik dengan gayanya yang khas dan unik sehingga tidak sedikit perusahaan yang menjadi tertarik kemudian berkolaborasi dengan penyandang disabilitas mental. Melalui perancangan UI/UX website portofolio, diharapkan penyandang disabilitas yang berbakat di bidang seni visual dapat memasarkan produknya dan menarik minat dari industri yang ingin berkolaborasi sehingga penyandang disabilitas dapat mandiri. Metode penelitian yang dipakai dalam perancangan ini adalah metode kualitatif berupa wawancara dan FGD serta metode kuantitatif berupa kuesioner. Perancangan ini menggunakan metode perancangan desain yang dipaparkan oleh IDEO (2015). Dengan perancangan ini, diharapkan penyandang disabilitas dapat dikenal melalui karya sehingga masyarakat menjadi tertarik dan bisa berkolaborasi dengan penyandang disabilitas mental.

Perancangan UI/UX Website Tentang Materi Sistem Gerak Manusia Untuk Siswa Sma Usia 16-18 Tahun Jurusan Ipa Di Jakarta

by **Patricia Santoso** (00000028053)



Contact

patricia.santoso@student.umn.ac.id

patriciasantoso82@gmail.com

085281814568



Biologi adalah mata pelajaran yang membahas tentang hubungan kehidupan makhluk hidup. Biologi merupakan materi pelajaran yang cukup kompleks dan abstrak. Pada tahun 2018/2019, nilai Ujian Nasional Biologi di Indonesia memiliki nilai rata-rata yang tidak tinggi. Siswa mengalami kesulitan dalam Biologi karena sulitnya dimengerti bagi siswa dan banyaknya penggunaan bahasa yang tidak digunakan sehari-hari. Hal ini dapat menyebabkan motivasi siswa dalam pelajaran Biologi menjadi menurun. Oleh karena itu, penulis merancang media interaktif untuk mempermudah siswa SMA dalam mempelajari materi Biologi. Metode perancangan yang digunakan adalah wawancara, Focus Group Discussion (FGD), dan kuesioner. Dari penelitian ini, hasilnya dalam bentuk UI/UX website mengenai pelajaran Biologi khususnya untuk siswa SMA jurusan IPA.

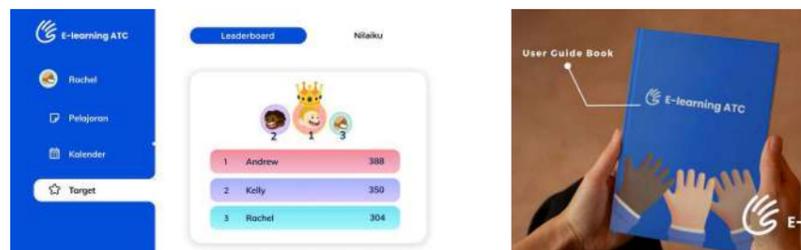
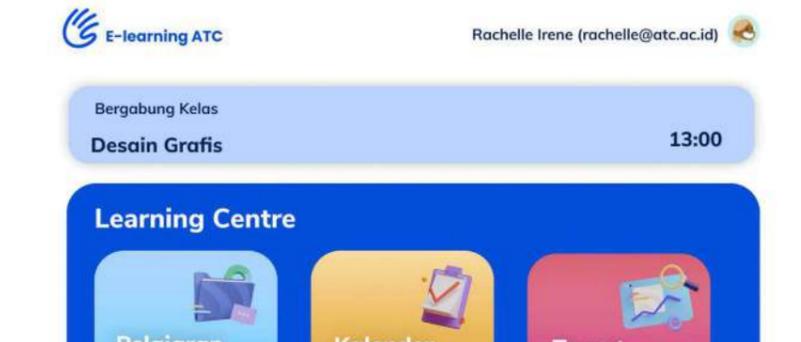
Perancangan E-Learning Berbasis Website Untuk Mahasiswa Tuli Di Art Therapy Center Widyatama

by **Rachelle Irene (00000029114)**



Contact

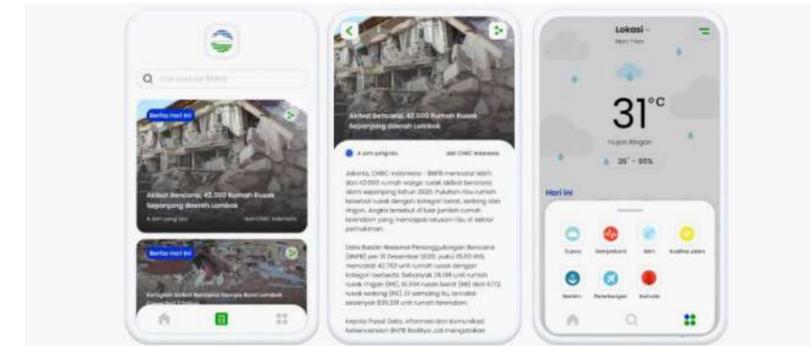
rachelle.irene@student.umn.ac.id
rachirene07@gmail.com
08965515551



Setiap manusia pada hakekatnya memiliki hak untuk mendapat pendidikan yang bukan semata kesetaraan dalam menerima penjelasan pembelajaran, namun kesetaraan mendapatkan pengertian dan pemahaman pendidikan berdasarkan kebutuhan yang diperlukannya. Salah satu kebutuhan khusus ini diperlukan oleh teman tuli yang memiliki cara komunikasi lain, yaitu penggunaan bahasa isyarat. Pendidikan inklusi mengakomodasi semua pelajar berdasarkan kondisinya. Art Therapy Center Widyatama menerapkan pembelajaran inklusi untuk pelajar yang memiliki disabilitas atas kepercayaan bahwa pelajar disabilitas mampu berkarya lewat kreativitas. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, Art Therapy Center Widyatama belum secara optimal melaksanakan proses pembelajaran dengan E-learning dikarenakan belum tersedianya wadah Learning Management System yang menjadi pusat kesatuan pembelajaran E-learning. Hal ini disebabkan oleh beragamnya media pembelajaran yang digunakan, namun dikomunikasikan secara tidak efektif dan menghambat proses pembelajaran. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana cara merancang aplikasi E-learning untuk mahasiswa tuli di Art Therapy Center Widyatama. Jenis penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan target utama pelajar dan pengajar di Art Therapy Center Widyatama.
Kata kunci: Aplikasi, E-learning, Art Therapy Center Widyatama

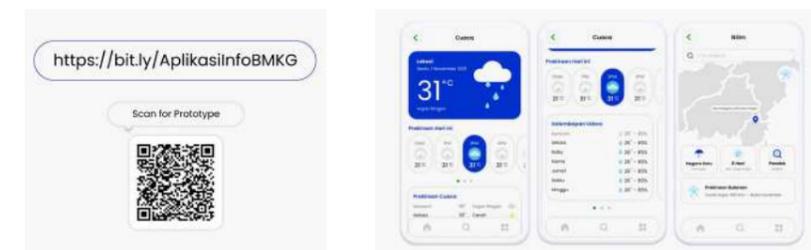
Perancangan Ulang UI/UX Aplikasi Info Bmkg

by **Sheila Jessica Goewin (00000029984)**



Contact

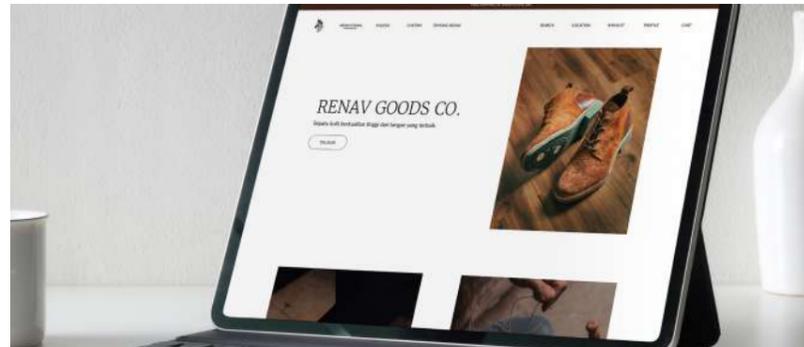
sheila.goewin@student.umn.ac.id
sheilajessicaa77@gmail.com
082148751177



Aplikasi Info BMKG menyediakan informasi berupa cuaca dan iklim, kualitas udara, gempa bumi, cuaca maritim dan bandara, peringatan dini, dan titik panas di berbagai daerah yang ada di Indonesia. UI dan UX yang baik dapat mencapai ekspektasi pengguna, sekaligus dapat memberikan kesan dan pengalaman yang positif terhadap penggunaannya. Sedangkan berdasarkan hasil review dari penggunaan aplikasi Info BMKG di Google Play, beberapa pengguna mengeluhkan tampilan interface aplikasi Info BMKG yang membosankan dan sulit untuk digunakan (tidak user friendly). Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan perancangan ulang terhadap UI dan UX aplikasi Info BMKG, agar dapat memaksimalkan usaha penyampaian informasi dari aplikasi ini menjadi lebih konsisten sekaligus efektif. Penulis akan melakukan wawancara, forum group discussion, observasi eksisting, dan studi referensi untuk mengumpulkan data. Sedangkan penulis akan menggunakan metode perancangan Human Centered Design dari IDEO. Kesimpulan dari penelitian ini adalah agar penulis dapat merancang ulang UI/UX aplikasi Info BMKG agar dapat menyajikan informasi kepada penggunanya secara maksimal.

Perancangan Ui Ux Website Renav Goods Company

by **Sisilia (00000031073)**



Contact

sisilia@student.umn.ac.id
sisil0009@gmail.com
081314411022



Renav Goods Company adalah sebuah merek pembuat sepatu kulit & bot buatan tangan asal Indonesia. Renav Goods Company membuat sepatu sesuai dengan pesanan dari pelanggan, dimana pelanggan dapat memilih spesifikasi sepatunya sendiri. Renav Goods Company telah berhasil menarik perhatian dari pasar luar negeri. Namun, terdapat masalah pada proses pemesanan sepatu secara kustom yang membuat pelanggan menjadi kesulitan saat melakukan pemesanan. Setelah melakukan wawancara dengan beberapa ahli digital marketing dan desainer situs web, diketahui bahwa permasalahan terletak pada cara pemesanan dan transaksi. Para narasumber juga mengatakan bahwa situs web e-commerce dapat menjadi strategi pemasaran dalam menaikan integritas merek. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah situs e-commerce untuk Renav Goods Company sebagai solusi dari masalah tersebut.

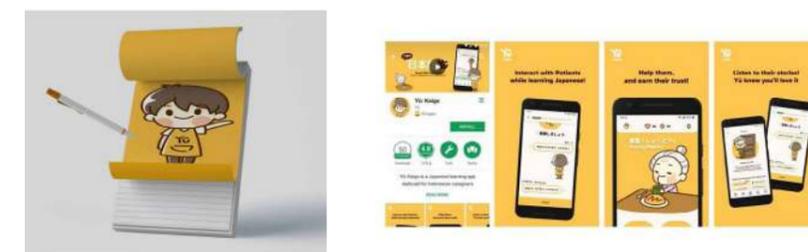
Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Untuk Caregiver Indonesia

by **Stella Joantania Widjaja (00000029336)**



Contact

stella.widjaja@student.umn.ac.id
stella.joantaniwidjaja@gmail.com
08170210500

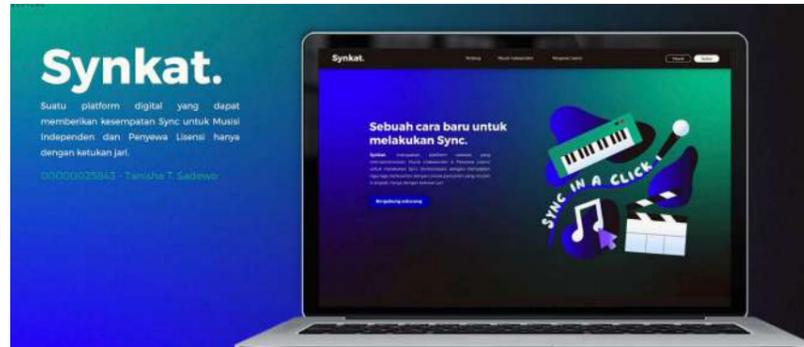


Indonesia dan Jepang memiliki hubungan kerjasama yang kuat terutama di bidang ketenagakerjaan, sehingga banyak tenaga kerja dari Indonesia yang bermigrasi ke Jepang. Untuk mengatasi dampak aging population society, Jepang membutuhkan tenaga kerja caregiver dari negara lain termasuk Indonesia untuk merawat pasien lansia. Namun, tenaga kerja caregiver dari Indonesia tidak mendapatkan pendidikan Bahasa Jepang yang cukup dari Indonesia sehingga mengalami kesulitan berbahasa saat bekerja di Jepang. Hal tersebut menumbuhkan kekhawatiran dapat menimbulkan beberapa masalah seperti: menghambat alur pekerjaan dan meningkatkan risiko miskomunikasi dalam pekerjaan yang dapat membahayakan pasien. Hal ini menunjukkan bahwa caregiver Indonesia membutuhkan pembelajaran secara mandiri. Namun, saat ini masih belum ada media pembelajaran Bahasa Jepang dengan kosakata dan tata bahasa yang spesifik dan dikhususkan untuk caregiver. Media informasi merupakan esensi dalam proses pembelajaran (Hanson, 2018), dan aplikasi seluler merupakan media yang tepat untuk memberikan interaksi dua arah yang diperlukan dalam pembelajaran mandiri (Griffey, 2020). Maka, untuk menjawab permasalahan tersebut, penulis merancang sebuah UI/UX aplikasi untuk membantu pembelajaran Bahasa Jepang bagi caregiver yang bekerja di Jepang.

Kata kunci: Caregiver, Bahasa Jepang, Pembelajaran, Aplikasi Seluler

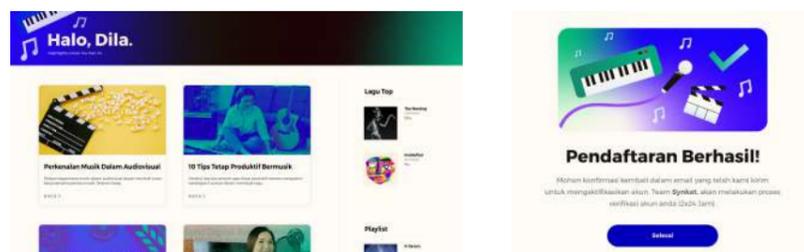
Perancangan UI/UX Website E-Commerce Sync Untuk Musisi Independen & Penyewa Lisensi

by **Tanisha Tishawiana Sadewo** (00000025843)



Contact

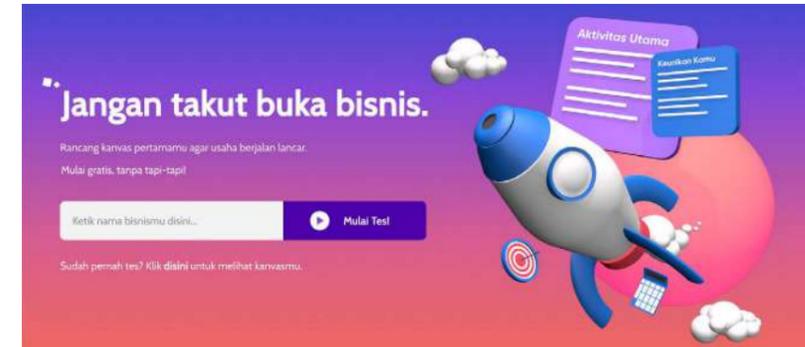
tanisha.sadewo@student.um.ac.id
inginkubo@gmail.com
08119182290



Synchronization atau sync merupakan penggunaan lagu pada suatu produk media audiovisual yang diperoleh dari perjanjian antara pemegang hak cipta dengan penyewa lisensi. Agar dapat melakukan sync, musisi harus memiliki hak cipta sehingga musisi tersebut berhak untuk melakukan hak ekonomi yaitu seperti penyewaan lisensi. Bagi musisi independen yang menciptakan karyanya sendiri, hak cipta sudah melekat pada dirinya sendiri dan mereka berhak untuk melakukan lisensi. Namun, menurut hasil wawancara yang telah dilakukan bersama musisi, terdapat suatu kesenjangan antara musisi independen dan musisi di bawah label. Berdasarkan hasil kuesioner, melakukan sync relatif menjadi lebih susah dikarenakan musisi independen tidak memiliki akses promosi kepada pihak penyewa lisensi. Berdasarkan Analisa journal yang sudah ada, e-commerce dapat berperan sebagai media pemasaran yang dapat menyentuh pasar yang lebih luas. Namun e-commerce unggulan di Indonesia masih belum bisa membantu musisi independen menyalurkan karyanya ke pihak-pihak penyewa lisensi. Selain itu sebuah online marketplace Splice yang berfokus dalam menjual lisensi sampe audio juga belum memiliki fitur untuk sync. Penulis akan melakukan perancangan UI/UX website e-commerce yang dapat menjual lisensi sehingga website tersebut dapat menjadi akses bagi musisi independen untuk menyalurkan karyanya kepada penyewa lisensi. Perancangan akan menggunakan metode perancangan UX Design dari Unger & Chandler (2012).

Perencanaan Digital Platform Perencanaan Bisnis Dengan Luaran Business Model Canvas

by **Tjan Vinsensius Jonathan Wibawa** (00000027208)



Contact

tjan.wibawa@student.um.ac.id
vinsensiuswibawa@gmail.com
081218180733



Bisnis merupakan cara mayoritas masyarakat Indonesia dalam memperoleh pendapatan guna menunjang kehidupan. Beberapa faktor terkait kesalahan strategi bisnis dan finansial menjadi alasan mengapa banyak pelaku bisnis pemula gagal. Mitigasi dari masalah tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan Business Model Canvas, yang dapat dikonversi dalam bentuk platform digital agar lebih dapat diakses oleh lebih banyak khalayak. Metode perancangan dilakukan menggunakan metode Human Centered Design milik IDEO, sementara proses pengambilan data yang dilakukan menggunakan metode kualitatif berupa wawancara, serta metode kuantitatif berupa kuesioner. Selain itu, dilakukan juga studi referensi dan studi eksisting untuk mendukung temuan. Berdasarkan hasil penelitian, business model canvas terbukti efektif dalam menjamin kelangsungan dan meningkatkan pendapatan sebuah usaha, terlebih jika ada adaptasi dari kanvas bisnis lain seperti Lean Canvas yang lebih mengakomodasi pebisnis pemula.

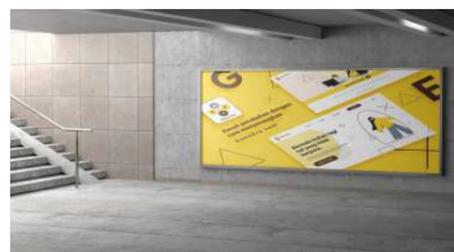
Perancangan Website Mengenai Esports Sebagai Profesi Baru Di Industri 4.0 Bagi Orang Tua Yang Memiliki Anak Usia 12-15 Tahun

by *Veronica Listiarini (00000030902)*



Contact

veronica.listiarini@student.umn.ac.id
veronica.listiarini@gmail.com
087772591800



Esports adalah olahraga digital yang melewati pelatihan khusus seperti atlet profesional sepak bola, bulutangkis, dan lain-lainnya. Electronic sports (Esports) termasuk salah satu cabang olahraga yang ikut dipertandingkan saat ini dalam bidang game. Dengan perkembangan pada teknologi dan pada industri game saat ini, Esports sudah bisa menjadi pilihan sebagai profesi baru yang bisa dijalani oleh khalayak. Namun masih terdapat orang tua yang memandang bahwa bermain game tidak dapat dijadikan sarana mencari nafkah. Permasalahan ini apabila dibiarkan dapat menghambat perkembangan yang dapat lebih dirasakan dalam Esports dan juga menimbulkan kemungkinan terkuburnya potensi yang dimiliki anak terkait profesi ini. Menanggapi hal tersebut, penulis ingin membuat website dengan tujuan memberikan informasi terkait perkembangan yang ada pada era saat ini dan pengaruhnya terhadap profesi Esports. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Hasil perancangan diharapkan dapat bermanfaat bagi segala pihak.

Perancangan Aplikasi Mengenai Pencegahan Penyakit Jantung Koroner untuk Usia 18 Tahun ke Atas

by *Wiliam Handoko (00000028812)*



Contact

Wiliam.Handoko@student.umn.ac.id
wiliampersona@gmail.com
08976540599



Jantung merupakan organ yang rentan terhadap berbagai penyakit, salah satunya merupakan penyakit jantung koroner. Penyakit ini merupakan penyakit berbahaya yang mulai banyak muncul pada masyarakat muda berusia 18 tahun keatas khususnya di kota besar seperti DKI Jakarta. Melalui metode perancangan Human centered design oleh IDEO, masalah ditelusuri secara lebih mendalam dan informasi seputar permasalahan dicari melalui tahapan inspiration berupa kuesioner dan Group Interview. Hasil riset dan pengumpulan data yang dilakukan menunjukkan kurangnya informasi yang tidak lengkap, kurang menarik, bahasa yang sulit dipahami, dan sulit dikonsumsi masyarakat menjadi masalah utama yang ingin diangkat dalam penelitian ini. Perencanaan purwarupa karya mengikuti metode perancangan ideation dan implementation berupa aplikasi yang dirancang dengan konsep gamifikasi dan disempurnakan melalui proses alpha dan beta test yang diuji coba langsung kepada target audiens. Kata kunci: Aplikasi, Pencegahan, Penyakit Jantung Koroner

Perancangan Mobile Website Tentang Pengaruh Kegiatan Menonton Mokbang terhadap Remaja Akhir Usia 20-24 Tahun

by *Angela Merici (00000032814)*



Contact

angela.merici@student.umn.ac.id
viiiie.6.angelam@gmail.com
088211582340



Mokbang merupakan sebuah siaran daring yang menampilkan seseorang makan dalam jumlah banyak. Video mokbang merupakan sebuah tren dari Korea Selatan, yang kini populer di Indonesia, terutama pada kaum muda. Namun, video mokbang tersebut bisa berdampak terhadap kepada pola makan seseorang, seperti membuat lapar, keinginan makan berlebih, dan dapat berkontribusi sebagai faktor penyebab binge-eating disorder. Jika seseorang tidak mengerti akan dampak tersebut dan mengontrol jumlah makannya, maka kesehatan mereka akan memburuk. Minimnya informasi akan tayangan mokbang membuat penonton tidak menyadari akan dampak tersebut. Oleh karena itu, penulis merancang mobile website untuk dijadikan wadah informasi mengenai dampak buruk tayangan mokbang agar dapat dipahami kaum muda dan mencegah munculnya gangguan kesehatan. Penulis menggunakan metode perancangan berupa wawancara, kuesioner, dan focus group discussion. Dari penelitian ini, penulis membuat sebuah website edukasi interaktif yang membahas tentang dampak dari tayangan mokbang.

Perancangan Aplikasi Konsultasi Online dengan Dokter Hewan

by *Ananta Gemma Pramudita (00000020180)*



Contact

ananta.gemma@student.umn.ac.id
gemma.grafis@gmail.com
081945310899

Kurangnya dokter hewan menyebabkan penyebaran dokter hewan yang tidak merata, sehingga pemilik hewan dari beberapa daerah di Indonesia kesulitan untuk mendapatkan akses klinik hewan, untuk sekedar berkonsultasi mengenai problem yang diderita oleh hewan peliharaannya. Karena sulitnya pemilik hewan untuk mendapat akses konsultasi ke dokter hewan dengan berbagai alasan termasuk kendala jarak, peneliti merancang aplikasi konsultasi online dengan dokter hewan. Dalam proses perancangan aplikasi konsultasi, peneliti menggunakan beberapa teori sebagai dasar perancangan. Peneliti menggunakan teori aplikasi mobile Fling (2009), Salz dan Moranz (2013) dan Clifton (2016) sebagai dasar dan batasan dalam mendesain aplikasi, baik secara user interface maupun user experience-nya. Selain itu, peneliti juga melakukan penelitian dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Dalam metode kualitatif, peneliti melakukan proses wawancara kepada drh. Fajri Dini dan observasi di Klinik Hewan Gustavet untuk mendapatkan informasi mengenai proses konsultasi dengan dokter hewan dari awal hingga akhir. Peneliti juga melakukan observasi kepada direct message Instagram @gustaveterinary dan mendapat kesimpulan bahwa masih banyak pemilik hewan yang membutuhkan konsultasi online dengan alasan tertentu. Sedangkan untuk metode kuantitatif, peneliti menyebarkan kuesioner secara online sebanyak 103 responden dan studi eksisting aplikasi serupa. Peneliti berharap perancangan aplikasi ini dapat memudahkan pemilik hewan terutama yang berjarak jauh dari klinik hewan untuk berkonsultasi dengan dokter hewan.

Perancangan Ulang UI/UX pada Website Galeri Nasional Indonesia

by *Farras Ibtihal Mardatrisna (00000033280)*



Contact

farras.ibtihal@student.umn.ac.id
im.farras@gmail.com
081319824981



Galeri Nasional Indonesia merupakan museum seni yang dimiliki oleh pemerintah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Museum ini berada di bawah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. Galeri ini memiliki banyak keterkaitan dengan sejarah perkembangan seni rupa di Indonesia. Mereka memiliki misi untuk dapat menjadi pusat perkembangan seni rupa di Indonesia. Salah satu cara untuk mewujudkan misi tersebut adalah dengan membuat website untuk memberikan akses informasi seni rupa kepada publik seluas-luasnya. Berdasarkan penelitian kualitatif dan kuantitatif yang telah dilakukan oleh penulis, ditemukan bahwa situs tersebut memiliki permasalahan pada bagian UI dan UX. Hal tersebut menyebabkan banyak orang menjadi tidak tertarik untuk mengunjungi situs tersebut. Hal ini dapat menyebabkan meruginya Galeri Nasional karena tujuan yang ingin dicapai menjadi tidak maksimal karena kurang berminat orang untuk mengunjungi situs tersebut. Dalam merancang ulang situs ini, penulis menggunakan teori Human Centered Design yang dikemukakan oleh IDEO. Dengan adanya perancangan ulang ini, diharapkan orang menjadi lebih berminat untuk mengunjungi situs Galeri Nasional Indonesia agar mendapatkan pengetahuan mengenai seni rupa modern dan kontemporer dan membantu mewujudkan tujuan yang ingin dicapai oleh GNI

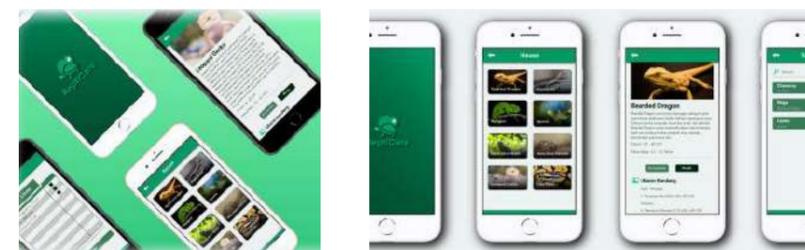
Perancangan UI/UX Aplikasi Panduan Pemeliharaan Hewan Reptil untuk Pemula

by *David Rivaldo Thomas (00000028991)*



Contact

david.thomas@student.umn.ac.id
davidrivaldo2001@gmail.com
081287287088



Hewan reptil merupakan hewan yang berdarah dingin, berarti perlunya lingkungan alam untuk mengontrol suhu tubuh mereka. Pemeliharaan hewan reptil kini menjadi tren yang terus meningkat di masyarakat, hal ini dapat diketahui dengan bermunculannya komunitas, gathering, dan pameran mengenai hewan reptil. Dikarenakan pemeliharaan reptil tidak sebanyak pemelihara anjing atau kucing, akan ada banyak pemelihara reptil pemula yang masih belum memiliki wawasan yang cukup. Wawasan yang cukup diperlukan oleh pemilik hewan reptil pemula karena sudah banyak kesalahan yang sering ditemukan dalam memeliharanya. Untuk menanggulangi masalah tersebut, perlunya media informasi yang memberikan informasi-informasi seputar perawatan hewan reptil yang sering ditemui di Indonesia Sehingga penulis memutuskan untuk merancang aplikasi informatif dengan menggunakan metode perancangan Human Centered Design yang dapat membantu penulis dalam perancangannya, serta mengumpulkan data yang dibutuhkan dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Penulis membuat perancangan ini dengan harapan dapat membantu pemelihara reptil pemula agar dapat mempermudah dalam pencarian informasi reptil baik perawatan dan pemeliharannya.

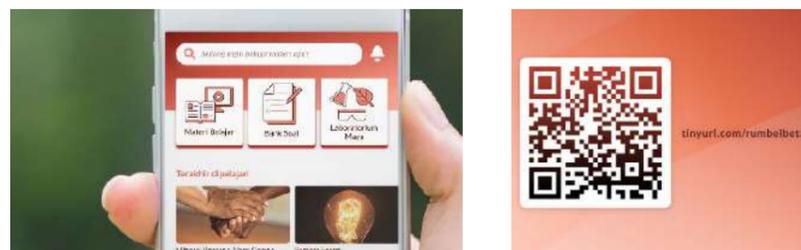
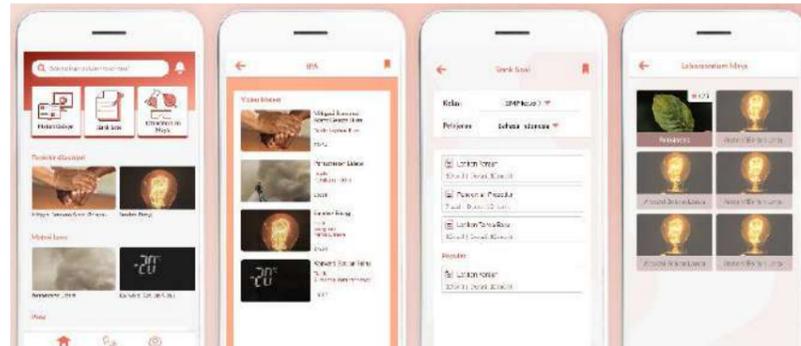
Perancangan Ulang UI/UX untuk Aplikasi Rumah Belajar

by Gabby Oktaviany (00000020704)



Contact

gabby.oktaviany@student.umn.ac.id
gabby.oktaviany@gmail.com
081517576750



Seiring perkembangan zaman, UI/UX menjadi aspek penting yang melancarkan komunikasi antara pengguna, media digital, dan konten yang diberikan melalui media digital. Namun, masih terdapat pengguna yang memiliki pengalaman yang tidak baik dalam menggunakan aplikasi Rumah Belajar akibat dari user interface yang kurang baik. Penulis menggunakan metodologi perancangan Human-Centered Design oleh Outwitly untuk membantu proses perancangan desain. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah desain yang telah dirancang ulang sudah terasa nyaman digunakan baik dalam segi fungsionalitas dan desain. Diharapkan dengan adanya perkembangan ini dapat meningkatkan fungsionalitas dari aplikasi Rumah Belajar baik dari desain serta pengalaman pengguna yang dihasilkan dari aplikasi.

Perancangan UI/UX Aplikasi Tentang Capoeira sebagai Olahraga Alternatif di Rumah

by Fernaldy Candeputra (00000028094)



Contact

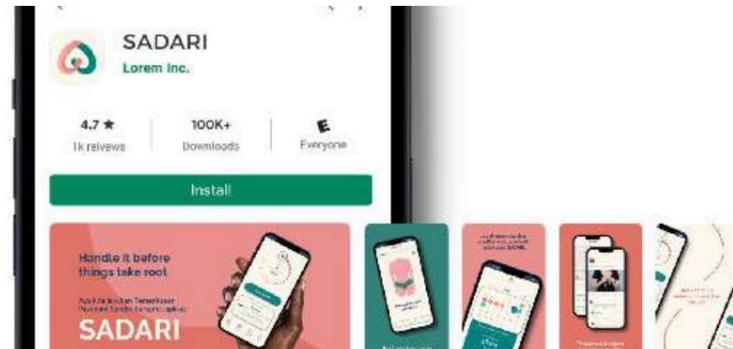
fernaldy.candeputra@student.umn.ac.id
fernaldycandeputra@gmail.com
08087804163313



Capoeira merupakan sebuah bela diri tradisional dari Brazil yang sudah masuk ke dalam Indonesia yang memiliki gerakan yang unik. Sebagai sebuah olahraga, capoeira merupakan sebuah olahraga kardio yang berguna untuk melatih jantung dan menjaga kesehatan fisik tubuh. Selama pandemi berlangsung, aktivitas olahraga masyarakat terlimitasi sehingga banyak yang harus melakukan olahraga di rumah. Kendala yang dihadapi saat berolahraga di rumah adalah kurangnya fasilitas dan tempat yang kurang memadai sehingga diperlukan olahraga alternatif yang dapat mengatasi masalah tersebut. Media informasi merupakan sebuah jalur dimana informasi akan disampaikan dan dapat menyebarkan pesan ke banyak orang (Hanson, 2021). Dari masalah tersebut, penulis memutuskan untuk melakukan perancangan media informasi interaktif tentang capoeira sebagai olahraga alternatif di rumah sehingga masyarakat memiliki alternatif untuk berolahraga di rumah.

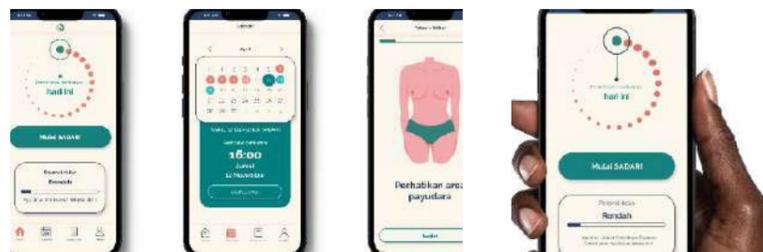
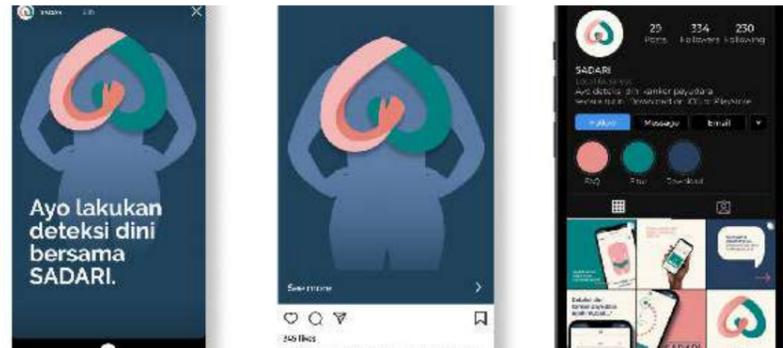
Perancangan Aplikasi Mobile untuk Pelacakan Kebiasaan SADARI Wanita Usia 20-39

by *Gratia Maria Tama Andarani (00000026907)*



Contact

gratia.tama@student.umn.ac.id
gratiaandarani@gmail.com
087722118645



Penelitian ini ditujukan untuk membuat aplikasi mobile yang mampu membantu wanita usia 20–39 yang berdomisili di kota-kota besar Indonesia untuk mengembangkan kebiasaan melakukan Pemeriksaan Payudara Sendiri (SADARI) secara rutin sesuai anjuran dokter. Dengan melakukan SADARI secara rutin, risiko keterlambatan mendeteksi kanker payudara dapat berkurang secara signifikan. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan metode Human-Centred Design untuk menghasilkan produk yang mempertimbangkan kebutuhan dan keinginan target sasaran. Pengumpulan data dilakukan melalui mixed method data collection. Data kuantitatif dikumpulkan melalui kuesioner. Ditemukan bahwa alasan utama wanita usia 20–39 tidak melakukan pemeriksaan payudara sendiri adalah karena mereka tidak mengetahui langkah-langkahnya dan sering lupa untuk melakukannya sesering yang direkomendasikan. Oleh karena itu, diperlukan suatu media interaktif yang dapat mengajak dan memandu dalam melakukan proses SADARI. Data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan focus group discussion. Melalui ini, penulis menemukan bahwa fitur yang dapat membantu wanita melakukan pemeriksaan payudara sendiri secara rutin adalah aplikasi dengan pengingat yang dapat memprediksi waktu melakukan SADARI, dapat memandu dalam proses SADARI, serta dapat membantu melacak hasil pemeriksaan.

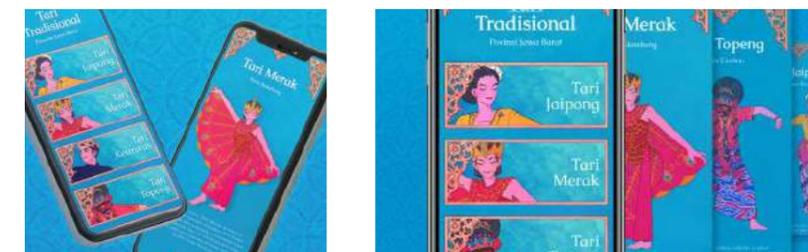
Perancangan Ensiklopedia Digital Budaya Tari Tradisional Jawa Barat

by *Gabriella Angelica (00000032221)*



Contact

gabriella.angelica1@student.umn.ac.id
gabriellaangelica09@gmail.com
089678990171



Negara Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia dengan jumlah pulau sebanyak 17.508 dan lebih dari 360 ragam kelompok etnis. Maka dari itu, Indonesia mewarisi berbagai macam kebudayaan daerah yang unik. Sayangnya, kebudayaan daerah kini terancam termakan arus globalisasi. Padahal kebudayaan daerah merupakan pusaka bangsa yang mengandung identitas negara dan penting untuk dilestarikan. Maka dari itu, dibuat sebuah perancangan ensiklopedia digital dengan fokus terhadap seni tari tradisional di Jawa Barat dengan tujuan meningkatkan pengetahuan dan menanamkan kesadaran serta kepedulian mengenai seni tari tradisional dan kebudayaannya terhadap anak umur 9–12. Dipilih fokus terhadap seni tari tradisional karena seni tari tradisional merupakan bentuk pernyataan budaya daerah.

Perancangan Website Tentang Perawatan Ikan Cupang untuk Penghobi Usia 17-35 Tahun Di Jakarta

by **Leonardo Wijaya** (00000021108)



Contact

leonardo.wijaya@student.umn.ac.id
nando.emo99@gmail.com
081929350111



Ikan cupang adalah makhluk hidup yang memiliki habitat di air tawar. Ikan cupang tersebut memiliki karakter dan bentuk yang berbeda-beda. Ikan cupang bagi menjadi tiga golongan yaitu ikan cupang hias, ikan cupang aduan dan ikan cupang liar. Penghobi dan pedagang mengalami kesulitan dalam merawat ikan cupang dalam kesehariannya. Hal ini dapat menyebabkan mengalami kematian ikan cupang bagi penghobi dan pedagang menghadapi kerugian ekonomi. Oleh karena itu, penulis merancang untuk perawatan tentang ikan cupang. Metode perancangan yang digunakan meliputi wawancara dan kuisisioner. Penulis memberikan hasil perancangan website tentang perawatan ikan cupang.

Perancangan Website Travel Guide Wisata Alam Kota Batu untuk Remaja Akhir

by **Joselino Nevan Angelo** (00000028772)



Contact

Joselino.nevan@student.umn.ac.id
Joselino.nevan@gmail.com
082111960460



Kota Batu sudah menjadi kota yang memiliki melakukan inovasi pada bidang pariwisata. Namun, wisata yang dikunjungi kebanyakan adalah wisata buatan. Padahal wisata alam di Kota Batu memiliki potensi yang besar. Penulis merancang website yang bertujuan untuk menyediakan informasi mengenai tempat-tempat wisata alam yang ada di Kota Batu dengan harapan untuk mempermudah calon wisatawan dalam mencari informasi tempat wisata alam dan diharapkan dapat meningkatkan minat wisata ke objek wisata alam. Metode penelitian yang digunakan adalah metode campuran kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif yang digunakan adalah focus group discussion. Metode kuantitatif yang digunakan adalah kuesioner. Data yang didapatkan adalah responden tertarik mengunjungi wisata alam di kota Batu. Metode perancangan yang digunakan adalah metode Website Development.

Perancangan UI/UX Aplikasi sebagai Media Informasi Wisata Religi dan Kehidupan di Lembah Karmel Cikanyere

by *Melynda Clarissa Ava Hartanujaya (00000031107)*



Contact

melynda.clarissa@student.umn.ac.id
clarissamelynda@gmail.com
082135553922



Karena kurangnya informasi tentang wisata religi di Lembah Karmel, maka penulis memutuskan untuk membuat rancangan UI/UX aplikasi untuk Lembah Karmel. Perancangan ini memiliki rumusan masalah bagaimana cara membuat desain user interface dan user experience website sebagai media informasi untuk para calon pendatang Lembah Karmel. Tujuan perancangan ini adalah untuk membuat UI/UX Aplikasi sebagai media informasi wisata religi dan kehidupan di Lembah Karmel.

Perancangan UI/UX ini melalui riset secara kuantitatif dan kualitatif, dengan cara wawancara, membuat kuisisioner, studi existing dan observasi non partisipan, lalu data yang didapatkan dianalisa oleh penulis, sebagai acuan untuk merancang desain sesuai teori desain ininteraktif dan teori user interface dan user experience.

Perancangan Ulang Aplikasi Mobile JKN

by *Melani Zagita Theresia (00000027693)*



Contact

melani.zagita@student.umn.ac.id
melanizagitatheresia@gmail.com
085691231735



Aplikasi Mobile JKN merupakan aplikasi yang dirilis pada tahun 2016 di Play Store oleh Badan Penyelenggara Jaminan Sosial (BPJS) dan telah diunduh sebanyak lebih dari 10 juta kali. Aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan dan meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam pelayanan BPJS. Namun sayangnya, berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis, aplikasi ini memiliki ulasan yang kurang baik dan banyak pengguna merasa kurang puas dengan UI/UX dari aplikasi ini. Setelah dipublikasikan selama sekitar lima tahun, aplikasi ini hanya memiliki skor 3,3 bintang pada Play Store. Beberapa pengguna merasa alur penggunaan aplikasi terlalu berbelit-belit, tidak menarik, dan membingungkan. Maka dari itu, penulis kemudian memutuskan untuk melakukan perancangan ulang terhadap aplikasi Mobile JKN.

Dalam perancangan ulang aplikasi ini, penulis akan menggunakan metode perancangan Human Centered Design dari IDEO. Setelah melakukan pengumpulan data dan proses perancangan desain aplikasi, penulis kemudian melakukan uji coba terhadap aplikasi yang telah dibuat dengan alpha test dan beta test. Berdasarkan saran dan kritik yang didapatkan dari masing-masing uji coba, penulis akan melakukan iterasi dan memperbaiki perancangan untuk dapat meningkatkan UI/UX dari aplikasi.

Perancangan UI/UX Aplikasi dalam Membantu Meringankan Hutang Tidur untuk Dewasa Muda

by *Natasha (00000018419)*



Contact

natasha@student.umn.ac.id
brgtnsh@gmail.com
0895334721624



Tidur merupakan aspek penting dari kehidupan manusia. Tidur menjadi bagian penting dalam menjaga kesehatan fisik dan juga mental tubuh manusia. Tetapi ada banyak orang yang tidak mendapatkan jam tidur yang optimal. Akibatnya mereka mengakumulasi hutang tidur. Hutang tidur dapat menyebabkan banyak masalah kesehatan fisik seperti obesitas, sakit jantung dan diabetes, dan menyebabkan masalah kesehatan mental seperti kecemasan. Maka penting untuk mengetahui cara mengatasi hutang tidur. Ada banyak informasi yang dapat ditemukan di internet, namun informasi tersebut tidak nyaman untuk dibaca. Selain itu juga terdapat alat – alat yang dapat membantu tidur, namun mayoritas alat – alat tersebut bersifat terpacar dan terkadang terlalu kompleks untuk penggunaan kasual. Untuk itu penulis merancang sebuah media yang dapat membantu meringankan hutang tidur dengan memberikan informasi dan alat yang relevan, khususnya untuk dewasa muda karena dewasa muda merupakan umur yang paling merasakan efek dari hutang tidur.

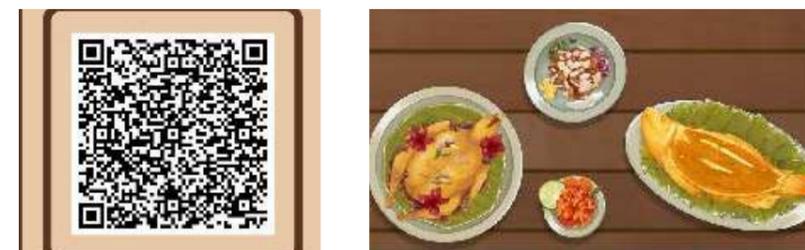
Perancangan Website Informasi Kuliner Khas Batak Toba

by *Natari Ithona Tahisyia Tampubolon (00000027623)*



Contact

natari.tampubolon@student.umn.ac.id
nevrx77@gmail.com
081319141677



Budaya dan kultur di Indonesia sangatlah beragam, salah satunya adalah adat Batak Toba yang berada di Sumatera Utara. Salah satu kebudayaan yang masih melekat pada adat ini ialah dalam bentuk makanan. Makanan adat tidak hanya digunakan dalam acara atau makanan sehari-hari, tetapi merupakan salah satu bentuk dari ekspresi dari budaya tersebut yang menjadi identitas dari etnis tersebut. Selain menjadi identitas, makanan adat memiliki makna, arti, dan filosofi, hanya saja pengertian dari makanan tersebut tidak diketahui oleh perantau Batak Toba, dikarenakan informasi yang diberikan hanya sebatas dasar secara lisan. Oleh karena itu, dibutuhkan website informasi yang dapat memberikan informasi seputar filosofi penjelasan mengenai makanan Batak Toba. Perancangan website ini mengangkat topik makanan adat Batak Toba dari segi makna, arti, serta filosofi, sehingga diharapkan website ini dapat membantu target pengguna untuk mengerti, ikut menjaga, dan melestarikan arti dan filosofi dari makanan tersebut.

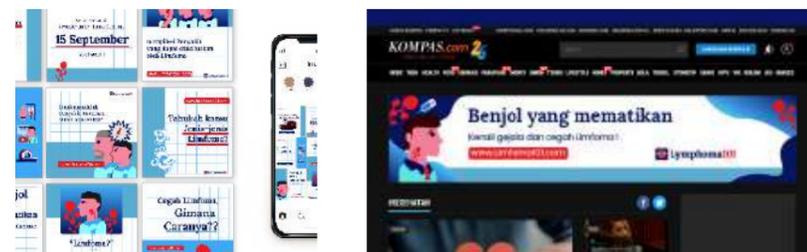
Perancangan Website mengenai Pencegahan Kanker Getah Bening bagi Pemuda

by *Pierre Dharmokusumo Takaendengan (00000032924)*



Contact

pierre.dharmokusumo@student.um.ac.id
 pierretakaendengan@gmail.com
 085882599311



Kanker getah bening adalah salah satu jenis yang menyebabkan terjadinya mutasi sel-sel yang terdapat di saluran getah bening dan hingga saat ini, penyebabnya masih belum dapat diketahui. Berdasarkan data dari Globocan 2018, pada tahun 2013–2018 terdapat sekitar 35.490 orang Indonesia yang didagnosa mengidap Limfoma dan dari jumlah tersebut, sekitar 7.565 orang meninggal dunia. Sayangnya, masyarakat Indonesia belum aktif untuk melakukan deteksi dan pencegahan Limfoma lebih awal dikarenakan pengetahuan mengenai gejala-gejala Limfoma yang masih minim. Hal ini dibuktikan melalui kuesioner yang penulis sebar dimana mayoritas merasa bahwa gejala-gejala tersebut merupakan gejala umum dan dapat disalahartikan. Kesadaran akan gejala-gejala diperlukan mengingat jumlah kanker ini meningkat di Indonesia. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk merancang media informasi berupa website mengenai kanker limfoma kepada para masyarakat berusia 18–29 tahun. Diharapkan melalui media informasi yang akan dirancang, masyarakat dapat menyadari pentingnya deteksi penyakit Limfoma untuk mencegah mengembangkann penyakit ini saat usia lanjut.

IMM

AGGO

VITI

INTERERA

INTERACTIVE MEDIA

INTERACTIVE DESIGN

CTION

- | | | | |
|----|---------------------------------|----|-------------------|
| 01 | Aaqilah Mardhiyah Zahirah | 22 | David Lie |
| 02 | Amelia Ivanka | 23 | Endra Kitono |
| 03 | Aveline Suryanto | 24 | Mahendra raihan |
| 04 | Ellisa anditio | 25 | Novelia |
| 05 | Felicia Charlene | 26 | Prasna Juwita |
| 06 | Felicia Ivana Riyandani | 27 | Rosalina Renwarin |
| 07 | Felyshia Monic | 28 | Tania Adeline |
| 08 | David Julio Hutabarat | | |
| 09 | Julio Stefano | | |
| 10 | Andreas Ananda W | | |
| 11 | Leony Chrisanti | | |
| 12 | Marleen Phangestu | | |
| 13 | Miranda Humardani | | |
| 14 | Muhammad Shafiriorizqa Dewintra | | |
| 15 | Nathalia Tjayana | | |
| 16 | Samantha Angelia | | |
| 17 | Shellene Cleone | | |
| 18 | Tamariska Disa Nugroho | | |
| 19 | Verryal Rahman Prasety | | |
| 20 | William Wangsahardja | | |
| 21 | Damario Aji | | |

DESIGN

Perancangan Aplikasi Interaktif Senam Aerobik Untuk Anak Usia 7-12 Tahun

by *Aaqilah Mardhiyah Zahirah (00000028183)*



Contact

aaqilah.zahirah@student.umn.ac.id
mattdavella@gmail.com
08152223335



Pada dasarnya orang yang memiliki tubuh sehat merupakan orang yang memiliki fisik dan psikis yang kuat. Hal tersebut bisa didapatkan sejak seseorang menginjak usia anak-anak. Senam aerobik atau senam low impact merupakan kegiatan yang memerlukan pergerakan tubuh. Olahraga tersebut cocok dilakukan oleh semua kalangan, salah satunya yaitu anak-anak. Namun dengan seiring perkembangan teknologi dan banyaknya alat-alat praktis di lingkungan sekitar. Kebanyakan anak-anak menjadi terbiasa melakukan kegiatan yang serba praktis dengan bantuan alat, sehingga ketika usia sudah mencapai remaja dan melakukan kegiatan fisik anak menjadi mudah lelah. Oleh karena itu, masalah tersebut menjadi alasan penulis dalam perancangan aplikasi interaktif senam aerobik untuk anak usia 7-12 tahun. Perancangan tersebut dilakukan sebagai informasi dan motivasi untuk anak-anak. Aplikasi interaktif dipilih karena manusia pada zaman moden ini masih memiliki relevansi dan kebutuhan terhadap teknologi, dan perancangan dengan menggunakan metode berdasarkan perancangan buku Human Centered Design dari IDEO. Perancangan tersebut diharapkan akan sebagai media yang dapat membantu anak untuk tetap melakukan olahraga agar menjadikan tubuhnya tetap memiliki tumbuh kembang yang baik.

Perancangan Kampanye Interaktif Mengenai Penggunaan Alternatif Sheet Mask Ramah Lingkungan

by *Amelia Ivanka (00000029880)*



Contact

amelia.gunawan@student.umn.ac.id
memeruuu@gmail.com
087780707100



Penggunaan produk skincare di kalangan generasi muda meningkat di Indonesia seiring perkembangan globalisasi dan teknologi. Salah satu produk skincare yang mengalami tren penggunaan adalah facial sheet mask. Sheet mask ini merupakan material lembaran tipis mengandung serum yang bertujuan untuk membantu permasalahan kulit spesifik dalam waktu singkat. Sayangnya penggunaan sheet mask ini bersifat sekali pakai, dan berkontribusi kepada penumpukan sampah di Indonesia yang berdampak terhadap kondisi ekosistem laut. Padahal, hanya sebanyak 7% dari sampah di Indonesia yang mampu didaur ulang, dan sisanya akan berakhir di TPA, dimana dalam waktu mendatang tidak mampu menampung sampah yang berusia ratusan tahun. Karenanya, penulis bermaksud untuk merancang sebuah kampanye sosial yang bertujuan mengajak generasi muda untuk menggantikan penggunaan sheet mask dengan produk yang lebih ramah lingkungan dan dapat digunakan secara berkelanjutan atau sustainable, dalam hal ini yaitu DIY face mask. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif berupa wawancara dan studi Pustaka, dan metode kuantitatif berupa kuesioner.

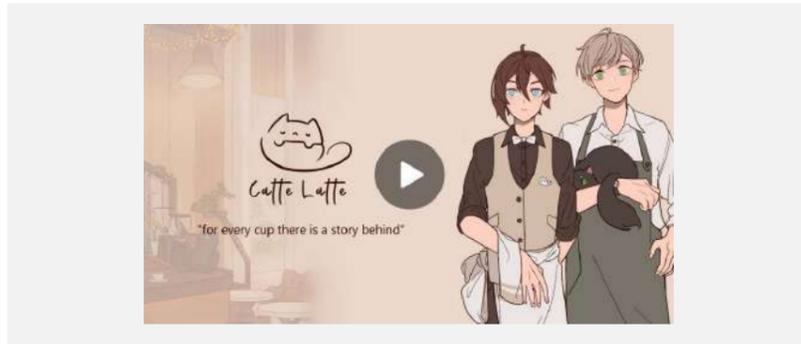
Perancangan Cerita Interaktif Mengenai Hustle Culture Bagi Remaja Akhir

by *Aveline Suryanto* (00000029099)



Contact

aveline.suryanto@student.umn.ac.id
afuriin1220@gmail.com
087738792445



Hustle culture merupakan suatu fenomena yang menyebabkan pengutamaan pekerjaan di atas segala aspek kehidupan lain untuk mencapai produktifitas demi kesuksesan dini. Fenomena ini lebih mudah diterima masyarakat dan diromantisasikan terutama oleh generasi muda karena berbagai faktor seperti ekspektasi dan globalisasi. Perilaku hustling berdampak negatif karena hilangnya keseimbangan antara bekerja dan aspek kehidupan lain seperti istirahat dan sosialisasi yang menjadi dasar penting kehidupan manusia. Banyak dari masyarakat terutama remaja akhir yang tidak mengetahui adanya fenomena berikut meskipun telah mengalami dampaknya baik secara kesehatan maupun hubungan sosial. Penelitian dilakukan dengan metode campuran; kuisisioner, wawancara, focus group discussion, dan studi referensi. Perancangan cerita interaktif dirancang oleh penulis untuk mengedukasi remaja akhir Jakarta mengenai hustle culture agar dapat mengatur keseimbangan pekerjaan dan aspek kehidupan lainnya sesuai batas setiap individu.

Perancangan Buku Interaktif Mengenai Work Ethics Di Dunia Industri Kreatif

by *Ellisa Anditio* (00000028205)



Contact

ellisa.anditio@student.umn.ac.id
ellisaa84@gmail.com
08568175749



Etika kerja merupakan hal yang penting dalam menentukan keberhasilan bagi seorang individu, kelompok, ataupun masyarakat. Namun, masih banyak sekali pekerja yang belum berperilaku etis di lingkungan kerja. Banyak pekerja yang terhambat produktivitasnya selama bertugas. Salah satu penyebab dari fenomena tersebut yaitu kurangnya informasi mengenai batasan perilaku dalam dunia kerja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah media informasi mengenai etika kerja untuk tenaga kerja usia 20–25 tahun di Jabodetabek. Metode yang digunakan merupakan metode campuran yaitu kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil data yang didapatkan, mayoritas pekerja masih menemui perilaku tidak etis di tempat kerjanya dan diperlukannya media informasi dalam memberikan pemahaman dan menambah pengetahuan pekerja terhadap batasan-batasan perilaku di lingkungan kerja.

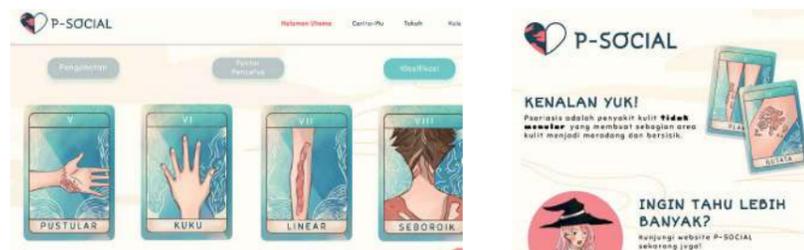
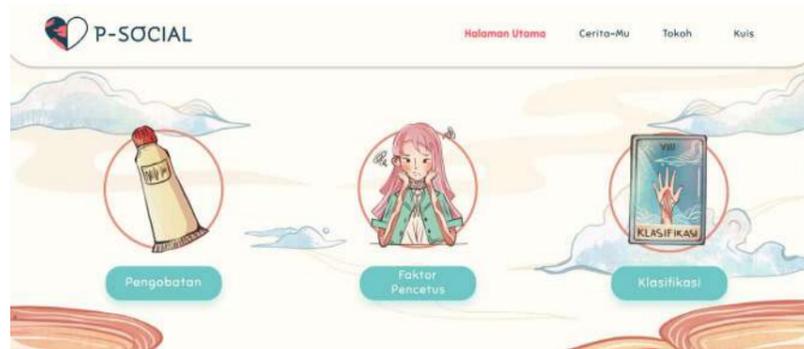
Perancangan Kampanye Untuk Menghilangkan Stigma Negatif Psoriasis

by Felicia Charlene (00000030067)



Contact

felicia.charlene@student.umn.ac.id
line.felicia1@gmail.com
08159205635



Psoriasis merupakan suatu penyakit kulit autoimun yang tidak menular. Ciri-ciri dari penyakit ini adalah kulit menjadi menebal, bersisik, serta gatal. Meskipun penyakit ini tidak menular, namun banyak masyarakat yang tidak mengetahui hal tersebut dan kemudian membuat stigma negatif kepada penderitanya. Stigma tersebut membuat penderitanya kerap dijauhi dan membuat kualitas hidup dari penderita menjadi menurun. Banyak aspek dari kehidupan mereka yang terganggu karena stigma tersebut seperti pekerjaan, kehidupan sosial, dan lain-lainnya. Oleh karena itu dibutuhkan solusi untuk menghilangkan stigma yang ada di masyarakat. Solusi yang tepat adalah dengan membuat kampanye untuk menghilangkan stigma yang ada pada masyarakat. Dengan adanya kampanye diharapkan masyarakat dapat mengetahui bahwa psoriasis tidak menular dan tidak menjauhi penderita psoriasis.

Perancangan Kampanye Interaktif Mengenai Persepsi Negatif Pengusaha Terhadap Potensi Penyandang Disabilitas Intelektual

by Felicia Ivana Riyandani (00000030113)



Contact

felicia.riyandani@student.umn.ac.id
felisvana0910@gmail.com
0895328291498

Disabilitas intelektual memiliki kekurangan dalam aspek intelektual dengan IQ yang berada di bawah standar rata-rata berdasarkan dari usia kronologisnya. Kekurangan pada aspek intelektual tersebut dapat menjadi hambatan bagi penyandang dalam mempelajari keterampilan yang seharusnya dapat dilakukan oleh individu yang memiliki usia yang sama. Jika dilihat berdasarkan data berjalan Tingkat Partisipasi angkatan Kerja (TPAK) disabilitas pada tahun 2021 yang dikeluarkan oleh Menteri ketenagakerjaan, partisipasi disabilitas hanya mencapai 44% dari jumlah 7,7 juta orang. Angka tersebut termasuk rendah jika dibandingkan dengan Tingkat Partisipasi angkatan Kerja Nasional yang mencapai 69%. Menurut Riani Rachmawati, partisipasi rendah disabilitas khususnya disabilitas intelektual dalam angkatan kerja diakibatkan karena kesulitan dalam melacak dan pendataan yang berkaitan dengan angkatan kerja disabilitas sehingga menghambat proses penentuan strategi nasional yang bertujuan untuk mengatasi tingkat rendahnya partisipasi kerja secara efektif. Rendahnya partisipasi kerja secara efektif. Hal tersebut sangat disayangkan, karena menurut Firli Herdiana, penyandang disabilitas intelektual juga memiliki potensi untuk bekerja khususnya di bidang ekonomi kreatif dikarenakan keunggulan mereka dalam bidang seni dan hasil karya yang mereka hasilkan memiliki perbedaan ciri khas tersendiri yang dapat menjadi unique selling-point. Namun, tidak semua pengusaha mengetahui hal tersebut dan masih memberikan pandangan yang negatif mengenai penyandang disabilitas intelektual. Oleh sebab itu diperlukannya sebuah kampanye sebagai media persuasi untuk merubah persepsi masyarakat khususnya pengusaha terhadap potensi yang dimiliki oleh penyandang disabilitas intelektual.

Perancangan Media Kampanye Untuk Mengurangi Penggunaan Plastik Sekali Pakai Di Starbucks Kota Tangerang

by *Felyshia Monic* (00000027272)



Contact

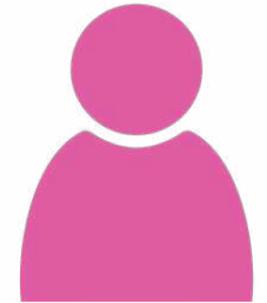
felyshia.monica@student.umn.ac.id
felyshiamonic@gmail.com
085774968881



Penggunaan wadah plastik sekali pakai pada industri minuman meningkat pada beberapa tahun terakhir. Hal ini merupakan salah satu faktor yang menjadikan Indonesia sebagai negara penyumbang sampah plastik kedua terbesar di dunia. Data limbah plastik di Kota Tangerang berada pada jumlah terbesar di wilayah Jabodetabek. Hal ini tentunya tidak baik bagi makhluk hidup karena mikropartikel yang terurai bersifat karsinogenik dan toksik. Untuk menekan jumlah limbah plastik, dapat dimulai dengan mengurangi penggunaan plastik sekali pakai pada saat membeli minuman di salah satu kedai ternama yaitu Starbucks Coffee. Penggunaan tumbler diyakini dapat memberikan dampak yang signifikan untuk menggantikan wadah plastik sekali pakai. Maka dari itu, penulis ingin membuat kampanye bagi masyarakat Tangerang untuk mengganti penggunaan plastik dengan menggunakan tumbler saat membeli minuman di Starbucks. Penulis menggunakan metode hybrid dalam mengumpulkan data yaitu kualitatif melalui FGD dan Observasi; kuantitatif melalui survei. Berdasarkan hasil penelitian, masalah dalam minimnya penggunaan tumbler diakibatkan oleh rasa malas, lupa bawa, dan ketidakpraktisan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa diperlukan sebuah media kampanye yang dapat membangun rasa kebutuhan tinggi bagi pembeli minuman kekinian dalam penggunaan tumbler sehingga penggunaan plastik dapat dikurangi.

Perancangan Kampanye Interaktif Untuk Edukasi Mengenai Bahaya Fear of Missing Out Pada Remaja Umur 15 - 21 Tahun Di Jabodetabek

by *David Julio Hutabarat* (00000026073)



Contact

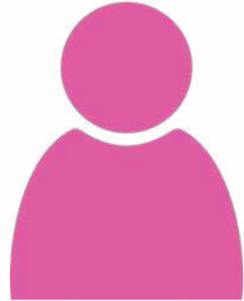
david.hutabarat@student.umn.ac.id
davidhulio16@gmail.com
081280647222



Fear of missing out atau FoMO merupakan fenomena seseorang memiliki keinginan besar untuk selalu berhubungan dengan apa yang dilakukan orang lain. Dalam penelitian penulis mewawancarai psikolog, menyebar survei kepada remaja jabodetabek, melakukan studi referensi, dan studi eksisting. Orang yang terkena FoMO menurut wawancara dan riset dapat menyebabkan kecemasan dan dalam jangka panjang dapat menyebabkan gangguan kejiwaan atau gangguan kepribadian. Banyak yang terkena social anxiety karena kekurangan percaya diri dan depresi mengenai kehidupan sosialnya. Ditemukan bahwa FoMO merupakan hal umum dan banyak yang merasakannya. Didapatkan kesimpulan bahwa media informasi FoMO sudah banyak tetapi tidak menggunakan metode penyebaran yang baik sehingga tidak akan bisa mencapai target audiencenya. Maka dari itu penyebarluasan bahaya FoMO dapat dilakukan melalui kampanye interaktif. Penulis menggunakan metode design thinking oleh Lewrick (2018) untuk merancang kampanye interaktif. Dalam desain konten kampanye penulis menggunakan teori menurut Landa, Lauren dan Pentak, dan Anggraini dan Nathalia

Perancangan Buku Interaktif Ar Tentang Hantu-Hantu Asli Indonesia

by **Julio Stefano** (00000019554)



Contact

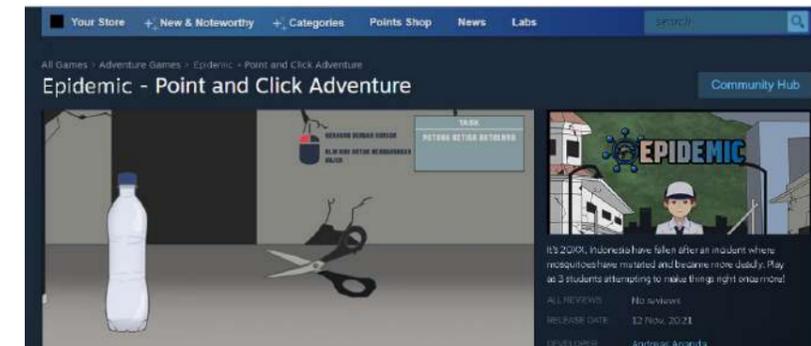
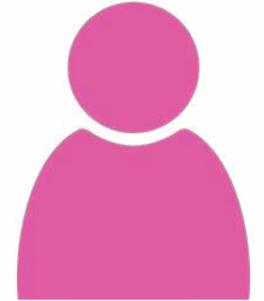
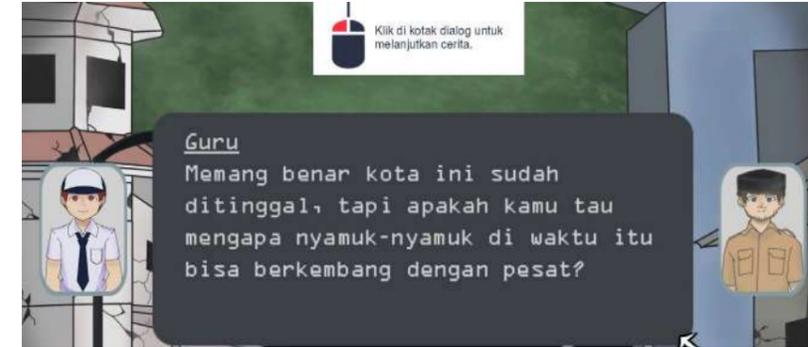
julio.stefano@student.umn.ac.id
 juliostefano99@gmail.com
 08990361390



Legenda urban adalah sebuah bentuk cerita rakyat modern yang dikenal sebagai kisah horor pada jaman sekarang, masyarakat sangat menggemari mitos-mitos hantu atau kisah horor sehingga mereka dalam mengkonsumsi konten horor tersebut, mereka ingin sekali terlibat dan merasakan pengalaman dan suasana yang mencekam layaknya berada diantara kehadiran hantu. Perancangan buku interaktif augmented reality ini dibuat untuk mengenalkan hantu-hantu asli Indonesia dengan memadukan teknologi augmented reality sehingga masyarakat dapat mendapatkan informasi sekaligus merasakan kehadiran hantu di sekitarnya.

Perancangan Media Interaktif Mengenai Bahaya Demam Berdarah Untuk Social Awareness Remaja Berumur 13-18 Tahun

by **Andreas ananda** III (00000013434)



Contact

andreas4@student.umn.ac.id
 andreasananda1998@gmail.com
 087775201100



Demam Berdarah adalah sebuah penyakit yang sudah lama marak tersebar di semua negara beriklim tropis tanpa terkecuali. Indonesia merupakan salah satu dari negara-negara yang terhitung rawan tersebar penyakit Demam Berdarah tersebut. Dengan kepadatan penduduk yang tinggi, penyebaran sangat mudah terjadi dan dapat mengakibatkan orang-orang yang jatuh sakit bisa sampai berujung maut. Penelitian dibuat dengan menggunakan metode hybrid dimana Kuesioner disebar dan Wawancara dilakukan kepada ahli spesialis. Perancangan Media Interaktif dirancang oleh penulis dengan maksud meningkatkan awareness kepada anak-anak berumur 13-18 bertujuan untuk anak-anak tersebut mampu menjaga kebersihan lingkungan dan mencegah penyebaran dari penyakit Demam Berdarah.

Perancangan Kampanye Kesehatan Interaktif Pencegahan Kanker Mulut Melalui Samuri

by *Leony Chrisanti (00000027378)*



Contact

leony.chrisanti@student.umn.ac.id
leonychrisanti1789@gmail.com
081215913228



Kanker mulut merupakan penyakit ganas yang mematikan karena memiliki angka harapan hidup yang sedikit, yaitu tidak lebih dari 30 bulan. Salah satu gejala awal kanker mulut umumnya berupa sariawan biasa yang muncul lebih dari 2 minggu. Gejala tersebut seringkali diremehkan sehingga penderita melakukan pengecekan ketika sudah mengalami stadium lanjut. Pada kondisi ini, kesembuhan akan sangat sulit dicapai dan resiko kematian akan meningkat. Meski begitu, resiko tersebut dapat diminimalisir dengan melakukan deteksi dini melalui gerakan SAMURI. Sayangnya, sebagian besar masyarakat masih belum memiliki pengetahuan terkait kanker mulut dan SAMURI. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan 2 metode, yaitu Model Kampanye Komunikasi Kesehatan Strategis (MK3S) oleh Antar Venus dan human-centered design oleh IDEO. Landasan teori yang digunakan antara lain teori kampanye, teori komunikasi, teori desain, dan teori media digital interaktif. Pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif berupa wawancara dan kuantitatif berupa kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa informasi terkait kanker mulut dan SAMURI masih belum gencar disosialisasikan sehingga masyarakat kurang memahami akan hal tersebut. Pada era digital ini, penyampaian dan penyebaran informasi cenderung dipermudah dengan adanya media digital interaktif dan koneksi internet. Oleh karena itu, penulis ingin membuat kampanye kesehatan interaktif untuk menginformasikan masyarakat mengenai kanker mulut dan mendorong untuk melakukan SAMURI.

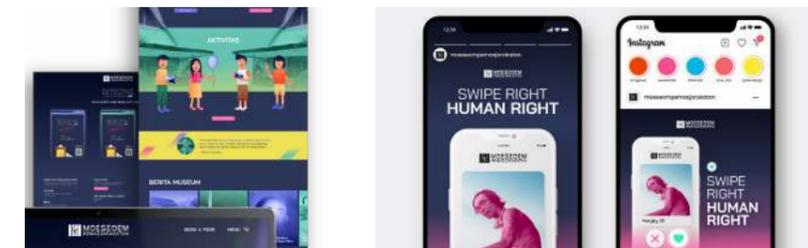
Perancangan Promosi Interaktif Moeseoem Pemasjarakatan Untuk Pelajar Jabodetabek Usia 14-20 Tahun

by *Marleen Phangestu (00000029692)*



Contact

marleen.phangestu@student.umn.ac.id
marleenyen@gmail.com
085814976428



Moeseoem Pemasjarakatan merupakan sebuah museum pemasyarakatan pertama yang ada di Indonesia dan merupakan tempat yang menyajikan informasi pasti mengenai pemasyarakatan yang terletak di Lapas Kelas II A Tangerang. Koleksi yang ada di museum ini berasal dari berbagai lapas di Indonesia dan koleksi tertuanya dari tahun 1877. Nilai sejarah, kewarganegaraan dan toleransi dapat ditemukan pada museum ini. Museum ini juga menjelaskan peran pemasyarakatan di zaman sekarang, yaitu pembinaan seperti budidaya lele, bercocok tanam, dan sebagainya. Hal ini selaras dengan tujuan museum ini didirikan, yaitu untuk mengedukasi masyarakat mengenai perubahan bahwa pemasyarakatan tidak hanya mengandung sisi buruk seperti yang dibayangkan masyarakat tetapi membina. Namun kunjungan yang sedikit menyebabkan tujuan tidak dapat tercapai. Rendahnya awareness masyarakat terhadap museum menjadi faktor utama sedikitnya kunjungan. Perancangan ini menggunakan metode penelitian human centered design oleh IDEO, metode pengumpulan data campuran oleh Sugiyono, dan juga strategi promosi menggunakan metode transmedia storytelling oleh Pratten. Dengan adanya perancangan media promosi interaktif Moeseoem Pemasjarakatan ini, strategi dan media yang dibuat dapat menjadi acuan untuk merancang media promosi museum dengan transmedia storytelling.

Perancangan Website Interaktif Tentang Edukasi Perawatan Hamster Yang Layak Untuk Anak-Anak

by **Miranda Humardani** (00000016070)



Contact

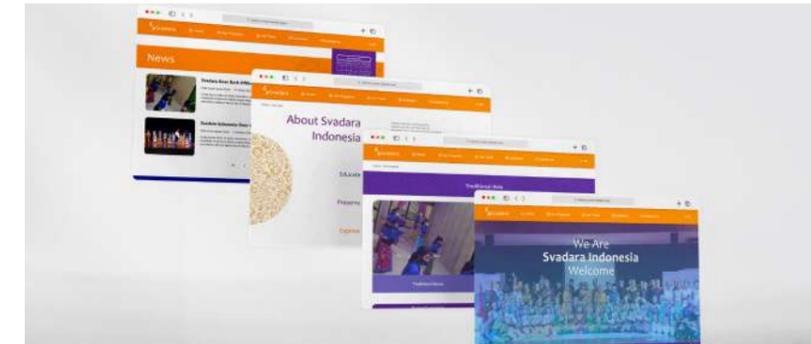
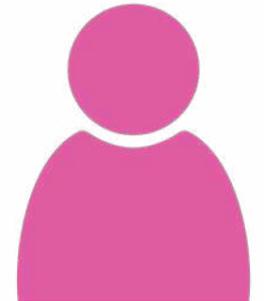
miranda.humardani@student.um.ac.id
mirandahu98@gmail.com
089635660098



Hamster merupakan peliharaan yang populer di kalangan anak-anak karena ukuran mereka yang kecil dan mudah didapat, menurut kalkulasi dari American Veterinary Medical Association pada tahun 2012, 887 dari 1.000 rumah tangga mempunyai hamster. Hamster kerap kali mendapatkan perlakuan yang kurang baik, yang dikarenakan oleh kurangnya pengetahuan dan supervisi orang tua yang memberikan hamster kepada anaknya untuk dipelihara sebagai peraga untuk mengajarkan tanggung jawab kepada anaknya. Apabila anak melihat dan belajar dari informasi yang salah, hal ini berakibat kepada kematian hamster, jika anak sering melihat kematian hewan peliharaan maka akan mengurangi rasa empati dan menimbulkan perilaku antisosial. Oleh karena itu, penulis membuat website interaktif yang mudah untuk anak-anak pahami dan diakses agar informasi tentang perawatan hamster yang layak dapat diterapkan saat mereka memelihara hamster.

Perancangan Media Digital Promosi Sanggar Svadara Indonesia

by **Muhammad Shafiriorizqa Dewintra** (00000023703)



Contact

muhammad.dewintra@student.um.ac.id
dewintra.vydy@gmail.com
087809556667

Svadara Indonesia merupakan sebuah sanggar yang mengajarkan kesenian tradisional, yang meliputi musik dan tari tradisional. Sanggar Svadara Indonesia yang telah berdiri dari tahun 2011 dan memiliki anggota berjumlah 150 orang, akan tetapi memiliki masalah kekurangan anggota pada pemain musik. Dengan tidak berjalannya program musik tradisional dengan baik, visi dan misi Svadara Indonesia tidak dapat tercapai. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode wawancara, kuesioner, focus group discussion, dan observasi pada media sosial Svadara Indonesia. Perancangan media promosi digital ini menggunakan teori desain Landa (2014), metode perancangan oleh Griffey (2018), teori website Beaird & George (2014) dan teori layout UI/UX McKay (2018). Perancangan media promosi digital ini diharapkan dapat mempromosikan sanggar Svadara Indonesia agar masyarakat tertarik untuk mendaftar menjadi anggota sehingga Svadara Indonesia dapat merealisasikan visi dan misinya yang dimana masyarakat dapat menyukai dan mengapresiasi kesenian tradisional Indonesia. 18 responden di umur 13-19 tahun mengikuti beta test. Desain website mendapatkan skor 87% dari skor kepuasan user. Sedangkan desain media sosial pada highlight, stories dan post mendapatkan masing-masing skor, 88%, 82.4% dan 77.8%. Hal ini menunjukkan bahwa desain dan penyerapan informasi pada desain telah diterima baik oleh responden, selain itu menunjukkan bahwa desain telah cukup berhasil.

Perancangan Media Interaktif Mengenalkan Pancasila Buddhis Kepada Anak-Anak

by *Nathalia Tjayana* (00000030556)



Contact

Nathalia.Tjayana@student.umn.ac.id
Nathalia.Tjayana@gmail.com
081346855161



Dalam agama Buddha, terdapat aturan moral dan berkarakter baik yang ditaati oleh seluruh umat Buddhis yakni Pancasila Buddhis. Saat ini media interaktif dalam agama Buddha khususnya mengajarkan tentang Pancasila Buddhis sangat kurang. Maka dari itu perlu diwujudkan media interaktif agar anak-anak memiliki karakter dan moral yang baik. Data metodologi penelitian yang digunakan ialah wawancara, Focus Group Discussion, kuisisioner, dan studi referensi dengan metode perancangan menggunakan prinsip Robin Landa. Perancangan ini diharapkan menjadi media yang dapat digunakan dalam mempelajari Pancasila Buddhis untuk anak-anak.

Perancangan E-Book Interaktif Bertani Sederhana Bagi Murid Smp Di Jakarta Sebagai Media Edukasi Pada Bidang Pertanian Indonesia.

by *Samantha Angelia* (00000028016)



Contact

samantha.angelia@student.umn.ac.id
sam.mare135@gmail.com
089684897688



Pendidikan mengenai pertanian merupakan pendidikan yang telah diberikan sejak dini kepada murid-murid SMP Indonesia. Walaupun adanya pendidikan tersebut perkembangan minat murid-murid masih sangat minim, kurangnya pembahasan mengenai bidang pertanian dalam pembelajaran SMP merupakan salah satu pendorong minimnya minat murid dalam bidang pertanian. Padahal bidang pertanian merupakan salah satu bidang penting dalam perkembangan negara Indonesia, bidang pertanian bukan saja sebagai sumber pangan negara namun juga sebagai salah satu penopang perekonomian negara. Dalam masa pdanemi ini dimana setiap orang harus bekerja dan belajar di rumah, kita harus menggunakan perantara teknologi untuk melakukan hubungan antara satu dengan yang lain, media edukasi interaktif digital merupakan pilihan utama dalam memperkenalkan dan menjadi pintu pembuka bagi murid-murid kepada bidang pertanian. Dalam perancangan ini, metode pengumpulan data penelitian yang digunakan berupa wawancara, fgd, kuesioner, studi eksisting dan studi referensi dengan metode perancangan proses Desain thinking oleh David Kelly dan Tim Brown (2018). Dengan adanya media edukasi interaktif ini, diharapkan dapat meningkatkan minat dan ketertarikan murid-murid SMP kepada bidang pertanian.

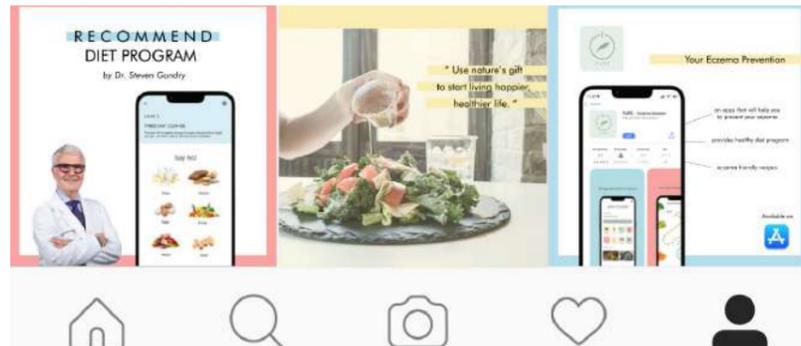
Perancangan UI/UX Aplikasi Mengenai Penyakit Kulit Eczema Bagi Usia 20-24 Tahun Di DKI Jakarta

by *Shellene Cleone (00000028215)*



Contact

shellene.cleone@student.umn.ac.id
shelleneclione2000@gmail.com
087875730825



Eczema (Dermatitis Atopik) yang disebut sebagai sebuah gangguan kulit yang ditandai dengan kulit gatal, kering-kering, bersisik, pecah-pecah serta kemerahan. Penyakit ini terus mengalami peningkatan di dunia serta menjadi isu kesehatan di dunia. Melalui isu kesehatan ini mengakibatkan turunnya kualitas hidup. Namun, masih kurang adanya edukasi mengenai cara untuk mengatasi eczema. Belum adanya aplikasi yang memaparkan informasi kesehatan penyakit kulit Eczema yang menjadikan penyakit ini kurang diketahui cara penanganannya. Metode yang digunakan adalah Mixed Methods yaitu menggunakan metode wawancara dan kuesioner online. Dengan adanya perancangan media edukasi interaktif eczema dapat lebih mempermudah dalam mendapatkan informasi serta cara dalam mengatasi eczema melalui makanan.

Perancangan Kampanye Interaktif Mengenai Gaya Hidup Sedentari

by *Tamariska Disa Nugroho (00000028849)*



Gaya hidup sedentari merupakan kondisi dimana seseorang mengalami kekurangan aktivitas fisik dibawah 1,5 METs. Selama pandemi Covid-19, resiko memiliki perilaku gaya hidup ini meningkat karena adanya kebijakan yang membatasi masyarakat untuk keluar rumah. Kurangnya aktivitas fisik di kalangan remaja diakibatkan beberapa faktor dan memiliki dampak yang signifikan terhadap kesehatan di jangka panjang seperti penyakit kardiovaskular, diabetes hingga kanker. Maka dari itu, perlu adanya penanaman wawasan mengenai gaya hidup yang sehat untuk meningkatkan kesadaran serta menciptakan kualitas hidup yang lebih seimbang. Berdasarkan permasalahan yang ada, penulis menawarkan sebuah solusi perancangan berupa kampanye sebagai bentuk promosi gaya hidup yang lebih aktif.

Contact

tamariska.nugroho@student.umn.ac.id
tamariskadisanugroho@student.umn.ac.id
081294948805

Perancangan UI/UX Aplikasi Sumbang Buku Untuk Anak Di Pelosok Indonesia Bagi Remaja Dan Dewasa

by *Verryal Rahman Prasetya (00000031927)*



Contact

Verryal.rahman@student.umn.ac.id
Vr.prasetya@gmail.com
081311485373



Buku merupakan sarana utama dalam pewarisan ilmu pengetahuan. Permendikbud nomor 8 tahun 2016 menyatakan bahwa buku sebagai sarana dalam mengembangkan suatu ilmu sehingga kompetensi yang dimiliki seseorang dapat tercapai dengan layak. Kurangnya buku merupakan faktor utama dalam menentukan kemajuan sebuah bangsa salah satunya yaitu di bidang literasi buku untuk memperoleh sumber daya manusia yang memadai dan kreatif. di era ini berdonasi dapat dengan mudah dilakukan yaitu melalui media online berupa aplikasi. Sesuai dengan permasalahan yang diangkat maka penulis memutuskan untuk merancang platform aplikasi sumbang buku untuk anak di pelosok indonesia sehingga dengan adanya platform online tersebut dapat meningkatkan literasi buku untuk anak di pelosok dengan buku yang layak dan berkualitas layaknya seperti buku di perkotaan.

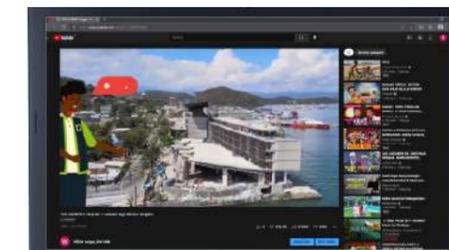
Perancangan Motion Graphic Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Berwisata Ke Labuan Bajo

by *William Wangsahardja (00000029208)*



Contact

william.wangsahardja@student.umn.ac.id
willi.codaily@gmail.com
082199873866



Labuan Bajo sekarang ini sudah memulai perkembangannya sebagai destinasi wisata yang punya daya saing sama dengan wisata yang lainnya dan dengan adanya habitat komodo membuat tempat wisata ini menjadi unik serta pulau disekitarnya yang punya produk menarik kreatif. Tetapi walaupun Labuan Bajo ini berpotensi, Labuan Bajo mengalami masalah dengan adanya keadaan Covid yang memberikan dampak kepada tempat wisata sehingga kehilangan pengunjung dan masyarakat semakin jauh dari informasi tempat pariwisata. Hal ini juga menjadi masalah bagi para masyarakat penyedia bisnis lokal disana yang mengalami kerugian karena pandemi ini. Maka dari itu, penulis membuat sebuah perancangan berupa Motion Graphic interaktif untuk memberikan informasi kepada masyarakat mengenai tempat wisata yang ada di Labuan Bajo dengan tujuan mengenalkan kembali Labuan Bajo yang sudah siap untuk beroperasi kembali menyambut turis.

Perancangan Buku Interaktif Mengenai Pentingnya Keamanan Saat Bersepeda untuk Anak Umur 5-10 Tahun di Jakarta

by **Damario Aji** (00000025185)



Contact

damario@student.um.ac.id
riomod3@gmail.com
082297414671

Sepeda adalah kendaraan yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia sebagai transportasi sehari-hari maupun sebagai alat olahraga. Pemerintah juga sudah menyediakan jalur sepeda untuk beberapa daerah di Jakarta. Fasilitas untuk pesepeda dibuat bertujuan untuk memberikan keamanan dan kenyamanan pesepeda dan para pengendara lainnya. Dikuti dengan banyaknya pesepeda di masa pandemi ini, kecelakaan yang meliputi pesepeda juga banyak. Tidak hanya orang dewasa yang terlibat, tetapi juga anak-anak. Terkadang anak-anak sangat ceroboh dan kurang waspada saat bersepeda di lingkungan rumah maupun jalan raya. Dengan adanya fenomena tersebut, penulis ingin anak agar lebih meningkatkan kesadaran saat akan bersepeda untuk mengurangi resiko terjatuh atau kecelakaan. Penulis menggunakan metode penelitian campuran, dimana metode tersebut menggabungkan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan FGD dengan narasumber, sedangkan penelitian kuantitatif penulis diperoleh dengan penyebaran kuesioner secara acak.

Perancangan Kampanye Pengenalan Zero Waste untuk Anak Usia 7-12 Tahun

by **David Lie** (00000033608)



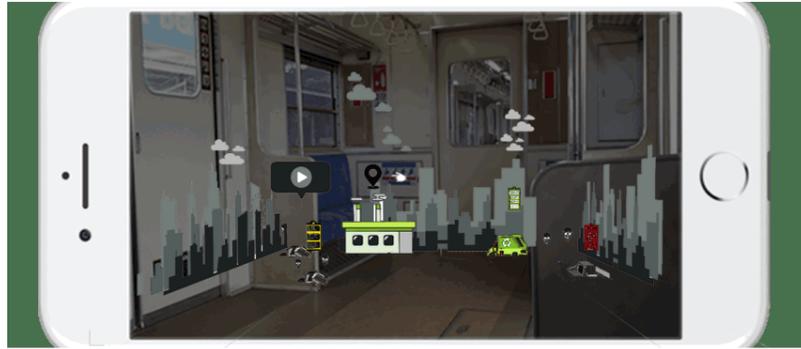
Contact

david.lie@student.um.ac.id
d.davidlie@gmail.com
087785490048

Zero waste merupakan sebuah prinsip atau gaya hidup yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat untuk mencapai tujuan bebas atau nol sampah. Menurut United States Environmental Protection Agency (APA), zero waste merupakan suatu prinsip pada abad ke-21 dengan meminimalkan penghasilan limbah, mengurangi konsumsi, dan memastikan bahwa produk yang dibuat untuk digunakan kembali, diperbaiki, atau didaur ulang kembali. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis suatu pembentukan gaya hidup lebih tepat diajarkan kepada anak dalam masa perkembangan. Namun berdasarkan hasil kuesioner penulis, masih banyak dari anak-anak Indonesia yang belum mengetahui dan belum menerapkan gaya hidup zero waste, sedangkan tingginya angka permasalahan sampah yang ada di Indonesia terus meningkat pada setiap tahunnya. Karena itu penulis ingin merancang suatu kampanye pengenalan gaya hidup zero waste kepada anak berumur 7-12 tahun, sebagai solusi agar dapat mengurangi permasalahan sampah yang ada di Indonesia melalui penerapan gaya hidup zero waste. Kampanye dirancang dengan menggunakan metode perancangan desain Advertising by Design oleh Robin Landa.

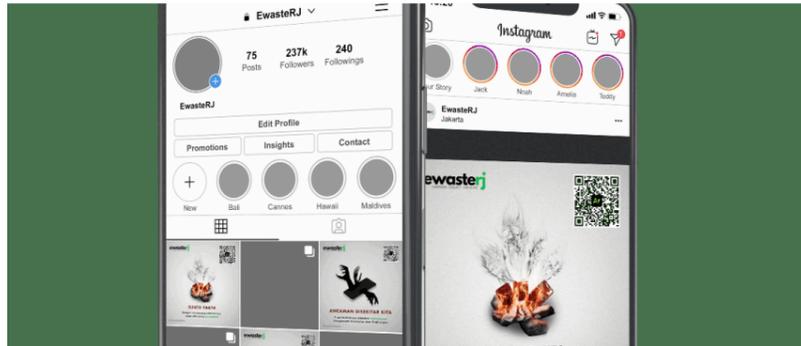
Perancangan Kampanye Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR) Mengenai Penanggulangan Limbah Smartphone untuk Usia 20-35 Tahun di Daerah Jabodetabek

by **Endra Kitono** (00000031837)



Contact

endra.kitono@student.umn.ac.id
endrakitono22@gmail.com
0895635897291



Electronic waste atau biasa singkat menjadi e-waste merupakan segala jenis peralatan listrik atau elektronik yang sudah tidak terpakai dan tidak bernilai lagi bagi pemiliknya. Dari semua jenis e-waste, smartphone menjadi salah satu jenis e-waste yang menyumbang limbah dengan pertumbuhan tercepat dan menjadi salah satu sumber limbah terbesar yang tak terlihat. Umur smartphone sendiri lebih pendek dibanding jenis e-waste lainnya, dimana umur smartphone kurang lebih 4 tahun, sedangkan jenis e-waste lainnya berumur 4 sampai 7 tahun. Berdasarkan data kuesioner yang telah penulis lakukan, didapatkan angka bahwa 90% dari responden tidak mengetahui dampak berbahaya dari limbah smartphone, sehingga kebanyakan dari responden tidak tahu hal yang harus dilakukan terhadap limbah smartphone mereka. Dalam rangka memberikan informasi terkait limbah smartphone dan mengajak masyarakat untuk ikut bergabung untuk melakukan tindakan daur ulang limbah smartphone, penulis berencana untuk merancang sebuah kampanye interaktif yang berbasis augmented reality sebagai media interaktifnya. Dalam perancangan ini penulis juga menggunakan teori yang dikemukakan oleh Gregory dalam Venus (2018). Dengan adanya perancangan kampanye interaktif ini diharapkan orang menjadi memiliki informasi lebih mengenai dampak bahaya dari limbah smartphone dan juga lebih peduli terhadap limbah smartphone yang dimiliki oleh masing-masing masyarakat

Perancangan Interactive Campaign Mengenai Game Lokal untuk Remaja

by **Mahendra Raihan** (00000011384)



Contact

mahendra.raihan@student.umn.ac.id
mahendraraihan24@gmail.com
081298511608



Interactive campaign ini dibuat karena penulis mempunyai pengalaman terhadap teman yang kurang dalam pengetahuan mengenai game lokal.

Perancangan Kampanye Interaktif Mengenai Internalized Misogyny bagi Perempuan

by **Novelia** (00000033041)



Contact

novelia@student.umn.ac.id
noveliamartinaa@gmail.com
089613713825



Piggot menjelaskan bahwa internalized misogyny merupakan perilaku yang merendahkan, memperlakukan, dan meragukan perempuan lain atau diri sendiri serta memiliki bias yang tinggi terhadap laki-laki (McCullough, Wong, & Stevenson, 2019). Penyebab dari perilaku internalized misogyny dikarenakan tingginya standar sosial yang membuat perempuan memiliki tolak ukur dalam bertindak sehingga membuat pola pikir misogini terinternalisasi dalam diri mereka (Dameron, 2021). Sebanyak 62% perempuan mendapatkan perlakuan misogini dalam kehidupan sehari-hari (Utami, 2021). Para pelaku internalized misogyny pada umumnya banyak ditemukan pada perempuan yang aktif bermain media sosial. Berbagai dampak dirasakan dari perilaku internalized misogyny, mulai dari penyitaan identitas, tekanan psikologis, gangguan makan, dan berbagai penyakit mental lainnya (Dehlin & Galher, 2018). Dengan paparan masalah tersebut, penulis ingin merancang kampanye interaktif untuk memberikan pemahaman dan informasi kepada para pelaku internalized misogyny, dengan harapan dapat mengurangi perilaku internalized misogyny.

Perancangan Buku Interaktif untuk Terapi Anak Speech Delay

by **Prasna Juwita** (00000021602)



Contact

prasna.juwita@student.umn.ac.id
prasna.juwita@gmail.com
0895636181219



Buku Cerita keseharian Niko merupakan buku interaktif yang bertujuan untuk membantu orangtua dalam memberikan stimulasi terhadap anak yang mengalami speech delay yang berusia 2 - 5 tahun. Stimulasi yang diberikan adalah orangtua memandu anaknya untuk bermain dan belajar mengucapkan sebuah kata atau kalimat yang ada di dalam buku interaktif.

Perancangan Promosi Festival Pesona Meti Kei di Kabupaten Maluku Tenggara

by *Rosalina Renwarin* (00000031937)



Contact

rosalina.renwarin@student.umn.ac.id
rosalinarenwarin@gmail.com
081211391214



Pada tahun 2016, sebuah fenomena alam dan tradisi bernama Meti Kei dikemas oleh pemerintah Kabupaten Maluku Tenggara menjadi sebuah festival wisata alam dan budaya, guna mendorong sektor pariwisata dan roda perekonomian daerah tersebut. Festival ini lalu dikenal dengan nama Festival Pesona Meti Kei (FPMK). Sejak pelaksanaannya dari tahun 2016 hingga tahun 2019, FPMK mampu menarik jumlah kunjungan wisatawan hingga mencapai 20.000 kunjungan namun harus mengalami penurunan di tahun 2020 dan 2021 akibat pembatasan aktivitas selama pandemi berlangsung. Selain itu, festival ini ternyata masih belum banyak dikenal oleh wisatawan di luar daerah Maluku. Setelah dilakukan penelusuran data terkait strategi promosi yang dilakukan, ternyata festival ini masih belum memiliki official website. Untuk membantu menjawab tantangan yang ada, peneliti memanfaatkan metode The Double Diamond Model of Design dan tahapan AISAS dalam merancang media promosi FPMK hingga diperoleh dua media yaitu, media utama dan media sekunder. Dari hasil uji coba A/B testing perancangan ini dianggap dapat menjawab tantangan promosi dan menarik dapat minat wisatawan untuk berkunjung ke Kepulauan Kei saat periode Festival Pesona Meti Kei dengan beberapa catatan iterasi konten, visual, dan interaktivitas.

Kata kunci: perancangan, promosi, festival wisata, pesona meti kei

Perancangan Buku Interaktif untuk Edukasi Kecerdasan Emosional pada Anak Usia 3-6 Tahun

by *Tania Adeline* (00000027953)



Contact

tania.adeline@student.umn.ac.id
taniaadeline77@gmail.com
088976231397



Kecerdasan emosional memiliki banyak manfaat positif, terutama dalam perkembangan anak usia dini (golden age), meskipun demikian orang tua dan masyarakat di Indonesia kurang memperhatikan hal tersebut dan lebih berorientasi pada perkembangan kecerdasan intelektual (Azkia, 2021). Pada kenyataannya, kecerdasan intelektual harus diimbangi dengan kecerdasan emosional agar anak tidak mengalami banyak hambatan dalam perkembangannya (Verauli, 2021). Padahal jika hal ini dibiarkan akan menimbulkan potensi hilangnya kesempatan anak dalam mendapatkan stimulus perkembangan pembelajaran (Sumantri, 2021). Dampak ini mengakibatkan anak mengalami learning loss dalam aspek kecerdasan emosionalnya, seperti kurang mampu berempati kepada orang lain, kurangnya rasa percaya diri, maupun kecenderungan memiliki sifat yang pasif. Oleh karena itu, penulis ingin merancang sebuah buku interaktif yang dapat diterapkan oleh orang tua di rumah untuk membantu proses stimulus anak dalam mengedukasi kecerdasan emosional pada anak usia dini.

INTERA

**INTERACTIVE
STORYTELLING**

INTERACTIVE DESIGN

CTION

- 01 Agnes Ratna Dully Lilo
- 02 Andelson Evan Gunawan
- 03 Ardie Setiadi
- 04 Bryan Marcello Yapputra
- 05 Fransisca Irene
- 06 Grace Imanda Gandi
- 07 Jenifer Vania
- 08 Kevina
- 09 Josephine Manuela
- 10 Lisa Merry Agnes Ditari Bangun
- 11 Ryan Jonathan Kusuma
- 12 Vincenzo Hosea Pratama
- 13 I Komang Bayu Aribawana
- 14 Jeremy Tirtokusumo
- 15 Maria Viviane Angelica

DESIGN

Perancangan Cerita Interaktif Tentang Menjaga Kebersihan Telinga Untuk anak Usia 9-12 Tahun

by Agnes Ratna Dully Lilo (00000029967)



Contact

agnes.lilo@student.umn.ac.id
agnesra30@gmail.com
081398204107



Telinga merupakan satu-satunya panca indra yang berfungsi untuk mendengar. Oleh sebab itu, pentingnya bagi masyarakat untuk menjaga kesehatan dan kebersihan telinga. Namun, kesehatan telinga masih belum dipahami dengan baik, termasuk dalam kebersihan telinga. Banyaknya anak di sekolah dasar yang mengalami masalah dengan kotoran telinga yang dapat dipengaruhi oleh perilaku kesehatan siswa/i sekolah dasar terhadap pembersihan telinga. Hal ini juga terlihat dari hasil penyebaran kuesioner ke 113 responden di daerah JABODETABEK kepada anak usia 9 hingga 12 tahun di mana 69 responden di antaranya menyetujui penggunaan cotton bud diperbolehkan untuk pembersihan telinga dan 78 responden menyetujui pengorekan telinga merupakan cara yang benar untuk membersihkan telinga. Padahal, kesalahan membersihkan telinga ini dapat berdampak pada terjadinya beberapa gangguan telinga, berdampak pada edukasi, kesehatan mental, hingga tumbuh kembang anak. Maka dari itu, pentingnya penguadukan sejak dini mengenai cara merawat kebersihan telinga yang mendorong penulis untuk melakukan perancangan cerita interaktif tentang menjaga kebersihan telinga untuk anak usia 9-12 tahun. Anak-anak di usia 9 tahun biasanya sudah mendapatkan pengajaran mengenai anggota tubuh manusia sehingga dirasa sebagai waktu yang tepat untuk mengajarkan juga cara merawat kebersihan telinga. Pemilihan cerita interaktif untuk meningkatkan pembelajaran dengan membaca dengan cara yang lebih menyenangkan sehingga pelajaran lebih mudah ditangkap dibandingkan buku tradisional. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode campuran. Sedangkan metode perancangan menggunakan teori dari Carolyn Handler Miller.

Perancangan Media Interaktif Tentang Kejujuran Untuk Anak Usia 9-12 Tahun

by Andelson Evan Gunawan (00000026942)



Contact

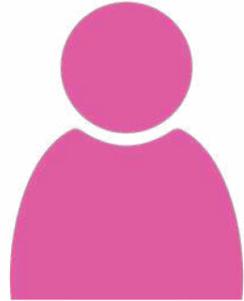
andelson.gunawan@student.umn.ac.id
andelsonewan8@gmail.com
085775339800



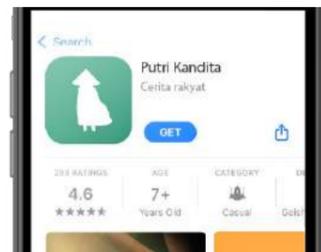
Ketidakejujuran merupakan salah satu masalah yang masih ada di Indonesia sampai saat ini, mulai dari kasus penipuan kecil hingga korupsi dalam jumlah besar. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter kejujuran di Indonesia merupakan hal yang penting, dan salah satu solusi yang bisa dilakukan adalah dengan menanamkan nilai-nilai kejujuran kepada anak sejak dini, agar generasi selanjutnya memiliki fondasi karakter kejujuran yang lebih kuat. Karena itu, penulis melakukan perancangan yang bertujuan untuk menanamkan nilai kejujuran pada anak melalui media cerita interaktif. Metode perancangan yang digunakan adalah model perancangan media interaktif, dimulai dengan pembuatan konsep utama hingga tahap implementasi. Untuk mendukung proses perancangan tersebut, penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif yang terdiri dari kuesioner, wawancara, studi referensi, dan observasi. Hasil Penelitian dari 100 sampel responden menunjukkan bahwa masih banyak anak-anak di Indonesia yang terbiasa untuk berbohong (84%) dan para orang tua juga belum memiliki cara yang efektif untuk menanamkan kejujuran yang kuat kepada anak. Hal ini membuktikan bahwa anak Indonesia masih membutuhkan pendidikan kejujuran dan melalui cerita interaktif diharapkan dapat membantu/menjadi solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Perancangan Cerita Interaktif Bertema Cerita Rakyat “Putri Kandita” Untuk anak Berusia 7-11 Tahun Di Bogor

by **Ardie Setiadi** (00000031088)



Contact
ardie.setiadi@student.umn.ac.id
ardiesetiadi14@gmail.com
081315610305



Cerita rakyat merupakan ciri khas dari suatu tempat daerah dan memiliki pesan moral yang baik di dalam ceritanya. Namun anak-anak di Bogor mulai tidak mengetahui cerita rakyat di Bogor karena lebih menyukai budaya luar. Salah satu cerita rakyat yang mulai tidak diketahui oleh anak-anak di Bogor yaitu Putri Kandita. Dalam cerita rakyat ini, terdapat pesan moral yang baik untuk anak dalam membangun karakter dirinya dan lebih mencintai budaya Bogor. Metode penelitian yang digunakan penulis yaitu metodologi campuran yang berisikan; kuesioner, wawancara, focus group discussion, studi referensi, dan studi eksisting. Cerita interaktif ini dirancang oleh penulis dengan tujuan memberikan ketertarikan terhadap anak-anak di Bogor sebagai generasi muda, untuk mencintai budaya Bogor dan dapat membentuk karakter anak dari pesan moral yang didapat.

Perancangan Interactive Storytelling Sebagai Media Edukasi Mengenai Cyberbullying Di Kalangan Remaja

by **Bryan Marcello Yapputra** (00000027426)



Contact
bryan.marcello@student.umn.ac.id
bryan.yapputra@gmail.com
081288477830

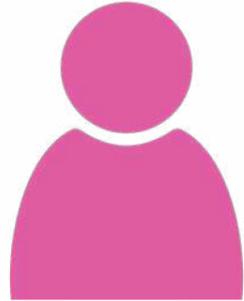
MEET THE CHARACTERS



Cyberbullying adalah bentuk tindakan perundungan atau bullying yang muncul sebagai akibat perkembangan teknologi informasi seperti internet dan media sosial. Cyberbullying rentan dialami oleh remaja sebagai akibat dari perkembangan media sosial yang pesat di kalangan remaja. Tindakan cyberbullying terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun, dan beresiko mengalami peningkatan pada masa pandemi Covid-19. Cyberbullying memiliki dampak negatif yang merugikan baik korban maupun pelaku, seperti depresi, rasa bersalah yang berkepanjangan, dan meningkatnya keinginan untuk bunuh diri. Namun, dampak dari cyberbullying masih dianggap sepele oleh masyarakat dan membutuhkan waktu untuk disadari oleh pelaku. Oleh karena itu, kesadaran masyarakat akan dampak dari cyberbullying diperlukan untuk menurunkan angka cyberbullying. Untuk memperoleh data, penulis menggunakan berbagai metode seperti wawancara ahli, kuisisioner, dan studi referensi. Berdasarkan hal tersebut, penulis merancang cerita interaktif sebagai media edukasi untuk meningkatkan empati dan kesadaran remaja akan dampak cyberbullying.

Perancangan Buku Cerita Interaktif Mengenai Cara Menghadapi Kesepian Bagi Usia 18-23 Tahun

by *Fransisca Irene* (00000014479)



Contact

fransisca.sentani@student.umn.ac.id
 enalanearistia@gmail.com
 081532542480



Kesepian dapat menyerang siapa saja dan kesepian meningkat di seluruh dunia. Era modern membuat tiap individu memiliki kesibukan masing-masing dan tidak punya waktu satu sama lain. Kesepian dapat menyebabkan penurunan mental dan fisik yang jika tidak diatasi berdampak panjang. Mengatasi masalah kesepian maka dibuat media interaktif sebagai media bagi individu yang kesepian agar bisa membantu menghadapi kesepian.

Perancangan Interactive Webstory Tentang Perilaku Tidak Menghakimi Untuk Anak Usia 7-12 Tahun

by *Grace Imanda Gandi* (00000017058)



Contact

grace.imanda@student.umn.ac.id
 graceimanda@gmail.com
 0895356132246

Memberi pemahaman apa itu menghakimi seperti apa itu menghakimi dan dampak menghakimi untuk orang lain. Dibuatlah interactive storytelling dalam bentuk interactive webstory dikarenakan anak-anak suka bermain game sekaligus menonton sehingga disajikan ilustrasi hidup untuk memanjakan mata sebagai tontonan sekaligus memiliki gamifikasi untuk interaksi. Edukasi tentang perilaku jangan menghakimi sejak usia dini penting agar anak-anak sadar dampaknya bagi sesama dan lebih berhati-hati dalam bersikap serta menentukan tindakan. Rumusan masalah proposal tugas akhir ini adalah bagaimana cara merancang interactive storytelling dengan tema perilaku jangan menghakimi pada anak-anak. Metode pengumpulan data menggunakan cara campuran yaitu kualitatif dan kuantitatif. Metode pengumpulan data kualitatif menggunakan wawancara dan studi referensi, sedangkan pengumpulan data kuantitatif menggunakan kuesioner. Tujuan tugas akhir ini adalah menghasilkan sebuah interactive webstory sebagai edukasi tentang perilaku jangan menghakimi anak usia 7-12 tahun.

Perancangan Buku Elektronik Interaktif Mengenai Makna Perayaan Budaya Tionghoa Di Indonesia

by Jenifer Vania (00000028428)



Contact
 Jenifer.Vania@student.umn.ac.id
 Jenifervania14@gmail.com
 081994968839



Pada jaman modern ini, sejarah dan makna dari tradisi pada perayaan-perayaan budaya Tionghoa telah memudar. Terjadinya globalisasi budaya barat, penghapusan budaya Tionghoa pada masa Orde Baru yang menyebabkan generasi lama etnis Cina berhenti melestarikan budayanya, dan kurangnya rasa peduli generasi muda etnis Cina terhadap budaya-budaya Tionghoa merupakan beberapa faktor penyebab memudarnya makna perayaan budaya Tionghoa di Indonesia. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif berupa studi literatur, studi referensi, wawancara umum, wawancara dengan ahli budaya Tionghoa, dan juga focus group discussion bersama mahasiswa etnis Tionghoa. Dalam perancangan karya, penulis menggunakan metode perancangan buku milik Robin Landa. Berdasarkan hasil pengolahan data, dapat diketahui bahwa para narasumber dari FGD dan wawancara umum yang telah dilakukan memiliki pengetahuan mengenai makna dan sejarah perayaan budaya Tionghoa yang sangat minim. Hal tersebut membuktikan bahwa permasalahan yang diangkat oleh penulis telah mulai terjadi secara perlahan. Maka dari itu, penulis akan merancang sebuah buku interaktif dengan anak-anak sebagai target audience dikarenakan kemampuan belajar pada usia tersebut sangatlah baik. Karya yang dirancang oleh penulis akan berupa sebuah buku cerita interaktif yang bersifat digital agar menarik rasa penasaran sang anak.

Perancangan Media Narasi Interaktif Cerita Asal Usul Kota Pekanbaru

by Kevina (00000030132)



Contact
 kevina@student.umn.ac.id
 fchrysanthe@gmail.com
 08127565688

Saat ini, perkembangan jaman semakin modern yang membuat kebudayaan Pekanbaru menjadi tersamarkan, salah satunya cerita rakyat Asal Usul Kota Pekanbaru kurang diminati oleh anak-anak karena mereka yang sulit mencari buku cerita pada saat ini. Untuk itu diperlukannya pengembangan media kepada pelajar remaja berusia 12-17 tahun agar mereka dapat mengenal kebudayaan Riau.

Perancangan Buku Cerita Ilustrasi Interaktif Mengenai Cara Pelestarian Tanaman Kebun Untuk Anak 6-12 Tahun

by *Josephine Manuela* (00000028886)



Contact

josephine.manuela@student.umn.ac.id
josephinemanuela@gmail.com
08118167788



Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) mengatakan bahwa, Indonesia sangat kaya akan kekayaan alamnya dan tumbuh-tumbuhan. Akan tetapi, masyarakat Indonesia masih minim kesadaran untuk melestarikan tumbuh-tumbuhan tersebut. LIPI juga mengatakan bahwa, anak-anak sebagai penerus bangsa perlu dididik untuk melestarikan tanaman, setidaknya dengan mencoba untuk menanam di kebunnya sendiri. Oleh sebab itu, perancangan buku cerita ilustrasi interaktif mengenai cara pelestarian tanaman kebun untuk anak 6–12 tahun sangat diperlukan sebagai media edukasi kepada anak-anak sebagai generasi penerus bangsa untuk memahami cara melestarikan tanaman sejak dini. Buku cerita ini ditujukan kepada anak-anak berumur 6–12 tahun yang berdiam di Tangerang dan Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah metode campuran berupa metode kuantitatif dan metode kualitatif.

Perancangan Buku Cerita Interaktif Untuk Meningkatkan Motorik Halus Pada Balita

by *Lisa Merry Agnes Ditari Bangun* (00000026981)



Contact

Lisa.bangun@student.umn.ac.id
Lisamerrynes00@gmail.com
087883604048



Pada anak usia dini, motorik halus perlu diperhatikan perkembangannya, karena hal tersebut merupakan modal dasar bagi anak untuk melakukan berbagai gerakan serta aktifitas. Lambatnya perkembangan motorik halus dapat mempengaruhi proses belajar disekolah maupun di lingkungan. Motorik halus dapat dikembangkan dengan terapi bermain, salah satunya origami atau melipat kertas. Walau mampu meningkatkan motorik halus, proses melipat kertas atau origami dapat lebih dikembangkan dengan mengintegrasikan berbagai media. Namun media yang dapat berintegrasi dalam membantu proses melipat kertas masih minim keberadaannya di masyarakat luas. Minimnya keberadaan media dalam membantu proses melipat kertas mengakibatkan aktifitas melipat kertas menjadi kurang efisien dalam meningkatkan motorik halus. Berdasarkan hal tersebut, penulis berupaya untuk merancang buku cerita interaktif untuk meningkatkan motorik halus pada balita. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kualitatif.

Perancangan Buku Ilustrasi Edukatif Tentang Sembahyang Arwah Leluhur Budaya Tionghoa

by *Ryan Jonathan Kusuma (00000030783)*



Contact

ryan.jonathan@student.umn.ac.id
myuttokun@gmail.com

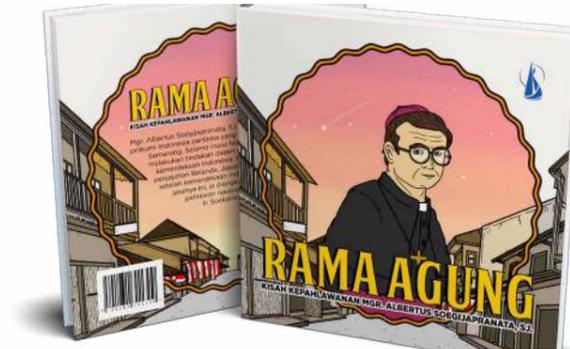
-



Sembahyang arwah leluhur merupakan sebuah tradisi yang dilakukan oleh orang Tionghoa sejak zaman dahulu. Tradisi ini dilakukan dengan tujuan untuk menghormati leluhur atau anggota keluarga mereka yang telah tiada. Namun sudah mulai banyak remaja dan dewasa muda Tionghoa yang kurang memahami tata cara sembahyang arwah leluhur. Bahkan ada yang enggan untuk melakukan sembahyang tersebut meskipun keluarga mereka masih melaksanakan kegiatan sembahyang arwah leluhur. Oleh karena itu, penulis merancang media informasi berupa buku ilustrasi edukatif tentang sembahyang arwah leluhur budaya Tionghoa untuk meningkatkan minat remaja dan dewasa muda Tionghoa agar melestarikan sembahyang arwah leluhur budaya Tionghoa. Dalam perancangan, penulis membutuhkan sejumlah data. Penulis mengumpulkan data dengan melakukan penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif. Penelitian kuantitatif dilakukan dalam bentuk kuesioner menggunakan google forms. Penelitian kualitatif dilakukan dalam bentuk wawancara dan observasi partisipatoris. Dari penelitian ini diperoleh data mengenai sembahyang arwah leluhur dalam kehidupan remaja dan dewasa muda Tionghoa.

Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Mengenai Kisah Mgr. Albertus Soegijapranata Sebagai Pahlawan Nasional

by *Vincenzo Hosea Pratama (00000027229)*



Mgr. Albertus Soegijapranata adalah uskup Semarang sekaligus uskup pribumi pertama di Indonesia. Ia diberikan gelar sebagai pahlawan nasional oleh Ir. Soekarno karena jasa-jasanya dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Sayangnya berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan, masih banyak masyarakat di Indonesia yang hanya mengenal beliau sebagai seorang uskup pribumi saja. Maka dari itu, penulis merancang buku ilustrasi interaktif mengenai kisah dari Mgr. Albertus Soegijapranata. Sehingga kelak masyarakat khususnya anak-anak, dapat tumbuh dan mengenal mengenal sosok Mgr. Albertus Soegijapranata bukan hanya sebagai seorang uskup pribumi pertama Indonesia saja, namun juga sebagai pahlawan nasional Indonesia. Metode perancangan yang digunakan dalam pengerjaan buku ilustrasi interaktif ini adalah metode Lauer dan Pentak (2007) serta metode Haslam (2006) sebagai metode perancangan buku. Dalam melakukan metodologi pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif, penulis melakukan wawancara, kuesioner, observasi, studi eksisting, dan studi referensi.

Contact

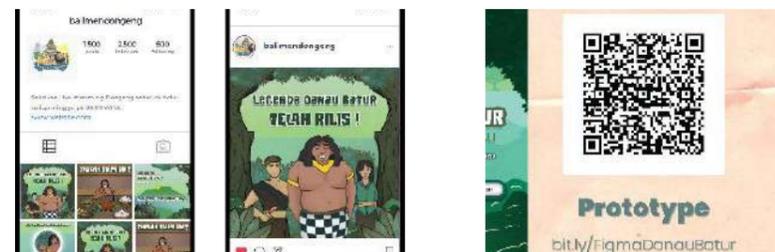
vincenzo.hosea@student.umn.ac.id
vincenziohosea@gmail.com
087872751020

Perancangan Media Informasi Interaktif Legenda Danau Batur untuk Anak Usia 9 – 12 Tahun Di Bali

by I Komang Bayu Aribawana (00000033067)



Contact
komang@student.umn.ac.id
bayu.black92@gmail.com
081529936903



Bali adalah salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki beragam daya tarik yang membuatnya dikenal dunia. Salah satu dari daya tarik tersebut adalah cerita-cerita rakyat yang memiliki nilai moral dan nilai budaya, salah dari cerita rakyat tersebut adalah legenda Danau Batur. Walaupun memiliki cerita yang menarik, tetapi banyak anak yang melupakan warisan budaya berbentuk cerita ini. Jika dibiarkan begitu saja, maka Bali bisa kehilangan salah satu warisan budayanya. Dengan meningkatnya kemampuan teknologi dan ketertarikannya generasi muda dengan media gadget seperti smartphone dan PC. Penulis ingin melakukan pembudidayaan budaya bali dengan melakukan pendekatan melalui media informasi interaktif.

Perancangan Visual Novel tentang Anoreksia Kepada Remaja dan Dewasa Muda Usia 14-24 Tahun di DKI Jakarta

by Jeremy Tirtokusumo (00000028815)



Ai

Ai merupakan ketua kelas dari karakter utama dan teman-teman lainnya, ia memiliki sifat yang cukup pendiam dan sering kesulitan berbicara banyak sehingga cenderung juga untuk berbicara dengan suara kecil. Ai juga termasuk anak dengan nilai yang tinggi dan memiliki gaya estetika sehingga sejalan cerita karakternya berkembang lebih berani berbicara saat dapat kesempatan berkomunikasi dan mulai dekat dengan Saki yang sama-sama suka bergaya dan gemar fashion.



Contact
jeremy.tirtokusumo@student.umn.ac.id
jjeremyt@gmail.com
08561816277



Kris

Kris merupakan karakter pria yang berperan sebagai teman terdekatnya protagonis, kris memiliki sifat yang positif, tenang, dan santai selayaknya anak remaja biasa. Dirinya sangat ramah dan bisa berteman dengan semua orang di kelas. Seiring cerita berjalan terungkap bahwa kris merupakan teman masa kecilnya Saki namun dia hanya menunjukkan sifat pedulinya secara diam-diam karena merasa kesal dengan Saki yang tidak mendengarkan ucapan nasehat dia sehingga Saki jatuh sakit. Kris juga memiliki hobi mendengarkan musik yang kelihatan pada adegan luar kelas dimana ia memakai earphone.



Anoreksia nervosa merupakan gangguan pola makan dimana seseorang kekurangan makan sebab memiliki rasa takut yang berlebihan pada kenaikan berat badan dan penampilan fisiknya. Di era digital sekarang, sosial media juga menjadi faktor besar yang mendorong penyakit anoreksia. Hal ini terjadi karena persepsi sosok tubuh sempurna yang dibentuk oleh iklan dan masyarakat umum belakangan di media sosial, dimana banyak pengguna umumnya remaja cenderung menjadi insecure dan membandingkan penampilan tubuh mereka dengan standar penampilan harus kurus yang seperti diiklankan di sosial media. Dalam upaya mempersuasi masyarakat untuk terhindar dari anoreksia, maka penulis memiliki solusi membuat media interaktif berbentuk Visual Novel. Visual novel merupakan media berbasis interaktif yang storytelling dalam bentuk gambar-gambar statis dan dilengkapi dengan narasi serta ucapan setiap karakter. Dengan perancangan visual novel ini, diharapkan dapat memberikan simulasi pengalaman dan dampak untuk mencegah target audience mengalami anoreksia.

Perancangan Cerita Interaktif sebagai Media Informasi Mengenai Investasi Kripto di Indonesia

by *Maria Viviane Angelica (00000027828)*



Contact

maria.angelica@student.umh.ac.id
maria.viviane.angelica@gmail.com
082310105990



Asosiasi Blockchain Indonesia pada bulan juli 2021 mencatat ada sekitar 7,4 juta masyarakat Indonesia yang memiliki kripto, dan angka ini meningkat sebanyak 85 persen jika dibandingkan dengan tahun 2020. Saat ini, investasi aset kripto sedang menjadi tren di kalangan masyarakat, terutama karena ada beberapa pihak yang mempromosikan kripto sebagai salah satu sumber investasi yang dapat menghasilkan uang dengan banyak. Generasi z kebanyakan menaruh uang mereka pada produk-produk investasi termasuk kripto dan blockchain. Namun masyarakat masih minim edukasi tentang kripto, sehingga timbul banyak masalah seperti terkena investasi bodong kripto sampai milyaran, menaruh foto ktp sebagai nft, bahkan ada mahasiswa yang sampai mengakhiri hidupnya sendiri karena mengalami kerugian kripto hingga ratusan juta rupiah. Informasi yang didapatkan melalui internet tidak semuanya memuat hal yang benar dan dapat dipercaya, minimnya minat baca masyarakat terutama generasi z juga berpengaruh dalam kurangnya edukasi dalam investasi kripto. Maka dari itu, penulis tertarik untuk merancang sebuah media interaktif yang mudah dimengerti dan sesuai minat generasi z sebagai informasi mengenai cryptocurrency dan cara berinvestasi aset kripto dengan benar. Dalam penelitian dan penulisan, penulis mendapatkan data melalui metode kualitatif dan kuantitatif seperti melalui wawancara, survey, studi literatur dan studi eksisting.

IMM

AGGO

VITI

INTERA

INFORMATION
MEDIA

INTERACTIVE DESIGN

CTION

01 Alfian Rizkaputra Dermawan

02 Sylvia Oktavia

DESIGN

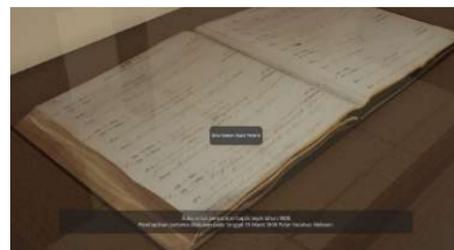
Perancangan Museum Virtual Katedral Jakarta “V-Eksplorasi”

by **Alfian Rizkaputra Dermawan** (00000027069)



Contact

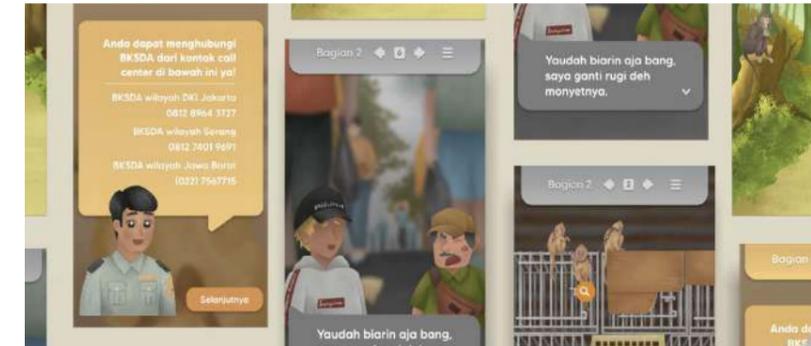
alfian.dermawan@student.umn.ac.id
alfianrizka44@gmail.com
081280889031



Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak peristiwa sejarah dari berbagai macam agama dan budaya. Peristiwa-peristiwa sejarah yang pernah terjadi umumnya meninggalkan pengingat berupa barang atau alat yang digunakan pada saat peristiwa itu terjadi. Untuk melestarikan barang bersejarah itu maka dibuatlah museum, dimana banyak orang dapat melihat barang dan koleksi bersejarah serta mengetahui informasinya. Di Indonesia banyak terdapat museum yang mewakili masing masing budaya, agama dan tema. Akan tetapi sejak terjadinya pandemi virus Covid-19, banyak dari museum yang menutup pintunya untuk sementara waktu dan beralih ke media digital. Media digital ini berupa website, media sosial, serta tur virtual alternatif berupa museum virtual. Museum virtual merupakan media digital yang dapat dijadikan alternatif museum nyata ataupun museum virtual berdiri sendiri yang menampilkan karya-karya dari banyak orang.

Perancangan E-Book Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Edukasi Pencegahan Masyarakat Menjadikan Primata Sebagai Hewan Peliharaan Bagi Masyarakat Berusia 20-39 Tahun

by **Sylvia Oktavia** (00000028515)



Contact

sylvia.oktavia@student.umn.ac.id
sylviaoktavia.work@gmail.com
08977127818



Indonesia merupakan sebuah negara yang kaya akan fauna, salah satunya adalah primata. Bayi primata memiliki bentuk tubuh yang mungil dan kerap diminati oleh masyarakat untuk dijadikan sebagai hewan peliharaan. Namun sesungguhnya primata merupakan hewan liar yang tidak sepatasnya dijinakkan dan dirawat dengan tujuan kesenangan, sebab selain beberapa spesiesnya telah masuk ke dalam daftar hewan dilindungi, dampak negatif yang dihasilkan dari fenomena menjadikan primata sebagai hewan peliharaan lebih banyak ditemui, seperti pembunuhan induk, penyiksaan, penelantaran, penularan penyakit, dan agresivitas satwa terhadap manusia. Meskipun tidak disarankan dan cenderung dilarang oleh para ahli, arus jual-beli primata masih ramai terjadi dan berpotensi untuk mempengaruhi kondisi kesejahteraan dan populasi primata di kemudian hari. Hasil penelitian oleh penulis melalui survey, wawancara, dan focus group discussion menyatakan bahwa media edukasi yang efektif bagi target audience dapat dikembangkan melalui penyampaian informasi yang disertai oleh visualisasi keadaan primata yang dijadikan sebagai hewan peliharaan, juga mempertimbangkan fleksibilitas pengaksesan melalui media digital. Oleh sebab itu, penulis merancang sebuah e-book ilustrasi interaktif bagi target audience berusia 20-39 tahun yang berdomisili di Kota Jabodetabek sebagai media edukasi yang diharapkan mampu berperan untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat bahwa primata merupakan hewan liar yang dapat menyebabkan berbagai dampak negatif apabila dijadikan sebagai hewan peliharaan.

INTERA

CAMPAIGN

INTERACTIVE DESIGN

CTION

- 01 Indira Listianto
- 02 Brandon Jonathan

DESIGN

Perancangan Kampanye Sosial Edukasi Pedofilia Internet Bagi Orang Tua

by **Indira Listianto** (00000030185)



Contact

Indira.listianto@student.umn.ac.id
indiraa.listianto@gmail.com
08775755550



Pedofilia adalah sifat ketertarikan seksual seorang dewasa terhadap anak. Anak di bawah umur dan memiliki rentan lima tahun dengan pelaku, dapat dikategorikan sebagai korban pedofilia. Dampak yang dirasakan oleh korban pedofilia dapat menjadi trauma hingga dapat mengubah anak menjadi bibit pelaku pedofil. Kegiatan besosialisasi di media sosial tidak lagi aman bagi anak-anak. Banyak pedofil yang mencari mangsanya melalui ranah internet dengan media sosial. Kelalaian orang tua dapat menjadi salah satu faktor pelecehan seksual anak oleh pedofilia di internet masih terjadi. Kepekaan dan kewaspadaan orang tua yang kurang dapat menimbulkan masalah yang serius. Dari masalah tersebut penulis melakukan perancangan kampanye sosial dengan tujuan untuk mengedukasi dan mengajak orang tua untuk meningkatkan kewaspadaannya terhadap kegiatan anak terlebih di ranah internet. Metode yang dilakukan untuk mengumpulkan datanya adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Data yang digunakan didapatkan dari penyebaran kuesioner, wawancara, dan studi eksistings. Hasil perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

Perancangan Pengenalan Kampanye Body-Focused Repetitive Behavior

by **Brandon Jonathan** (00000020054)



Body-Focused Repetitive Behavior adalah penyakit mental yang tergolong baru di dunia. 59% penduduk di dunia mengalami penyakit mental tersebut, dan 12% dari itu membutuhkan pertolongan lebih lanjut. Karena banyaknya orang yang belum mengetahui penyakit tersebut, BFRB adalah penyakit mental yang berbahaya jika tidak diobati. Gejala gejala yang umum dari penderita BFRB adalah sering menggigit dan menarik kulit, menggigit kuku, dan mencabut kulit bibir. Penulis merancang sebuah media interaktif yang berfokus pada kampanye yang mempunyai media utama berupa situs web. Metode yang digunakan pada tugas akhir ini adalah metode dari Robin Landa yang dimulai pada tahap orientasi, strategi dan analisis, konsep visual, pengembangan desain, dan implemtasi. Pada perancangan kampanye ini penusli juga menggunakan metode AISAS oleh Venus. Penulis berharap dengan membuat media tersebut, masyarakat khususnya di Indonesia dapat mengetahui mempelajari penyakit BFRB.



Contact

brandon.jonathan@student.umn.ac.id
arioworkonly@gmail.com
082110629488

INTERNET

PROMOTION

INTERACTIVE DESIGN

CONCEPTION

- 01 Linda Febriana Purwanto
- 02 Christian Vieri

DESIGN

Perancangan Promosi Interaktif Benteng Pendem Cilacap

by **Linda Febriana Purwanto** (00000027771)



Contact

linda.purwanto@student.umn.ac.id
lindaKevin1225@gmail.com
081548208604



Benteng Pendem terletak di pesisir Pantai Teluk Penyus Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah. Wisata warisan budaya ini yang dibangun pada tahun 1861 dan merupakan peninggalan Belanda. Keunikan Benteng Pendem terletak pada perpaduan sejarah perjuangan Indonesia, warisan budaya, dan keindahan alam. Di dalam Benteng Pendem terdapat objek wisata benteng bergaya Belanda dan penangkaran satwa dilindungi atau Menjangan Park. Berkurangnya jumlah pengunjung menyebabkan penurunan omzet yang dialami Pemerintah Daerah Cilacap. Hal ini semakin diperparah dengan imbas pandemi COVID-19. Padahal terdapat peluang besar bagi Benteng Pendem Cilacap sebagai objek ekowisata yang mengutamakan konservasi alam, budaya lokal, dan sejarah perjuangan Bangsa Indonesia. Peluang ini dapat menambah devisa Kabupaten Cilacap dengan banyaknya jumlah wisatawan yang berkunjung. Dalam proses merancang promosi interaktif, penulis menggunakan metode perancangan Human Centered Design milik IDEO. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, kuesioner, diskusi, observasi referensi, dan studi pustaka. Landasan teori yang digunakan adalah teori desain dan teori promosi. Hasil penelitian ditemukan penyebab kurangnya pengunjung disebabkan kurang gencar dalam berpromosi, sehingga dirancangnya media interaktif yang bertujuan viral marketing.

Perancangan Kampanye Promosi Aloha Food

by **Christian Vieri** (00000029432)



Contact

christian.vieri1@student.umn.ac.id
cvieri151@gmail.com
082232766531



Aloha adalah Industri makanan ringan yang yang memproduksi snack jagung ekstrudat. Pada tahun 2020, Aloha mengalami penurunan omset sebesar 50% yang disebabkan oleh beberapa faktor. Oleh karena itu, penulis membuat kampanye promosi sebagai upaya untuk meningkatkan penjualan produk Aloha. Proses penelitian menggunakan metode penelitian campuran yang meliputi kuesioner, wawancara, FGD, observasi, dan studi eksisting. Melalui penelitian yang dilakukan, penulis mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang lebih mendalam, melakukan riset perilaku konsumen terkait strategi promosi, hingga informasi mengenai produk Aloha yang akan dipromosikan. Perancangan menggunakan teori oleh Robin Landa pada buku yang berjudul Advertising, Generation, and Designing Creative Ideas Across Media dan AISAS yang diciptakan oleh Dentsu. Penulis menentukan media utama yang berupa website dan media sekunder berupa media sosial. Pada proses perancangan, penulis melalui beberapa tahap seperti pembuatan information architecture, wireframe, low fidelity, dan high fidelity. Untuk menyempurnakan karya perancangan, penulis melakukan revisi berdasarkan uji coba Alpha Beta.

INTERA

2D GAME

INTERACTIVE DESIGN

CTION

01. Agung Hariwishwanata

02. Caren Tan Xi Qi

DESIGN

Perancangan Gim Freemium Untuk Meningkatkan Donasi Pejaten Shelter

by *Fedelia Tjandra* (00000027467)



Contact

fedelia.tjandra@student.umn.ac.id
fedelia03lia@gmail.com
081283852802



Anjing dan kucing liar dapat menyebarkan penyakit yang berbahaya bagi manusia, bahkan kematian. Pejaten Shelter dibangun bertujuan menampung dan membantu hewan liar bertemu dengan pemilik barunya. Pejaten Shelter mendapat penghargaan karena menampung lebih dari 1800 hewan liar dan tentunya membutuhkan dana untuk memberi makan hewan melalui donasi. Sayangnya, berdasarkan survey yang dilakukan terhadap warga Jakarta, mayoritas menyatakan bahwa mereka tidak mengetahui apa itu Pejaten Shelter. Sehingga, dibutuhkan media informasi meningkatkan pengetahuan masyarakat terhadap Pejaten Shelter. Oleh karena itu, penulis menawarkan media solusi gim ponsel freemium dengan cerita interaktif untuk membantu meningkatkan donasi Pejaten Shelter menggunakan metode perancangan gim oleh Fullerton (2019). Gim mengangkat cerita tentang hewan terlantar untuk membangun emosi yang mendalam kepada target pengguna dan membangun motivasi berdonasi.

Perancangan Mobile Games Untuk Meningkatkan Keterlibatan Ayah Mengasuh Anak Pada Dual Earner Family

by *Marcelina Anggriani* (00000026906)



Contact

marcelina.anggriani@student.umn.ac.id
marcelina.anggriani@gmail.com
089648585280



Penulis memilih topik mengenai perancangan mobile games keterlibatan ayah dalam mengasuh anak pada dual earner family adalah karena banyaknya fenomena dual earner family membuat adanya pergeseran peran antara peran perempuan dengan peran laki-laki. Selain itu, dukungan dan keterlibatan suami dalam mengasuh anak sangatlah penting bagi pertumbuhan anak dan juga menjaga keseimbangan keluarga dalam menjalankan fungsinya masing-masing. Dalam kesempatan ini, penulis ingin merancang sebuah mobile games yang berisikan aktivitas bagi para ayah dalam mengasuh anak. Penulis akan mengerjakan perancangan games menggunakan teori games design. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode campuran. Penulis akan mengumpulkan data-data melalui wawancara, kuesioner, dan juga studi literatur. Hasil dari tugas akhir ini akan berupa prototype games yang dapat dijalankan. Dengan adanya perancangan games ini, penulis berharap para ayah dapat terlibat dan mendapatkan pengetahuan mengenai mengasuh anak.

Perancangan Gim Digital Merawat Kebersihan Gigi Dengan Metode Yang Tepat Untuk Anak Usia 5-11 Tahun

by *Rina Kuswara (00000026932)*



Contact

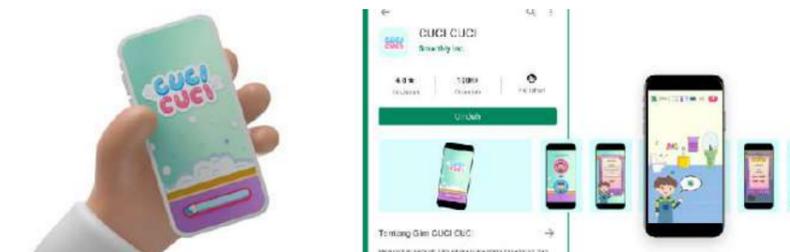
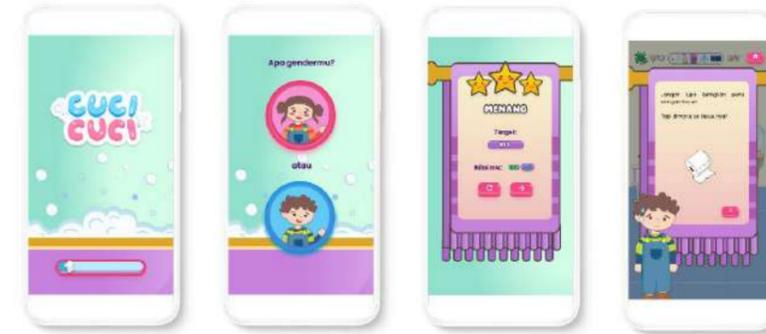
rina.kuswara@student.umn.ac.id
rinakswr@gmail.com
081932162303



Kebersihan gigi merupakan salah aspek yang perlu diperhatikan terutama pada anak-anak. Kebersihan gigi tersebut dapat dicapai dengan cara menyikat gigi dengan metode yang tepat sehingga plak gigi dapat disingkirkan dengan optimal. Sayangnya anak-anak di Indonesia belum sadar dan tahu cara merawat kebersihan gigi dengan tepat. Metode penelitian yang digunakan merupakan metode campuran antar kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif menggunakan wawancara, observasi, dan studi literatur, sedangkan kuantitatif dengan menggunakan kuesioner. Diharapkan penelitian ini dapat berguna dalam meningkatkan wawasan anak-anak dalam menjaga kebersihan giginya.

Perancangan Gim Edukasi Menjaga Kesehatan Dan Kebersihan Alat Reproduksi Untuk Anak Usia 4-6 Tahun

by *Pamela Geraldine (00000026700)*



Contact

pamela.geraldine@student.umn.ac.id
melapricilla@gmail.com
088102458888

Kesehatan dan kebersihan alat reproduksi anak sangatlah penting. Ketika anak berada di usia 4-6 tahun, itulah saat yang tepat untuk memberi edukasi terkait pada anak. Namun sayangnya di Indonesia, edukasi mengenai menjaga kesehatan dan kebersihan alat reproduksi pada anak masih tergolong rendah. Salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah topik mengenai alat reproduksi sering dianggap tabu. Sehingga orangtua tidak menemukan cara yang tepat untuk mengedukasi anak. Pengetahuan anak yang terbatas dapat menyebabkan terjadinya penyakit pada alat reproduksi miliknya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat suatu perancangan yang mampu meningkatkan pengetahuan anak terkait kesehatan dan kebersihan alat reproduksi. Tentunya dengan cara yang tepat dan efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah campuran. Dimana peneliti melakukan wawancara dengan dua orang narasumber terpercaya dan berpengalaman. Selain itu peneliti juga menyebarkan kuesioner kepada 100 orang responden yang memenuhi kriteria penelitian. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa sangatlah dibutuhkan edukasi menjaga kesehatan dan kebersihan alat reproduksi pada anak usia 4-6 tahun.

Kata kunci: kesehatan dan kebersihan alat reproduksi, gim edukasi, anak 4-6 tahun.

INTERA

BOARD GAME

INTERACTIVE DESIGN

CTION

01 Hantyanta Pramudika

02 Gleen Osmond Clifford Joseph

03 Ruben Nagavirya

04 Mazella

05 Tiara Jelita Simanungkalit

06 Katerina Raneta

DESIGN

Perancangan Board Game Untuk Mengenalkan Alat Musik Gamelan Sunda Kepada Remaja Di Bandung

by *Hantanta Pramudika (00000031663)*



Contact

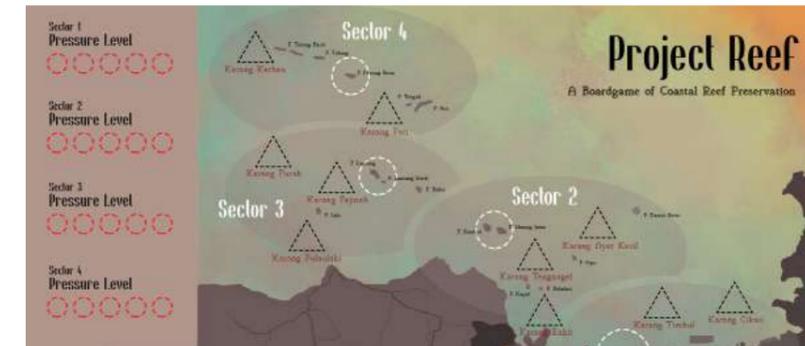
hantanta.pramudik@student.umn.ac.id
hantantapramudik@gmail.com
089657044094



Gamelan merupakan salah satu budaya Sunda yang dikenal oleh banyak orang, akan tetapi keberadaan gamelan Sunda tetap bisa punah jika tidak dipelajari oleh generasi muda. Hal ini dibuktikan dengan adanya empat puluh seni tradisional Sunda yang sudah punah, salah satu contohnya yaitu topeng gong dari Sukabumi. Peraturan daerah kota Bandung sudah mewajibkan agar pendidikan formal dan non-formal memasukkan pelajaran budaya dan bahasa Sunda dalam kurikulum lokalnya. Berdasarkan hasil dari kuesioner yang dilakukan oleh penulis, masih banyak murid SMP dan SMA yang mengalami rintangan dalam mempelajari alat musik gamelan Sunda, bahkan masih ada yang tidak mengetahui alat musik gamelan Sunda. Hal ini membuktikan bahwa untuk mengenalkan alat musik gamelan Sunda kepada murid SMP dan SMA dibutuhkan pendekatan memakai media baru. Menurut hasil wawancara yang sudah dilakukan oleh penulis, media interaktif seperti board game merupakan salah satu media yang cocok sebagai edukasi. Siswa SMP dan SMA dapat mengenali gamelan Sunda sambil melakukan aktivitas bermain. Hal ini dapat memicu imajinasi dan curiosity siswa

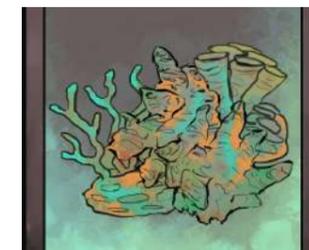
Perancangan Board Game Informatif Tentang Pelestarian Terumbu Karang Di Kepulauan Seribu

by *Gleen Osmond Clifford Joseph (00000014836)*



Contact

gleen.osmond@student.umn.ac.id
osmond.gleen@gmail.com
08111996576



Terumbu karang adalah komponen penting bagi Indonesia sebagai negara maritim. Komponen ini harus dijaga kelestariannya karena jika tidak Indonesia berpotensi mengalami timpang ekonomi. Sayangnya, banyak dari terumbu karang di Indonesia mengalami kondisi yang tidak baik. Kerusakan terumbu karang dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu kerusakan alami dan kerusakan buatan. Kerusakan alami diakibatkan oleh pengaruh iklim atau keadaan alam sekitar situs karang yang menyebabkan rusaknya situs itu, seperti perubahan iklim yang drastis, penyakit karang, pertumbuhan alga yang tak terkendali, gempa bawah laut, dan sebagainya. Kerusakan buatan adalah dampak yang terjadi karena ulah manusia sendiri, misalnya penangkapan ikan yang merusak, atau dengan bahan peledak, reklamasi pantai, pengerukan pasir laut, pencemaran sungai yang bermuara ke laut, limbah, wisatawan yang tidak bertanggung jawab, dan sebagainya. Kerusakan buatan dampaknya lebih berbahaya dan bersifat lebih permanen, maka dari itu, dibutuhkan media informasi yang dapat mengedukasi masyarakat sedari muda akan keadaan terumbu karang, agar pada masyarakat dapat mulai terbentuk suatu awareness dan lantas tindakan nyata untuk bisa ikut melestarikan terumbu karang. Hasil dari perancangan ini adalah media informasi boardgame untuk remaja umur 13-20 tahun yang membahas seputar pelestarian terumbu karang.

Perancangan Board Game Edukasi Bina Diri Untuk Murid Sd Tunagrahita Skh Aditiya Silih Asih

by *Ruben Nagavirya* (00000027441)



Contact

ruben.nagavirya@student.umn.ac.id
rnagavirya@gmail.com
087885224933



Tunagrahita adalah sebuah kondisi keterbelakangan mental, dimana seorang anak memiliki kemampuan intelektual (tingkat IQ) dibawah rata-rata. Hal ini mempengaruhi dua bidang, yaitu fungsi intelektual dan fungsi adaptif. Dalam edukasi, anak tunagrahita memerlukan pendidikan kebutuhan khusus, salah satunya melalui sekolah kebutuhan khusus. Salah satu sekolah yang memberikan edukasi ini adalah SKH Aditiya Silih Asih. Sekolah berfokus dalam edukasi bina diri, dan dalam menunjang edukasi tersebut, sekolah menggunakan media visual untuk membantu murid belajar. Namun, terdapat kendala dalam penggunaan media sekolah, yakni proses belajar yang kurang menarik, dan interaksi media antar guru dengan murid masih minim menyebabkan murid cenderung kehilangan fokus belajar. Masalah berikut memunculkan sebuah urgensi, dimana jika murid tidak berpartisipasi dan fokus secara penuh dalam proses belajar, maka pembelajaran bina diri kepada anak tidak akan tersampaikan dengan maksimal. Atas dasar urgensi tersebut, perancangan media edukasi dalam rupa board game atau permainan papan ditawarkan sebagai solusi dari masalah ini. Perancangan board game dilakukan dengan HCD (Human Centered Design), elemen desain Robin Landa, dan metode perancangan board game Joe Slack.

Perancangan Board Game Untuk Edukasi Anak Tentang Menjaga Kelestarian Biota Laut Dari Sampah Plastik

by *Mazella* (00000032242)



Contact

mazella@student.umn.ac.id
mazella1124@gmail.com
087871000229



Indonesia memiliki komposisi sampah plastik di laut yang tinggi sehingga menyebabkan banyak biota laut terancam musnah. Walaupun hal ini sedang terjadi, anak-anak di Indonesia tidak peka mengenai isu tersebut yang dibuktikan oleh pengumpulan data yaitu wawancara dan FGD. Berdasarkan pengumpulan data, penulis menemukan bahwa kurangnya edukasi dari sekolah menyebabkan anak-anak masih belum mengetahui tentang masalah pencemaran sampah plastik di laut dan pentingnya melestarikan biota laut. Maka dari itu, penulis merancang board game edukasi untuk anak 9-12 tahun dengan judul "Laut Lestari" yang dirancang menggunakan metode perancangan board game oleh Selinker dengan tahapan concepting, design dan development. Board game "Laut Lestari" mengambil referensi dari The Game of Life dan Ocean Crisis serta menggunakan gaya ilustrasi kartun untuk memberikan kesan yang fun. Hasil dari playtest board game ini dengan target audiens menunjukkan bahwa audiens menjadi paham tentang pentingnya menjaga kelestarian biota laut dari sampah plastik dan cara melestarikannya.

Perancangan Board Game Sebagai Alternatif Terapi Bagi Pengidap Gangguan Psikologis Bfrbs Untuk Usia 12-24 Tahun Di Jabodetabek

by *Tiara Jelita Simanungkalit (00000026928)*



Contact

tiara.simanungkalit@student.umn.ac.id
tiarajell@gmail.com
089612812568



<https://tinyurl.com/BoardgameReplace>

Body-Focused Repetitive Behaviors (BFRBs) adalah gangguan psikologis berupa perilaku kompulsif yang berfokus pada tubuh. Beberapa gejala yang sering muncul di antaranya yaitu mencabut rambut, menggaruk atau menarik kulit, mengigit kuku, dan gejala lainnya yang muncul secara berulang, serta sulit dikendalikan. Misalnya, mengigit bibir dan pipi, mengorek/memakan keropeng, menggeretakan buku jari, menggeretakkan gigi, dan mencongkel hidung. Alasan pemilihan topik ini dikarenakan sekitar satu dari 20 orang mengalami hal ini, di mana pengidapnya tidak menyadari bahwa apa yang dilakukannya merupakan bagian dari gangguan psikologis BFRBs. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang media terapi interaktif dalam bentuk board game untuk pengidap BFRBs berusia 12–24 tahun di Jabodetabek. Metode penelitian yang digunakan adalah metode gabungan berupa kuesioner dan wawancara kepada psikiater dan pengidapnya. Hasil yang didapatkan dari kuesioner yaitu sekitar 73 dari 100 responden mengalami gangguan ini. Jenis gangguan yang paling sering dialami, yaitu menggigit bibir, menggigit kuku, dan menarik rambut. Selain itu, psikiater menganggap board game dapat menjadi media terapi yang cukup efektif untuk mengatasi hal ini. Kata kunci: Gangguan psikologis BFRBs, permainan papan, media terapi interaktif

Perancangan Board Game mengenai Magic Word untuk Anak Umur 6-10 Tahun

by *Katerina Raneta (00000027808)*



Contact

katerina.handoyo@student.umn.ac.id
raneta77@gmail.com
085890056916



Magic words merupakan kata-kata yang disarankan untuk berkomunikasi, karena menggunakan magic words ini akan memberikan kesan kepada orang lebih nyaman, dapat diandalkan, dan mudah dimengerti. Sayangnya tidak semua anak menggunakan kata magic word ini dalam kesehariannya terkadang anak juga menggunakan kata-kata yang kurang sopan dan tidak pantas. Dari perancangan ini digunakan metode kuantitatif dan kualitatif yaitu wawancara, studi referensi, studi eksisting, dan kuesioner. Hasil yang ditemukan dari keseluruhan metode ini yaitu pembuatan board game merupakan sebuah media memiliki potensi untuk dapat membantu anak sebagai media edukasi. Kuesioner disebarkan kepada orang tua untuk mengetahui pandangan orang tua terhadap anak 6–10 tahun dan disebarkan kepada anak remaja yang berumur 13–18 tahun untuk mengetahui perilaku remaja jaman sekarang. Kedua kuesioner ini kemudian disebarkan dengan menggunakan sample non-random dan snowball sampling. Studi referensi dan eksisting yang didapatkan merupakan beragam referensi untuk penulis membuat board game yang akan dirancang. Perancangan yang akan dibuat adalah board game untuk anak-anak 6–10 tahun diharapkan anak-anak lebih menggunakan kata-kata magic word dalam kesehariannya dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun online.

VISUAL BRAND DESIGN

CAMPAIGN

DESIGN

BRAND

DESIGN

VISUAL BRAND DESIGN

CAMPAIGN

VISUAL BRAND DESIGN

Book Design
Branding
Brand Identity

Campaign
Information Media
Promotion

01	Agustina Maureen Mulawarman	26	Jocelyn
02	Ahmad Affandy	27	Marco Angelo
03	Akhira Nabilla	28	Livia Amanda
04	Alvin Maudy Kurniabana	29	Nelva Aprilinca
05	Alesandro Naga Pangestu	30	Nathania Jovanna Felim Djauhari
06	Andreas Christanto	31	Prischilla Bianca Clarasandi
07	Beatrice Fidela Santoso	32	Pauria Wijaya
08	Catrine	33	Pauria Wijaya
09	Chrystabella Evangeline Triwidadi	34	Clairine Bryna
10	Christine Vinna	35	Renalldie Putra Johari
11	Farah Salsabila Sukmawan	36	Maria Clarissa Levina
12	Erin Priscillia	37	Rachel Anastasia Christiana
13	Felisia Friscillia	38	Sharon Tan
14	Felicia Angeline	39	Andit Winanda Putra
15	Fransiskus Xaverius Fernando	40	Danielle Grace Chrysanta
16	Felix Andreas Ramadhan	41	Euodia Trifena Harijanto
17	Gloria Cikita Putri Antonia	42	Paula Fronika
18	Gelby Abigail	43	Natasha Isabelle
19	Immanuel Nugroho Susanto	44	Vellyn Laurentcia
20	Graciella Adriani Seciawanto	45	Bryan Emmanuel Effendi
21	Jennifer Valencia	46	Asifa Rahma
22	Jeanny Claudia Haryanto	47	Ramadhani Putri Anisa Nur
23	Laurensius Micho Pratama	48	Muhammad Faiq Author
24	Jessica Augustine	49	Jessica
25	Lidvinidia Karissa Putri	50	Tania Widjaja

Perancangan Kampanye 3R Untuk Mengurangi Pembakaran Sampah Liar Di Kabupaten Bogor

by *Agustina Maureen Mulawarman (00000020325)*



Contact

agustina.mulawarman@student.umn.ac.id
 anonimochu@gmail.com
 08999597472



Pembakaran sampah merupakan salah satu cara yang paling digemari untuk mengatasi sampah yang menumpuk. Namun, dampak yang ditimbulkan dari asap dan sisa-sisa pembakaran sampah dapat mengancam kesehatan dan lingkungan, mulai dari gangguan ringan seperti sakit kepala hingga gangguan pernapasan dan potensi kanker. Salah satu alternatif untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan metode pengolahan sampah 3R (reuse, reduce, recycle). Penulis menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif, yaitu kuisisioner, wawancara, dan observasi untuk mengumpulkan data. Narasumber menyebutkan bahwa edukasi yang kurang mengenai alternatif cara mengatasi sampah menjadi faktor utama masyarakat Kabupaten Bogor tetap membakar sampah secara liar. Berdasarkan masalah di atas, perancangan kampanye tentang 3R merupakan solusi yang tepat untuk mengubah kebiasaan masyarakat dalam pembakaran sampah liar.

Perancangan Kampanye Sosial Pengawasan Dan Edukasi Orang Tua Untuk Tontonan anak Usia 6-11 Tahun

by *Ahmad Affandy (000000419756)*



Contact

ahmad.affandy@student.umn.ac.id
 a.affandydz@gmail.com
 082298474155



Film merupakan karya seni yang sangat tidak asing lagi di masyarakat. Banyak penikmat film yang antusias dan fanatik terhadap satu atau beberapa film. Kegemaran dalam menonton film tidak dibatasi oleh usia, mulai dari anak kecil hingga dewasa dapat menonton film. Oleh karena itu, pemerintah membuat regulasi klasifikasi film dalam Undang-Undang No.33 Tahun 2009 yang menegaskan bahwa film dibagi menjadi 4 kelas, yaitu film untuk semua umur, 13 tahun keatas, 17 tahun keatas, dan 21 tahun keatas. Namun, tidak jarang kita jumpai anak kecil yang menonton film yang tidak sesuai dengan umurnya. Padahal menurut psikolog, menonton film yang tidak sesuai umur dapat membahayakan kognitif anak kecil seperti trauma dan meniru apa yang ada dalam film. Oleh karena itu, sangat penting diadakannya edukasi orang tua mengenai tontonan anak sesuai rating agar tidak merusak pola pikir anak.

Metode penelitian yang dilakukan adalah kualitatif berupa wawancara, studi literatur dan kuantitatif berupa studi eksisting dan kuesioner. Dari hasil penelitian dan latar belakang, dapat disimpulkan bahwa target adalah orang tua permisif yang memiliki anak dengan rentang umur 6-11 tahun dan memiliki gadget.

Perancangan Kampanye Mengatasi Konflik Hubungan Romantis Untuk Mahasiswa Perempuan

by *Akhira Nabilla* (00000019368)



Contact

akhira.nabilla@student.umn.ac.id
akhira.nabilla@gmail.com
085817031640



Bagi remaja, terlibat dalam hubungan romantis merupakan salah satu kunci tahapan perkembangan. Dibanding hubungan antarpribadi lainnya, hubungan romantis memiliki lebih banyak konflik. Ada potensi dampak negatif dalam konflik. Edukasi hubungan romantis menjadi solusi agar remaja memiliki kemampuan mengatasi konflik, sehingga menciptakan hubungan yang sehat. Namun, kebanyakan remaja memulai hubungan tanpa adanya latar belakang pengalaman mendapatkan edukasi tersebut. Meskipun kedua gender membutuhkan edukasi, perempuan lebih terdampak secara negatif dalam konflik. Hal ini menimbulkan urgensi adanya peningkatan kesadaran terhadap penanganan konflik untuk perempuan agar dapat memaksimalkan pengalaman positif dalam hubungan serta menghindarkan perempuan pada dampak negatif konflik. Atas dasar hal tersebut, kampanye mengatasi konflik hubungan romantis ditawarkan sebagai solusi masalah ini. Kampanye ini dirancang dengan strategi AISAS melalui metode desain Robin Landa.

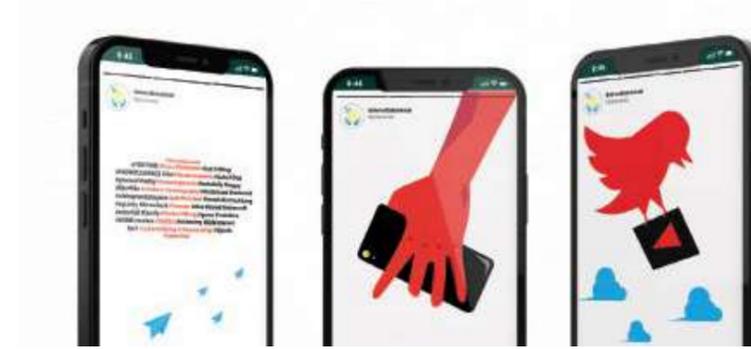
Perancangan Kampanye Bijak Berinternet Untuk anak Usia 5 - 12 Tahun

by *Alvin Maudy Kurniabana* (00000015841)



Contact

alvin.maudy@student.umn.ac.id
alvinkurniabana123@gmail.com
081290453025



Internet kini sudah sangat umum di kalangan masyarakat Indonesia di hampir semua kalangan dan usia. Internet adalah sebuah medium dimana terjadi pertukaran informasi dan interaksi. Internet juga dapat dijadikan media pembelajaran dan tempat hiburan. Potensi informasi yang bisa didapatkan di internet sangat lah luas. Menurut penelitian Indonesia DataReportal Global Digital Insights, 2019 Pertumbuhan konsumsi internet oleh anak-anak menempati urutan kedua setelah usia remaja di Indonesia. Sayangnya anak dibawah umur belum siap untuk menerima semua konten yang lewat di internet Secara mandiri. anak usia dibawah umur cenderung meniru hal hal yang dilihatnya termasuk melihat hal hal seperti kekerasan dan kata kata kasar. Berdasarkan fenomena tersebut perancang memutuskan untuk merancang Kampanye sosial bijak ber internet untuk anak usia 5 - 12 tahun. Metode penelitian dalam perancangan ini akan dilakukan secara kualitatif dan kualitatif.

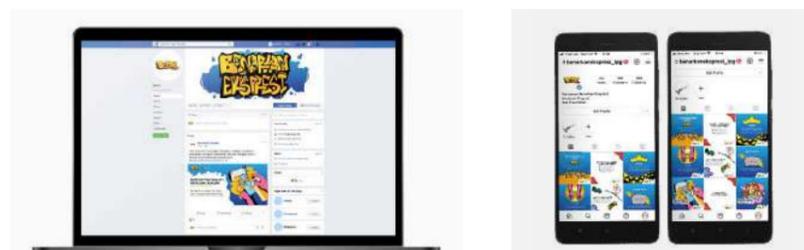
Perancangan Kampanye Sosial Untuk Mencegah Vandalisme Di Bandar Lampung

by *Alesandro Mga Pangestu (00000027537)*



Contact

alesandro.pangestu@student.umn.ac.id
alesandronagapangestu@gmail.com
088707038894



Menurut Lase (2003) mengatakan bahwa Vandalisme adalah suatu perilaku atau tindakan yang dinilai merugikan, merusak bermacam-macam objek baik lingkungan buatan dan lingkungan fisik, maupun milik pribadi atau fasilitas umum. Aksi vandalisme khususnya aksi mencoret dinding yang terjadi di Bandar Lampung memiliki dampak yang merugikan terhadap masyarakat dan juga citra wajah kota. Dalam perancangan kampanye sosial mengenai vandalisme ini, penulis melakukan penelitian dengan berbagai metode yaitu wawancara kepada Polresta Bandar Lampung, kuesioner juga disebarluaskan kepada 100 responden yang tinggal di Bandar Lampung, dan observasi yang dilakukan di sekitar kota Bandar Lampung. Hasil dari kuesioner yang telah disebarluaskan, 91,1% responden setuju bahwa aksi vandalisme (khususnya aksi mencoret-coret dinding) yang terjadi di Bandar Lampung merusak keindahan kota. Para pelaku aksi vandalisme harus memiliki kesadaran terhadap perilaku yang merugikan masyarakat. Sehingga perancangan kampanye sosial terhadap aksi vandalisme yang terjadi di Bandar Lampung dapat menjadi salah satu solusi yang tepat dalam mencegah vandalisme.

Perancangan Kampanye One Day A Week Vegan Challenge

by *Andreas Christanto (00000029677)*



Contact

andreas10@student.umn.ac.id
andreaschrstan@gmail.com
081289942622



Berdasar pada standar konsumsi buah dan sayur di Indonesia yang dibahas dalam Riset Kesehatan Dasar yang dilaksanakan oleh Kementerian Kesehatan Indonesia, disimpulkan berdasarkan pengkategorian konsumsi sayur oleh World Health Organization, warga Indonesia termasuk kedalam kategori "Kurang" karena hanya sebagian kecil dari masyarakat Indonesia yang mengonsumsi 5 porsi sayur dalam pangan sehari-hari. Sehingga melalui permasalahan tersebut, penulis membuat perancangan kampanye One day a Week Vegan Challenge untuk mendorong konsumsi buah dan sayuran di DKI Jakarta, Kota Tangerang Selatan, dan Kabupaten Tangerang. Penulis menggunakan metode pengumpulan data untuk penelitian berdasarkan Research Designs karya Creswell yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif atau metode yang disebut hybrid. Melalui penelitian yang telah dilakukan, penulis mendapatkan alasan bahwa banyak orang yang tidak mengonsumsi sayur dan buah karena pilihan pribadi dan melalui pengumpulan data yang dilakukan mendapatkan hasil juga bahwa orang yang kurang menyukai sayur dan buah bersedia mengonsumsi pangan tersebut untuk memberikan perubahan pada tubuh dan lingkungan sekitar.

Perancangan Kampanye Sosial Pencegahan Terjadinya Hypnotizer Terhadap Gadget Untuk anak Usia 4-6 Tahun

by *Beatrice Fidela Santoso (00000027107)*



Contact

beatrice.santoso@student.umn.ac.id

fidelabeatrice@gmail.com

081281925668



Hypnotizer atau kecanduan gadget merupakan hal yang dapat berdampak buruk bagi tumbuh kembang anak. Dampak pada penggunaan gadget bagi anak usia 4-6 tahun akan mempengaruhi masa tumbuh kembangnya. Peran orangtua juga sangatlah penting dalam masa tumbuh kembangnya. Sehingga penulis berinisiatif untuk membuat kampanye sosial dengan pencegahan kecanduan gadget pada anak yang ditujukan kepada orangtua sebagai permintaan tolong anak dari bahaya gadget.

Perancangan Kampanye Sosial Mengenai Kesetaraan Gender Tentang Pria Yang Menunjukkan Emosi Sedih

by *Catrine (00000029042)*



Contact

catrine.cartine@student.umn.ac.id

catrine1602@gmail.com

081218537212



Sebesar 71% kasus bunuh diri di Indonesia dilakukan oleh pria. Bunuh diri biasanya disebabkan oleh masalah kejiwaan yang berasal dari stress, kehilangan harga diri, hingga rasa putus asa. Salah satu cara untuk mengurangi tekanan atau stress yang didapatkan dari masalah yang sedang dihadapi seseorang, yaitu dengan kesedihan. Ketika seseorang dalam keadaan sedih, orang tersebut sedang dalam keadaan stress. Saat pria sedang menunjukkan emosi sedihnya, seringkali masyarakat disekitar pria menambahkan tekanan dengan cara mengejek atau memarahi pria tersebut daripada meringankan tekanan yang sedang dirasakan pria. Sebaliknya, masyarakat lebih menerima perempuan yang sedang menunjukkan emosi sedih dan tidak mengejek perempuan tersebut. Adanya ketidaksetaraan yang terjadi antara pria dan wanita ketika sedang menunjukkan emosi sedih mendorong penulis untuk membuat kampanye yang dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan kesetaraan gender tentang pria yang menunjukkan emosi sedih. Penelitian akan dilakukan dengan metode kuantitatif, yaitu kuesioner, dan metode kualitatif, yang meliputi wawancara dengan ahli dan non ahli.

Perancangan Kampanye Figure of Eight Eye Exercise Sebagai Terapi Astenopia Bagi Pekerja Digital Workplace

by *Chrystabella Evangeline Triwidadi (00000029791)*



Contact

chrystabella@student.umn.ac.id
chrystabellaeva@gmail.com
081212236058



Pada era digital ini penggunaan teknologi digital merajai sebagian besar aspek pemenuhan kebutuhan hidup dan aktivitas harian manusia. Tidak terkecuali pada dunia kerja, penggunaan teknologi digital menjadi sangat penting serta dibutuhkan pekerja yang memiliki kemampuan untuk mengoperasikannya. Hal ini disebut dengan istilah digital workplace. Menurut data survei yang dilakukan oleh IDC, perusahaan membutuhkan peningkatan kemampuan tenaga kerja sebesar 10% - 20% yang dapat menyesuaikan kemampuan kerja mengoperasikan peralatan teknologi digital. Kondisi seperti inilah yang menuntut para pekerjanya untuk semakin intens dalam menyelesaikan pekerjaannya dengan menggunakan perangkat teknologi canggih. Tuntutan menatap layar perangkat gawai yang dilakukan setiap hari atau dalam jangka waktu panjang menimbulkan gangguan pada kesehatan mata yang dikenal dengan nama astenopia atau mata lelah. Kondisi ini umum dialami oleh pekerja digital workplace atau pengguna gadget. Hal ini menimbulkan menurunnya produktivitas kerja yang dapat berdampak pada lingkungan kerja maupun profesionalisme pekerja. Era digital yang tidak dapat dihindari atau dihentikan ini menuntut manusia untuk dapat menghadapi dan menyesuaikan perkembangan tanpa mengabaikan kesehatan. Pada kasus ini penting untuk menjaga kesehatan mata sebagai organ indera yang berperan penting dalam menyelesaikan pekerjaan pada digital workplace.

Perancangan Kampanye Pemakaian Sunscreen Dengan Tepat Untuk Wanita Usia 17-24 Tahun

by *Christine Vinna (00000029135)*



Contact

christine.vinna@student.umn.ac.id
vinnachristine@gmail.com
081221811421



Sunscreen merupakan produk perawatan kulit untuk melindungi kulit dari sinar Matahari. Di Indonesia, tingkat UV indeks yang dipancarkan Matahari memiliki tingkat yang tinggi sehingga dapat membahayakan kulit, seperti kulit terbakar, penuaan dini, hingga kanker kulit yang menjadi penyakit kanker paling umum di Indonesia. Walaupun pemakaian sunscreen di Indonesia sudah meningkat, tetapi masyarakat belum memakainya dengan tepat karena berbagai alasan pribadi seperti malas, lupa, repot, hingga tidak mengetahui caranya. Hal itu dapat mengakibatkan sunscreen tidak dapat bekerja secara maksimal dalam melindungi kulit. Kurangnya informasi mengenai pemakaian sunscreen yang tepat menjadi faktor utama dirancangnya kampanye untuk mengedukasi serta mengajak masyarakat terutama wanita usia 17-24 tahun untuk memakai sunscreen dengan tepat. Pengumpulan data dilakukan dengan metode campuran, yaitu wawancara, kuesioner, dan studi eksisting.

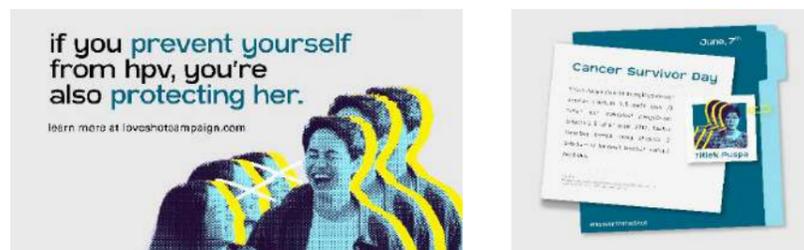
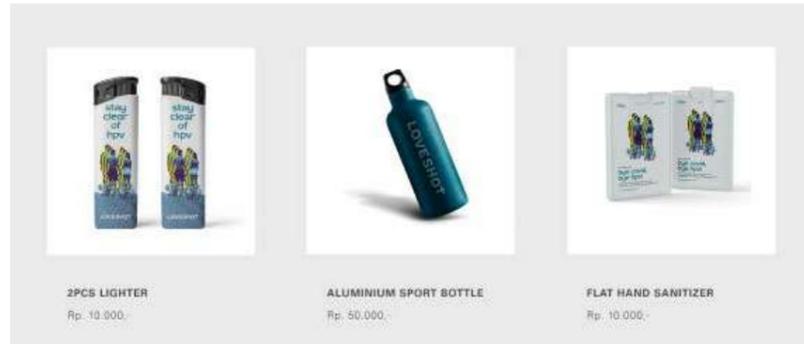
Perancangan Kampanye Vaksinasi Human Papilomavirus Untuk Pria

by Elisabeth Sabrina (00000027144)



Contact

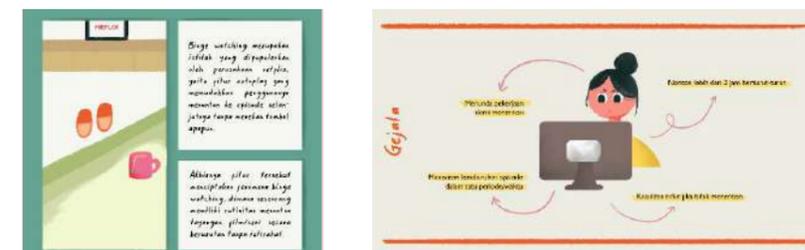
elisabeth.sabrina@student.umn.ac.id
 electrheart@gmail.com
 08568241041



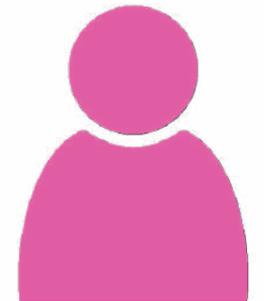
Human papillomavirus adalah penyebab dari 91% kasus kanker serviks, 91% kanker dubur, dan 63% kanker penis yang sebenarnya bisa dicegah dengan deteksi dini vaksinasi HPV. Pada wanita, deteksi dini dapat dilakukan dengan papsmear sedangkan masih sulit untuk mendeteksi infeksi HPV dini pada pria. Selain itu, masih minim pengetahuan pria tentang HPV. Pada laporan ini, penulis merancang sebuah kampanye sosial dengan tujuan meningkatkan kesadaran bahwa sangat penting bagi pria untuk mendapatkan vaksinasi HPV. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif dengan melakukan wawancara, menyebarkan kuesioner, melakukan observasi, studi eksisting, dan referensi.

Perancangan Kampanye Sosial Pencegahan Perilaku Binge Watching

by Erin Priscillia (00000033203)



Binge watch adalah istilah untuk fitur dari aplikasi video on demand dimana penggunanya dapat menonton secara berlanjut tanpa menekan tombol apapun. Fitur tersebut akhirnya menciptakan fenomena binge watching, yaitu sebuah rutinitas menonton video atau tayangan terus menerus dalam satu waktu yang berdampak buruk bagi kesehatan secara fisik maupun mental. Meskipun begitu, sebagian besar orang yang mengetahui dampaknya tetap ingin melakukannya. Ini menunjukkan bahwa masih rendahnya kesadaran masyarakat binge watching dan dampak yang ditimbulkan. Jika terus dibiarkan dalam jangka panjang, perilaku ini dapat menimbulkan berbagai penyakit, hingga kematian dini. Maka dari itu, perlu adanya perancangan kampanye sosial untuk mencegah perilaku binge watching. Perancangan ini dilakukan dengan metode Robin Landa berdasarkan buku Advertising by Design. Sedangkan pengumpulan data menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif melalui wawancara, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi.



Contact

erin.priscillia@student.umn.ac.id
 erinepriscillia@gmail.com
 082286885662

Perancangan Kampanye Sosial Deteksi Dini Infeksi Menular Seksual (Ims) Bagi Remaja Perempuan

by Felisia Friscillia (00000030894)



Contact

felisia.friscillia@student.umn.ac.id
 felisiafriscillia2@gmail.com
 081273856257



Infeksi menular seksual adalah infeksi yang menular melalui hubungan seksual dan juga darah. Jenis IMS yang umum ditemui adalah sifilis, gonore, klamidia, trikomonosis, herpes genital, hepatitis B, HIV, HPV, dan kutu kelamin. IMS seringkali tidak bergejala terutama pada perempuan. Namun, berdasarkan survei yang penulis lakukan, 69,5% remaja perempuan berusia 15–24 tahun tidak tahu kalau mereka bisa terinfeksi IMS tanpa adanya gejala. 95,2% dari mereka juga tidak tahu waktu ideal yang disarankan untuk melakukan skrining IMS guna mendeteksi dini IMS. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dan kesadaran remaja terhadap IMS masih kurang. IMS yang tidak terdeteksi dini dan tertangani dapat menyebabkan komplikasi penyakit, seperti infertilitas, kanker serviks, radang panggul, disfungsi seksual, dan HIV AIDS. Dari permasalahan tersebut, dibutuhkan solusi yang tepat untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan remaja perempuan akan IMS ini. Maka dari itu, penulis akan melakukan perancangan kampanye sosial deteksi dini IMS bagi remaja perempuan yang diharapkan dapat meningkatkan awareness untuk deteksi dini IMS dengan rutin skrining IMS.

Perancangan Kampanye Sosial Tentang Stop Kekerasan Pada anak Melalui Lsm Save The Children

by Felicia Angeline (00000027999)



Contact

felicia.angeline@student.umn.ac.id
 feliangeli.fa@gmail.com
 089654550481

Tingkat tindak kekerasan pada anak di Indonesia semakin meningkat setiap tahunnya dan memiliki tingkat urgensi yang tinggi untuk dilakukan upaya penyelesaian. Kasus kekerasan pada anak ini kerap terjadi di lingkungan keluarga karena masih banyaknya orang tua yang belum siap secara mental maupun finansial untuk membesarkan anak. Selain itu juga masih rendahnya tingkat kesadaran masyarakat bahwa kasus kekerasan anak bukanlah hanya urusan internal keluarga dan anak-anak untuk terlepas dari kekerasan yang mereka alami, membutuhkan bantuan dari orang dewasa. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan kampanye sosial mengenai kekerasan pada anak. Perancangan kampanye sosial ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan informasi dan meningkatkan kesadaran serta diharapkan dapat menggerakkan masyarakat untuk ikut serta mengambil bagian dalam upaya perlindungan anak di Indonesia. Dalam proses penelitian, digunakan metode penelitian campuran yaitu dengan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif berupa kuesioner, wawancara, focus group discussion dan studi eksisting.

Kata kunci: Kekerasan anak, Orang Tua, Kampanye Sosial, Save the Children

Perancangan Media Kampanye Untuk Meningkatkan Budaya Konsumsi Susu Sapi Bagi Usia 17-25 Tahun

by Fransiskus Xaverius Fernando (00000028139)



Contact

fransiskus.fernando@student.umn.ac.id
fernandosutanto10@gmail.com
085964372214



Susu merupakan bahan konsumsi yang memiliki komponen gizi sempurna dan juga sehat yang baik dikonsumsi oleh segala usia. Kendati demikian tingkat Konsumsi minum susu di Indonesia masih terbilang rendah dibandingkan negara lain. Banyak yang masih menganggap susu merupakan minuman anak dan tidak dibutuhkan oleh orang dewasa. Kekurangan minum susu pada remaja dapat mengakibatkan hilangnya gizi baik yang didapatkan dari susu yang sangat dibutuhkan oleh remaja karena sedang dalam masa pertumbuhan. Oleh karena itu perlu dilakukan gerakan yang menyuarakan kepada remaja agar meningkatkan konsumsi susu sehari-hari. Pengumpulan data dilakukan melalui metode kualitatif dan kuantitatif yakni dengan melakukan wawancara, kuesioner, studi Eksisting, dan FGD.

Perancangan Kampanye Sosial Pencemaran Suara Melalui Knalpot Bising Pada Sepeda Motor

by Felix Andreas Ramadhan (00000016455)



Contact

felix.ramadhan@student.umn.ac.id
felixandreasr@gmail.com
081284943179

Penggunaan knalpot bising pada sepeda motor dapat menimbulkan beberapa efek samping yang negatif, salah satunya merupakan pencemaran suara. Pencemaran suara memiliki dampak negatif yang tidak kalah berbahaya bagi kesehatan manusia hingga lingkungan sekitar. Beberapa dampak negatif yang dapat ditimbulkan melalui pencemaran suara antara lain adalah, gangguan pendengaran, hilangnya pendengaran, hingga dapat menyebabkan serangan jantung. Untuk mengurangi tingkat pencemaran suara di Indonesia, maka dirancanglah sebuah kampanye untuk mengedukasi masyarakat dalam penggunaan knalpot tentang pengertian, dampak, dan lain-lain. Pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif dan kuantitatif yakni dengan melakukan wawancara, kuesioner, studi literatur, dan studi eksisting.

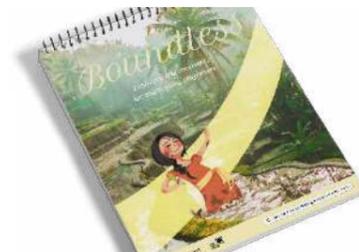
Perancangan Kampanye Menumbuhkan Kreativitas anak Sejak Dini

by Gloria Cikita Putri antonia (00000027851)



Contact

gloria.antonio@student.umn.ac.id
 gloriacikita@gmail.com
 08976460993



Dalam kehidupan manusia, kreativitas memiliki peran penting. Kreativitas merupakan faktor utama dalam proses berinovasi serta menemukan solusi efektif untuk memecahkan berbagai permasalahan. Kreativitas perlu ditumbuhkan sejak dini karena dapat mempengaruhi aspek-aspek lain dalam perkembangan anak. PAUD (Pendidikan anak Usia Dini) ditujukan bagi usia 0-6 tahun (golden age) yang merupakan masa terpenting dalam pertumbuhan anak karena perkembangan otak yang eksplosif. Pada masa ini, anak perlu disediakan media dan lingkungan yang tepat agar kreativitasnya dapat tumbuh dan berkembang. Sebagai Lembaga pendidikan pertama, masih banyak orang tua yang memberikan penekanan, larangan, hingga pengawasan berlebih yang dapat menghambat pertumbuhan kreativitas anak. anak yang tidak memiliki kreativitas akan tumbuh menjadi pribadi yang akan merugikan dirinya sendiri. Oleh karena itu, penulis ingin merancang kampanye untuk meningkatkan awareness sekaligus pemahaman orang tua terhadap pentingnya menumbuhkan kreativitas anak sejak dini. Penulis menggunakan metode perancangan Robin Landa yang meliputi proses orientation, analysis, concept, design, dan implementation.

Perancangan Visual Kampanye Trap Neuter Release Oleh Let's Adopt Indonesia Untuk Usia 26-35 Tahun di DKI Jakarta

by Gelby Abigail (00000028293)



Contact

gelby.abigail@student.umn.ac.id
 gelbyabigail147@gmail.com
 081318603047



Kucing merupakan hewan domestik yang hidup berdampingan dengan manusia. Akan tetapi adanya fenomena ledakan populasi kucing yang tidak terkontrol dan terus meningkat sehingga dapat memunculkan permasalahan kesenjangan jumlah adopter dan populasi kucing liar serta kekhawatiran terkait zoonosis. Melalui permasalahan populasi tersebut hadir metode Trap Neuter Release atau TNR sebagai solusi mengontrol populasi kucing domestik liar. Metode ini mencakup lima variabel dalam mengurangi predasi, euthanasia, lingkup populasi dan persediaan makanan yang sesuai, memungkinkan perawatan, dan mengurangi paparan zoonosis. Maka dari itu, NGO Let's Adopt Indonesia atau LAI memfokuskan program TNR pada tahun 2021. Metode penelitian menggunakan metode campuran yaitu kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil penelitian ditemukan bahwa sebagian masyarakat belum mengetahui program dan metode TNR yang difokuskan oleh LAI dan stigma masyarakat terhadap sterilisasi masih cukup tinggi. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah perancangan kampanye terkait program TNR oleh LAI guna meningkatkan kesadaran dan kontribusi masyarakat dalam mengontrol ledakan populasi kucing domestik liar melalui Trap Neuter Release.

Perancangan Kampanye Tentang Apotek Hidup Di Halaman Rumah

by *Immanuel Mugroho Susanto (00000017291)*



Contact

immanuel@student.umn.ac.id
immantap@gmail.com
081218969948



Tanaman apotek hidup adalah tanaman obat yang biasa ditanam pada halaman rumah. Tanaman apotek hidup mempunyai banyak manfaat bagi tubuh. Apotek hidup dapat digunakan sebagai upaya pencegahan, menjaga kesehatan dan menyembuhkan penyakit. Namun masih banyak yang belum mengeti pentingnya apotek hidup yang ditanam di halaman rumah. Maka dari itu dibutuhkan sebuah media komunikasi yang efektif yang dapat menyampaikan pesan kepada masyarakat akan pentingnya apotek hidup di halaman rumah.

Perancangan Kampanye Sosial Neurodiversity Tentang Menghargai Perbedaan Neurologis Untuk Remaja Awal Usia 12-16 Tahun

by *Graciella Adriani Seciawanto (00000032515)*



Alternative/ Augmentative Communication

Teman neurodiverse dengan ASD, memiliki disabilitas yang menghambat cara berkomunikasi. Teman ASD kamu mungkin memiliki kerabat atau alat komunikasi lainnya. Jangan jadikan metode komunikasi teman ASD kamu halangan untuk berteman dengan mereka.

Back



Contact

graciella.adriani@student.umn.ac.id
graciella.adriani@gmail.com
085156086773



Dalam penerimaan akan anak neurodiverse, masyarakat masih belum mampu melakukannya dengan baik. Perundungan merupakan bukti bahwa masyarakat, khususnya remaja masih belum bisa menerima perbedaan otak terhadap teman mereka. Akibat dari perundunganpun dapat berakibat fatal pada remaja awal. Padahal masa remaja merupakan fase pembentukan identitas atau jati diri dan berefek ke masa depan. Oleh karena itu, penulis melakukan perancangan media informasi neurodiversity tentang menghargai perbedaan otak. Hal ini dilakukan untuk menaikkan kesadaran remaja bahwa perbedaan otak itu merupakan hal yang normal terjadi pada diri manusia. Dalam melakukan perancangan, penulis melakukan penelitian yaitu wawancara, observasi, kuesioner, dan studi referensi. Dari penelitian yang telah dilakukan didapatkan bahwa remaja menganggap anak dengan neurodiverse berbeda dan aneh. Selain itu, pada masa remaja juga merupakan masa pembentukan kelompok dengan minat yang sama. Seringkali kelompok remaja beranggapan anak dengan neurodiverse berbeda dan aneh. Oleh karena itu, perundungan masih sering terjadi terhadap anak dengan neurodiverse. Dalam penanganannya, teman-teman yang lain masih menjadi bystander. Sehingga korbanpun merasa trauma akan perundungan yang pernah dialaminya. Oleh karena itu, penulis melakukan perancangan media informasi neurodiversity tentang menghargai perbedaan otak untuk remaja untuk meningkatkan kesadaran remaja akan perbedaan otak. Kata kunci: remaja, neurodiversity, inklusif.

Perancangan Kampanye Bahaya Sampah Elektronik

by Jennifer Valencia (00000028906)



Contact

jennifer.valencia@student.umn.ac.id
 jnnifervalencia@gmail.com
 081318605686



Peningkatan industri elektronik membuat masa pemakaian akan suatu produk menjadi lebih pendek. Hal ini menimbulkan peningkatan terhadap pertumbuhan sampah elektronik. Peningkatan jumlah sampah elektronik berpengaruh terhadap permasalahan lingkungan dan kesehatan. Hal ini dikarenakan sebagian besar limbah elektronik termasuk dalam limbah Bahan Berbahaya dan Beracun (B3) yang dapat mencemari lingkungan hidup dan memberikan dampak buruk bagi kesehatan, terkhususnya bagi sektor yang paling sering berhadapan dengan sampah elektronik, yaitu penyedia jasa reparasi barang elektronik. Namun, pengetahuan akan bahaya sampah elektronik masih minim di kalangan penyedia jasa reparasi barang elektronik. Maka dari itu, diperlukan sebuah edukasi tentang bahaya sampah elektronik bagi penyedia jasa reparasi barang elektronik. Perancangan ini didukung oleh pengumpulan data kuantitatif berupa kuesioner dan kualitatif berupa wawancara dan observasi.

Perancangan Kampanye Sosial Mendorong Kesetaraan Upah Bagi Perempuan Di Kantor Wilayah Jakarta Oleh We Lead

by Jeanny Claudia Haryanto (00000027239)



Contact

Jeanny.haryanto@student.umn.ac.id
 jeannyclaudia@gmail.com
 081286162017



Diskriminasi terhadap perempuan bukan lah hal yang asing bagi Indonesia. Praktik diskriminasi perempuan ini seakan sudah terbentuk sejak dahulu yang didasari budaya patriarki. Terutama pada sektor pekerjaan, perempuan yang bekerja selalu dipandang sebelah mata dan dinomor duakan. Hal tersebut mengakibatkan perempuan menjadi tidak dapat berkembang dan berpeluang dalam meningkatkan mutu bangsa. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah kampanye sosial mendorong kesetaraan upah bagi perempuan di kantor wilayah Jakarta. Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data melalui wawancara dengan tiga narasumber, melakukan kuesioner kepada 120 dan 104 responden yang sesuai dengan kriteria penelitian. Kemudian penulis juga melakukan studi eksisting atau observasi kepada iklan-iklan yang pernah dipublikasi oleh lembaga, iklan-iklan isu diskriminasi perempuan dalam dunia kerja yang beredar dan dikonsumsi oleh masyarakat, juga observasi berita dan kasus yang membahas melalui kacamata korban diskriminasi perempuan dalam dunia kerja. Maka dari hasil penelitian yang telah dilakukan, diperlukan adanya kampanye sosial yang bertujuan untuk mendorong kesetaraan upah bagi perempuan di kantor, sehingga perempuan mendapatkan upah yang setara dengan laki-laki sesuai dengan profesi dan ahlinya tanpa adanya perbedaan.

Perancangan Kampanye Sosial Tentang Manfaat Urban Farming Sayuran Organik Bagi Masyarakat Di Tangerang Raya

by **Laurensius Micho Pratama** (00000026885)



Contact

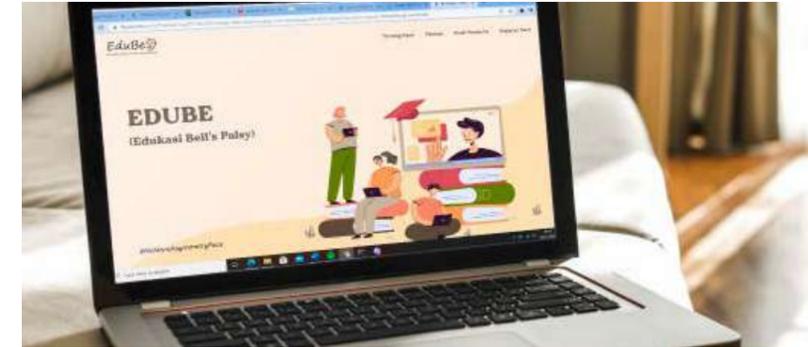
laurensius@student.umn.ac.id
michoprata123@gmail.com
085929897808



Peningkatan industri elektronik membuat masa pemakaian akan suatu produk menjadi lebih pendek. Hal ini menimbulkan peningkatan terhadap pertumbuhan sampah elektronik. Peningkatan jumlah sampah elektronik berpengaruh terhadap permasalahan lingkungan dan kesehatan. Hal ini dikarenakan sebagian besar limbah elektronik termasuk dalam limbah Bahan Berbahaya dan Beracun (B3) yang dapat mencemari lingkungan hidup dan memberikan dampak buruk bagi kesehatan, terkhususnya bagi sektor yang paling sering berhadapan dengan sampah elektronik, yaitu penyedia jasa reparasi barang elektronik. Namun, pengetahuan akan bahaya sampah elektronik masih minim di kalangan penyedia jasa reparasi barang elektronik. Maka dari itu, diperlukan sebuah edukasi tentang bahaya sampah elektronik bagi penyedia jasa reparasi barang elektronik. Perancangan ini didukung oleh pengumpulan data kuantitatif berupa kuesioner dan kualitatif berupa wawancara dan observasi.

Perancangan Kampanye Sosial Mengenai Bahaya Penyakit Bell's Palsy

by **Jessica Augustine** (00000026904)



Contact

jessica.salim@student.umn.ac.id
jessicaugustine10@gmail.com
087778435702



Bell's Palsy adalah kelumpuhan pada salah satu sisi wajah akibat peradangan saraf otot wajah. Penyebab Bell's Palsy masih belum bisa dipastikan namun kebanyakan kasus adalah karena virus (Adam, O.M., 2019). Melalui wawancara dengan dr. Daniel dari rumah sakit Omni, dikatakan bahwa kasus Bell's Palsy di temukan sebanyak 5% per bulan dan sebulan terakhir ini terjadi peningkatan 3%. Melalui kuesioner yang telah disebar pula, didapatkan bahwa banyak masyarakat yang masih belum mengetahui tentang penyakit Bell's Palsy. Oleh karena itu, perancangan kampanye ini dilakukan untuk sosialisasi informasi mengenai bahaya Bell's Palsy kepada masyarakat serta mempersuasi masyarakat untuk lebih peduli dengan kesehatan mereka. Metode yang digunakan untuk perancangan ini adalah metode perancangan kampanye yang ditulis oleh Venus, A. dalam bukunya yang berjudul Manajemen Kampanye: Edisi Revisi yang di publikasikan tahun 2019.

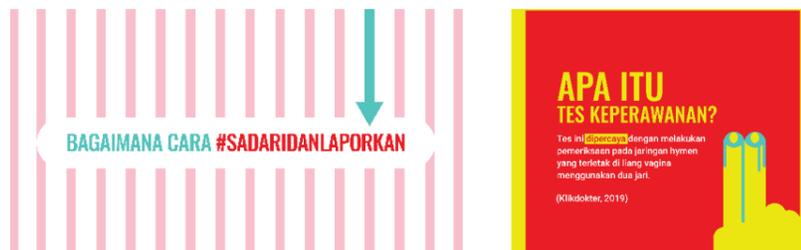
Perancangan Kampanye Sosial Pemahaman Bagi Masyarakat Di Pulau Jawa Mengenai Dampak Buruk Praktik Tes Keperawanan

by Lidvinidia Karissa Putri (00000020849)



Contact

lidvinidia.karissa@student.umn.ac.id
lidviniadiakarissaptr@gmail.com
081806004545



Walau kesetaraan gender semakin marak di era sekarang, tidak menutup kemungkinan diskriminasi terhadap perempuan masih dapat terjadi. Diskriminasi tersebut dapat berupa bentuk sebuah mitos yang dipercaya sebagian besar masyarakat patriarkis bahwa harga diri perempuan dapat dilihat dari bagaimana ia dapat menjaga keperawanannya. Mitos keperawanan tersebut tetap dipercaya hingga timbul bentuk diskriminasi yang lebih nyata yakni 'tes keperawanan'. Tes yang dilakukan oleh instansi militer, sebagian besar instansi pemerintahan, perusahaan dan lain-lain. Tes yang tidak terbukti secara medikal dan melanggar hak asasi tersebut masih tetap ada karena didasarkan alasan kaum patriarkis yang ingin menyeleksi bahwa hanya perempuan bermoral saja yang dapat lulus dan berbakti kepada negara/pemerintah. Tak sedikit perempuan yang menanggung beban trauma dan serangan psikologis karena hal tersebut. Maka dari itu penulis ingin merancang sebuah kampanye sosial dengan menggunakan metode pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif melalui penyebaran kuisisioner dan wawancara ahli dengan harap masyarakat di Pulau Jawa khususnya masyarakat berumur 15-24 tahun agar dapat menyadari dampak buruk praktik tes keperawanan.

Perancangan Visual Kampanye Sosial Mengenai Pencegahan Penyakit Leptospirosis Untuk Penduduk Daerah Raman Banjir Di Jakarta

by Jocelyn (00000028455)



Contact

jocelyn1@student.umn.ac.id
jocelynsth61@gmail.com
087877399915



Penyakit Leptospirosis merupakan penyakit berbahaya akibat urin hewan liar yang tercemar melalui air saat musim hujan terutama pada saat banjir di Jakarta. Akan tetapi masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui tentang penyakit Leptospirosis yang dapat menyebabkan angka kematian yang tinggi. Hal ini sering terjadi dikarenakan edukasi dan juga informasi yang kurang tersebar dan menarik untuk dilihat. Jika masalah ini kerap dibiarkan, maka angka kematian akibat penyakit Leptospirosis akan semakin meningkat saat banjir dan masyarakat tidak mengetahui cara untuk melakukan pencegahan atau mengetahui tentang penyakit ini. Oleh karena itu, perancangan kampanye sosial mengenai pencegahan penyakit Leptospirosis dianggap penting karena banyak masyarakat yang tidak memahami dan mengenal mengenai penyakit Leptospirosis sehingga memakan banyak korban yang akhirnya meninggal dikarenakan pemeriksaan dan diagnosa yang terlambat. Dalam perancangan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan metode penelitian hybrid atau campuran dalam pengambilan data yang akan dirancang menjadi sebuah kampanye sosial terkait pencegahan penyakit Leptospirosis yang berbentuk desain visual (Meliputi dari Latar Belakang penelitian, Metode/Teori yang digunakan, Hasil Penelitian, Kesimpulan dari penelitian)

Perancangan Kampanye Sosial Untuk Mencegah Fanatisme Remaja Di Jakarta Terhadap K-Pop

by *Marco Angelo (00000026941)*



Contact

marco.angelo@student.umn.ac.id
angelomarco773@gmail.com
081904999887



K-Pop adalah sebutan untuk genre musik pop dari Korea Selatan. Belakangan ini k-pop menjadi sebuah fenomena imperialisme budaya global. Di Indonesia sendiri jumlah penggemar k-pop sangat besar. Sebagian besar fans k-pop di Indonesia adalah remaja. Remaja merupakan masa transisi dari anak-anak ke dewasa sehingga ada gejolak emosi dan masa pencarian konsep diri, sehingga rentan menjadi fanatic terhadap suatu hal. Remaja juga cenderung mengisi kekosongan psikis dengan sesuatu yang dianggapnya ideal tanpa mengetahui batas sehingga batas nyata menjadi pudar. Oleh karena itu penulis akan merancang sebuah kampanye sosial untuk mengurangi fanatisme remaja terhadap k-pop. Metode yang penulis gunakan adalah metode Graphic Design Solution oleh Robin Landa. Kata kunci: K-pop, Kampanye Sosial, Fanatisme, Remaja, Pop Culture

Perancangan Kampanye Calon Wajib Pajak Bagi Usia 18-25 Tahun

by *Livia Amanda (00000026052)*



Contact

livia.amanda@student.umn.ac.id
livia.amanda11@gmail.com
081296054420



Pajak merupakan instrumen negara yang diperlukan dalam pembangunan kesejahteraan masyarakat. Wajib Pajak merupakan bentuk kewajiban masyarakat dalam mendukung pembangunan tersebut. Ketaatan masyarakat (tax morale) dalam melaksanakan Wajib Pajak dipengaruhi oleh persepsi masyarakat terhadap keadilan pemerintah dalam perpajakan. Konsepsi yang positif terhadap faktor tersebut mendorong keinginan Wajib Pajak dalam menjalankan kewajibannya. Namun, konsepsi yang negatif dapat menimbulkan penurunan dorongan Wajib Pajak untuk patuh (Pope dan Mc Kerchar, 2011). Oleh karena itu, untuk meningkatkan tax morale diperlukan tindakan pelurusan dengan melakukan kampanye calon Wajib Pajak usia 18-25 tahun, khususnya terhadap calon Wajib Pajak yang belum menjalankan dan terdaftar Wajib Pajak sehingga memiliki informasi yang benar terkait pajak.

Kata kunci: pajak, wajib pajak, tax morale, konsepsi

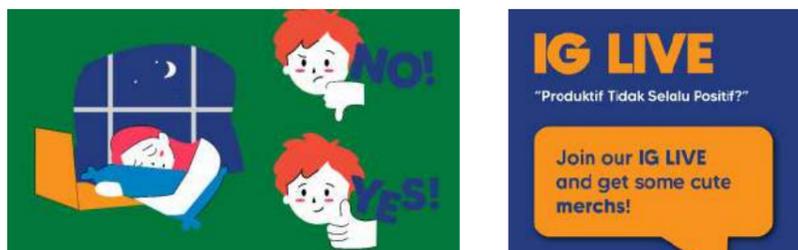
Perancangan Kampanye Maspada Terjebak Toxic Productivity Di Lingkungan Universitas

by *Melva Aprilinca* (00000030220)



Contact

melva.aprilinca@student.umn.ac.id
melvaaprilince1504@gmail.com
081371287752



Toxic productivity merupakan obsesi seseorang untuk terus produktif tanpa memperhatikan kondisi diri sendiri dan orang lain. Toxic productivity tidak hanya terjadi di dunia pekerjaan, tapi juga di universitas khususnya pada mahasiswa. Toxic productivity dapat menyebabkan dampak yang buruk terhadap kesehatan fisik maupun mental. Namun, masih banyak yang tidak menyadari berada di toxic productivity karena persepsi mengenai produktivitas. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan landasan teori kampanye sosial dan teori desain. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode campuran, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif dilakukan melalui wawancara, sedangkan metode kuantitatif dilakukan melalui kuesioner. Penulis melakukan perancangan kampanye mengenai toxic productivity di lingkungan universitas untuk memberikan persepsi baru mengenai produktivitas agar mahasiswa dapat terhindar dari toxic productivity.

Rancangan Visual Kampanye Edukasi Bahaya Menggunakan Gawai Saat Mengemudi Bagi Para Pengendara Usia Muda Di Bekasi

by *Nathania Jovanna Felim Djauhari* (00000029550)



Contact

nathania.felim@student.umn.ac.id
nia.jovanna@gmail.com
081297183458



Kecelakaan menjadi penyebab kematian tertinggi ke tiga di Indonesia dan salah satu penyebabnya karena penggunaan gawai ketika mengemudi. Penggunaan gawai saat mengemudi menjadi salah satu faktor yang mengganggu konsentrasi para pengemudi ketika berkendara. Para pengemudi juga kurang sadar akan bahaya yang mengancam dirinya sendiri serta para pengguna jalan lainnya, akibatnya kasus kecelakaan di jalan raya meningkat. Angka tertingginya terjadi kecelakaan lalu lintas terjadi di perkotaan, salah satunya di Bekasi. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Menurut data, sebagian besar para pengendara usia muda di Bekasi pernah menggunakan gawai ketika berkendara. Maka dari itu, dibutuhkan solusi untuk mengubah pola pikir dan perilaku para pengendara usia muda di Bekasi agar tidak melanggar aturan lalu lintas dan tidak menggunakan gawai saat berkendara, sehingga tetap berkonsentrasi penuh ketika sedang berkendara. Solusi tersebut adalah dibuatnya perancangan kampanye mengenai bahaya penggunaan gawai ketika mengemudi bagi para pengendara usia muda di Bekasi. Harapannya, melalui kampanye dapat mengurangi kasus kecelakaan lalu lintas di jalan raya, khususnya di Bekasi.

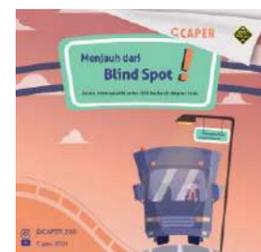
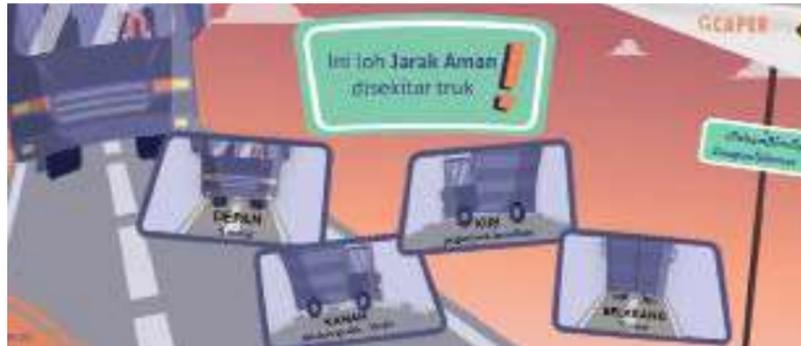
Perancangan Kampanye Memahami Area Titik Buta Truk Bagi Pengendara Motor Di Jakarta

by Prischilla Bianca Clarasandi (00000026670)



Contact

Prischilla@student.umn.ac.id
Silabianca2606@gmail.com
0895325565455



Tahun 2018 kecelakaan melibatkan truk mencapai 3.733 kasus dan menjadi penyebab kecelakaan terbesar di Jakarta. Kecelakaan melibatkan truk ini, disinyalir disebabkan ketidaktahuan para pengguna jalan lainnya bahwa truk memiliki area yang gagal terlihat oleh sopir truk saat berkendara. Menurut kegiatan survey yang sudah dilakukan, sebagian besar dari responden yang merupakan para pengendara motor sebagai mayoritas pengguna jalan di Jakarta tidak paham betul lokasi dan jarak aman area titik buta pada mobil truk. Mirisnya adalah kecelakaan melibatkan truk akibat area titik buta yang berdampak fatal ini, mulai dari cedera ringan sampai kematian seringkali salah tuduh, dan melimpahkan kesalahan pada kelalaian sopir truk. Padahal sebenarnya kecelakaan ini dapat dihindari. Sehingga untuk membantu menekan angka kecelakaan yang melibatkan truk dan pengendara motor sebagai mayoritas pengguna jalan, perlu dilakukan upaya guna memperbaiki masalah sosial ini yaitu, kampanye sosial mengenai area titik buta pada mobil truk. Adapun area titik buta yang tersebar pada depan, belakang, kiri, dan kanan truk berjumlah empat buah dengan jarak aman yang berbeda-beda pada masing-masing titik

Perancangan Kampanye Sosial Meningkatkan Kesadaran Bahaya Kenaikan Asam Lambung Terhadap Mahasiswa

by Pauria Wijaya (00000031196)



Contact

pauria.wijaya@student.umn.ac.id
pauriaw@gmail.com
081905888314



Penyakit asam lambung merupakan penyakit klinis dimana terbukanya katup lambung karena naiknya kandungan asam berlebih atau disebut HCL. Dari hasil klinis, penderita asam lambung juga banyak terjadi pada mahasiswa. Pada mahasiswa, naiknya asam lambung disebabkan oleh pola makan yang tidak teratur, tidur, dan stress berlebih. Dari hasil data kuisisioner, terdapat 45% mahasiswa masih mengabaikan penyakit asam lambung. Gejala asam lambung yang naik tidak dapat diremehkan, karena dapat berimbas pada organ tubuh lainnya, seperti ginjal, dan menyebabkan kanker esofagus. Oleh karena itu, perancangan kampanye adalah salah satu cara dalam meningkatkan kesadaran mahasiswa terhadap bahaya dari penyakit ini. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kuantitatif melalui kuisisioner, dan kualitatif melalui wawancara, forum group discussion, dan studi eksisting. Perancangan kampanye ini ditargetkan di Indonesia, dengan Jabodetabek sebagai segmentasi utama.

Perancangan Kampanye Cara Mengatasi Insomnia Akibat Stres dan Kecemasan dengan Teknik Pernapasan 4-7-8

by **Gracia Anatasya** (00000027312)



Contact

gracia.anatasya@student.umn.ac.id
gracianatsya@gmail.com
085694588431



Insomnia merupakan kesulitan untuk memulai, mempertahankan, dan adanya kualitas tidur yang buruk yang berlangsung secara terus menerus, dan mengakibatkan gangguan pada kehidupan sehari-hari. Gejala insomnia marak dialami masyarakat Indonesia, terutama di kota besar yang mengalami tingkat stres dan kecemasan yang tinggi. Sebagai solusi permasalahan ini, Dr. Andrew Weil mengembangkan teknik pernapasan 4-7-8 dari yoga kuno pranayama pada 2010 yang membantu penderita insomnia tidur dalam 1 menit dan meredakan kecemasan. Bentuk pengobatan alternatif ini pun sudah marak digunakan di Indonesia, yaitu oleh klinik holistic well-being Jeda Wellnest, dan psikolog klinis dewasa dalam mengobati pasiennya. Namun, dibanding solusi alternatif yang sehat tersebut, masyarakat lebih umum mengetahui dan menggunakan solusi yang instan dan tidak sehat jika dikonsumsi jangka panjang, yaitu obat tidur dan penenang. Pengumpulan data yang mendukung perancangan kampanye berkaitan topik ini meliputi metode pengumpulan data campuran, yaitu kuantitatif berupa kuesioner, dan kualitatif berupa wawancara ahli dan khalayak, focus group discussion, observasi daring, studi literatur, studi referensi, dan studi eksisting. Dari seluruh rangkaian pengumpulan data yang telah dilakukan, penulis memutuskan untuk merancang kampanye dengan tujuan meningkatkan kesadaran dan mempersuasi masyarakat menggunakan metode yang lebih sehat mengatasi insomnia yang diakibatkan oleh stres dan kecemasan, teknik pernapasan 4-7-8. Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan kampanye ini adalah metode perancangan kampanye iklan menurut Landa (2010). Hasil perancangan kampanye menghasilkan beberapa media kampanye yang ditentukan berdasarkan target audiens kalangan dewasa awal, yang berfokus kepada media digital dikarenakan keefektifan media digital yang lebih tinggi di zaman ini dan keterbatasan budget kampanye.

Perancangan Kampanye untuk Menghindari Investasi Bodong Ponzi Scheme

by **Clairine Bryna** (00000027079)



Contact

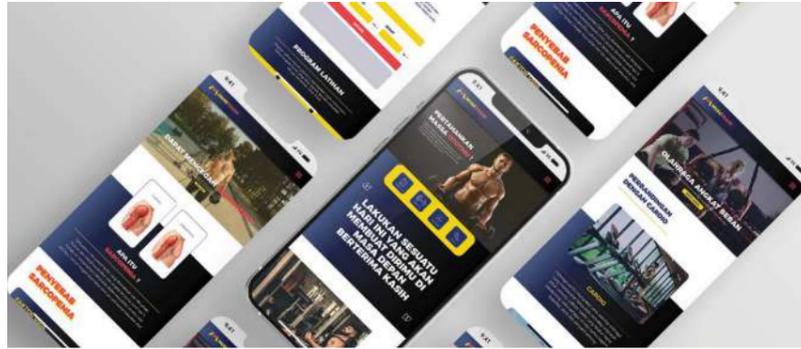
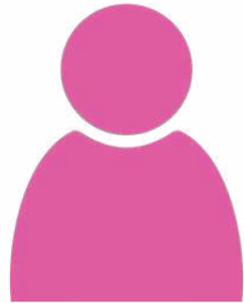
clairine@student.umn.ac.id
clairinebryna@gmail.com
081513563021



Penawaran investasi bodong bertambah, seiring dengan meningkatnya minat masyarakat terhadap investasi. Salah satu yang sering terjadi adalah Skema Ponzi, yaitu penipuan investasi yang membayarkan investor lama dengan uang dari investor baru, tanpa adanya underlying asset investasi. Skema ini akan runtuh apabila tidak berhasil menarik investor baru. Faktor literasi, faktor kesadaran dan kognisi memainkan peranan yang penting agar seseorang tidak terperangkap dalam penipuan investasi ini. Sayangnya, minat investasi kaum muda tidak diimbangi dengan mindset investasi dan literasi yang memadai. Untuk itu, penulis merancang kampanye bagi usia 18-25 tahun, dengan tujuan membentuk mindset investasi yang aman dan tepat, sehingga penipuan investasi, terutama dengan Skema Ponzi, dapat dihindari. Pengumpulan data dilakukan menggunakan mix method, yang terdiri dari kuesioner, wawancara ahli dan awam, observasi, studi eksisting, dan studi referensi. Selanjutnya, perancangan kampanye dilakukan dengan menggunakan metode Landa dan model komunikasi AISAS.

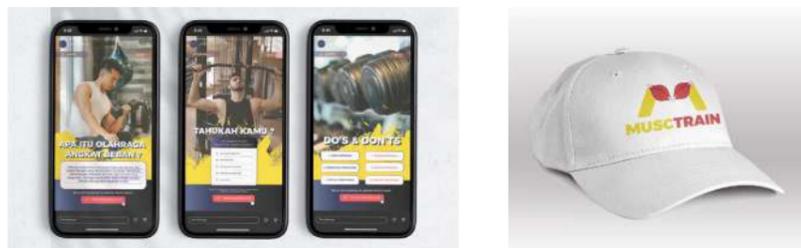
Perancangan Media Kampanye Mengenai Manfaat Olahraga Angkat Beban Untuk Mencegah Terjadinya Sarcopenia

by *Renalldie Putra Johari (00000028210)*



Contact

renalldie.johari@student.umn.ac.id
renalldiep@gmail.com
081280202165



Olahraga angkat beban merupakan jenis olahraga yang dapat membantu memperbesar massa otot melalui media bantu berupa beban yang diangkat. Pada saat melakukan aktivitas latihan beban, memberikan fokus lebih untuk kekuatan otot-otot pada tubuh sehingga dapat membentuk tubuh menjadi lebih atletis dan juga ideal. Berdasarkan pernyataan tersebut olahraga angkat beban dapat mencegah terjadinya sarcopenia. Dimana kondisi sarcopenia merupakan penurunan pada massa otot sebanyak 3-5% ketika seseorang sudah berusia diatas 30 tahun. Maka dari itu, tujuan perancangan penelitian ini untuk dapat memberikan informasi-informasi serta edukasi seputar olahraga angkat beban sehingga audien dapat mulai melakukannya untuk mencegah terjadinya sarcopenia. Penelitian dilakukan melalui wawancara kepada seorang perwakilan personal training dan seorang member aktif di gym dan melakukan penyebaran kuesioner lalu mendapatkan 100 responden yang sesuai dengan kriteria pada perancangan tugas akhir ini. Kemudian penulis melakukan studi eksisting dan studi referensi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dibutuhkan media kampanye untuk memberikan informasi ataupun edukasi kepada khalayak umum seputar olahraga angkat beban serta manfaatnya yang dapat mencegah terjadinya sarcopenia.

Perancangan Visual Kampanye untuk Mencegah Terjadinya Ableism Dalam Dunia Kerja di DKI Jakarta

by *Maria Clarissa Levina (00000028818)*



Contact

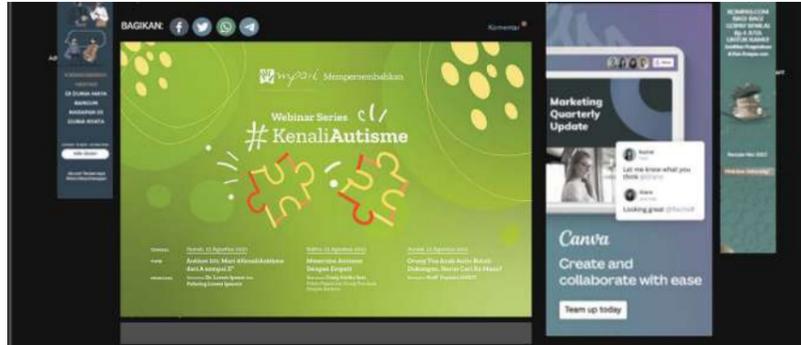
maria.levina@student.umn.ac.id
mariaclarissalevina1496@gmail.com
081219320909



Ableism adalah sebuah fenomena sosial yang menggambarkan sikap diskriminatif dan kekeliruan masyarakat yang able (mampu) terhadap penyandang disabilitas. Sejak dahulu, terdapat stereotype yang melekat dengan kata "disabilitas", dimana penyandang disabilitas dianggap tidak mampu. Terkadang, masyarakat melakukan tindak ableism secara tidak sadar dalam keseharian mereka. Bahkan karena terjadinya diskriminasi ini, tingkat partisipasi angkatan kerja untuk golongan penyandang disabilitas sangatlah rendah. Penelitian dilakukan menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Menurut data, sebagian besar pekerja kantor dan penyandang disabilitas pernah melihat dan mengalami diskriminasi dalam dunia kerja. Maka dari itu, dibutuhkan solusi untuk mempersuasi dan mengedukasi masyarakat agar dapat mengubah pandangan mereka mengenai penyandang disabilitas yang dianggap kurang mampu. Solusi tersebut adalah perancangan kampanye mengenai pencegahan terjadinya ableism atau diskriminasi dalam dunia kerja di DKI Jakarta.

Perancangan Kampanye Sosial Deteksi Dini Ciri-Ciri Autisme pada Anak Usia 0-2 Tahun bagi Orang Tua di JABODETABEK

by Rachel Anastasia Christiana (00000027399)



Contact

rachel.christiana@student.umn.ac.id
rachelanastasia21@gmail.com
081381892559



Setiap tahunnya, diperkirakan terdapat sekurang-kurangnya 2500 anak lahir sebagai penyandang autisme setiap tahunnya di Indonesia. Anak yang terlahir sebagai penyandang autisme memiliki gangguan perilaku sosial dan komunikasi bahasa (WHO, 2019). Oleh karena itu, anak penyandang autisme harus mendapatkan penanganan yang cepat dan tepat. Orang tua seringkali tidak mengenali gejala autisme anak pada usia dini. Ketidakmampuan orang tua dalam mengenali gejala autisme pada anak berpotensi menyebabkan keterlambatan penanganan. Berdasarkan hal tersebut, penulis pun membuat perancangan kampanye sosial menggunakan metode perancangan kampanye Landa. Perancangan kampanye sosial mayoritas mengutilisasi media digital.

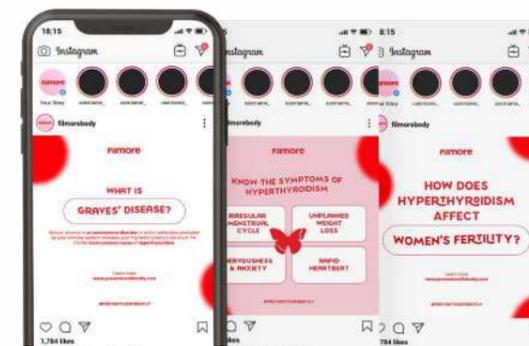
Perancangan Kampanye Pengenalan Gangguan Tiroid terhadap Kesuburan Wanita

by Sharon Tan (00000027473)



Contact

sharon.tan@student.umn.ac.id
hello.sharontan@gmail.com
08121385920



Tiroid adalah sebuah kelenjar berbentuk kupu-kupu yang terletak pada leher manusia. Memiliki fungsi dari mengatur metabolisme dan menjaga keseimbangan tubuh, pengetahuan masyarakat mengenai kelenjar tiroid ini masih tergolong rendah. Hampir 60% dari 17 juta orang Indonesia mengalami gangguan tiroid dan saat ini mereka hidup dengan gangguan tiroid yang tidak terdiagnosis. Hal ini disebabkan oleh gejala gangguan tiroid yang seringkali dianggap ringan dan harus melakukan skrining atau tes darah agar gangguan tersebut terdiagnosis. Ditemukan juga faktanya bahwa wanita memiliki kemungkinan 5 hingga 8 kali lebih tinggi untuk mengalami gangguan tiroid dan dampaknya mencakup gangguan pada siklus menstruasi dan ovulasi, serta pada masa kehamilan dan kelahiran, kemudian juga pada tahap menopause. Pada tahap riset, data-data dikumpulkan melalui metode kualitatif berupa wawancara ahli, focus group discussion, observasi daring, studi referensi, studi literatur, dan studi eksisting. Selain itu, metode kuantitatif juga dilakukan dan hal itu mencakup kuesioner yang disebar melalui google form. Berdasarkan kondisi melalui riset yang telah dilakukan, penulis memutuskan untuk merancang kampanye dalam upaya meningkatkan kesadaran masyarakat terutama para wanita untuk lebih mengetahui isu tentang gangguan tiroid dan dampaknya terhadap kesuburannya. Metode yang akan digunakan dalam perancangan kampanye ini adalah metode perancangan kampanye iklan menurut Landa (2010), diikuti dengan model perilaku konsumen menurut AISAS oleh Sugiyama dan Andree (2011). Hasil perancangan termasuk website sebagai media utama dan juga beberapa media sekunder lainnya yang telah ditentukan berdasarkan perilaku konsumen dalam mengonsumsi media. Dengan fokus pada media digital, hal ini dilakukan karena sikap target audiens yang cenderung tinggi di era digital dan juga karena keterbatasan alokasi anggaran untuk kampanye ini.

Perancangan Kampanye Sosial untuk Mengatasi Quarter Life Crisis pada Karier Bagi Dewasa Muda

by *Andit Winanda Putra (00000031455)*



Contact

andit.winanda@student.umn.ac.id
andit.winanda@gmail.com
082112992371



Quarter Life Crisis adalah sebuah fenomena krisis yang terjadi pada fase dewasa muda dimana seseorang memiliki kebingungan dan kecemasan akan masa depan. Quarter Life Crisis terjadi pada masa transisi kehidupan seseorang dari fase remaja menuju fase dewasa dengan rentang usia 20-30 tahun. Salah satu penyebab Quarter Life Crisis adalah kebingungan dalam memilih karier. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan, terdapat 59,4% responden yang mengalami kebingungan karier dan masa depan. Perkembangan era-digital dan kemerosotan ekonomi di masa pandemik juga membuat persaingan karier semakin ketat. Kondisi yang tidak dapat diprediksi ini juga menjadi penyebab krisis karier untuk para mahasiswa tingkat akhir maupun fresh-graduated. Seseorang yang mengalami quarter-life crisis perlu mengatasinya dengan berdamai dan mengenal diri sendiri yang selanjutnya akan membuka pikiran seseorang untuk menentukan pilihan yang ingin dicapai. Kampanye sosial dapat memberikan solusi untuk meningkatkan awareness mengenai bagaimana mengatasi krisis karier. Konten kampanye sosial yang bersifat mengajak/menudukung seseorang yang mengalami krisis dapat membuka pikiran dan mulai berani melangkah untuk mengeksplorasi karier yang diinginkan oleh diri sendiri dan berani bangkit untuk mencapai kesuksesan.

Perancangan Kampanye Sosial Pencegahan Text Neck Syndrome

by *Danielle Grace Chrysanta (00000033326)*



Contact

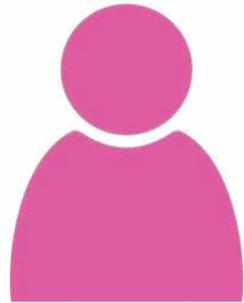
danielle.grace@student.umn.ac.id
gracechrysanta20@gmail.com
082210198181



Perkembangan zaman membuat penggunaan teknologi digital tidak dapat dihindari. Penggunaan gadget dengan postur tubuh yang salah dapat menyebabkan text neck syndrome. Pencegahan adalah upaya terbaik dalam menghadapi text neck syndrome. Berdasarkan penelitian, masih banyak masyarakat yang belum menyadari akan kebiasaan postur buruk yang dapat mempengaruhi kesehatan tubuh. Kampanye sosial diperlukan untuk mengubah kebiasaan untuk mencapai kesehatan yang lebih baik. Penulis merancang kampanye sosial pencegahan text neck syndrome untuk mengubah kebiasaan postur buruk pada usia 20-29 tahun di DKI Jakarta.

Perancangan Kampanye Meningkatkan Kesadaran Persiapan Mendaki Gunung

by *Euodia Trifena Harijanto (00000027364)*



Contact
 euodia.trifena@student.umn.ac.id
 euodiatrifena16@gmail.com
 089602580298



Kegiatan mendaki gunung merupakan salah satu kegiatan alam paling diminati di Indonesia yang dilakukan untuk menikmati keindahan alam dan menghirup udara segar di gunung. Mendaki gunung juga memiliki manfaat untuk melatih fisik dan mental. Walaupun informasi mengenai persiapan pendakian sudah banyak beredar di masyarakat, beberapa pendaki gunung seringkali masih menyepelekan persiapan saat mendaki, sehingga masih cukup banyak kasus pendaki yang tewas akibat serangan penyakit yang tidak tertolong. Banyak remaja yang ramai datang ke gunung hanya sebatas mengikuti trend atau hura-hura tanpa memperhatikan standart safety sebagai keselamatan pendakian. Padahal, kesadaran akan persiapan mendaki gunung perlu diperhatikan seperti persiapan dalam pengetahuan, skill, peralatan, dan fisik sebagai keseriusan seseorang dalam mendaki gunung. Jika hal ini terus dibiarkan, maka akan semakin banyak korban berjatuhan yang disebabkan kurangnya persiapan yang matang. Melalui fenomena tersebut, penulis bermaksud untuk merancang sebuah kampanye untuk meningkatkan kesadaran akan persiapan mendaki gunung, maka para pendaki gunung baik yang pemula atau orang awam yang tertarik naik gunung tidak menyepelekan bagian persiapan, sehingga mereka akan lebih berhati-hati dalam mempersiapkan fisik dan mental yang matang sebelum mendaki gunung.

Perancangan Kampanye Sosial Mengenai Sexual Comment oleh Remaja di Media Sosial

by *Paula Fronika (00000032448)*



Contact
 paula.fronika@student.umn.ac.id
 paulafronika@gmail.com
 085157009031



Gelombang Korea atau biasa disebut dengan Hallyu merupakan sebuah budaya asal Korea Selatan yang terdiri dari K-pop dan K-drama. Budaya K-pop sendiri semakin banyak digemari oleh anak-anak dan remaja. Dalam aktivitasnya fan K-Pop membentuk sebuah grup penggemar yang disebut fandom berisikan fan di seluruh belahan dunia. Menurut KBBI, fan atau penggemar dapat diartikan dengan seseorang yang tertarik atau menyukai suatu hal dengan loyal. Bisa juga dikatakan fan seseorang yang suka sekali kepada public figure atau selebriti, atau lainnya. Media sosial merupakan sebuah media sosialisasi tempat dimana dua orang atau lebih dapat berinteraksi dan saling berkomunikasi dalam jarak jauh sekalipun. Media tersebut bisa bersifat anonim ataupun tidak, pengguna dapat menyebutkan identitasnya tetapi bisa juga tidak menyebut identitas aslinya. Media sosial sangat menyuburkan berkomentar secara bebas tanpa identitas asli dari pengguna. Faktanya, sejak beberapa tahun terakhir marak terjadi kasus sexual comments yang dilontarkan oleh sekelompok fan kepada idolanya melalui media sosial, meskipun ada pro dan kontra terkait dengan sexual comments dari fan kepada idolanya, perilaku negatif ini terus meningkat di berbagai media sosial dan semakin banyak penggemar yang mendukung pelaku seksual. Apabila berlanjut, hal ini akan berdampak buruk bagi penggemar yang masih di bawah umur dan sexual comments akan dianggap wajar di media sosial. Hal ini juga dapat membuat para K-pop idol merasa tidak nyaman dan mengalami masa sulit karena kurangnya kesadaran akan batasan sebagai seorang fan. Metodologi pengumpulan data yang digunakan di dalam perancangan tugas akhir ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Penulis melakukan wawancara dengan satu pemilik fanbase K-pop besar di Twitter untuk mengetahui sudut pandang dari pemilik fanbase terhadap fan yang sering melontarkan komentar seksual terhadap K-pop idol. Kesimpulan dari wawancara yang sudah dilaksanakan, penggemar K-pop tidak mengetahui batasannya terhadap K-pop idol dan kurang adanya awareness terhadap isu sexual comments. Faktor yang dapat diidentifikasi adalah kurangnya pengetahuan mengenai sexual comments dan penyalahgunaan media sosial ke hal negatif.

Perancangan Kampanye Mengenai Pelestarian Penyu Belimbing

by Bryan Emmanuel Effendi (00000028021)



Contact
 bryan.emmanuel@student.umn.ac.id
 bryaneffendi88@gmail.com
 081272527055



Penyu Belimbing merupakan salah satu spesies tertua dan terbesar dari tujuh spesies penyu di dunia. Penyu Belimbing hidup di semua samudera. Saat ini Penyu Belimbing merupakan spesies yang sedang terancam punah dan populasinya sedang mengalami penurunan. Spesies Penyu Belimbing berstatus decreasing dan dalam kategori vulnerable yang artinya akan menghadapi kepunahan kedepannya dalam data WWF dalam daftar merah IUCN (International Union for Conservation of Nature). Berdasarkan hasil wawancara, sebagian masyarakat setempat sudah memiliki kesadaran yang lebih meningkat semenjak didirikan peraturan mengenai hukuman untuk eksploitasi penyu. Tetapi berdasarkan wawancara dari narasumber ahli penyu, tingkat eksploitasi secara diam-diam pada penyu masih tidak berhenti dan jumlah penyu belimbing masih terus menurun setiap tahunnya. Maka dari itu, dalam pembuatan media kampanye penulis menggunakan strategi AISAS sehingga mendapatkan hasil kampanye media online dan offline.

Perancangan Kampanye Sosial untuk Mencegah Human Trafficking di Indonesia

by Asifa Rahma (00000029748)



Contact
 asifa.rahma@student.umn.ac.id
 asifarahma305@gmail.com
 0 8987115878



Human trafficking atau perdagangan orang sekarang menjadi perbudakan modern yang kian lama semakin meluas dengan berbagai macam modus dan pelaku perdagangan orang tidak memandang latar belakang korban. Kejahatan tersebut sekarang didukung oleh perkembangan teknologi sehingga memudahkan pelaku untuk mengakses informasi dengan jaringan kejahatan lainnya. Berdasarkan fenomena yang sudah dijabarkan, dilakukan perancangan kampanye sosial untuk mencegah human trafficking yang ada di Indonesia dengan target sasaran desain berusia 13-29 tahun. Tujuan dari perancangan kampanye sosial ini diharapkan tidak akan ada lagi calon korban yang mudah tertipu oleh rayuan kerja dengan iming-iming gaji tinggi yang digunakan pelaku perdagangan orang.

Perancangan Kampanye Promosi Devoyage Bogor Untuk Usia 17 - 24 Tahun di DKI Jakarta

by *Ramadhani Putri Anisa Nur (00000033065)*



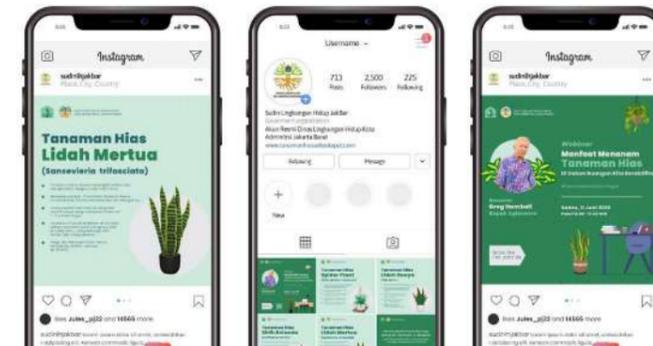
Contact
 ramadhani.putri@student.umn.ac.id
 ramadhaniputri.an@gmail.com
 087881686670



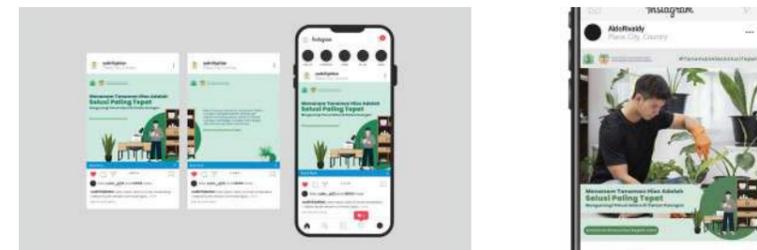
Devoyage Bogor merupakan objek wisata berupa taman hiburan yang memiliki nuansa seperti di kampung Eropa. Devoyage diresmikan pada April 2018, menyediakan fasilitas lain seperti tempat makan, wahana permainan, dan 150 area yang dapat digunakan untuk berswafoto. Namun, Devoyage Bogor mengalami penurunan pengunjung selama dua tahun terakhir, dikarenakan metode promosi yang digunakan hanya melalui media sosial dan kurang memberikan informasi mengenai tempat wisata. Maka, penulis memutuskan untuk melakukan perancangan visual kampanye iklan promosi Devoyage Bogor untuk Generasi Z di DKI Jakarta. Penulis menggunakan dua metode untuk pengumpulan data, yaitu metode kuantitatif dengan melakukan wawancara dan Focus Group Discussion (FGD), dan kuantitatif dengan membagikan kuesioner secara daring dan studi referensi sebagai sumber sekunder. Berdasarkan penelitian, kelompok iklan yang dirancang sesuai dengan strategi dapat mencapai target melalui tampilan luar yaitu perasaan, bunyi, suara, gaya, imajinasi, serta tagline.

Perancangan Kampanye Sosial Penanaman Tanaman Hias Anti Polusi di dalam Ruangan

by *Muhammad Faiq Author (00000012505)*



Contact
 muhammad.author@student.umn.ac.id
 faiqauthor10@gmail.com
 0 81299445665



Polusi di dalam ruangan lebih berbahaya dibandingkan dengan polusi udara di luar ruangan. Environmental Protection Agency (EPA) melakukan study yang membuktikan bahwa polutan di dalam ruangan bisa mencapai level 2-5 kali lebih kotor dan banyak dari pada di luar ruangan, bahkan terkadang bisa 100 kali lebih tinggi memasuki paru manusia. Namun banyak dari masyarakat yang tidak mengetahui fakta tersebut dan tidak memperdulikannya. Padahal kita tidak hanya menghabiskan waktu di luar ruangan saja, kita juga lebih banyak menghabiskan waktu di dalam ruangan untuk berbagai aktifitas. Diperkuat dengan masa pandemi ini yang membuat kita menghabiskan waktu lebih banyak lagi di dalam ruangan. Sumber polusi udara di dalam ruangan berasal dari barang pakai sehari-hari di dalam ruangan, yaitu bisa dari ac, cat rumah, cairan pembersih bangunan, dan masih banyak lagi. Polusi udara di dalam dapat menumpuk dan mengendap di dalam ruangan apabila tidak adanya penyaringan dan filterisasi. Dampak buruk dari polusi udara di dalam ruangan dapat membuat kita terkena penyakit pernafasan, seperti penyakit ISPA (Iritasi Saluran Pernafasan Akut), faringitis, flu, dan dapat memperburuk penderita asma. Dalam hal ini penulis akan membuat perancangan kampanye sosial penanaman tanaman hias anti polusi di dalam ruangan, sehingga dapat memberi informasi tentang bahaya polusi udara di dalam ruangan dan menanam tanaman hias anti polusi adalah solusi yang tepat dalam menguranginya. Tanaman hias lebih ampuh dalam mengurangi semua jenis polutan baik berupa debu, racun, dan jamur yang tersebar pada udara di dalam ruangan. Tanaman hias juga lebih hemat dalam biaya penanaman dan mudah perawatannya.

Perancangan Kampanye Sosial untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat terhadap Upaya Konservasi Macan Tutul Jawa

by Jessica (00000028086)



Contact

jessica25@student.umn.ac.id
khaukien@gmail.com
081297147461



Macan tutul Jawa merupakan predator puncak yang memegang peran kunci untuk menjaga keseimbangan ekosistem habitatnya di pulau Jawa. Konservasi dilakukan untuk menjaga angka populasi terus stabil dan tidak menurun secara tiba-tiba. Apabila macan tutul Jawa hilang dari habitatnya, akan ada dampak yang signifikan pada ekologi, ekonomi, sosial dan budaya masyarakat Indonesia. Masa depan manusia yang hidup di dalam dan bersama alam akan terdampak apabila keseimbangan dalam ekosistem terganggu. Maka masyarakat memiliki tanggung jawab dan peran yang krusial untuk menjaga keanekaragaman hayati yang juga berarti menjaga masa depan mereka. Namun berdasarkan data kuantitatif, tidak lebih dari 10% responden yang pernah melakukan dan mendukung upaya konservasi macan tutul Jawa. Untuk memotivasi masyarakat melakukan upaya konservasi, diperlukan penyebaran informasi, edukasi dan sosialisasi tentang koneksi mereka dengan satwa, urgensi dan dampak kehilangannya. Pada kenyataannya, data kualitatif dan kuantitatif menunjukkan perhatian, antusiasme dan kesadaran tentang upaya konservasi macan tutul Jawa masih sangat minim di masyarakat. Dibutuhkan sebuah solusi yang mampu memberi informasi dan mendorong masyarakat untuk melakukan konservasi. Kampanye sosial memiliki aspek yang dibutuhkan untuk menjadi solusi seperti di atas. Namun, kampanye hanya memegang peran kecil dalam membantu mendukung upaya konservasi. Peran terbesar tetap dipegang oleh masyarakat yang diharapkan dapat tergerak untuk mendukung dan melakukan upaya konservasi macan tutul Jawa setelah terpapar oleh kampanye hasil perancangan tugas akhir ini.

Perancangan Visual Kampanye Iklan oleh Nyxpole Merubah Stigma Negatif Olahraga Pole Dance bagi Masyarakat di DKI Jakarta

by Tania Widjaja (00000026881)



Contact

tania.widjaja@student.umn.ac.id
taniatirtaa@gmail.com
085813831383



Pole dance seringkali dipandang buruk oleh masyarakat karena dianggap sama dengan tarian striptease. Menggunakan pakaian minim dan gerakan yang cukup seksi merupakan beberapa faktor yang menyebabkan pole dance dianggap sama dengan tarian striptease. Masyarakat juga masih belum mengetahui tujuan dari pole dance yang sesungguhnya yaitu sebagai olahraga untuk kesehatan baik secara fisik maupun mental, akibatnya stigma negatif masih melekat pada masyarakat. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Menurut data, sebagian besar masyarakat mengetahui bahwa pole dance dan tarian striptease merupakan kedua hal yang berbeda namun pendapat mereka tidak menunjukkan kalau pole dance dan tarian striptease adalah kedua hal yang berbeda. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi untuk merubah stigma negatif masyarakat agar tidak terjadi kesalahpahaman antara pole dance dan tarian striptease. Solusi tersebut berupa perancangan visual kampanye iklan oleh Nyxpole merubah stigma negatif olahraga pole dance bagi masyarakat di DKI Jakarta. Harapan melalui diadakannya kampanye ini adalah, dapat merubah pandangan buruk masyarakat terhadap olahraga pole dance khususnya di DKI Jakarta.

Perancangan Kampanye Sosial Maspada Terhadap Sindrom Sjogren Untuk Wanita Usia 40-70 Tahun

by Vionita (00000030922)

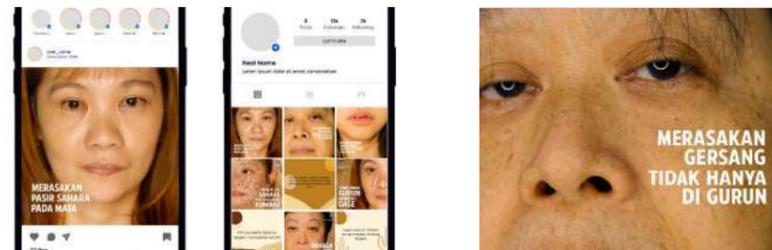


Contact

vionita@student.umn.ac.id

vionitakhoe@gmail.com

081310271580



Sindrom Sjogren merupakan penyakit autoimun yang bersifat kronik. Sindrom Sjogren akan menyerang kelenjar yang memproduksi cairan seperti kelenjar air mata dan kelenjar air liur, dan menyebabkan kekeringan pada mata, bibir, mulut, vagina, kulit kering. Sindrom Sjogren di Indonesia banyak wanita yang tidak mengetahui tentang sindrom Sjogren ini, terutama wanita yang berusia 40 tahun keatas karena lebih rentan terkena sindrom Sjogren. Atas dasar tersebut, peneliti berencana untuk membuat perancangan kampanye untuk meningkatkan kesadaran wanita terhadap Sindrom Sjogren agar dapat terdeteksi sejak dini dan menghindarkan dari gejala yang semakin parah yaitu komplikasi penyakit pada organ tubuh. Metode yang peneliti lakukan untuk mendukung penelitian adalah dengan melakukan FGD, wawancara, kuisisioner, studi referensi, dan studi eksisting. Peneliti menggunakan teori perancangan Landa untuk buku informasi ini.

IMM

AGGO

VITI

VISUAL

**INFORMATION
BOOK**

VISUAL BRAND DESIGN

- 01 Kintan Fitrianiingsih
- 02 Muhammad Dhaifan Nadhil Ramadhan

BRAND

DESIGN

Perancangan E-Book Kuliner Tradisional Surakarta

by *Kintan Fitrianiingsih (00000010955)*



Contact

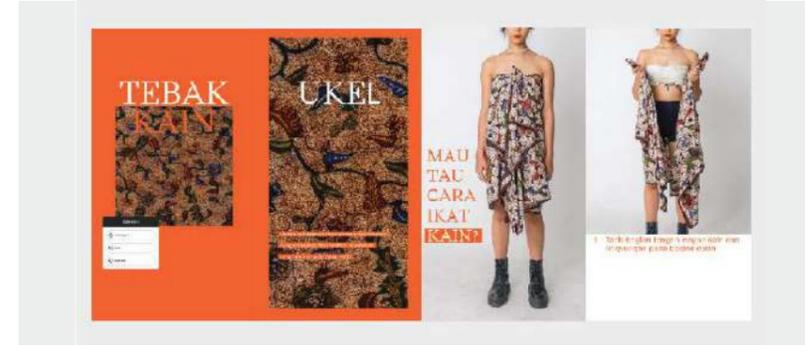
kintan.ftrianiingsih@student.umn.ac.id
kintanf12@gmail.com
0 85159561557



Surakarta memiliki keanekaragaman jenis kuliner hasil pencampuran budaya masyarakat yang beragam, contohnya timlo, tahu kupat, sate buntel, tengkleng, sate kere, lendre, serabi, selat solo dan lain-lain. Buku kuliner sudah banyak yang menerbitkan tentang kuliner tradisional khususnya di Surakarta, namun kuliner tradisional yang seringkali terbitkan melalui buku seringkali menampilkan jenis kuliner yang terdapat di Surakarta bukan keaslian dari kota Surakarta. Metodologi yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui kuantitatif seperti menyebarkan kuesioner dan kualitatif seperti observasi dan wawancara. Salah satu hasil menunjukkan pengetahuan mengenai kuliner tradisional di Surakarta rendah. Melalui perancangan tersebut penulis berharap masyarakat mampu lebih mengenal jenis-jenis kuliner tradisional Surakarta yang termasuk dari bagian pelestariannya.

Perancangan Buku Informasi Berkain Batik Tegalan Untuk Gen Z Usia 18-25 Tahun

by *Muhammad Dhaifan Nadhil Ramadhan (00000016479)*



Contact

muhammad.ramadhan1@student.umn.ac.id
dhaifan.nadhil@gmail.com
0 85697024530



Fesyen adalah suatu cara untuk orang mengimplementasikan branding dirinya di ranah sosial melalui pakaian. Di era-modern banyaknya Gen Z yang sudah mendapatkan informasi lebih mudah dan luas melalui internet, yang dimana mengancam luntarnya budaya Indonesia salah satunya adalah berkain. Walaupun adanya hari batik dan hari-hari tertentu yang membuat masyarakat memakai kain batik, kain tradisional perlu tetap dilestarikan dengan cara diaplikasikan kapanpun. Pelestarian kultur terdapat dua cara yakni culture knowledge dan culture experience. Penulis menggunakan metodologi Robin Landa untuk membuat media informasi berupa katalog sebagai pedoman memperkuat culture experience mengenai berkain dan cara menggunakannya. Penulis melakukan mix method meliputi studi pustaka, FGD, wawancara dan Google form. Hasil dari penelitian tersebut, menghasilkan buku "Berkain Bersama" dengan mengusung tema Kain Tegalan sehubungan dengan naik daunnya Kain Tegalan. Penulis berharap dengan adanya buku informasi ini, masyarakat bisa mendapatkan informasi mengenai berkain dan bisa tetap menjaga kebudayaan berkain di Indonesia dengan cara mengaplikasikannya.

WISUAL

INFORMATION MEDIA

VISUAL BRAND DESIGN

BRAND

DESIGN

01	Albertus Edward	28	Maria Regina Rusli	55	Amelia Adriani
02	Althea Putri	29	Mateo Jubileo	56	Michelle Jonathan
03	Angelia Rosta Stanlee	30	Mathilda Helena	57	Bima Nurdiansyah Putra
04	Angeline	31	Michelle Melody	58	Elisabeth Christela Dasat
05	Ari Putra Negara	32	Michelle Vanessa	59	Valentine Violetta Alfredo
06	Audria Dheandra	33	Muhamad Haraly Taqie Fahlevi	60	Adrian Oktavianus
07	Bernadette Cyan Gainara	34	Nadia Averina	61	Nadya Christie
08	Calista Ivana Cokro Putri	35	Neysa Vania		
09	Catharina Miranda Audrey	36	Stevanny Harta Widjaya		
10	Cheryl Tadea	37	Tasya Kania Apricillia		
11	Elizabeth Jessamine	38	Valerie Patricia		
12	Felicia Tivana	39	Vivian Gunawan		
13	Fiona Agatha Prasetya	40	William		
14	Florensia Jennifer Buntaro	41	Yemima Talita Sudhana Tenggara		
15	Floretta Eleora Cinta	42	Yudika Augustine Maria		
16	Frans Jonathan	43	Yuri Maharani		
17	Gayatri Putri Dewanti	44	Ezekiel Hoslando Malaechi		
18	Goldy Dravian Cahya	45	Annisa Ayu Ningtyas		
19	Ivana Grace Atmadja	46	Jesslyn Hartanto		
20	Jean Venezia Kimberley	47	Tamara Katarina Mantiri		
21	Jennifer Anjanette Kwa	48	Graciela Sharon		
22	Joanne Michellina	49	Michelle Aurelya Goseline		
23	Josephine Putri Wiratama	50	Han Sen		
24	Karen Permatasari	51	Agustine Melita Larasati Putri		
25	Karina Nadya Savira	52	Eunice Samantha		
26	Kevin Rifqi Hendrian	53	Bernadette Crissantha Sanjaya		
27	Laura Lorencia	54	Gregorius Naldo Cakra Dewangga		

Perancangan Website Tentang Hipertensi Dan Penanganannya

by *Albertus Edward* (00000028154)



Contact

albertus.edward@student.umn.ac.id
edwardalbertus8@gmail.com
082122702734



Hipertensi penyakit yang di sandang sejak lahir atau bisa di dapatkan melalui pola hidup dari setiap orang. Semua orang ber resiko untuk menyandang penyakit ini. Pola hidup yang semakin modern ini segala sesuatu semakin di mudahkan, hadirnya fast food, online shopping membuat manusia semakin sedikit bergerak. Pola makan jaman ini siapa juga yang tidak menggunakan garam. Penggunaan garam yang berlebih dapat meningkatkan resiko hipertensi atau darah tinggi. Penyakit ini juga sering di kenal sebagai silent killer dimana penyakit ini menyerang secara diam diam. Penyandang hipertensi biasanya tidak merasakan apapun atau merasa sehat. Hal ini tentu berbahaya jika telat penanganannya. Oleh karena itu penulis akan membuat sebuah media informasi tentang bahaya hipertensi dan penanganannya pada remaja, dimana pencegahan sejak dini akan lebih baik dari pada menanggulangi saat tua nanti.

Perancangan Buku Panduan Character Building Anak Usia 3-5 Tahun Untuk Orangtua

by *Althea Putri* (00000028026)



Contact

althea.riady@student.umn.ac.id
altheariady@gmail.com
08973238833



Karakter adalah bawaan hati, perilaku, dan watak. Istilah karakter dikaitkan dengan istilah ahlak, atau nilai yang berkaitan dengan kekuatan moral, dan berkonotasi positif. Karakter masyarakat yang baik mencerminkan sebuah bangsa yang maju. Pembentukan karakter banyak dipengaruhi oleh orangtua. Pada usia 3-5 tahun, anak sedang dalam usia emas (golden age) dimana informasi dan nilai-nilai mudah diserap anak, anak juga berada pada fase menyesuaikan diri dengan masyarakat sehingga menjadi waktu yang tepat untuk membentuk karakter anak. Namun masih banyak orangtua yang belum memahami cara mendidik anak dengan baik. Maka itu, penting untuk memulai mengedukasikan memandu orangtua dalam pembentukan karakter anak sejak dini agar dapat dihasilkan masyarakat berkarakter baik. Buku panduan ini ditujukan kepada orangtua, ibu (primer) dan ayah (sekunder) berusia 25-35 tahun yang berdomisili di Jabodetabek. Metode penelitian adalah dengan metode campuran kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh melalui kuesioner, wawancara ahli, wawancara target, observasi, dan studi eksisting. Demikian dihasilkan media informasi panduan character building untuk memandu orangtua membangun karakter anak mereka sejak dini.

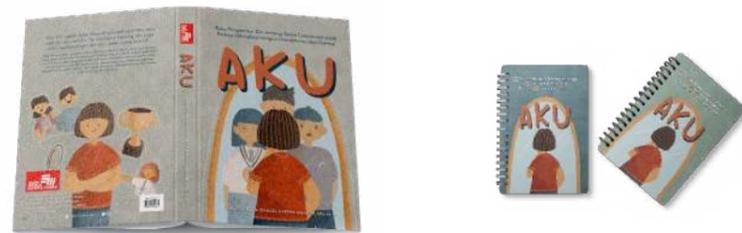
Perancangan Self Help Book Untuk Edukasi Social Comparison Pada Remaja

by **Angelia Rosta Stanlee** (00000027785)



Contact

angelia.stanlee@student.umn.ac.id
angeliarosta@gmail.com
08117466008



"Remaja mengalami banyak fenomena ketika beranjak dewasa, salah satunya social comparison. Social comparison dapat berdampak positif ataupun negatif, tergantung dari cara menyikapinya. Apabila tidak disikapi dengan baik, dapat menimbulkan dampak negatif seperti timbulnya keirihatian, tidak percaya diri, hingga depresi. Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi terjadinya social comparison, yaitu self assessment, self enhancement and improvement, dan social judgment. Metode kuesioner, wawancara, dan studi pustaka digunakan untuk mencari data dalam perancangan ini. Dari hasil kuesioner, 68,6% remaja sering membanding-bandingkan dirinya dengan orang lain. Remaja paling sering membandingkan dirinya dengan teman, yang berujung timbul perasaan negatif pada dirinya. Berdasarkan hasil wawancara, social comparison memang sudah menjadi sifat alami manusia, namun tetap diperlukan pendidikan karakter yang membantu remaja dalam menyikapi social comparison dengan lebih baik. Maka dari itu, diperlukan edukasi mengenai social comparison kepada remaja melalui metode mendongeng, dimana nilai dapat tersampaikan dengan baik tanpa menggurui. Selama proses perancangan, digunakan metode menurut Andrew Haslam, dalam bukunya yang berjudul Book Design. Ditemukan 3 keywords yang menjadi acuan perancangan, yaitu gratitude, inner-self, dan reflective. Keywords diolah menjadi big idea, refleksi atas rasa syukur pada diri sendiri, dengan konsep Back to Yourself. Self help book ini terdiri atas 4 bagian, berdasarkan faktor dan lingkungan pemicu social comparison. Self help book ini bertujuan mengedukasi remaja, sehingga terinspirasi dalam menyikapi social comparison dan lebih menyadari kelebihan yang dimiliki, dengan demikian dampak negatif dari social comparison dapat diminimalisir."

Perancangan Buku Panduan Pariwisata Kota Batam Untuk Wisatawan Domestik

by **Angeline** (00000029964)



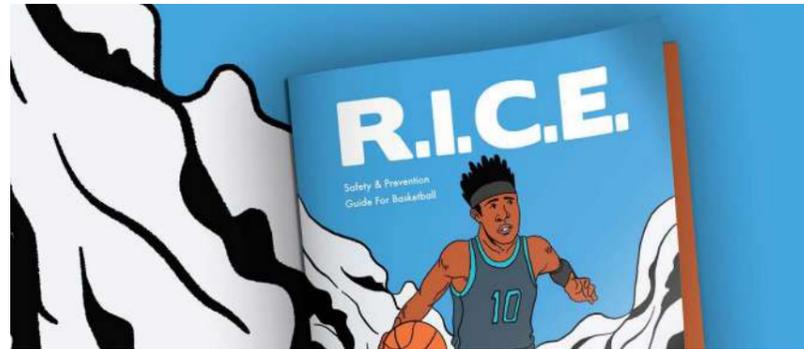
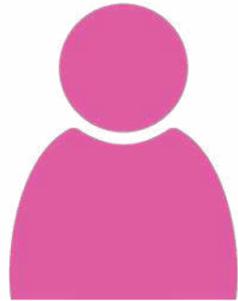
Contact

angeline1@student.umn.ac.id
angeltann20@gmail.com
085763254768

Kota Batam adalah kota terbesar di Provinsi Kepulauan Riau yang memiliki potensi besar karena letaknya yang strategis dan menarik untuk dikunjungi. Namun, Kota Batam tidak memiliki 4 komponen kepariwisataan wajib (4A) yang cukup, salah satunya adalah amenities/ketersediaan media informasi mengenai pariwisata Kota Batam yang membuat banyak wisatawan tidak mengetahui pariwisata di Kota Batam. Penulis melakukan metode pengumpulan data mixed methods yang terdiri dari kuesioner, wawancara, focus group discussion, studi eksisting, dan studi referensi. Hasil dari pengumpulan data digunakan untuk membantu perancangan buku panduan pariwisata Kota Batam untuk wisatawan domestik. Adanya ketersediaan media informasi mengenai pariwisata Kota Batam dapat membuat Kota Batam menjadi destinasi wisata yang ingin dikunjungi oleh wisatawan domestik. Kata kunci: buku panduan, media informasi, Kota Batam

Perancangan Buku Informasi Mengurangi Resiko Cedera Bola Basket Untuk Siswa

by Ari Putra Negara (00000025505)



Contact

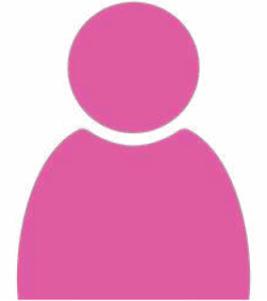
ari.negara@gmail.com
ariputranegara2@gmail.com
081210227322



Dalam pendidikan sekolah olahraga bola basket sangat didukung dengan adanya Ekstrakurikuler, kegiatan Ekstrakurikuler ditujukan untuk mengetahui, dan mengenal hubungan antara mata pelajaran jasmani dengan kesehatan. Dengan itu sekolah mengadakan kegiatan Ekstrakurikuler untuk setiap cabang olahraga, salah satunya bola basket. Kegiatan Ekstrakurikuler merupakan wadah untuk mencapai prestasi sekolah yang lebih baik dan mengembangkan kemampuan hidup sehat bagi siswa demi terbentuknya sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu hal yang tidak diinginkan siswa ketika bermain bola basket adalah cedera, salah satunya adalah Overused Injury yang disebabkan karena otot, sendi, tendon atau ligamen yang mendapatkan banyak tekanan yang terlalu lama dan tidak diberikan masa waktu yang cukup untuk beristirahat. Cedera dirasakan berawal dari rasa tidak enak secara terus - menerus, dan dapat berkembang menjadi rasa sakit berlebihan yang dapat mempengaruhi kemampuan pemain untuk berlatih dan berkontribusi dalam permainan. Oleh karena itu penulis ingin mengurangi resiko cedera dengan merancang media informasi untuk siswa sekolah. Perancangan ini dilakukan dengan melalui metode dari buku Andrew Haslam

Perancangan Buku Kumpulan Kisah Hidup Tokoh Wanita Indonesia Yang Berprestasi Di Bidang Stem

by Audria Dheandra (00000026893)



Contact

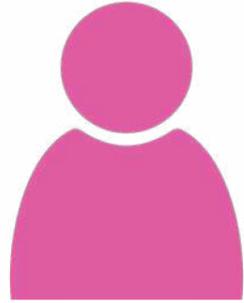
audria.dheandra@student.umn.ac.id
dheandraharsanto@gmail.com
087770641125



Pendidikan di bidang STEM sudah cukup diminati oleh remaja Indonesia khususnya perempuan. Namun ternyata minat tersebut tidak berlanjut hingga ke jenjang karier. Salah satu penyebab dari fenomena tersebut adalah kurangnya informasi mengenai tokoh panutan perempuan yang bergerak di bidang STEM. Hal tersebut mengakibatkan stigma mengenai pekerjaan STEM yang didominasi dan hanya cocok untuk laki-laki menjadi semakin kuat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah media informasi berupa buku kumpulan kisah hidup tokoh wanita Indonesia yang berprestasi di bidang STEM untuk remaja usia 17-25 tahun di wilayah perkotaan Jabodetabek. Penelitian dilakukan melalui wawancara kepada empat orang narasumber, dan kuesioner kepada 108 responden yang sesuai dengan kriteria penelitian, selain itu penulis juga melakukan studi eksisting dan studi referensi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat dibutuhkan adanya media informasi berupa buku untuk menambah pengetahuan remaja khususnya perempuan mengenai tokoh-tokoh wanita Indonesia yang sudah berhasil meraih berbagai prestasi di bidang STEM sehingga dapat menjadi motivasi dan inspirasi remaja perempuan Indonesia yang sedang atau ingin menjalani karier di bidang STEM.

Perancangan Media Informasi Mengenai Pengenalan Dan Penanganan Narcissistic Personality Disorder

by *Bernadette Cyan Gainara (00000019752)*



Contact

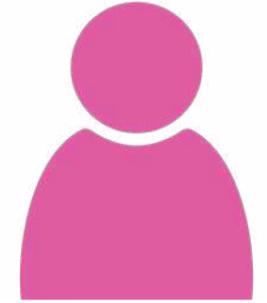
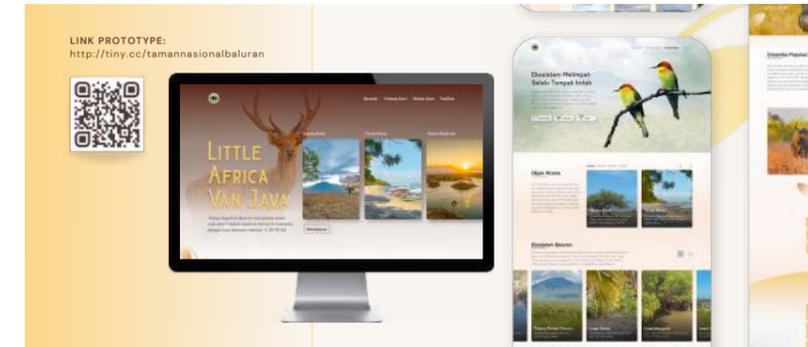
bernadette@student.umn.ac.id
 cyangainara@gmail.com
 082146743761



Instagram adalah platform media sosial yang dapat diakses atau dilihat oleh siapapun. Media ini menjadi suatu taman bagi para penggunanya dimana mereka dapat bebas berekspresi akan siapa diri mereka dan membagikan kesehariannya melalui fitur-fitur yang disediakan di Instagram. Untuk anak muda, dimana jika mengeksplorasi dan pencarian jati dirinya masih sangat bergejolak, tentunya akan sangat susah mengimbangi dan mengontrol penggunaan media sosial ini. Banyak di antaranya yang malah terkena dampak negative dan salah satunya ialah gejala narcissistic personality disorder. Namun orang-orang yang mengalami hal ini belum tentu tahu atau bahkan menyadari bahwa mereka mengalami gangguan tersebut. Oleh karena itu, penulis merancang buku ilustrasi mengenai pengenalan dan penanganan narcissistic personality disorder. Penulis telah melakukan metode pengumpulan data campuran, yaitu kuantitatif dengan melakukan penyebaran kuesioner, dan kualitatif dengan melakukan wawancara dan studi eksisting. Buku ini dibuat dengan harapan agar masyarakat khususnya anak muda dapat lebih membuka mata dan pikiran mereka bahwa NPD ini nyata dan ada cara mengidentifikasi, mencegah dan menanganinya.

Perancangan Website Taman Nasional Baluran

by *Calista Ivana Cokro Putri (00000027403)*



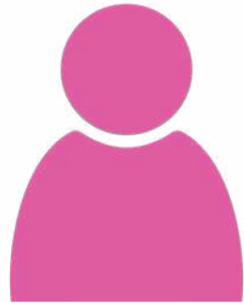
Contact

calista.cokro@student.umn.ac.id
 calistaivana88@gmail.com
 08118081201

Salah satu wisata alam di Jawa Timur yang sudah berdiri selama ratusan tahun adalah Taman Nasional Baluran memiliki julukan "Little Africa In Java" karena ekosistemnya yang menyerupai suasana hamparan savana di Afrika dengan berbagai objek wisata yang dipenuhi dengan satwa dan tumbuhan yang langka tetapi mudah dijumpai oleh wisatawan. Selain perkembangan dan inovasi dari segi pengelolaan ekosistem, Taman Nasional Baluran juga melakukan pengembangan objek wisata yang dapat dikunjungi dan dinikmati oleh wisatawan. Namun, saat ini media informasi yang dimiliki Taman Nasional Baluran tidak memaparkan informasi lengkap dan mendalam terkait tempat wisata potensial yang dimilikinya. Sedangkan, banyak informasi yang didapatkan di luar sumber asli yang dimiliki Taman Nasional Baluran sebagai sarana masyarakat mendapatkan referensi dan informasi wisatanya. Sehingga, potensi dan fungsi asli dari wisata Taman Nasional kurang tersampaikan dengan baik yaitu sebagai ekowisata yang memberikan pengalaman yang lebih dalam menambah ilmu juga informasi yang bermanfaat. Oleh karena itu, dilakukan perancangan website wisata Taman Nasional Baluran agar potensi dan kekayaan yang dimiliki Taman Nasional Baluran dapat tersampaikan secara optimal dan membantu wisatawan untuk dapat mengeksplor secara mendalam objek wisata yang ada di dalamnya.

Perancangan Motion Graphic Mengenai Informasi Pencegahan Parasit Toxoplasma Gondii Pada Ibu Hamil Di Jawa Timur

by Catharina Miranda Audrey (00000020777)



Contact

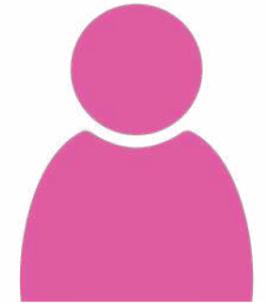
catharina.miranda@student.umn.ac.id
catharinamiranda98@gmail.com
082230765190



Parasit *Toxoplasma gondii* adalah salah satu parasit zoonosis yang banyak hidup di lingkungan tropis dan sub tropis. Hal ini memiliki keselarasan dengan fakta bahwa Indonesia adalah negara tropis. Parasit *Toxoplasma gondii* ini berasal dari lingkungan dan dapat berkembang biak pada usus kucing. Kotoran kucing yang tersebar di rerumputan dan tanah memicu potensi penyebaran *Toxoplasma* ke berbagai makhluk hidup lainnya, termasuk beberapa hewan ternak yang dapat dikonsumsi manusia. Penginfeksi *Toxoplasma gondii* selain dari hewan ke manusia, juga dapat terjadi antar manusia. Salah satu kasusnya adalah ibu hamil kepada janin. Dampak yang terjadi bila janin terlanjur terinfeksi *Toxoplasma gondii* dapat menyebabkan kecacatan dan dampak terburuknya adalah keguguran. Dalam upaya pencegahan parasit ini, setiap individu, terutama ibu hamil, perlu untuk menjaga kebersihan, kehygienisan dan edukasi dalam pemilihan jenis makanan. Tujuannya untuk melahirkan bayi yang sehat dan berkualitas

Perancangan Buku Digital Mengenai Pentingnya Kemampuan Public Speaking Bagi Mahasiswa Sebagai Bekal Dalam Dunia Kerja

by Cheryl Tadea (00000027509)



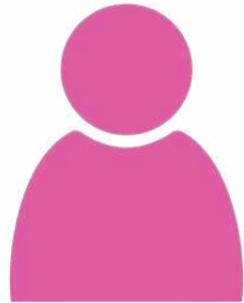
Fenomena persaingan kerja saat ini semakin ketat, terutama karena pandemi Covid-19, beberapa perusahaan mengurangi perekrutan karyawan. Bukan hanya bersaing sesama fresh graduate, mahasiswa juga akan bersaing dengan masyarakat yang terdampak PHK dan dirumahkan. Hal ini membuat seseorang harus meningkatkan kualitas diri agar dapat bersaing. Tidak hanya berbekal pemahaman akademis maupun keterampilan teknis saja, seseorang harus membekali diri dengan soft skills. Soft skills yang harus dimiliki adalah public speaking. Public speaking adalah keterampilan yang membantu peningkatan karier karena dapat membuat seseorang terlihat profesional karena mampu menyampaikan gagasan atau ide melalui kata-kata dengan efektif. Namun, banyak mahasiswa belum melatih keterampilan ini karena kurangnya informasi akibat kesulitan diksi bahasa dan tingkat literasi yang rendah. Tidak dapat dipungkiri, mahasiswa saat ini yang termasuk kedalam generasi Z memiliki rentang perhatian yang pendek dan lebih memanfaatkan internet dalam mencari informasi. Namun, informasi di internet mungkin memuat informasi yang tidak benar, tidak dapat dipercaya, atau datanya sudah tidak relevan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk merancang buku digital yang sesuai dengan karakteristik dan minat mahasiswa guna membimbing audiens agar dapat meningkatkan kemampuan public speaking untuk menjadi bekal dalam dunia kerja. Dalam penelitian, digunakan metode penelitian hybrid (kualitatif dan kuantitatif) yang didapatkan melalui wawancara, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. Metode perancangan yang akan digunakan adalah berdasarkan buku *Graphic Design Solutions 5th edition* oleh Landa (2014).

Contact

cheryl.tadea@student.umn.ac.id
cheryl.tadea@gmail.com
087781902078

Perancangan Buku Informasi Mengenai Wine Lokal Indonesia

by Elizabeth Jessamine (00000029640)



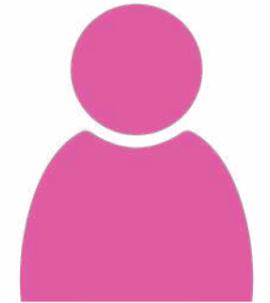
Contact
 elizabeth.jessamine@student.umn.ac.id
 itsjssmn@gmail.com
 087888642670



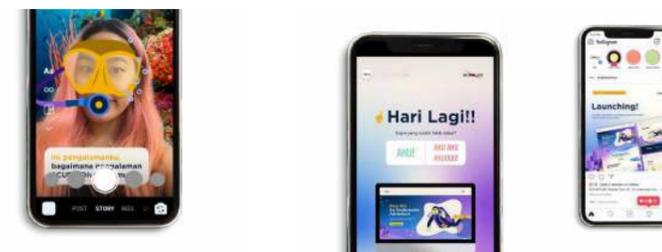
Wine adalah minuman beralkohol yang dibuat dari buah anggur yang difermentasi Secara umum, wine lebih dikenal dihasilkan oleh negara luar, padahal nyatanya Indonesia saat ini memiliki banyak produsen lokal yang mampu menghasilkan wine dengan kualitas international. Kurangnya media informasi mengenai wine lokal membuat masyarakat kurang mengenal dan mempercayai wine produksi lokal, dibuktikan dengan pasar konsumen masih didominasi oleh produk wine buatan luar. Atas dasar permasalahan tersebut, penulis memberikan solusi berupa perancangan media informasi mengenai wine lokal di Indonesia yang dirancang menggunakan metode desain oleh Robin Landa yang terdiri dari lima tahap. Hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat mengenai wine lokal di Indonesia dan dapat membantu menumbuhkan kepercayaan masyarakat terhadap wine lokal.

Perancangan Media Informasi Mengenai Scuba Diving Untuk Pemula

by Felicia Tivana (00000027246)



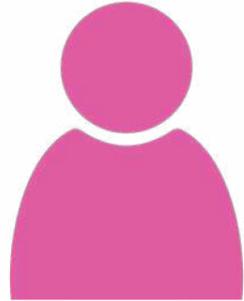
Contact
 felicia.tivana@student.umn.ac.id
 feliciativana@gmail.com
 081511547645



SCUBA diving adalah olahraga esktrim dengan melakukan penyelaman dibawah permukaan air laut menggunakan alat bantu SCUBA atau Self Contained Underwater Breathing Apparatus. Dalam melakukan SCUBA diving, seorang penyelam SCUBA harus memahami benar mengenai teknik menyelam, peralatan serta prosedurnya sebelum terjun ke lapangan. Namun, terdapat penyelam-penyelam pemula yang masih dalam tahap eksplorasi dan belum mendapatkan pelatihan yang mumpuni, belum mengenali dan memahami teknik dasar penyelaman, persiapannya serta resiko yang dapat dialaminya baik dasarnya maupun secara mendalam. Untuk memperoleh data, penulis melakukan beberapa metode yaitu, wawancara ahli, focus group discussion, penyebaran kuesioner dan studi referensi. Dengan demikian, penulis merancang media informasi mengenai SCUBA diving untuk mencegah penyelam pemula mengalami kesalahan-kesalahan yang dapat berakibat fatal ketika sedang melakukan olahraga esktrim ini sebelum mendapatkan pelatihan yang mumpuni.

Perancangan Buku Informasi Mengenai Tradisi Dan Filosofi Dodol Tradisional Di Indonesia

by *Fiona Agatha Prasetya (00000032614)*



Contact

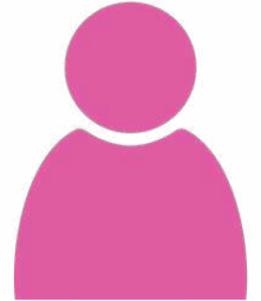
fiona.agatha@student.umn.ac.id
fonagathap@gmail.com
089505103411



Dodol merupakan salah satu makanan tradisional Indonesia yang memiliki sejarah, nilai filosofi, dan tradisi. Kurangnya dokumentasi mengenai hal tersebut menyebabkan beberapa tradisi yang berkaitan dengan dodol mulai pudar. Salah satu jenis dodol di Palembang yaitu Gelenak juga mulai tidak dikenal generasi muda. Dodol sebagai salah satu kekayaan Indonesia perlu didokumentasikan agar dapat menjadi edukasi dan tidak mengalami kepunahan baik jenis maupun tradisinya. Serta, dodol memiliki beragam kekayaan filosofi yang mendasari penggunaan dodol di berbagai tradisi, upacara, maupun pesta adat. Penelitian ini dilakukan untuk merancang buku informasi mengenai sejarah, filosofi, tradisi, dan keragaman dodol untuk remaja akhir usia 17–25 tahun. Metode pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, kuesioner, studi referensi dan studi terhadap media sekunder. Perancangan buku dilakukan dengan metode Andrew Haslam dari bukunya yang berjudul Book Design. Dalam merancang buku, digunakan teori-teori desain sehingga dapat memiliki hasil yang baik. Hasil penelitian ini berupa buku informasi mengenai tradisi dan filosofi dodol tradisional di Indonesia.

Perancangan Website Kebudayaan Tionghoa Dalam Ruang Lingkup Kelenteng Di Kawasan Pecinan Suryakencana Kota Bogor

by *Florensia Jennifer Buntaro (00000027823)*



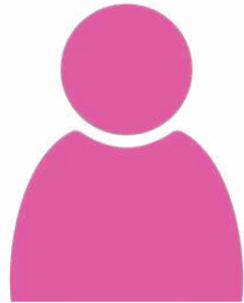
Contact

florensia.jennifer@student.umn.ac.id
oenyenyang@gmail.com
081287305554

Tidak hanya berfungsi sebagai rumah ibadat, kelenteng memiliki peran sebagai pusat pemeliharaan kebudayaan Tionghoa, wadah yang menampung jalinan kebudayaan Tionghoa dengan kebudayaan masyarakat lokal, serta kawasan kegiatan sosial yang mendekatkan hubungan masyarakat keturunan Tionghoa dengan masyarakat lokal yang ada di sekitar wilayah kelenteng. Pengunjung yang datang ke kelenteng hanya mengandalkan pengelola kelenteng untuk mendapatkan informasi mengenai kebudayaan Tionghoa. Belum ada media informasi yang cakap untuk menyampaikan informasi kebudayaan Tionghoa. Selain itu perbedaan cara penyampaian informasi oleh pengelola kelenteng menyebabkan informasi yang disampaikan tidak memiliki kredibilitas yang sama. Oleh karena itu penulis melakukan perancangan website mengenai kebudayaan Tionghoa dalam ruang lingkup kelenteng, sehingga kemudahan untuk mendapatkan informasi yang kredibel dapat tercapai. Penulis menggunakan metode perancangan Robin Landa yang mencakup proses orientation, analysis, conception, design dan implementation.

Perancangan Webcomic Mengenai Identitas Transgender

by Floretta Eleora Cinta (00000029846)



Contact

floretta.ec@student.umn.ac.id
florettaec@gmail.com
082110000619



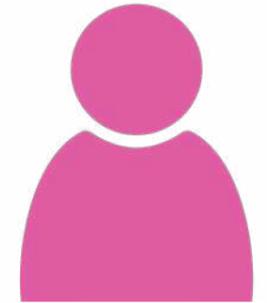
Setelah 50 tahun gerakan transgender, komunitas transgender di Indonesia masih saja menerima diskriminasi dan prasangka dari masyarakat umum. Meskipun sudah ada perubahan persepsi pada orang-orang muda di Jakarta yang lebih terbuka, pemahaman konsep identitas transgender masih kurang. Hal ini disebabkan oleh sulitnya konsep inkongruensi identitas gender dimengerti oleh masyarakat yang tidak mengalaminya sendiri. Oleh sebab itu, perancangan dilakukan dengan menggunakan metode Human Centered Design untuk memberikan informasi identitas transgender melalui media digital storytelling bagi masyarakat dewasa muda 18–25 tahun di Jakarta. Informasi disampaikan melalui webcomic yang lebih mudah untuk dipahami dan diempatkan oleh masyarakat. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan masyarakat Indonesia secara umum dapat semakin memahami dan menghargai pengalaman dan perspektif dari identitas transgender.

Perancangan Media Informasi Perawatan Kulit Pada Pemakaian Masker Dalam Waktu Yang Lama

by Frans Jonathan (00000011498)

Sudah tahu belum
memakai masker
bisa bikin kulit
bermasalah?

Cari tahu selengkapnya dan tambah wawasan
anda di sini! Yuk cari tahu.



Contact

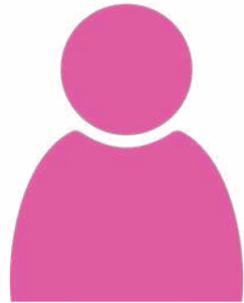
frans.jonathan@student.umn.ac.id
fransjonathan22@gmail.com
08561534067



Pandemi Covid-19 menyebabkan seluruh masyarakat tanpa kecuali memakai masker selama pandemi ini. Namun, dengan semakin banyaknya varian-varian baru termasuk varian yang semakin kuat varian Delta, menyebabkan seluruh masyarakat semakin panik membeli masker lagi, dikarenakan semakin mematakannya varian Delta, sejumlah pakar kesehatan dunia mewajibkan penggunaan masker minimal masker KN95 atau masker double. Namun, penggunaan masker dalam waktu yang lama, akan menyebabkan jerawat pada area wajah. Para pakar kecantikan dan kesehatan menyarankan untuk memakai skincare untuk melawan jerawat. Namun tak jarang, banyak yang merasa kelelahan sampai tidak meluangkan waktu untuk membersihkan muka. Rangkaian skincare, cukup banyak, mulai dari face foam, moisturizing, krim, sheet mask, dll. Oleh karena itu, perancangan media informasi penggunaan perawatan wajah pada pemakaian masker selama pandemi dapat membantu mereka yang tidak pernah / jarang menjaga wajahnya setelah pemakaian masker, dapat menyadari pentingnya kebersihan wajah. Ditambah dengan menggunakan Teori Landa, menambah ketegasan orang-orang akan pentingnya pemakaian skincare, setelah penggunaan masker. Karena skincare bukan cuma untuk wanita saja.

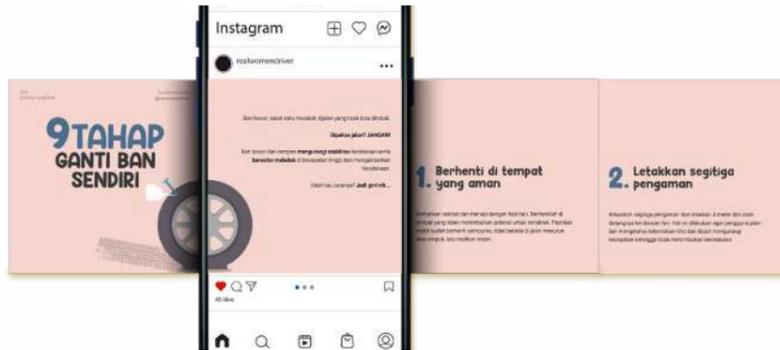
Perancangan Motion Graphic Safety Defensive Driving Untuk Perempuan

by Gayatri Putri Dewanti (00000031554)



Contact

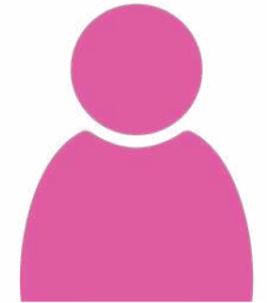
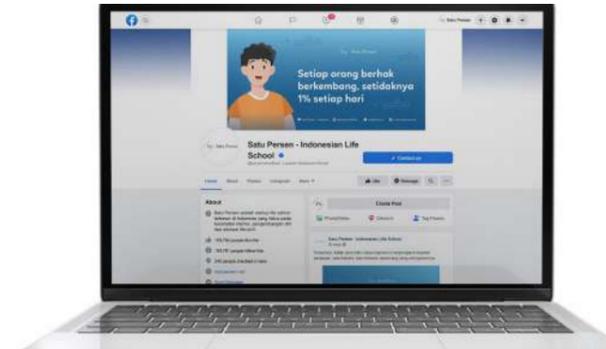
gayatri.putri@student.umn.ac.id
gpdewanti@gmail.com
082213221229



Meningkatnya jumlah pengemudi perempuan mengakibatkan bertambahnya angka keterlibatan perempuan dalam kecelakaan bermotor, khususnya mobil. Meski begitu, pengemudi yang paling buruk bukanlah pengemudi perempuan, pengemudi agresif dan tidak bertanggung jawab lah yang merupakan pengemudi terburuk. Semua pengguna jalan bertanggung jawab untuk tidak terlibat kecelakaan, tidak memicu kecelakaan, dan tidak mengakibatkan kecelakaan. Dengan adanya media informasi mengenai safety defensive driving dan dipahami serta diterapkan oleh pengemudi perempuan, diharapkan angka kecelakaan oleh pengemudi perempuan menurun dan dapat mengemudi dengan nyaman dan aman. Media informasi mengenai prinsip 4A dalam mengemudi ini hadir untuk mengurangi risiko kecelakaan dengan membentuk pengemudi yang waspada, sadar diri, memiliki sikap dan mental yang baik, serta selalu mengantisipasi segala kemungkinan yang bisa terjadi. Perancangan media informasi ini menghasilkan video motion graphic, dengan sosial media, dan atribut event sebagai media pendukung. Dalam proses perancangan, penulis menggunakan metode dari Robin Land yaitu orientasi, analisis, konsep, desain, dan implementasi. Metode perancangan Ian Crook dan Peter Beare yang terdiri dari pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi digunakan pada proses perancangan video media utama.

Perancangan Media Informasi Mengenai Dan Mengatasi Panic Attack

by Goldy Dravian Cahya (00000030917)



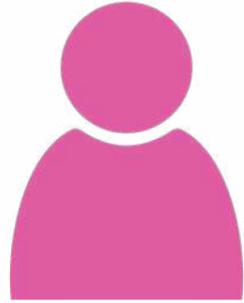
Contact

goldy.dravian@student.umn.ac.id
goldydravian15@gmail.com
089687975356

Serangan panik adalah keadaan dimana seseorang mengalami rasa takut atau gelisah yang berlebihan dan muncul secara tiba-tiba yang berlangsung selama beberapa menit. Serangan panik merupakan suatu bentuk gangguan mental yang dapat mempengaruhi kesehatan mental seseorang dan membuat penderita menarik diri dari aktivitas normalnya. Namun ternyata adanya kesulitan penderita dalam mendiagnosa atau mengidentifikasi serangan panik tersebut. Jika hal ini terus dibiarkan akan berdampak kepada bentuk kesehatan mental penderita serangan panik dan menimbulkan komplikasi lainnya. Meskipun berlangsung sementara penderita serangan panik kesulitan dalam mendiagnosa dan mengatasi penyakit yang diderita. Dari hasil penelitian diperlukan suatu bentuk media informasi untuk membantu penderita serangan panik dan non-penderita dalam mengatasi dan mengidentifikasi serangan panik yang diderita secara tepat.

Perancangan Panduan Mengenai Pembuatan Eco Enzyme Dari Limbah Rumah Tangga

by Ivana Grace Atmadja (00000028076)



Contact

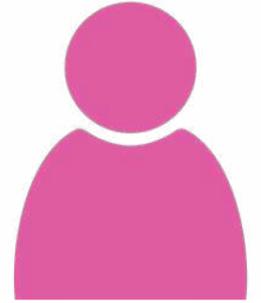
lvana.atmadja@student.umn.ac.id
lvana.atmadja24@gmail.com
081519308004



Sebanyak 60% dari limbah yang terdapat di Tempat Pembuangan Akhir berupa limbah organik yang diantaranya terdiri dari sisa kulit buah dan sayuran (limbah rumah tangga). Salah satu cara untuk mendaur ulang limbah rumah tangga adalah dengan membuat Eco Enzyme. Eco enzyme adalah cairan fermentasi yang terdiri dari air, molase, dan sisa sampah organik (kulit buah dan sayuran). Eco enzyme memiliki banyak manfaat untuk lingkungan, diantara menjadi disinfektan, cairan pembersih alami, dan pestisida alami. Melalui buku informasi berbasis ilustrasi, masyarakat dewasa awal usia 20–40 tahun yang baru memulai rumah tangga atau yang tinggal bersama keluarga dapat mempraktikkan cara pembuatan eco enzyme sebagai bentuk pengolahan limbah organik sederhana juga untuk mengurangi penggunaan cairan berbahan kimia seperti deterjen dan pestisida, dan beralih menggunakan eco enzyme untuk berpartisipasi dalam mengurangi kerusakan lingkungan.

Perancangan Media Informasi Mengenai Penyakit Genetik Di Indonesia

by Jean Venezia Kimberley (00000027799)



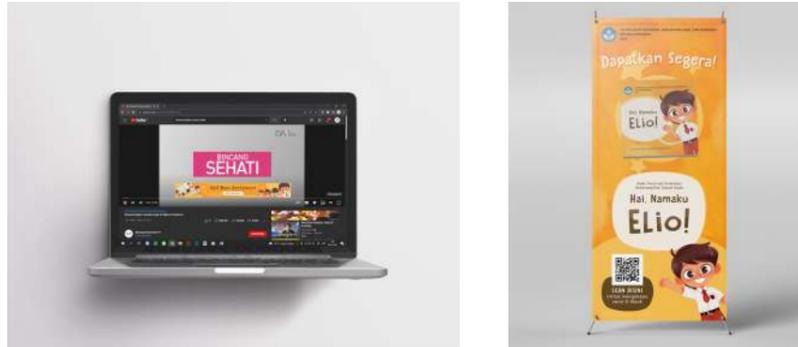
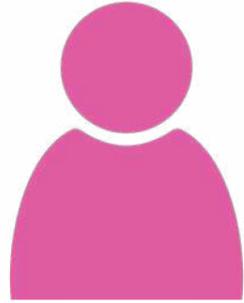
Contact

jean.kimberley@student.umn.ac.id
jeankimberley10@gmail.com
081289578899

Arti Genetika itu sendiri adalah sebuah studi yang mempelajari tentang ciri-ciri pada manusia yang meliputi warna rambut atau mata dan risiko penyakit yang diwariskan dari orangtuanya. Genetika atau genetik yang dimiliki seseorang tentunya berbeda-beda tiap orang. Penyakit genetik mempengaruhi kematian seseorang terutama bayi, dan masih banyak masyarakat yang belum mengetahui berapa banyak penyakit genetik yang mungkin bisa terkena, tidak mengetahui penyebab, resiko, dan cara mengatasi. Ketidaktahuan ini akan menyebabkan masyarakat panik terhadap situasi yang dihadapi karena tidak mengetahui penyebab, gejala, resiko, dan cara mengatasinya. Sehingga jika tidak diatasi akan meningkatkan angka kematian yang ada di Indonesia dan salah satu penyebab kematian bayi adalah karena penyakit genetik. Media informasi mengenai penyakit genetik di Indonesia ini ditujukan pada dewasa awal usia 17–25 tahun. Pengambilan data diambil dari hasil wawancara, kusioner, dan secondary research. Dengan adanya media informasi ini, diharapkan dapat memiliki keputusan yang baik untuk hidup yang lebih baik dan sehat.

Perancangan Buku Ilustrasi Stimulasi Keterampilan Sosial Di Era Daring Untuk anak Usia 5 – 11 Tahun

by Jennifer Anjanette Kwa (00000028825)



Contact

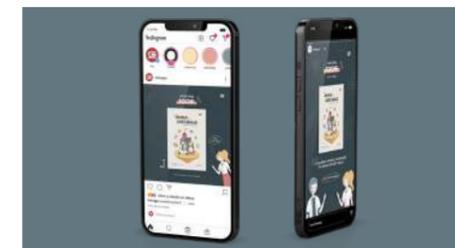
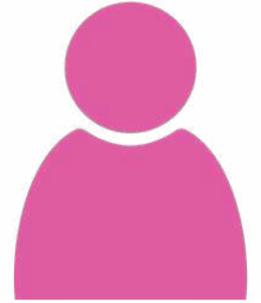
jennifer.anjanette@student.umn.ac.id
jenniferanjanette@gmail.com
082311853818



Keterampilan sosial adalah kemampuan manusia dalam menilai situasi sosial dan menginterpretasikan tindakan yang paling sesuai dengan tepat. Keterampilan sosial pada umumnya sudah mulai dipelajari dari usia sedini mungkin, sehingga anak dapat memahami emosi, pikiran, dan perilakunya sendiri. Sayangnya, pandemi yang masih berlangsung di Indonesia mengharuskan masyarakat melaksanakan berbagai macam kegiatan secara daring, tak terkecuali kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran jarak jauh berdampak pada terbatasnya ruang interaksi sosial anak. Di era daring, peran orang tua menjadi pegangan utama anak dalam mempelajari keterampilan sosial. Namun, tidak semua orang tua memahami cara yang tepat untuk mengajarkan hal tersebut kepada anaknya. Akibatnya kekhawatiran orang tua mengenai perkembangan sosial anak ke depannya pun meningkat. Media yang mendukung orang tua dalam menstimulasi keterampilan sosial anak juga masih minim. Maka penulis meneliti dan merancang buku ilustrasi stimulasi keterampilan sosial di era daring untuk anak usia 5 – 11 tahun untuk Tugas Akhir.

Perancangan Buku Panduan Mengasah Soft Skill Untuk Persiapan Dunia Kerja

by Joanne Michellina (00000029676)



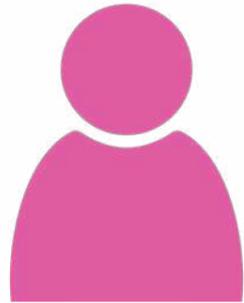
Contact

joanne@student.umn.ac.id
joanmichellina@gmail.com
082376662298

Di Indonesia, persaingan untuk memasuki dunia kerja semakin sulit, terlihat dari meningkatnya angka pengangguran lulusan sarjana dan diploma. Untuk bersaing di era revolusi industri 4.0, mahasiswa perlu melakukan persiapan yang matang sebelum melamar kerja. Selain penguasaan hard skill, mahasiswa juga perlu mengembangkan soft skill agar saling melengkapi guna meningkatkan daya saing dan kompetensinya. Perusahaan juga lebih memilih calon karyawan yang memiliki penguasaan soft skill dibandingkan hard skill. Namun berdasarkan data penelitian, sebagian mahasiswa lebih fokus mengembangkan hard skill sebagai kewajibannya di bangku kuliah, merasa kekurangan informasi dan dorongan untuk memperhatikan perkembangan soft skill yang semakin penting untuk dikuasai dalam mempersiapkan dunia kerja. Oleh karena itu, penulis berupaya merancang sebuah buku panduan sebagai media informasi tentang pengembangan soft skill untuk membantu mahasiswa mempersiapkan diri sebelum memasuki dunia kerja. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode penelitian campuran yang menggabungkan penelitian kuantitatif dan kualitatif. Penulis berharap buku panduan ini dapat menjadi acuan dan pedoman bagi mahasiswa untuk mengembangkan soft skill sehingga dapat bersaing dan bertahan di dunia kerja dan masa depan.

Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Kesehatan Rambut Untuk Kalangan Remaja

by Josephine Putri Wiratama (00000027164)



Contact

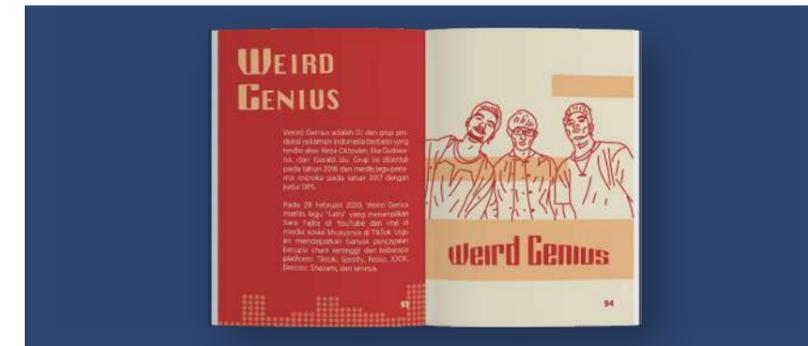
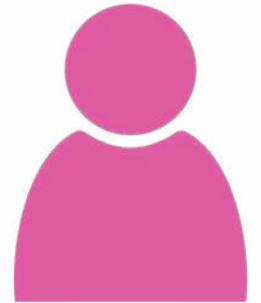
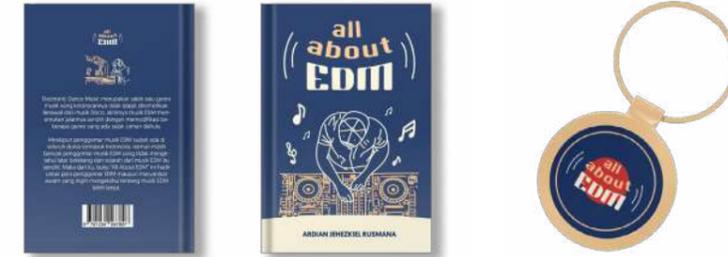
josephine4@student.umn.ac.id
josiepiwi@gmail.com
087888556908



Rambut merupakan salah satu organ manusia yang fungsinya sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Berfungsi sebagai pelindung wajah dari udara dingin eksternal dan menangkap udara hangat pada bagian kepala. Sama seperti organ tubuh lainnya, rambut juga perlu dirawat sehingga tidak terjadi kerusakan permanen yang dapat merugikan kita seperti kerontokan atau kebotakan rambut, ketombe, atau terhalangnya pertumbuhan rambut. Dilihat dari permasalahan yang timbul penulis kemudian melakukan perancangan buku ilustrasi menggunakan metode oleh Landa pada bukunya yang berjudul "Graphic Design Solution". Penelitian yang dilakukan mendapatkan hasil bahwa perawatan rambut sangatlah kompleks dan membingungkan jika kita tidak memahami rambut kita. Dilihat dari kompleksnya rambut maka merancang media informasi menjadi solusi yang tepat untuk menyebarkan informasi. Dengan adanya perancangan ini, penulis berharap dapat membantu masyarakat dalam mengenali lebih dalam lagi tentang rambut dan perawatannya.

Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Genre Musik Electronic Dance Music

by Karen Permatasari (00000030251)



Contact

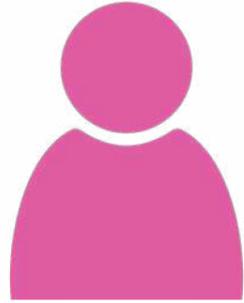
karen.permatasari@student.umn.ac.id
karenprmt@gmail.com
081285411188



Electronic Dance Music atau biasa disebut juga dengan EDM merupakan salah satu genre musik yang cukup terkenal di Indonesia. Genre musik EDM sudah ada sejak tahun 1960-an. Namun, masih banyak masyarakat Indonesia yang belum mengetahui sejarah dan latar belakang musik EDM, mengingat EDM merupakan salah satu genre musik yang digemari oleh masyarakat Indonesia dan membawa pengaruh yang besar pada kehidupan sosial. Setelah melakukan riset dan survei, faktanya sebagian besar penduduk DKI Jakarta yang merupakan penggemar EDM mengaku tidak mengetahui sejarah dan latar belakang dari musik EDM, dan mereka berminat untuk mencari tahu informasi tersebut. Namun, mereka mengaku belum pernah menemukan media informasi mengenai musik EDM. Oleh karena itu, penulis melakukan perancangan media informasi berupa buku ilustrasi mengenai sejarah dan latar belakang genre musik EDM agar masyarakat Indonesia dapat lebih mengenal musik EDM, khususnya para penggemar musik EDM itu sendiri.

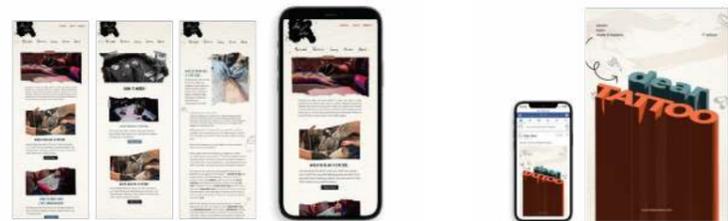
Perancangan Website Mengenai Kebersihan Dalam Bertato Untuk Remaja Akhir Usia 17-25 Tahun Di Jabodetabek

by Karina Nadya Savira (00000020179)



Contact

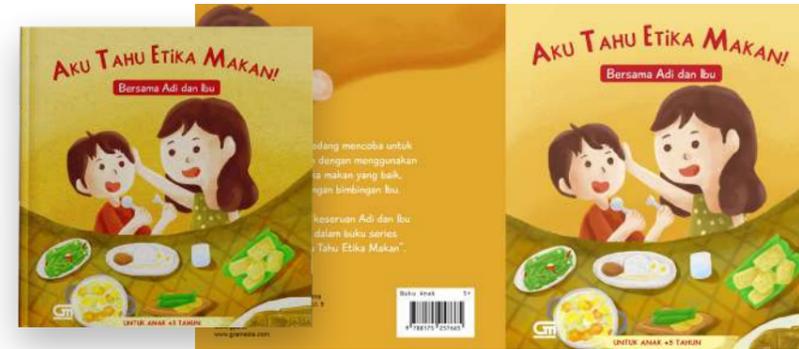
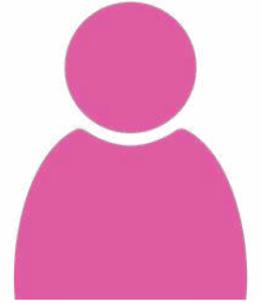
karina.nadya@student.umn.ac.id
karinandya@gmail.com
081283219960



Seni tato menjadi salah satu seni yang digemari oleh remaja saat ini. Jumlah masyarakat yang belajar membuat tato dan tertarik dengan seni tato semakin meningkat, namun banyak juga yang belum mengikuti dan mengetahui standar sterilisasi dalam praktek bertato. Hal tersebut dapat menimbulkan berbagai macam penyakit, seperti Hepatitis B dan C, alergi, jaringan parut, hingga HIV. Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode kualitatif yaitu wawancara dan focus group discussion, serta metode kuantitatif yaitu dengan menyebarkan kuesioner kepada 45 orang yang memiliki tato. Menurut hasil penelitian, masih banyak masyarakat memiliki tato, namun belum memahami prosedur pembuatan tato yang seharusnya. Pembuat tato keliling yang diwawancara oleh penulis juga tidak melakukan prosedur sterilisasi tertentu. Berdasarkan masalah tersebut, penulis membuat media informasi mengenai kebersihan dalam membuat dan merawat tato, yang dapat dijadikan sebagai edukasi kepada para pembuat tato dan juga masyarakat yang tertarik untuk membuat tato.

Perancangan Buku Ilustrasi Etika Makan Untuk anak Usia 5-8 Tahun

by Kevin Rifqi Hendrian (00000025492)



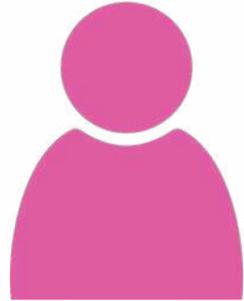
Contact

kevin.hendrian@student.umn.ac.id
kevinrifqi.h@gmail.com
085817537996

Etika merupakan salah satu bekal bagi seorang individu ketika menghadapi kehidupan bersosial, khususnya etika dalam menyantap makanan. Etika juga dapat menjadi salah satu indikasi bahwa seorang individu itu mempunyai kesopan santunan. Etika makan pada anak ini dapat berpengaruh dalam perilaku kedisiplinan sang anak. Ketika kebiasaan makan dengan menggunakan aturan etika, maka anak akan mengerti bahwa semua hal yang dilakukan mempunyai aturan, sehingga terbiasa dengan perilaku disiplin. Maka dari itu penulis berinisiatif untuk merancang media informasi untuk membantu orang tua dalam mengajari etika makan pada anak, dengan cara yang menyenangkan. Penulis berharap dari tugas akhir dan karya media informasi ini, mendapatkan dampak yang besar bagi perkembangan psikologi/intelektual anak khususnya dalam beretika dan sopan santun.

Perancangan Buku Ilustrasi Financial Plan Mengenai Fenomena Generasi Sandwich Untuk Generasi Z

by **Laura Lorencia** (00000027344)



Contact

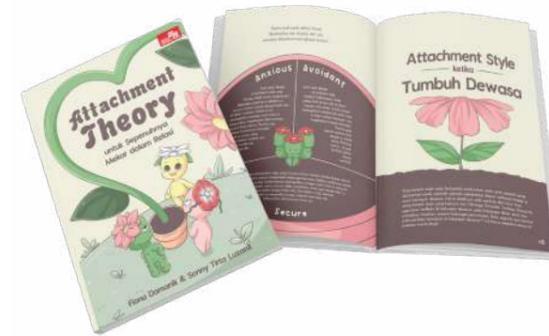
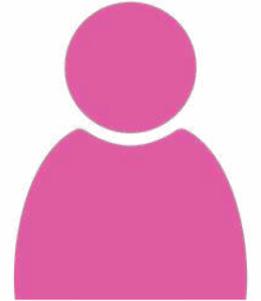
laura.lorencia@student.umn.ac.id
lauralorencia@gmail.com
082310090919



Generasi sandwich merupakan sekelompok individual yang mengalami situasi terjepit akan dua generasi dalam waktu bersamaan. Generasi yang harus menanggung beban akan dua generasi yakni, generasi atas dan bawah. Kebutuhan yang harus terpenuhi seperti, kebutuhan hidup sehari-hari, fisik, mental-emosional, dan juga materi. Saat ini, generasi sandwich di Indonesia pada abad ke-21, dominasi dialami oleh generasi milenial. Situasi fenomena ini didasari oleh dua hal, yaitu masalah keuangan dan rentan mengalami masalah kesehatan baik fisik dan mental. Generasi sandwich terus kembali terulang bahkan sudah sebagai warisan dari pendahulunya. Hal ini tidak bisa terus menerus dibiarkan agar generasi penerus berikutnya memiliki kualitas hidup yang lebih baik. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode campuran, kualitatif dan kuantitatif. Hasil yang data yang didapatkan masih banyak masyarakat yang memandang sebelah mata walaupun, banyak individu yang terjebak pada situasi ini. Kurangnya penyebaran media informasi mengenai generasi sandwich di Indonesia merupakan kendala yang terjadi di pengulangan akan generasi sandwich. Oleh sebab itu, kesimpulan yang bisa diambil adalah dibutuhkan perancangan media informasi mengenai generasi sandwich pada generasi Z guna untuk memutus rantai generasi sandwich sebagai penerus generasi berikutnya.

Perancangan Buku Informasi Mengenai Teori Kelekatan

by **Maria Regina Rusli** (00000026978)



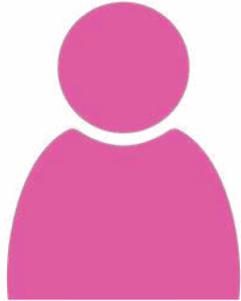
Menjalin hubungan yang sehat dengan orang lain merupakan salah satu kebutuhan setiap manusia. Dalam bidang ilmu psikologi, terdapat satu teori yang dapat dipelajari guna meningkatkan kualitas hubungan, yaitu teori kelekatan. Teori ini membahas mengenai tipe-tipe kelekatan yang mempengaruhi bagaimana seseorang menjalin relasi. Akan tetapi, berdasarkan data di lapangan, ditemukan bahwa sebagian besar masyarakat belum mengetahui mengenai teori ini. Hal ini mengakibatkan banyak dari mereka yang mengalami masalah dalam menjalin hubungan dan tidak mengetahui cara menyikapinya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa diperlukan suatu media informasi dalam bentuk buku yang menjabarkan mengenai teori kelekatan, sehingga masyarakat dapat menjalin hubungan yang lebih sehat.

Contact

maria3@student.umn.ac.id
mariaregina.rusli@gmail.com
085715760819

Perancangan Media Informasi Pelestarian Alat Musik Sasandu

by **Mateo Jubileo** (00000027247)



Contact

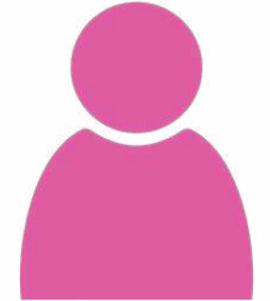
mateo.singgih@student.umn.ac.id
mateo.jubileo4@gmail.com
08122355085



Sasandu merupakan salah satu alat musik tradisional dari Rote dan satu-satunya harpa asli Indonesia. Kekuikan alat musik ini telah mendunia berkat maestro Sasandu bernama Djitron Pah yang mengikuti audisi Asia's Got Talent pada tahun 2015. Akan tetapi, pemain sasandu setiap tahunnya mengalami penurunan. Anak muda lebih tertarik untuk mempelajari alat musik modern yang mendunia. Dengan demikian, penulis ingin memperkenalkan sasandu kepada anak muda berumur 18–22 tahun di daerah ibukota dengan membuat dokumenter yang informatif dan menarik. Untuk memperoleh data yang faktual, penulis melakukan metode pengumpulan data mulai dari wawancara ahli, FGD, dan survei. Sebanyak 93 dari 100 anak muda sudah mengetahui sasandu. Untungnya sebanyak 68 responden yang tertarik untuk mempelajari sasandu. Menurut seorang maestro sasandu, Berto Pah, agar menarik perhatian anak muda untuk memainkan sasandu adalah dengan cara mengemasnya dengan modern. Pada akhirnya, anak muda akan selalu mengikuti perkembangan zaman, salah satunya di bidang musik. Maka sebagai orang yang mau melestarikan alat musik tradisional, itu tugas mereka untuk tetap mempertahankan keaslian, namun bisa dimodifikasi sesuai perkembangan zaman.

Perancangan Website Mengenai Sindrom Asperger Untuk Remaja Usia 12-15 Tahun Di Kota

by **Mathilda Helena** (00000026774)



Contact

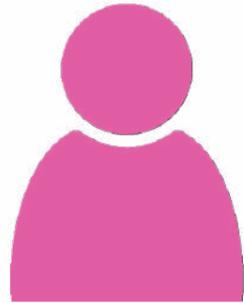
mathilda.helena@student.umn.ac.id
mathildahelena@gmail.com
08111928955



Berbeda dengan autistik, sindrom Asperger merupakan salah satu kondisi yang mempengaruhi kemampuan bersosialisasi penderitanya. Namun, penderita sindrom Asperger sering kali mengalami diagnosis yang keliru, karena gejala dari sindrom Asperger yang tidak seberat penyakit autisme lainnya. Hal ini menyebabkan penderita Asperger lebih rentan mengalami bullying di sekolah, atau lingkungan di sekitarnya. Teori yang penulis gunakan dalam penelitian adalah teori Robin Landa yang diambil dari bukunya, berjudul "Graphic Design Solution". Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah penulis lakukan, dapat diketahui bahwa pengetahuan masyarakat mengenai sindrom Asperger masih sangat kurang. Selain itu, penulis juga mengetahui bahwa target audiens lebih menyukai mencari informasi melalui media online. Maka, penulis merancang sebuah media informasi berupa desktop website serta beberapa media pendukung seperti Facebook Ad, Instagram, merchandise, dll. untuk membagikan pengetahuan serta membuka pikiran masyarakat terhadap sindrom Asperger, dan cara menghadapi penderitanya.

Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Sopan Santun Dan Tata Krama Untuk Anak Berusia 4-8 Tahun

by **Michelle Melody** (00000027332)



Contact

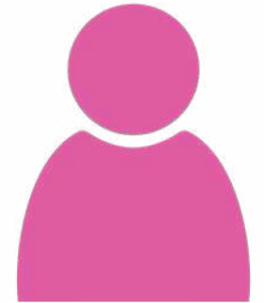
michelle.cahya@student.umn.ac.id
michellemelodyc@gmail.com
085920002308



Era digital dan salah satu dampak dari perubahan globalisasi yaitu kecepatan arus informasi yang sulit untuk disaring dan dihentikan membawa pengaruh yang sangat signifikan dalam transformasi nilai-nilai moralitas dalam kehidupan anak-anak. Hal ini mengakibatkan munculnya fenomena "kids zaman now" yang sering dinilai kasar dan tidak sopan seperti bersikap kurang ajar dan melawan orang tua, mengucapkan kata-kata kasar, dan masih banyak lagi yang membuat nilai-nilai budaya sopan santun di Indonesia semakin redup. Tidak adanya pendidikan moral sejak dini memiliki dampak yang negatif pada perkembangan moral anak seperti terjadinya penyimpangan moral dan hilangnya identitas diri anak sebagai warga negara bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi sopan santun dan tata krama. Penelitian akan dilakukan dengan metode campuran yaitu studi referensi, studi eksting, kuesioner, wawancara dan focus group discussion. Penulis akan melakukan perancangan buku ilustrasi tentang sopan santun dan tata krama untuk anak berusia 4 - 8 tahun agar dapat membantu anak-anak bertumbuh dengan karakter yang baik dan memiliki landasan yang baik dalam bersikap, berperilaku dan beremosi sebelum masuk ke dalam kelompok masyarakat.

Perancangan Buku Panduan Persiapan Untuk Berkuliah Di Korea Selatan

by **Michelle Vanessa** (00000027786)



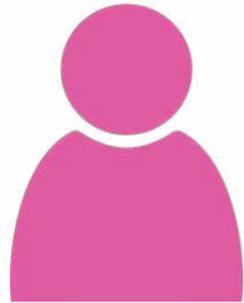
Contact

michelle.vanessa1@student.umn.ac.id
michelleevanessaa@gmail.com
085939631184

Antusiasme remaja di Indonesia untuk melanjutkan pendidikan mereka ke Korea Selatan sangat meningkat belakangan ini. Hal tersebut dikarenakan Korea Selatan dinilai unggul di bidang pendidikan. Namun, saat merantau untuk melanjutkan studi ke Korea Selatan, dapat terjadi suatu hal yang tidak dapat dihindari yaitu gegar budaya. Gegar budaya adalah suatu gangguan yang terjadi saat seseorang berpindah ke lingkungan baru. Korea Selatan memiliki budaya dan bahasa yang sangat berbeda dengan Indonesia sehingga dapat meningkatkan kemungkinan para remaja di sana mengalami dampak gegar budaya yang lebih parah. Jika tidak diatasi, maka psikis dan fisik mereka yang mengalami gegar budaya dapat terganggu. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sebuah perancangan buku panduan berilustrasi mengenai Hangul (sistem penulisan bahasa Korea) dan juga budaya Korea Selatan yang menggunakan lintas media sangat dibutuhkan. Hal ini didukung dari hasil kuesioner yang menyatakan bahwa 92% responden tertarik untuk mempelajari budaya Korea Selatan dan juga 99% responden tertarik untuk menggunakan media pembelajaran yang berilustrasi. Selain itu terdapat 90% responden yang menggunakan media digital untuk keperluan pembelajaran di kehidupan sehari-hari. Dalam merancang buku panduan ini, peneliti menggunakan metode perancangan yang dirumuskan oleh Robin Landa (2013) melalui bukunya yang berjudul Graphic Design Solutions.

Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Seni Bela Diri Beksi Betawi

by **Muhamad Haraly Taqie Fahlevi (00000025583)**



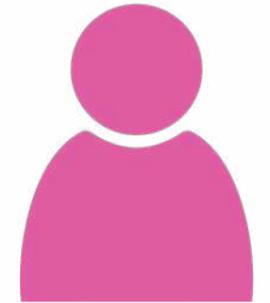
Contact
 muhamad.falavie@student.umn.ac.id
 haralyhara@gmail.com
 081381684263



Seni budaya menjadi daya tarik yang paling efektif untuk menundang pariwisata, beragam budaya dapat menampilkan beragam keunikan, seperti gerak tariannya, musiknya dan pakaian yang di gunakan. DKI Jakarta memiliki suku asli yaitu suku Betawi. masyarakat betawi adalah masyarakat asli Jakarta. Jakarta memiliki kebudayaan tradisional, yaitu budaya tradisional masyarakat betawi yang dapat berkembang dan bertahan hingga sekarang. Silat Beksi adalah Silat yang menggunakan teknik pukulan, Silat Beksi di populerkan oleh masyarakat kampung Dadap,kecamatan Kosambi, Tangerang, penemu aliran Beksi dari keluarga petani seorang keturunan Tionghoa, bernama Lie Tjeng Hok, pergabungan ilmu beladiri dari Tiongkok dengan Betawi, saat ini generasi muda lebih menyukai beladiri yang bukan berasal dari negaranya sendiri, minimnya informasi dan edukasi untuk memperkenalkan silat tradisional Indonesia kepada generasi muda, maka penulis berinisiatif untuk memperkenalkan sejarah Seni beladiri Beksi dari Betawi untuk meningkatkan ketertarikan mereka terhadap Seni Beladiri Beksi dari Betawi, melalui media informasi buku ilustrasi, dalam perancangan buku ilustrasi ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif seperti wawancara, focus group discussion, observasi, kuesioner dan studi refrensi untuk mendapatkan informasi dan juga data.

Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Mitigasi Bencana Untuk Anak

by **Nadia Averina (00000031543)**

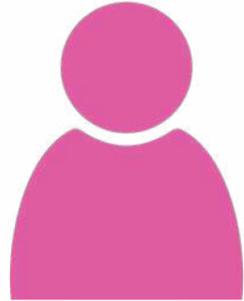


Bencana adalah serangkaian peristiwa yang mengakibatkan terancam dan terganggunya kehidupan masyarakat, baik oleh faktor alam, faktor nonalam, dan maupun faktor manusia. Bencana dapat menimbulkan korban jiwa manusia, kerugian harta benda, kerusakan lingkungan, dan dampak psikologis. Namun, anak-anak memiliki potensi sangat besar untuk menjadi korban bencana, karena anak-anak belum bisa melindungi diri sendiri. Untuk mengurangi risiko anak menjadi korban saat terjadi bencana, diperlukan untuk melakukan upaya untuk mengurangi dampak atau risiko dari bencana yang disebut mitigasi bencana. Maka, dibutuhkan pembuatan tugas akhir mengenai media informasi seputar edukasi mengenai mitigasi bencana untuk anak umur 7-12 tahun yang berdomisili di Jakarta sebagai bentuk edukasi mitigasi bencana seputar: banjir, gempa bumi, dan kebakaran yang merupakan bencana alam yang berpotensi dan sering terjadi di kota Jakarta. Pada tugas akhir ini, metode yang digunakan adalah Haslam (2006) dalam bukunya yang berjudul Book of Design. Proses perancangan juga didukung oleh pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif berupa penyebaran kuesioner, expert interview, dan studi eksisting.

Contact
 nadia.averina@student.umn.ac.id
 nadiaaverinajapan3088@gmail.com
 081280015988

Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Emotional Regulation Terhadap Dendam Interpersonal Untuk Usia 15-24 Tahun

by **Neysa Vania** (00000030070)



Contact

neysa.vania@student.umn.ac.id
neysa.vania.designs@gmail.com
081311685069



Mendendam adalah aksi membalas suatu perbuatan dalam rangka menjunjung rasa adil. Hampir semua orang memiliki pengalaman dengan dendam. Hasil kuesioner menunjukkan 84 dari 100 responden pernah mendendam dan 56 dari 100 responden mengaku pernah menjadi korban pelampiasan dendam. Dalam sejarah manusia, dendam interpersonal menjadi alasan umum kasus-kasus kriminalitas terjadi di seluruh dunia, sehingga balas dendam memiliki konotasi yang buruk di tengah masyarakat. Perasaan dendam sendiri dipengaruhi oleh banyak faktor dan alasan, menjadikannya suatu fenomena psikologis yang terlalu kompleks untuk dimengerti awam. Oleh karena itu terdapat sebuah urgensi untuk sebuah media informasi yang dapat menyebarkan informasi seputar dendam dan cara mengendalikannya. Perancangan media informasi ini diharapkan dapat membantu para pemuda (15–24 tahun) Indonesia untuk dapat mempelajari psikologi di balik mendendam serta mengetahui cara melakukan emotional regulation supaya dapat mengubah rasa dendam mereka menjadi usaha perkembangan diri dalam rangka membawa dampak positif.

Perancangan Buku Ilustrasi Anak Tentang Penyakit Batu Ginjal

by **Stevanny Harta Widjaya** (00000028819)



Contact

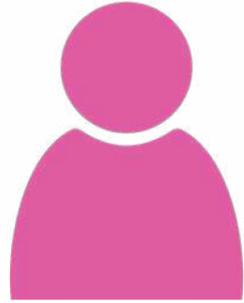
stevanny.harta@student.umn.ac.id
stevannyhawe@gmail.com
085939714008



Batu ginjal merupakan salah satu penyakit ginjal yang paling banyak dialami oleh masyarakat Indonesia selain gagal ginjal dengan prevalensi hampir mencapai 20%. Kasus penyakit ginjal khususnya batu ginjal terus mengalami peningkatan tiap tahunnya. Salah satu faktor intrinsik penyebab batu ginjal adalah usia 30–60 tahun. Namun seiring dengan perubahan gaya hidup seperti minum-minuman bersoda, hal tersebut dapat mempercepat proses terbentuknya batu ginjal sehingga remaja atau bahkan anak-anak bisa menderita batu ginjal. Satu-satunya cara untuk menurunkan angka penderita batu ginjal adalah dengan melakukan pencegahan sejak dini. Dalam pencegahan ini peran orang tua sangatlah penting. Mayoritas orang tua menyadari tentang batu ginjal dan sadar bahwa pencegahan dapat dilakukan sedini mungkin. Namun orang tua mengalami kesulitan dalam penyampaian pada anak sehingga masih banyak anak yang mempunyai pola hidup yang tidak sehat seperti tidak mencukupi minimum asupan air putih dalam sehari, lebih sering minum-minuman manis berwarna bersoda, dan masih banyak anak yang kurang beraktifitas. Jika gaya hidup yang kurang baik ini masih terus dilakukan, anak-anak berpotensi besar mengalami penyakit batu ginjal. Maka dari itu diperlukan sebuah media informasi tentang penyakit batu ginjal berupa buku ilustrasi yang dapat membantu orang tua dalam mengedukasi anak berusia 7–11 tahun sebagai bentuk pencegahan dini yang diharapkan dapat berperan aktif dalam penurunan jumlah kasus penderita batu ginjal di Indonesia.

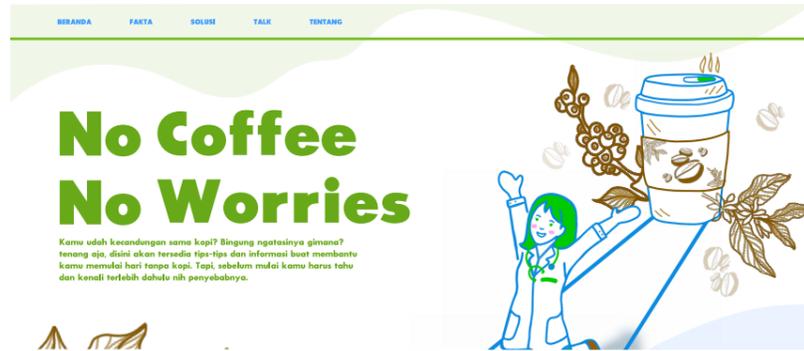
Perancangan Informasi Website Tentang Mengatasi Adiksi Akibat Kafein Pada Kopi Untuk Usia 18-25 Tahun

by *Tasya Kania Apricillia* (00000030857)



Contact

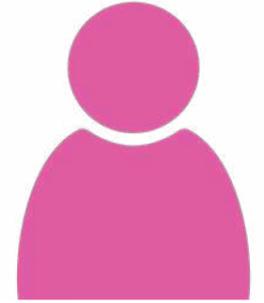
tasya.kania@student.umn.ac.id
tasyakania91@gmail.com
081379737779



Kafein adalah senyawa kimia alkaloid atau stimulan alami yang setara dengan amfetamin, kokain, dan heroin karena bekerja dengan cara yang sama yaitu menstimulasi kerja otak. Dosis mengkonsumsi kafein sendiri batas maksimum yang diizinkan dalam sehari adalah 100–200mg (Liska, 2004). Kadar kafein paling banyak terdapat pada minuman kopi yaitu kisaran 57 mg -107,5 mg/gelas sedangkan teh dan isotonic hanya mengandung 50 mg/gelas (Yahmadi, 2005). Kafein bisa menyebabkan adiksi jika dikonsumsi secara rutin dan dalam jumlah yang banyak (Wilson, 2018) dan jika dikonsumsi secara berlebihan akan memberikan dampak buruk bagi kesehatan dan biasanya dampak tersebut berupa detak jantung menjadi tidak beraturan, sakit kepala, munculnya perasaan cemas, tremor, insomnia dan dapat menyebabkan gangguan pada pencernaan (Oz Palas dan Ozer, 2017). Karena penulis memberikan solusi yaitu dengan membuat media informasi tentang mengatasi adiksi terhadap kafein melalui tips-tips pola hidup sehat agar orang yang telah adiksi terhadap kafein dapat mengurangi dosis konsumsi kafein secara berlebihan untuk mencegah dampak buruk lebih lanjut terhadap kesehatan.

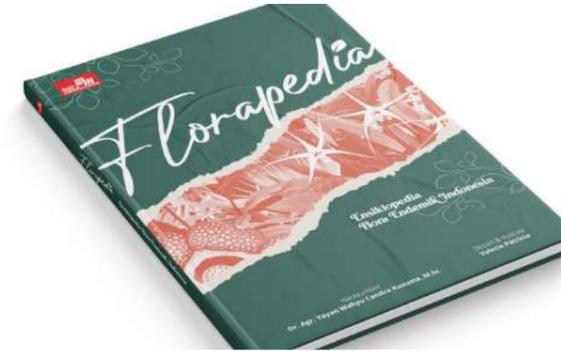
Perancangan Buku Ilustrasi Keanekaragaman Jenis Flora Endemik Indonesia

by *Valerie Patricia* (00000027292)



Contact

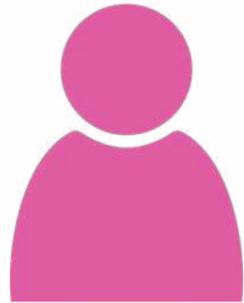
valerie.patricia@student.umn.ac.id
valerie_p8@yahoo.com
081284908389



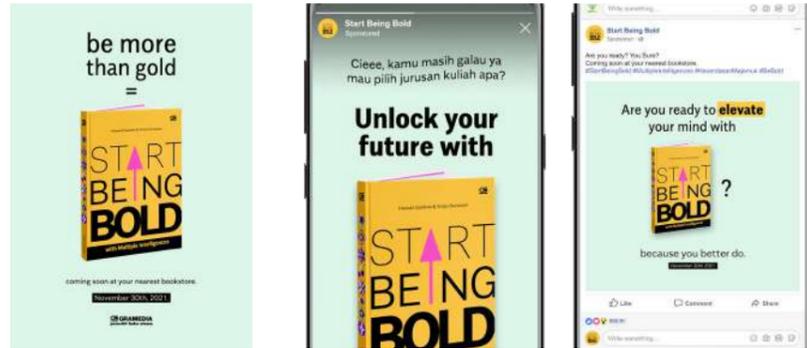
Indonesia adalah negara yang kaya akan keanekaragaman hayati, khususnya flora atau tumbuhan. Namun, sumber informasi terkait keanekaragaman flora endemik di Indonesia masih tergolong minim, kurang jelas, dan kurang komunikatif. Hal tersebut menyebabkan ketidaktahuan masyarakat akan keberadaan jenis-jenis flora endemik di Indonesia. Ketidaktahuan dan ketidakpedulian masyarakat terhadap keanekaragaman hayati dapat mengarah pada tindakan perusakan. Oleh karena itu, perancangan buku ilustrasi mengenai keanekaragaman jenis flora endemik di Indonesia dibutuhkan. Buku ilustrasi ini ditujukan kepada kalangan remaja akhir berusia 15–22 tahun yang berdomisili di wilayah Jabodetabek. Metode penelitian yang digunakan adalah metode campuran, yaitu gabungan dari metode kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui kuesioner, sementara data kualitatif diperoleh melalui wawancara dengan peneliti, penulis buku tentang flora Indonesia, dan staf redaksi penerbit buku, serta studi eksisting.

Perancangan Buku Informasi Mengenai Kecerdasan Majemuk Bagi Pelajar

by Vivian Gunawan (00000028936)



Contact
 vivian.gunawan@student.umn.ac.id
 vivianmgunawan@gmail.com
 08978376105



Fenomena pelajar yang khawatir dan bimbang dalam memilih jurusan kuliah yang akan mereka tempuh dan salah memilih jurusan merupakan hal yang masih belum bisa hilang hingga saat ini. Salah satu alasan mengapa fenomena ini masih ditemukan dikarenakan pelajar tidak mengetahui kecerdasan yang mereka miliki dan minat yang mereka sukai. Melihat hal ini, penulis memilih untuk melakukan perancangan buku informasi mengenai kecerdasan majemuk bagi pelajar agar mampu menjadi solusi yang aplikatif dan efektif. Penulis memakai metode penelitian dengan wawancara bersama konselor pendidikan, focus group discussion bersama para perwakilan pelajar, kuesioner, studi referensi, serta menggunakan metode perancangan oleh Landa. Penulis berharap perancangan ini mampu menolong para pelajar dalam menemukan kecerdasan diri dan memilih jurusan yang sesuai.

Perancangan Media Informasi Buku Pengolahan Bahan Pangan Organik Bagi Kesehatan Tubuh Untuk Otang Tua Yang Memiliki Anak Usia 0 - 11 Tahun

by Ezekiel Hoslando Malaechi (00000026818)



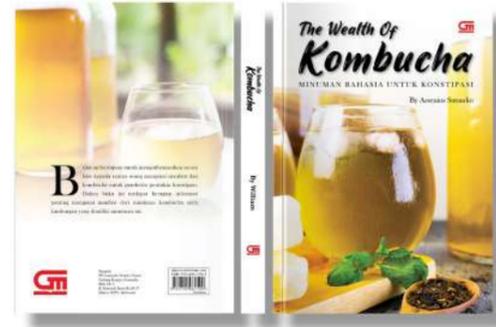
Contact
 Ezekiel@student.umn.ac.id
 Ezekielhm777@gmail.com
 0 81586694420



Indonesia menjadi salah satu Negara yang kaya akan sumber daya alamnya, dengan ini banyak petani yang memanfaatkannya dengan bercocok tanam sebagai penghasil sehari – harinya. Banyak cara yang dilakukan dalam menjaga kualitas pertanian, salah satunya memanfaatkan sistem organik agar menghasilkan bahan pangan yang lebih baik dan sehat. Dalam pengambilan data metode yang digunakan adalah kuantitatif, kualitatif dengan melakukan wawancara dan menyebarkan kuisisioner. Berdasarkan dari hasil penelitian bahan pangan organik lebih banyak memiliki kandungan yang menyehatkan serta nutrisi yang banyak bagi tubuh juga otak, dengan proses pengolahan yang tepat dibandingkan dengan bahan pangan biasanya. Sehingga dengan mengkonsumsi bahan pangan organik dengan rutin dan pengolahan yang tepat maka akan menambah stamina imunitas tubuh serta meningkatkan fungsi otak.

Perancangan Media Informasi Kombucha Sebagai Minuman Pencegah Konstipasi Untuk Dewasa Muda

by William (00000027221)



Contact

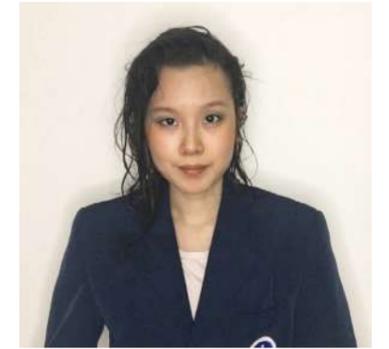
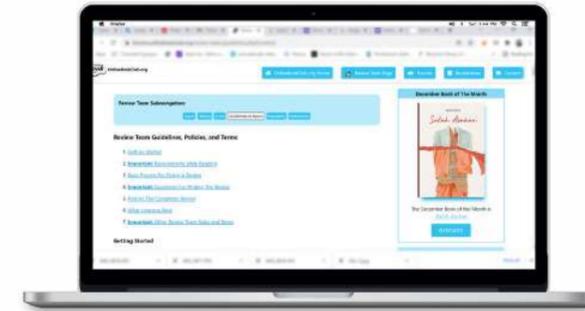
william1@student.umn.ac.id
williamatang00@gmail.com
082298866311



Kombucha adalah teh yang memiliki segudang manfaat bagi tubuh dimana kombucha dapat dikonsumsi sehari-hari seperti teh tradisional yang diminum oleh masyarakat Indonesia. Terbuat dari kumpulan bakteri dan jamur ragi yang hidup yang biasa disebut SCOBY (Symbiotic Culture of Bacteria and Yeast), kombucha dapat menjadi solusi bagi orang yang memiliki masalah pencernaan seperti konstipasi. Bagi sebagian orang yang memiliki masalah pencernaan, kombucha dapat menjadi jawaban untuk menyelesaikan masalah tersebut. Namun ternyata masih banyak masyarakat yang belum mengetahui mengenai kombucha dimulai dari cara pembuatan hingga manfaatnya sehingga belum banyak masyarakat yang menjual kombucha. Untuk memperoleh data, penulis menggunakan berbagai metode seperti wawancara ahli, diskusi kelompok terfokus, penyebaran kuesioner, dan penelitian referensi. Dengan demikian, penulis merancang media informasi kombucha sebagai minuman pencegahan konstipasi.

Perancangan Novel Ilustrasi Salah Asuhan Karya Abdoel Moeis Untuk Remaja 18-23 Tahun

by Yemima Talita Sudhana Tenggara (00000021264)



Contact

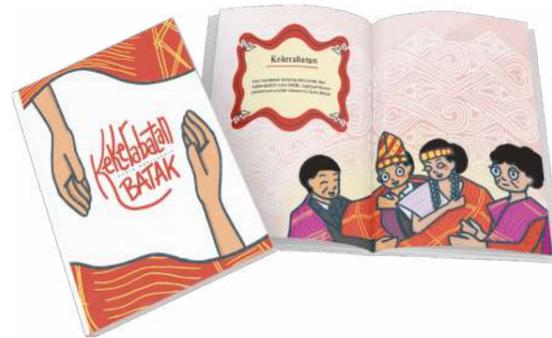
yemimal@student.umn.ac.id
yemimalita10@gmail.com
08568628775



Salah satu novel Balai Pustaka yang terkenal adalah Salah Asuhan yang ditulis oleh Abdoel Moeis. Salah Asuhan bertema kisah romansa anak muda dengan berbagai konflik yang dialami hingga membuat buku itu sangat laris dan dicetak ulang lebih dari 20 kali. Penulisnya sangat berpengaruh, hingga hari Sastra Indonesia yang jatuh pada tanggal 3 Juli, diambil dari tanggal lahir Abdoel Moeis. Namun, Balai Pustaka terancam bangkrut hingga diakuisisi oleh BUMN dan melakukan revitalisasi, yang masih diusahakan. Mereka menginginkan agar buku-bukunya juga dilakukan konservasi. Penulis berinisiatif agar anak muda di Indonesia mengetahui dan tertarik pada novel-novel Balai Pustaka, dengan mengenalkan novel Salah Asuhan. Sehingga penulis merancang novel ilustrasi Salah Asuhan dan layouting dengan metode perancangan Book Design Andrew Haslam (2006). Setelah buku ilustrasi, didukung media lain untuk promosi. Metode penelitian dilakukan dengan metode campuran yaitu penelitian kualitatif dan kuantitatif melalui wawancara, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi.

Perancangan Buku Pengenalan Kekerabatan Suku Batak Untuk Remaja 10-19 Tahun Di Jabodetabek

by *Yudika Agustine Maria (00000031872)*



Contact

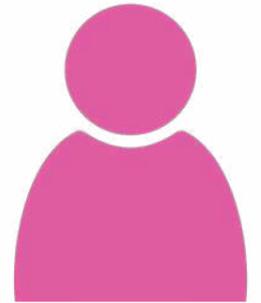
yudika.agustine@student.umn.ac.id
yudika.yudika.agustine2@gmail.com
081290534648



Suku Batak merupakan suku terbesar ke-3 di Indonesia. Suku ini memiliki kebudayaan yang mengejar kemajuan, cara Suku Batak mengejar kemajuan adalah dengan merantau. Hal ini berpengaruh terhadap kelangsungan adat istiadat dimana keturunan Suku Batak yang merantau tidak mendapatkan informasi yang sama seperti yang didapatkan di kampung, masalah ini membuat penulis melakukan perancangan media informasi. Penulis menggunakan teori book design oleh Andrew Haslam yang meliputi: Dokumentasi, Analisis, Ekspresi, dan Konsep. Dari pengumpulan data tersebut saya menemukan benar bahwa remaja Suku Batak kekurangan media informasi dan masih menganggap adat istiadat mereka penting. Ahli juga mengatakan pentingnya mengajarkan hal dasar pada generasi penerus. Maka media informasi ini diadakan adalah hal yang baik.

Perancangan Website Makanan Halal di Jepang untuk Turis Muslim Indonesia

by *Yuri Maharani (00000017837)*



Contact

yuri@student.umn.ac.id
tiredyuswvi@gmail.com
085211114100



Wisatawan muslim yang berkunjung ke Jepang selalu meningkat tiap tahunnya. Tetapi, dalam masa berkunjung ditemukan kesulitan untuk mengonsumsi makanan halal, sedangkan mengonsumsi makanan yang halal dan baik merupakan sebuah kewajiban bagi semua umat Islam. Makanan halal di Jepang jarang ditemukan, terutama di luar kota-kota besar. Berdasarkan masalah tersebut penulis merancang website makanan halal untuk turis muslim Indonesia yang akan datang berkunjung ke Jepang. Target audiens dalam perancangan ini mencakup pria dan wanita beragama Islam. Target merupakan mahasiswa, karyawan, maupun wirausahawan berumur 25-39 tahun dan target sekunder yang berumur 20-24 tahun dikarenakan target mempunyai pekerjaan dan dapat mendukung diri sendiri secara finansial. Dengan perancangan media informasi berupa website, diharapkan pembaca dapat lebih mudah mencari informasi mengenai makanan halal di Jepang serta dapat berwisata dengan aman dan nyaman. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian campuran, yaitu metode kuantitatif dengan penyebaran kuisioner dan metode kualitatif dengan melakukan wawancara, dan studi eksisting.

Perancangan Media Informasi Mengenai Protein Kolagen Bagi Kesehatan Tubuh Wanita

by Annisa Ayu Ningtyas (00000031919)



Contact
annisaayu289@gmail.com
082218540056



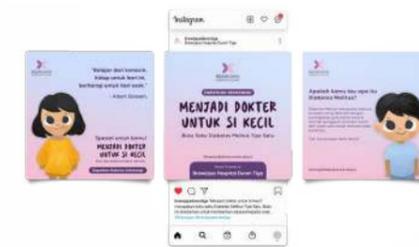
Di era yang serba berkembang saat ini banyak sekali inovasi yang ditawarkan dalam bentuk sebuah produk, mulai dari makanan hingga kecantikan, seperti skincare hingga suplemen kesehatan yang kini hadir dalam bentuk minuman seduh seperti Beauty Kolagen Drink. Namun hal yang utama ialah mengetahui terlebih dahulu mengenai bahan utama dari Beauty kolagen Drink tersebut yaitu protein kolagen, dimana protein kolagen juga merupakan protein dengan jumlah terbanyak yaitu 75% untuk perawatan kulit. Tidak hanya untuk merawat kulit, protein kolagen juga merupakan protein penyusun sendi dan tulang. Dan seiring bertambahnya usia kolagen pasti mengalami penurunan dan akan mempengaruhi ke elastisitasan dan keremajaan kulit, sehingga ketika sudah menginjak usia lanjut asupan kolagen tambahan juga diperlukan. Kolagen pun juga dapat ditambah dari bahan bahan yang alami disekitar kita dan dapat juga berkurang karena pengaruh gaya hidup yang buruk. Oleh karena itu, pentingnya mengkaji informasi seputar protein kolagen untuk kesehatan tubuh.

Perancangan Buku Informasi mengenai Diabetes Melitus Tipe Satu untuk Anak-Anak

by Jesslyn Hartanto (00000027195)



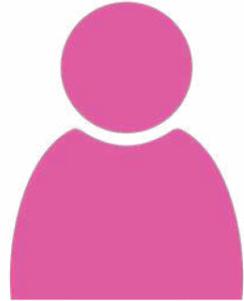
Contact
jesslyn.hartanto9@gmail.com
081905490009



Diabetes melitus tipe satu merupakan salah satu penyakit yang tidak dapat disembuhkan dimana sel pada tubuh manusia yaitu pankreas sudah tidak dapat berfungsi dengan baik. Penyakit diabetes melitus tipe satu dapat menyerang ke seluruh usia terutama pada anak dan remaja, akan tetapi masih banyak orang tua yang beranggapan bahwa penyakit diabetes melitus hanya diderita oleh orang yang sudah tua. Dampak yang akan terjadi pada anak ketika penyakit tersebut tidak ditangani secara cepat adalah komplikasi dan dapat berujung kematian. Salah satu penyebab terjadinya komplikasi pada anak adalah kurangnya edukasi untuk meningkatkan pengetahuan anak dan juga orang tua. Sangat disayangkan, edukasi mengenai diabetes melitus tipe satu untuk anak saat ini masih kurang lengkap akan pembahasan mengenai cara pengendalian, pemakaian insulin, dan juga pola makan. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah media informasi untuk dijadikan edukasi yang bermanfaat untuk anak-anak dan orang tua dalam penanganan diabetes melitus tipe satu. Penulis menggunakan metode perancangan berupa wawancara, kuisioner, studi literatur, dan studi eksisting. Melalui penelitian ini, penulis membuat sebuah media informasi berupa edukasi mengenai diabetes melitus tipe satu untuk anak-anak.

Perancangan Buku Informasi Self-Compassion

by Tamara Katarina Mantiri (00000027154)



Contact

tamaramantiri35@gmail.com
081517346321



Self-compassion atau belas kasih diri ditengah penderitaan atau permasalahan dapat meredam stres atau distress secara psikologis ketika menghadapi permasalahan. Self-compassion sendiri dapat berguna sebagai strategi koping stres bagi emerging adult yang rentan stres karena mengalami berbagai permasalahan seperti transisi hingga tuntutan. Tetapi, media informasi self-compassion di Indonesia masih kurang. Selain itu, banyak media informasi self-help yang tidak kredibel sehingga memberikan nasihat yang tidak tepat. Padahal, tingkat self-compassion yang kurang dapat memicu psychological distress yang dapat memicu gangguan kesehatan mental seperti depresi. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk merancang buku informasi self-help self-compassion. Penelitian dilakukan secara hybrid (kualitatif dan kuantitatif) seperti wawancara, focus group discussion, studi literatur, studi eksisting, studi referensi, hingga kuesioner. Metodologi perancangan menggunakan teori Landa (2014). Berdasarkan riset, target audiens belum memahami self-compassion dan praktiknya secara mendalam serta belum mempraktikkan self-compassion, hingga media informasi self-compassion yang masih dianggap kurang. Target pun menyukai media buku. Oleh karena itu, dilakukan perancangan buku informasi self-compassion untuk membantu emerging adult dalam meredam stres.

Perancangan Buku Informasi Mengenai MPASI Bayi Intoleran terhadap Dairy Product

by Graciela Sharon (00000030146)



Contact

graciela.sharon@student.um.ac.id
sharonkenzo@gmail.com
085959553063



Intoleransi merupakan suatu reaksi tubuh yang disebabkan oleh hipersensitivitas dimana tubuh manusia memberikan reaksi berupa gejala klinis ketika mengonsumsi produk sapi. Di Indonesia sendiri terdapat 5 - 7,5% bayi berusia 0 - 1 tahun yang memiliki intoleransi terhadap produk sapi. Hal ini tentu mengkhawatirkan bagi orang tua yang akan memasuki tahap MPASI pada bayi. Jika terus dibiarkan, intoleransi terhadap produk sapi pada bayi dapat berdampak pada kesetahan anak dan pertumbuhannya. Oleh sebab itu, penulis ingin merancang sebuah buku berisi informasi dan kreasi makanan pendamping ASI sebagai alternatif makanan pengganti dairy product dengan gizi yang seimbang. Dalam perancangan buku ini, penulis menggunakan metode penelitian secara kuantitatif dan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui hasil wawancara, kuesioner, dan studi eksisting. Hasil akhir yang dicapai yaitu informasi mengenai dampak dari intoleransi dairy product, cara penanganannya, tips, perawatan, cara mendeteksi, faktor penyebab, serta makanan pengganti dairy product yang memiliki gizi seimbang. Pada akhirnya, penulis berharap perancangan ini dapat berguna untuk meningkatkan edukasi masyarakat terutama orang tua mengenai intoleransi terhadap dairy product di Indonesia.

Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Penyakit Salmonellosis untuk Anak Anak

by Han Sen (00000028880)



Contact

han.sen@student.umn.ac.id
yohaneshansen67@gmail.com
089669556123



Salah satu penyakit yang sering terjadi di Indonesia adalah Salmonellosis. Penyakit ini rentan menyerang anak-anak dan juga orang tua lebih dari 65 tahun. Berdasarkan hasil riset, orang tua Indonesia masih banyak yang belum mengetahui penyakit ini, perancangan buku ilustrasi tentang penyakit salmonellosis ini dibuat untuk membantu orang tua mengajarkan anaknya tentang penyakit Salmonellosis ini. Metode dalam perancangan ini akan menggunakan metode campuran yang berupa wawancara, survey, dan pencarian data melalui dokumen. Dalam perancangan ini diharapkan orang tua dan anak muda generasi ini mulai memperhatikan tentang penyakit ini dan dapat mengurangi kasus penyakit ini, dan apabila terkena penyakit ini dapat mengatasinya dengan baik.

Perancangan Buku Edukasi Pendidikan Seks sejak Dini Bagi Orangtua dengan Anak Penyandang Autistik

by Agustine Melita Larasati Putri (00000033645)



Contact

agustine.melita@student.umn.ac.id
agustinemelita@gmail.com
081585475655



Edukasi Pendidikan Seks untuk anak penyandang Autistik penting untuk diberikan sejak dini oleh orangtua anak penyandang Autistik untuk memberikan pemahaman dan menyiapkan anak-anaknya menuju masa-masa pubertas. Orangtua sebagai pendidik pertama anak di rumah sebelum akhirnya anak mengenal dunia luar, merupakan salah satu faktor penentu terhadap kesuksesan anak penyandang Autistik dalam berinteraksi sosial diluar. Anak penyandang Autistik juga memiliki pertumbuhan dan perkembangan biologis yang sama dengan anak-anak pada umumnya, hanya saja anak penyandang Autistik memiliki kesulitan dalam mengendalikan dirinya ketika terjadi perubahan baik secara fisik maupun emosional dalam dirinya. Pada dasarnya, setiap anak berhak memiliki kesempatan yang sama dalam memperoleh pendidikan tidak terkecuali pendidikan seksualitasnya. Namun, pendidikan seks untuk anak penyandang Autistik kurang mendapatkan perhatian baik dari tenaga pengajar maupun orangtua anak penyandang Autistik. Hal ini dibuktikan, dengan minimnya pembahasan literatur seputar pendidikan seks untuk anak penyandang Autistik secara komprehensif. Metode penelitian dalam perancangan Tugas Akhir ini menggunakan metode hybrid atau campuran dari dua metode, yaitu metode kualitatif dengan melakukan wawancara kepada narasumber ahli dan melakukan Focus Group Discussion dengan para orangtua anak penyandang Autistik dan menggunakan metode kuantitatif dengan pengambilan sampel responden menggunakan kuesioner.

Kata kunci: autistik, orangtua anak penyandang autistik, pendidikan seks

Perancangan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Bina Diri Anak
Penyandang Autistik di Sekolah Khusus Menara Kasih

by *Eunice Samantha (00000027546)*



Contact

eunice.samantha@student.umn.ac.id
eunicerusli28@gmail.com
087771151342



Perancangan Media Edukasi Bina Diri

Perancangan Buku Informasi Pengenalan Seputar Kelainan Kongenital bagi Ibu Usia 22-35
Tahun di Pulau Jawa

by *Bernadette Crissantha Sanjaya (00000028003)*



Contact

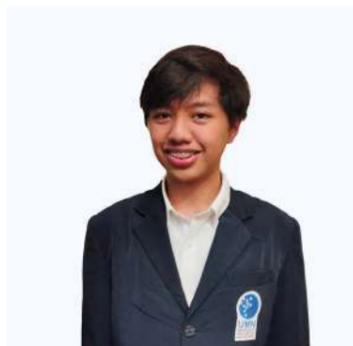
bernadette.sanjaya@student.umn.ac.id
bcricssantha@gmail.com
081316557758



Kelainan kongenital merupakan kelainan yang terjadi pada bayi sejak masih di dalam kandungan. Selain menjadi penyebab kematian neonatal, dampak dari kelainan kongenital dapat dirasakan oleh orang tua, di mana mereka akan merasa malu dan harus mengeluarkan biaya lebih untuk melakukan perawatan. Kelainan kongenital sebenarnya dapat dicegah sedari dini, baik sebelum maupun saat hamil, namun di Indonesia sendiri informasi seputar kelainan kongenital masih minim. Dalam melakukan perancangan seputar buku informasi berbasis ilustrasi seputar kelainan kongenital, dilakukan pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner, melakukan wawancara dengan dokter spesialis OBGYN, ibu hamil, dan ilustrator buku bertema kehamilan, serta melakukan studi eksisting dan studi referensi. Dari hasil penelitian diketahui bahwa pengetahuan seorang ibu terkait kelainan kongenital masih belum cukup mendalam, diikuti dengan buku-buku yang menginformasikan tentang kelainan kongenital yang masih belum banyak beredar. Kelainan kongenital yang dipicu oleh berbagai macam faktor dapat dicegah melalui pemberian edukasi yang baik bagi orang tua terutama ibu.

Perancangan Website Mengenai Toxic Positivity di Kalangan Mahasiswa 17-22 tahun

by Gregorius Maldo Cakra Demangga (00000029488)



Contact

gregorius.cakra@student.umn.ac.id
naldogregorius@gmail.com
081288269346



Berpikir positif merupakan hal yang baik dilakukan oleh seseorang namun berpikir positif berlebihan dan tidak memedulikan emosi lainnya merupakan tindakan yang salah. Dalam lingkungan mahasiswa biasanya terdapat hubungan pertemanan yang dan di hubungan pertemanan ini biasanya terjadi kondisi yang bernama toxic positivity, kondisi ini dimana seseorang merasa dia harus terus berpikir positif walaupun berada dalam kondisi apapun padahal sebenarnya kondisi diri sendiri sedang ada masalah dan biasanya hal ini dilakukan agar orang-orang disekitarnya tidak merasa khawatir terhadap dirinya. Berdasarkan pencarian data serta penelitian yang dilakukan oleh penulis menyatakan bahwa banyak orang tidak mengerti apa itu toxic positivity dan sebanyak 63,4% dari 101 orang. Jika seseorang terkena toxic positivity terus menerus maka seseorang akan hilang kontrol dirinya sehingga menyebabkan stress hingga depressi bahkan sering marah atau sedih tanpa sebab yang jelas dan ini merupakan sesuatu hal yang tidak baik. Oleh karena itu disini penulis ingin mengurangi kondisi tersebut dengan perancangan website di kalangan mahasiswa dikarenakan masih kurangnya informasi tentang toxic positivity. Metode yang digunakan untuk merancang media informasi tentang toxic positivity adalah metode perancangan desain oleh Robin Landa yang terdiri dari 5 tahap yaitu orientasi, analisis, konsepsi, desain dan implementasi.

Perancangan Buku Pop-up tentang Pengenalan Unsur Periodik Golongan A untuk Siswa SMA Kelas 10

by Amelia Adriani (00000027713)



Contact

amelia.adriani@student.umn.ac.id
amelia.adriani77@gmail.com
08551863930



Mata pelajaran Kimia merupakan mata pelajaran yang baru dikenalkan kepada siswa SMA ketika memasuki jenjang kelas 10. Materi unsur kimia dan tabel periodik merupakan materi yang pertama kali diajarkan kepada siswa ketika belajar Kimia. Materi ini membutuhkan pemahaman logika yang baik dari siswa, sehingga dapat memahami materi ini dengan maksimal. Kurangnya pemahaman logika ini menyebabkan siswa sulit memahami materi, dan salah satu indikator penghambat tercapainya hal ini adalah media belajar yang kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman logika siswa terhadap unsur kimia dan tabel periodik. Untuk itu dibutuhkan media informasi yang dapat memberikan informasi terkait penjelasan tentang unsur kimia, karakteristik, serta fungsi kepada siswa SMA kelas 10, sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik dan mencapai kompetensi belajar yang diharapkan.

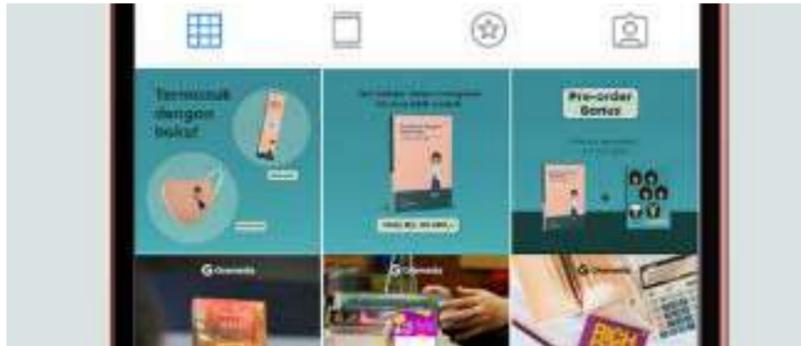
Perancangan Desain Buku Edukasi Sebagai Media Informasi Mengenai Tentang Trauma Masa Kecil

by *Michelle Jonathan (00000027398)*



Contact

michelle.jonathan@student.umn.ac.id
michelle.jonathan60@gmail.com
081905632340



Dalam kehidupan seseorang manusia terdapat pengalaman yang baik dan buruk. Tentunya setiap individu memiliki kemampuan dalam menghadapi setiap peristiwa yang di alami dalam hidupnya. Dalam kehidupan pastinya terdapat pengalaman negatif yang memiliki kemungkinan untuk mengalami trauma. Trauma masa kecil merupakan salah satu jenis trauma yang dialami saat dibawah usia 18 tahun dan dapat mempengaruhi kehidupan dewasa seseorang. Dampak dari trauma masa kecil yaitu, beragam namun, mengancam yang mengakibatkan luka, kematian, perasaan takut, teror, dan ketidakberdayaan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode hybrid melalui interview, focus group discussion, studi referensi, dan kuesioner. Perancangan ini disusun berdasarkan metodologi Landa dalam buku Grahic Design Solutions edisi kelima tahun 2014. Hasil penelitian yang dilakukan adalah buku informasi dibutuhkan oleh psikolog dan dari diskusi yang dilakukan, dengan berdamai dengan trauma harus dimulai dari diri sendiri dan buku sebagai media informasi adalah medium yang cocok bagi orang yang ingin memulai menghadapi luka batin dari masa kecil.

Perancangan Buku Aktivitas Sensorik Dan Motorik Berbasis Steam Untuk Anak Usia 4-7 tahun

by *Bima Nurdiansyah Putra (00000031771)*



Contact

bima.nurdiansyah@student.umn.ac.id
bima.nurdiansyah.putra@gmail.com
081387331986



Mengasah motorik dan sensorik pada anak adalah hal yang wajib, jika perlu dilatih sejak bayi, karena pentingnya motorik dan sensorik pada anak dapat berpengaruh pada masa depannya nanti. Menurut WHO, 5-25 anak di dunia mengalami keterlambatan perkembangan motorik dan sensorik. Keterlambatan anak dalam pembelajaran motorik dan sensorik mengakibatkan kelainan dan keterlambatan pertumbuhan, maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif karena anak usia golden age adalah masa-masa emas anak untuk mengetahui ilmu-ilmu baru untuk bekal di masa mendatang. Dengan metode pembelajaran STEAM dipadukan dengan perkembangan teknologi, melalui media pembelajaran interaktif conductive piano sebagai media pembelajaran, diharapkan tidak hanya mengasah kemampuan motorik dan sensorik, melainkan mengasah minat dan eksplorasi imajinasi pada anak.

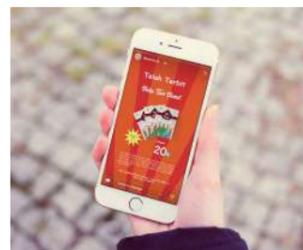
Perancangan Buku Mengenai Tari Bonet untuk Remaja di Soe Kabupaten Timor Tengah Selatan

by Elisabeth Christela Dasat (00000022482)



Contact

elisabeth.christela@student.umn.ac.id
elisabethchristela@gmail.com
081219621879



Tari bonet adalah tarian tradisional yang berasal dari Pulau Timor Provinsi Nusa Tenggara Timur yang memiliki ciri khas syair-syair dan pantun yang dilagukan. Fungsi tarian ini sebagai ucapan syukur kepada leluhur karena rahmat dan berkat yang diberikan kepada masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Koreografi tari ini mudah untuk diikuti, namun yang boleh melantunkan dalam upacara yang bersifat sakral adalah para kepala suku karena mereka yang memahami, menguasai konsep adat, sejarah, syair dan pantun dengan baik dan benar. Ada sebuah pandangan yang diyakini masyarakat suku Dawan bahwa mereka yang tidak tepat melantunkan akan terkena kutukan. Keyakinan ini membuat warga masyarakat yang bukan kepala suku termasuk kalangan remaja enggan untuk melantunkan syair dan pantun dalam tari bonet. Tetapi dalam acara serimonial seperti penyambutan tamu, upacara syukuran dapat dilakukan oleh setiap warga termasuk para remaja. Namun sikap generasi muda suku Dawan yang sudah tidak tertarik lagi pada kebudayaan sendiri. Mereka merasa rendah diri atau takut diberi label sebagai pemuda kampung kalau menuturkan sastra lisan Dawan. Sikap ketidak tertarik generasi muda suku Dawan terhadap tari bonet turut dipengaruhi oleh data yang ditemukan Penulis bahwa pemerintah daerah kabupaten Timor Tengah Selatan (TTS) belum menetapkan tari bonet sebagai warisan budaya tak benda ke dalam materi mata pelajaran seni budaya yang dipelajari peserta didik usia remaja pada jenjang pendidikan SMP dan SMA di kabupaten TTS. Realita tersebut menggambarkan pemerintah dan masyarakat TTS belum serius membiasakan remaja mempelajari dan menguasai tari bonet salah satu budaya suku Dawan. Untuk mendalami permasalahan tari bonet, maka penulis melakukan pengumpulan data dengan instrumen studi pustaka, wawancara, secondary research, observasi eksisting, dan observasi referensi. Melalui penelitian ini penulis akan merancang buku mengenai tari bonet yang diperuntukkan bagi remaja usia 12-18 tahun yang sedang belajar pada tingkat SMP dan SMA. Penggunaan buku tari bonet dikalangan remaja ini diharapkan dapat melestarikan tari bonet sebagai warisan budaya leluhur suku Dawan yang ada di Pulau Timor.

Kata kunci: Tari Bonet, Remaja, Buku

Perancangan Buku Edukasi Tentang Gempa Bumi di Sumatera Utara Untuk Anak Berusia 10-12 Tahun

by Valentine Violetta Alfredo (00000021201)



Contact

valentine.violetta@student.umn.ac.id
valenalfredo@gmail.com
081319568220



Gempa bumi merupakan aktivitas gunung yang meletus yang mengakibatkan gempa vulkanik. Namun disayangkan, kurangnya perancangan buku mengenai bahaya gempa bumi ini diberikan kepada anak-anak SD di Sumatera Utara, masih banyak yang belum memberikan edukasi mengenai bencana alam dan cara menghadapi gempa bumi guna penyelamatan diri. Pada kesempatan kali ini, penulis tertarik untuk membuat perancangan buku edukasi tentang gempa bumi di Sumatera Utara untuk anak berusia 10-12 tahun. Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara wawancara kepada 3 narasumber, yakni anak SD, guru, dan BMKG. Perancangan ini diharapkan dapat menyalurkan pengetahuan yang sangat dibutuhkan bagi anak-anak di Sumatera Utara.

Perancangan Media Informasi Terhadap Bulu Tangkis di Indonesia

by *Adrian Oktavianus (00000027341)*



Contact

adrian.oktavianus@student.umn.ac.id
adrianoktavianus46@gmail.com
087781640356



Berdasarkan Analisa dari berbagai sumber terkait perkembangan badminton di Indonesia, penulis merasa bahwa perkembangan badminton yang menjadikan peningkatan minat untuk anak-anak remaja usia 10 tahun hingga dewasa usia 20 tahun, yang ingin menekuni olahraga bulu tangkis terkadang terhambat karena biaya yang besar, potensi diri yang tidak dikembangkan secara maksimal dan sulitnya informasi yang didapat terkait dengan pelatihan sejak dini bagi anak-anak atau remaja yang ingin menjadi pemain bulu tangkis profesional. Maka dengan adanya media informasi di media sosial terhadap perkembangan badminton di Indonesia dapat membantu menyampaikan informasi seperti informasi umum, pertandingan, perkembangan peraturan, penyiapan mental dan pelatihan fisik dan teknis agar dapat mengembangkan diri secara maksimal dan dapat meningkatkan prestasi badminton di Indonesia. Penelitian ini menggunakan teori dari Robin Landa Graphic Designer dalam pembuatan media informasi. Hasil penelitian ini akan berupa media informasi di sosial media dengan design konten yang ditujukan untuk menyampaikan informasi perkembangan bulu tangkis di Indonesia. Karena masih sedikit di Indonesia. Karena masih kurangnya media informasi yang mengangkat bagaimana perkembangan bulu tangkis, teknik-teknik dan macam-macam pelatihan fisik hingga mental untuk olahraga bulu tangkis.

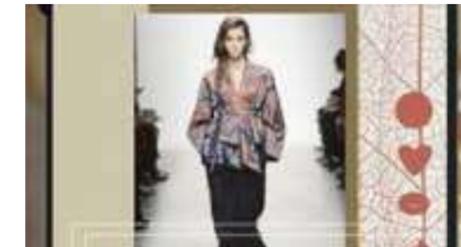
Perancangan Media Pembelajaran Batik Palembang untuk Wisatawan

by *Nadya Christie (00000028363)*



Contact

nadya.christie@student.umn.ac.id
nadya.christie1234@gmail.com
082186416468



Batik merupakan warisan budaya Indonesia yang telah diturunkan sejak pertengahan abad ke-18. Batik merupakan proses menghias kain dengan menggunakan teknik-teknik membatik. Batik Palembang unik karena dimana pada pembuatan batik Palembang kainnya dibentangkan dengan kencana lalu kemudian dibatik. Sayangnya sejak tahun 1950-an batik Palembang sudah berhenti produksi dikarenakan modernisasi busana barat di Palembang. Hal ini sangat disayangkan karena batik telah diakui sebagai Warisan. Wisatawan-wisatawan Juga merasa takjub dengan proses pembuatan batik di Indonesia dan tidak jarang wisatawan wisatawan tersebut terlihat mengikuti kelas membatik. Selain itu sejak masuknya budaya barat ke Indonesia, mengurangi awareness masyarakat untuk menggunakan busana batik untuk keseharian mereka karena batik dianggap jadul dan tua, Maka dari itu penulis ingin merancang media pembelajaran untuk memperkenalkan keunikan batik-batik dari Palembang khususnya wisatawan agar meningkatkan kesadaran dan mempertahankan rasa cinta masyarakat terhadap budaya batik Palembang, selain itu agar batik Palembang juga dapat menjadi salah satu oleh-oleh yang diminati dari Palembang dan merubah pandangan masyarakat mengenai batik yang jadul dan tua dengan menampilkan model batik yang bergaya modern dan milenial. Perancangan pada media pembelajaran batik Palembang bagi wisatawan ini akan menggunakan metode dari salah satu proses perancangan desain menurut Robin Landa (2014) yang terdapat pada bukunya yaitu Graphic Design Solutions.

VISUAL

BRANDING

VISUAL BRAND DESIGN

BRAND

- 01 Bernadette Aurelia Primaputri
- 02 Juan Florentino
- 03 Geby Aurelia Chrestella
- 04 Angela Irena
- 05 Maria Estleia
- 06 Sharon Prawirodihardjo
- 07 Brian Nathaniel Valenska
- 08 Bernice Priscillia
- 09 Patricia
- 10 Helena Vanessa
- 11 Achmad Nevanka Almer Rusjdi
- 12 Eugene Bernadine Kumala
- 13 Verrelino Ksatrian Winata

DESIGN

Perancangan Ulang Identitas Visual Museum Dan Monumen Peta

by **Bernadette Aurelia Primaputri** (00000029703)



Contact

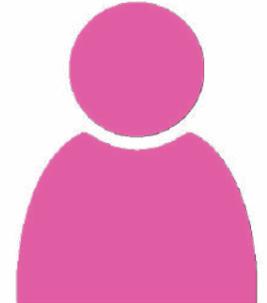
bernadette1@student.umn.ac.id
aurel292000@gmail.com
081399000429



Museum yang awalnya bernama Monumen dan Museum PETA diresmikan oleh H. M. Soeharto pada tanggal 18 Desember 1995 dan dikelola oleh Yayasan Pembela Tanah Air (YAPETA). Setelah hampir 15 tahun dikelola oleh YAPETA, museum diserahkan kepada Dinas Sejarah angkatan Darat dan berganti nama menjadi Museum dan Monumen PETA. Museum yang terletak di Bogor ini berperan penting dalam menyimpan benda bersejarah mengenai sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia serta memelihara semangat juang generasi muda. Namun, saat ini museum belum memiliki identitas visual khas tersendiri dan hanya menggunakan logo YAPETA sebagai logo museum. Hal tersebut membuat museum menjadi belum memiliki identitas visual yang kuat yang menggambarkan personality dan koleksi yang dimilikinya. Maka dari itu, penulis melakukan perancangan ulang identitas visual Museum dan Monumen PETA. Perancangan dilakukan menggunakan lima tahap metode perancangan Wheeler. Melalui perancangan ini, penulis berharap dapat menampilkan identitas visual dengan nilai-nilai yang sesuai dengan Monumen dan Museum PETA sehingga dapat dibedakan dan dikenali audience.

Perancangan Identitas Visual CV Golden Busana

by **Juan Florentino** (00000017420)



Contact

juan.florentino@student.umn.ac.id
juanflorentino2@gmail.com
0895330245236



Golden Busana adalah sebuah usaha yang bergerak dibidang konveksi. Perusahaan yang berdiri pada tahun 2017. Perusahaan ini berfokus untuk memenuhi kebutuhan seragam perusahaan-perusahaan, hotel, dan juga restoran. Setelah lama bergerak dibidang ini, Golden Busana mencoba melebarkan sayapnya dengan memproduksi merchandise. Menurut pemilik dari Golden Busana yang saat ini digunakan tidak mencerminkan perusahaannya, tidak ada pembeda dengan usaha yang sejenis dan kata Busana dalam namanya menghambat pengembangan perusahaan. Perancangan identitas visual ini menggunakan metode Alina Wheeler yang didalamnya terdapat beberapa tahapan yaitu, conducting research, calrifying strategy, designing identity, creating touch points, dan managing assets.

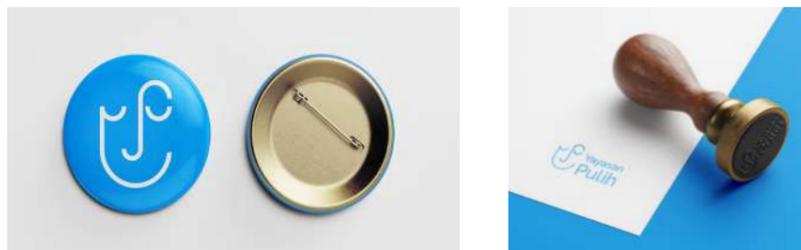
Perancangan Identitas Visual Yayasan Putih

by *Geby Aurelia Chrestella (00000020334)*



Contact

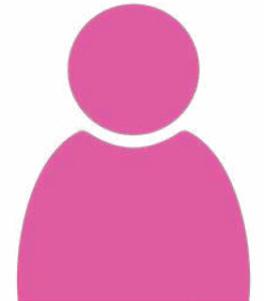
Geby.chrestella@student.umn.ac.id
Gebychrestella@gmail.com
082113884588



Yayasan Pulih merupakan organisasi non-profit yang menyediakan layanan pendamping psikososial sejak tahun 2002 yang berpusat di Jakarta Selatan. Yayasan ini kini memiliki tiga cabang gedung yang masih beroperasi hingga saat ini. Yayasan Pulih kini menjadi lembaga yang bersifat multi-service. Yayasan Pulih juga selalu berusaha untuk memberikan kualitas terbaik untuk masyarakat dengan menghadirkan psikolog profesional dan bertaraf internasional. Namun sayangnya, identitas visual Yayasan Pulih tidak dapat menggambarkan visi, misi, nilai, dan potensi yang dimiliki. Hal ini akan mempengaruhi tingkat equity lembaga untuk kedepannya. Pada kesempatan kali ini penulis ingin melakukan perancangan identitas dari Yayasan Pulih. Penulis melakukan pengambilan data melalui metode wawancara, observasi identitas, serta kuisisioner. Data yang terkumpul digunakan sebagai proses pengklarifikasi masalah dan pencarian solusi yang tepat untuk Yayasan Pulih. Proses perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan sistem identitas visual Yayasan Pulih yang baik dan terintegrasi agar dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat.

Perancangan Rebranding Museum Joang 45

by *Angela Irena (00000031719)*



Contact

angela.irena1@student.umn.ac.id
angelairenasoni25@gmail.com
082210101598



Museum Joang 45 adalah bangunan peninggalan Belanda yang sudah berdiri sejak tahun 1920an, Gedung ini menjadi saksi bisu perjuangan kemerdekaan Indonesia. Museum Joang 45 memiliki banyak cerita Bersama para pemuda Indonesia. Banyak peninggalan jaman dulu yang dipajang di Museum Joang 45. Visi dan misi Museum Joang 45 adalah agar sejajar dengan Museum nasional dalam menginformasikan Jakarta sebagai pusat pelestarian bangsa, pemberdayaan masyarakat, rekreasi, kreasi dan edukasi. Namun sejak dibuka untuk umum yaitu tahun 1974, Museum tidak pernah mengalami pembaharuan dan persepsi yang salam dalam mengartikan Museum Joang 45. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk membangun citra Museum Joang 45. Penelitian melakukan metode kualitatif dan kuantitatif, melalui wawancara terstruktur, observasi, dan kuisisioner. Perancangan ini dilakukan agar Museum Joang 45 dapat memiliki identitas dan komunikasi yang baik guna mewujudkan visi dan misinya.

Perancangan Identitas Visual Drh. Rajanti & Friends

by *Maria Estleia (00000027245)*



Contact

maria.estleia@student.umn.ac.id
maria.estleia@gmail.com
087883972916



Drh. Rajanti & Friends merupakan jasa perawatan hewan peliharaan di Tangerang yang sudah berdiri sejak 1993. Perawatan hewan peliharaan utama yang ditawarkan adalah jasa klinik, dan diikuti dengan mind power dengan sub-brand yang dinamakan Rajanti Talk With Animals. Selain itu, perusahaan memiliki layanan seperti grooming, pet hotel, isolasi, housecall, apotik, laboratory, cafe, dan lainnya. Sebagai unique selling point, mind power merupakan kemampuan dokter hewan untuk berkomunikasi dengan hewan peliharaan secara telepati yang baru mulai ada pada perusahaan sejak sekitar tiga tahun yang lalu. Identitas visual yang dimiliki drh. Rajanti & Friends saat ini sudah digunakan sejak 1993 ketika perusahaan hanya menawarkan jasa klinik. Terlebih, penggunaan identitas visual menjadi kurang relevan seiring dengan ekspansi layanan yang berkembang. Maka itu, dibutuhkan rebranding drh. Rajanti & Friends untuk pemilik hewan peliharaan berumur 20 hingga 29 tahun yang berdomisili di Tangerang, dan Jakarta. Pada tugas akhir ini, digunakan metode Wheeler (2018) dalam bukunya *Designing Brand Identity*. Hasil akhir desain didukung dengan pengumpulan data kualitatif serta kuantitatif yang berupa observasi, wawancara, kuesioner, dan studi referensi. Hasil dari rebranding drh. Rajanti & Friends menghasilkan logo, supergrafs, warna, tipografi, fotografi yang baru dengan aplikasi media seperti graphic standard manual, shop signature, stationery, marketing collateral, dan merchandise.

Perancangan Brand Identity Bless Cosmetics

by *Sharon Prawirodihardjo (00000026899)*



Contact

sharon2@student.umn.ac.id
sharon2889@gmail.com
081806429056



Bless
healthy skin everyday



Bless cosmetics merupakan brand kecantikan yang didirikan oleh dr Utama Bakti pada tahun 1992, keunikan dari brand ini adalah mereka memiliki berbagai varian produk yang dikhususkan untuk jenis-jenis kulit: kulit sensitif, kering, berminyak, acne hingga kulit aging. Diluar dari variasi yang dimiliki, mereka selalu mengutamakan kesehatan kulit dalam setiap produknya maka Bless Cosmetics mengandalkan teknologi yang modern agar dapat terus melakukan product development. Namun sayangnya, identitas Bless Cosmetics yang belum pernah ada perubahan signifikan sejak pertama kali berdiri 29 tahun yang lalu kini membuat brand ini dipersepsikan sebagai brand kecantikan yang tidak up-to-date dan kuno. Maka dari itu, identitas brand ini perlu diperbaharui agar dapat merubah persepsi para target audience, yakni melalui peremajaan identitas Bless Cosmetics. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian gabungan yang berupa wawancara, Focus Group Discussion, kuesioner, studi eksisting dan studi referensi. Peremajaan brand identity ini diharapkan dapat memberi wajah yang lebih segar untuk brand Bless Cosmetics dan membantu menguatkan eksistensi brand dalam industry kecantikan.

Perancangan Ulang Identitas Visual Brand Seni Dan Kerajinan Sanoesa

by **Brian Nathaniel Valenska** (00000028206)



Contact

Brian.nathaniel@student.umn.ac.id
Bnv260100@gmail.com
082167006536



Sanoesa merupakan sebuah brand lokal penghasil kerajinan tangan berbahan dasar kayu jati bekas pembangunan rumah dan perabotan rumah tangga dari Desa Sukoharjo, Jawa Tengah. Memiliki visi dan misi untuk melestarikan kebudayaan Indonesia, Sanoesa memiliki keinginan yang kuat untuk terus mempertahankan budaya craftsmanship dari Desa Sukoharjo yang hendak punah dikarenakan rendahnya motivasi generasi baru untuk meneruskan tradisi turun temurun ini. Fenomena tersebut terjadi karena semakin rendahnya pendapatan yang mereka hasilkan dari bekerja sebagai pengrajin kayu. Bertahan teguh dengan value perusahaan yaitu nature minded, Bhinneka Tunggal Ika dan gotong royong, Sanoesa berupaya untuk membantu para pengrajin kayu dari Desa Sukoharjo dengan memfasilitasi mereka untuk dapat bekerja kembali dan mendapatkan kembali pasarnya. Namun seiring berjalannya waktu, Sanoesa yang sudah berdiri sejak tahun 2014 silam mengalami penurunan minat dikarenakan kurangnya konsistensi dalam brand baik dari segi pemasaran maupun identitas visual perusahaan yang masih memunculkan dilematik bagi Sanoesa. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan ulang identitas visual untuk Sanoesa untuk memberikan tampilan identitas baru yang lebih relevan terhadap perusahaan dan juga market, serta perancangan pedoman aplikasi identitas visual yang disusun dalam graphic standard manual.

Perancangan Rebranding Batik Bogor Tradisiku

by **Bernice Priscillia** (00000029104)



Contact

bernice.priscillia@student.umn.ac.id
prisbernice@gmail.com
087770377789

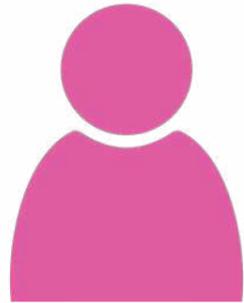


Batik Bogor Tradisiku merupakan sebuah brand batik yang mengangkat ikon-ikon khas Kota Bogor. Didirikan oleh Siswya Siswanto pada 13 Januari 2008 di Kota Bogor. Batik Bogor Tradisiku ini menjadi pelopor pertama yang mengangkat ikon khas Kota Bogor dan diterapkan pada produknya. Namun sayangnya, brand Batik Bogor Tradisiku yang sudah berdiri selama 13 tahun ini belum memiliki brand identity yang sesuai untuk merepresentasikan brand image kepada target yang disasar. Maka dari itu, dibutuhkan Perancangan Rebranding Batik Bogor Tradisiku melalui brand identity yang bertujuan untuk menciptakan brand image yang baru dan meningkatkan awareness terhadap Batik Bogor Tradisiku. Dalam perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data dengan mixed methods dan metode perancangan Alina Wheeler dalam bukunya yang berjudul Designing Brand Identity.

Kata kunci: Batik, Rebranding, Identitas Brand

Perancangan Rebranding Chiquita Pastry

by Patricia (00000026688)



Contact

Patricia3@student.umn.ac.id
triceprice@gmail.com
082114350420



Chiquita Pastry merupakan sebuah toko kue tradisional yang berjualan secara daring. Toko ini berdiri sejak tahun 2003 dan berlokasi di Jakarta. Chiquita Pastry memiliki visi untuk meningkatkan citra kue tradisional Indonesia agar dapat bersaing secara global dan menjunjung tinggi kesehatan serta higienitas produknya dengan selalu menggunakan bahan alami. Tidak hanya itu, Chiquita Pastry juga ingin kue tradisional tidak terlupakan eksistensinya dan tersaingi oleh kue modern, terutama di kalangan anak muda. Namun, adanya kesalahan persepsi masyarakat terhadap Chiquita Pastry menghambat Chiquita Pastry mewujudkan visinya. Hal ini terbukti melalui rendahnya brand awareness Chiquita Pastry yang berpengaruh pada perkembangan bisnisnya juga. Untuk itu, penulis melakukan Perancangan Rebranding Chiquita Pastry dengan menggunakan metode perancangan yang dicetuskan oleh Wheeler melalui lima buah tahap. Dengan adanya perancangan ini, penulis berharap dapat membantu Chiquita Pastry mewujudkan visinya untuk meningkatkan citra kue tradisional dan dapat bersaing secara global.

Perancangan Ulang Identitas Visual Mie Kangkung Jimmy

by Helena Vanessa (00000028505)



Contact

helena.vanessa@student.umn.ac.id
virginia.vanessa1012@gmail.com
087782056528



Perancangan ulang identitas visual Mie Kangkung Jimmy ini dibuat karena ingin memperbaiki identitas visual perusahaan dan diharapkan dapat merubah pandangan dan pengetahuan konsumen tentang Mie kangkung Jimmy. Laporan ini berisi tentang mengenai tampilan visual-visual yang akan membantu Mie kangkung Jimmy untuk memiliki keunikan dengan kompetitor lainnya dan akan lebih dikenal sebagai salah satu pilihan kuliner yang autentik. Perancangan laporan ini menggunakan metode mix method untuk mengumpulkan data lebih dalam dan akurat. Hasil yang dicapai agar Mie Kangkung Jimmy semakin dikenal dengan baik tanpa ada kesalahan komunikasi diantara para konsumennya dan mempunyai brand image yang tepat untuk memperkenalkannya kepada orang lain dan menjadi berbeda dari para kompetitornya.

Perancangan Rebranding Dunia Serangga

by Achmad Nevanka Almer Rusjdi (00000032963)



Contact

achmad.nevanka@student.umn.ac.id
nev.achmad@gmail.com
085591647830



Museum Serangga dan Taman Kupu merupakan museum yang memiliki tujuan utama yaitu memperkenalkan keanekaragaman fauna serangga kepada masyarakat. Koleksi serangga yang terdapat pada museum tersebut diperkirakan berjumlah sekitar 600 spesies serangga yang terdiri dari kupu-kupu sebanyak 250 spesies, kumbang yang diperkirakan 200 spesies, dan serangga lainnya yang berjumlah sekitar 150 spesies. Dunia Serangga mengalami masalah setelah melakukan pergantian nama dari Museum Serangga dan Taman Kupu, yang dapat menyebabkan inkonsistensi dalam menggunakan identitas visualnya dan menimbulkan mispersepsi pada museum tersebut. Dari hasil penelitian kuantitatif, penulis menemukan bahwa mayoritas masyarakat tidak mengetahui Dunia Serangga. Hal tersebut dapat menyebabkan stagnasi dan juga terhambatnya perkembangan Dunia Serangga. Dalam merancang ulang identitas dari Dunia Serangga, penulis menggunakan metode perancangan Designing Brand Identity yang dikemukakan oleh Wheeler. Perancangan ini diimplementasikan ke dalam buku graphic standard manual serta pada media sekundernya.

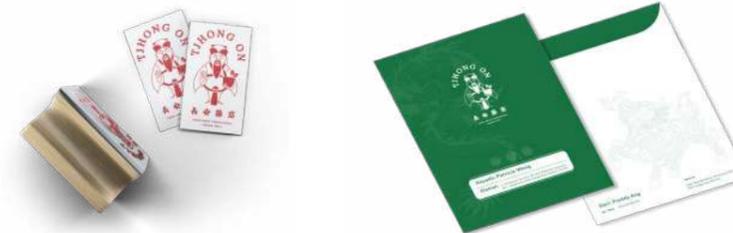
Perancangan Ulang Identitas Visual Toko Obat Tradisional Tjhong On Untuk Dewasa Akhir Di Kota Tangerang

by Eugene Bernadine Kuma1a (00000020409)



Contact

eugene.bernadine@student.umn.ac.id
eugenebernadine@gmail.com
081290563971



Toko Obat Tradisional Tjhong On merupakan toko obat tradisional Cina yang berdiri sejak tahun 1951. Toko obat ini mulai ditinggal masyarakat karena dianggap kurang relevan dengan kemajuan teknologi saat ini, padahal tidak menjadikan obat yang disediakan Toko Obat Tradisional Tjhong On kurang ampuh dibandingkan obat modern saat ini. Meskipun toko ini dipercaya turun temurun oleh konsumen setianya, toko ini memiliki kendala yang dimana identitas brand pada toko obat ini tidak dapat menjangkau segmentasi baru dan menyikapi tingkat persaingan dalam bisnis toko obat. Identitas visual pada toko obat ini tidak mencerminkan value brand dan kualitas produknya, sehingga belum ada rasa kepercayaan yang terbangun antara target market 'baru' dengan brand toko obat ini. Dalam rangka memperluas segmentasi baru, tahap yang dilakukan adalah dengan metode dari Alina Wheeler dalam bukunya yang berjudul Designing Brand Identity.

Kata kunci: Tradisional, Ramuan (Resep), Turun Temurun, Authentic, Modern Living

Perancangan Rebranding Stadion Pakansari Bogor

by *Verrelino Ksatrian Winata (00000028286)*



Contact

verrelino.winata@student.umn.ac.id
ksatriaverrelino43@gmail.com
082298257839



Stadion Pakansari merupakan salah satu stadion bertaraf internasional yang terletak di Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Stadion ini juga digunakan sebagai salah satu venue kompetisi sepak bola pria di Asian Games 2018. Stadion Pakansari merupakan sebuah kebanggaan dan suatu bentuk ungkapan rasa syukur bagi seluruh lapisan masyarakat Kabupaten Bogor. Karena dengan didirikannya stadion megah, Kabupaten Bogor kini memiliki keunggulan yang khas melalui fasilitas pentas olahraganya yang berskala besar. Namun pihak internal mengatakan bahwa identitas Stadion Pakansari saat ini belum mengidentifikasi stadionnya sebagai stadion kebanggaan masyarakat Bogor, sehingga diperlukan proses rebranding guna memberikan penyegaran citra yang dapat direkognisi masyarakat Bogor sebagai stadion kebanggaan masyarakat Bogor.

IMM

AGGO

VITI

VISUAL

PROMOTION

VISUAL BRAND DESIGN

BRAND

DESIGN

- | | | | |
|----|-----------------------------|----|--------------------------------------|
| 01 | Angelia Helena | 22 | Russell Bevis |
| 02 | Hansen Christian Widjaya | 23 | Ryan Rafael Lionard |
| 03 | Benedetto Aming | 24 | San San |
| 04 | Ario Bimo Prasetyo | 25 | Saviana Arza Imran |
| 05 | Bryan Timothy | 26 | Shelton Aprilette |
| 06 | Billy Christmawan | 27 | Steven Kosasih |
| 07 | Carolina Andita | 28 | Vanessa Christabel |
| 08 | Calvin Verrel Santosa | 29 | Vivian Fortuna |
| 09 | Christian Adi Putra | 30 | Silvia |
| 10 | Caroline Widjaja | 31 | Alyssa Triadjani |
| 11 | Diananda Gagah Purna Diktie | 32 | Muhammad Abian Jaisyaf |
| 12 | Defita Mutiara Semangi | 33 | Jillian |
| 13 | Emilia Clarissa Thenoch | 34 | Rido Quantama |
| 14 | Elva Anjani Frumentius | 35 | Felicia Angelina Octaviany Montolalu |
| 15 | M. Radityo Nugroho | 36 | Allamanda Catharica Zahrah |
| 16 | Glenn Felix Dharmawan | 37 | Jessica |
| 17 | Monalikafin Cokro | | |
| 18 | Milen Meliana | | |
| 19 | Olivia Samantha | | |
| 20 | Phoni Sta | | |
| 21 | Rashad Ahmadiputra Muksin | | |

Perancangan Promosi Untuk Galeri Indonesia Kaya Di Jakarta

by *Angelia Helena (00000027863)*



Contact

angelia.helena@student.umn.ac.id
angeliastitch888@gmail.com
087878380014



Penelitian ini bertujuan untuk merancang promosi untuk Galeri Indonesia Kaya di Jakarta untuk menarik kembali minat mereka untuk berkunjung dan berwisata disana. Pada akhir tahun 2013, Galeri Indonesia Kaya resmi dibuka untuk umum oleh Djarum Apresiasi Budaya, setelah sebelumnya meluncurkan website Indonesiakaya.com di tahun 2011, dengan tujuan untuk menyediakan ruang pembelajaran mengenai tradisi, kesenian, pariwisata, dan kuliner Nusantara. Galeri yang berlokasi di mall Grand Indonesia ini memiliki visi untuk memberikan pengetahuan budaya yang jarang dilihat ke dalam lingkungan sekitar secara gratis. Namun dalam perjalanannya, Galeri Indonesia Kaya jarang dikunjungi oleh masyarakat, terutama remaja Jakarta, sehingga perlu adanya promosi agar dapat menarik perhatian para remaja ini yang sesuai dengan jati diri mereka di masa sekarang. Penelitian ini menggunakan metode gabungan, yakni menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan metode analisis deskriptif kualitatif yang menggunakan pengumpulan data seperti wawancara dan kuesioner serta metode perancangan media informasi yang terdiri dari 5 tahap, yakni orientasi, analisis, konsep, desain, dan implementasi.

Perancangan Media Promosi Coworking Space "Us"

by *Hansen Christian Widjaya*



Contact

hansen.widjaya@student.umn.ac.id
hansenc.hc@gmail.com
08997000453



Pertumbuhan startup terus berkembang, Pada tahun 2014–2019 Indonesia dapat menghasilkan sebanyak 1.307 startup yang setiap tahun jumlahnya terus bertambah. (Pramudita, 2019). coworking space adalah tempat kerja atau kantor yang diberlakukan untuk orang-orang yang bekerja sendiri ataupun bekerja di berbagai macam perusahaan. Perusahaan US merupakan rebranding dari Union Space yang berdiri sejak 2016. Karena baru berganti nama, perubahan ini membuat ambigu. US Tidak hanya menyediakan working space, tetapi fleksibel sebagai media edukasi, komunitas, hingga building management. US punya potensi besar, namun coworking space ini perlu promosi lebih agar pelaku startup dapat mengenal hingga menjadi pengguna US. Penulis melakukan pengambilan data melalui wawancara, observasi, kuesioner, dan FGD untuk mengetahui tingkah laku dan sudut pandang target perancangan. Penulis menggunakan pendekatan metode AISAS. Melalui perancangan media promosi ini diharapkan bisa meningkatkan awareness perusahaan US dan menaikkan penjualan. Serta membantu Startup, freelance, atau pengusaha yang membutuhkan kantor dengan fasilitas lengkap dan bisa menjalin komunitas.

Perancangan Promosi Pariwisata Kabupaten Bantul

by *Benedetto Aming* (00000029102)



Contact

benedetto.budianto@student.umn.ac.id
benedettoaming@gmail.com
087897976633



Kabupaten Bantul merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Meskipun DIY sendiri dikenal dengan julukan Kota Wisata, akan tetapi mulai dari tahun 2017 hingga saat ini terjadi penurunan jumlah wisatawan tiap tahunnya. Maka dari itu, sebagai upaya peningkatan jumlah wisatawan, saya sebagai penulis merancang sebuah promosi pariwisata Kabupaten Bantul. Dalam proses perancangannya, saya melakukan proses wawancara, penyebaran kuesioner, focus group discussion, serta studi existing guna pengumpulan datanya.

Perancangan Promosi Visual Hello Cafe & Board Games

by *Ario Bimo Prasetyo* (00000023631)



Contact

ario.bimo@student.umn.ac.id
arioworkonly@gmail.com
081586404770



Kafe board game adalah tempat yang menyediakan jasa sewa board games untuk dipelajari dan bermain bersama. Selain board games, kafe-kafe ini juga menyajikan makanan ringan dan minuman untuk memberikan suasana santai. Perkembangan industri board games di Indonesia makin hari semakin bertumbuh. ini mengakibatkan mulai banyaknya bermunculan kafe-kafe yang menyediakan tempat untuk bermain board games. Dengan begitu, dibutuhkan suatu promosi visual yang dapat menarik perhatian konsumen untuk terus datang ke kafe tersebut. Sehingga penulis berinisiatif untuk merancang promosi visual kafe board game untuk meningkatkan brand awarenessnya.

Perancangan Promosi Tempat Wisata Kebun Strawberry La Fresa

by **Bryan Timothy** (00000030669)



Contact

bryan.timothy@student.umn.ac.id

zelhaelza@gmail.com

08119665989



La Fresa merupakan agrobisnis yang berfokus di perkebunan stroberi. Setelah 7 tahun beroperasi La Fresa memutuskan untuk membuat agrobisnisnya menjadi tempat wisata (agrowisata). Namun saya disayangkan karena pengunjung tempat wisata La fresa sebagian besar dari wisatawan lokal saja. Tempat wisata La Fresa belum dikenal secara meluas oleh masyarakat luar Lembang, Bandung. Permasalahan yang muncul dimana masih banyak masyarakat yang belum mengetahui eksistensi dari tempat wisata La fresa. Faktor penyebab dari masalah tersebut dikarenakan kurangnya media yang digunakan dan informasi yang diberikan oleh La Fresa kepada masyarakat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat suatu perancangan promosi yang mampu meningkatkan minat pengunjung dari luar Lembang untuk datang ke Tempat Wisata La Fresa. Metode Penelitian yang digunakan adalah campuran (hybrid). Peneliti melakukan wawancara kepada pemilik La Fresa yaitu Bapak Julianto dan melakukan FGD atau Focus Group Discussion bersama beberapa orang tua. Selain itu penulis juga melakukan penyebaran kuisioner kepada 100 responden yang sudah memenuhi kategori penelitian. Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa sangat dibutuhkan penyebaran informasi mengenai eksistensi Tempat wisata La Fresa melalui media yang tepat melalui perancangan promosi.

Perancangan Promosi Brand Madu Loji Honey

by **Billy Christmawan** (00000027028)



Contact

billy.christmawan@student.umn.ac.id

billy.christmawan@yahoo.com

081299083289

Indonesia memiliki hasil kekayaan alam yang berlimpah, salah satunya adalah madu. Bahkan, Indonesia memiliki peningkatan jumlah produksi madu dari tahun 2017 hingga 2019 menurut Badan Pusat Statistik. Salah satu merk madu lokal yang ada yaitu Loji Honey, yang didirikan oleh Lukiarto Asghar sejak tahun 2017. Berdasarkan pemilik, madu dari Loji Honey merupakan madu murni tanpa adanya campuran bahan lainnya, bahkan, konsumen dapat mengunjungi langsung peternakannya madu milik Loji Honey yang berlokasi di Cigombong, Bogor, Jawa Barat. Loji Honey merupakan merk madu yang belum berada di pasar apabila dibandingkan dengan kompetitornya, sehingga madu Loji Honey belum banyak dikenal oleh masyarakat. Juga, Lukiarto Asghar sendiri ingin memperluas atensi merk Loji Honey di pasar. Oleh karena itu, penulis melakukan perancangan dengan tujuan untuk memperluas nama Loji Honey sehingga dapat meningkatkan penjualan melalui promosi. Metode perancangan yang digunakan adalah model perancangan desain promosi atau iklan yang dimulai dari tahap pengumpulan data atau informasi hingga pada tahap implementasi sebuah desain. Didalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif, yang dimana terdiri dari proses seperti penyebaran kuisioner, wawancara dan studi referensi. Berdasarkan dari hasil penelitian yang didapatkan, masih banyak responden yang belum mengetahui apa itu madu Loji Honey (95,1%). Hal tersebut dapat membuktikan bahwa madu Loji Honey masih membutuhkan sebuah promosi didalam memperluas pemasarannya.

Perancangan Periklanan Crowdfunding Untuk Program Sterilisasi Kucing Gratis Bagi Yayasan Djaboers Pecinta Kucing Indonesia

by *Carolina Andita (00000029696)*



Contact

carolina.andita@student.umn.ac.id
carolina.andita@gmail.com
087771791332



Populasi kucing di Indonesia semakin meningkat dari tahun ke tahun dan hingga saat ini dapat dikatakan bahwa terdapat overpopulasi kucing. Berdasarkan hasil wawancara kepada Anna Mei Rani selaku founder dari Yayasan Djaboers Pecinta Kucing Indonesia, overpopulasi dapat ditangani dengan melakukan sterilisasi. Biaya steril yang cukup mahal menjadi suatu kendala bagi banyak orang dalam melakukan sterilisasi tersebut. Maka dari itu yayasan ini berusaha untuk menjalankan program sterilisasi kucing secara gratis dengan harapan dapat mengurangi angka overpopulasi dan juga meningkatkan jumlah member yayasan. Namun, program pencarian dana untuk sterilisasi yang dimiliki Yayasan Djaboers Pecinta Kucing Indonesia ini belum dapat menjangkau target audiens. Program sterilisasi ini membutuhkan pendanaan yang cukup agar dapat berjalan dengan lancar. Oleh karena hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk merancang periklanan crowdfunding untuk program sterilisasi kucing gratis bagi Yayasan Djaboers Pecinta Kucing Indonesia. Data yang diperlukan untuk kebutuhan penelitian akan diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumen. Melalui perancangan ini diharapkan program pencarian dana untuk melakukan sterilisasi gratis bagi Yayasan Djaboers Pecinta Kucing Indonesia dapat berjalan dengan baik, semakin banyak Cat Lovers yang mengetahui program yayasan, dan juga dapat menurunkan angka overpopulasi kucing.

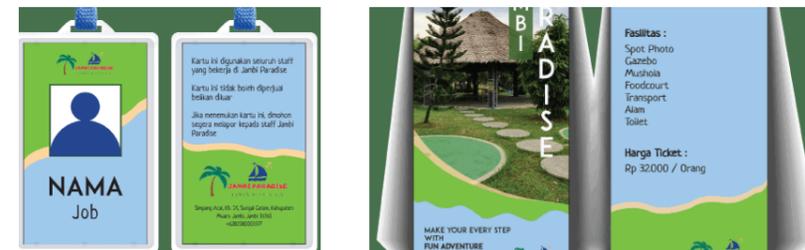
Perancangan Media Promosi Wisata Keluarga Jambi Paradise

by *Calvin Verrel Santosa (00000019849)*



Contact

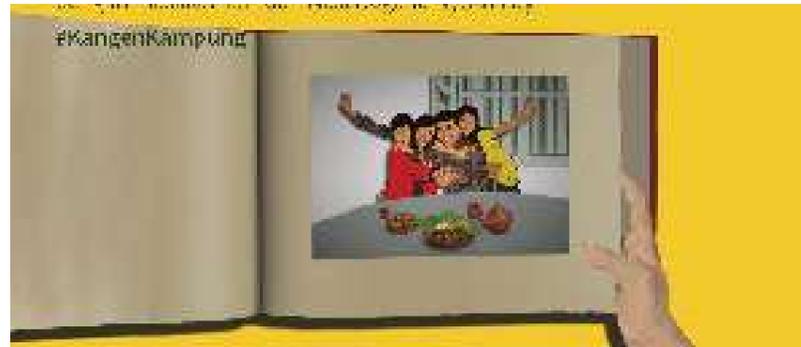
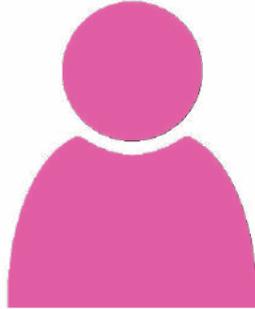
calvin.santosa@student.umn.ac.id
calvinverrel888@gmail.com
081281742008



Jambi memiliki berbagai macam destinasi wisata yang menarik dan unik serta memiliki potensi yang besar untuk dapat terkenal salah satunya yaitu Jambi Paradise. Jambi Paradise memiliki potensi yang besar akan tetapi para wisatawan lebih mengenal wisata Gunung Kerinci ketimbang, maka dari itu penulis tertarik untuk mengangkat topik "perancangan media promosi wisata keluarga Jambi Paradise" sehingga wisata tersebut dapat menjadi lebih dikenal dan populer di mancanegara maupun di dalam negeri. Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai media promosi seputar Jambi Paradise. Penulis melakukan 3 teknik pengumpulan data, yaitu menggunakan metode kuisioner, wawancara dengan para ahli, dan observasi ke lokasi wisata Jambi Paradise yang akan dibuat.

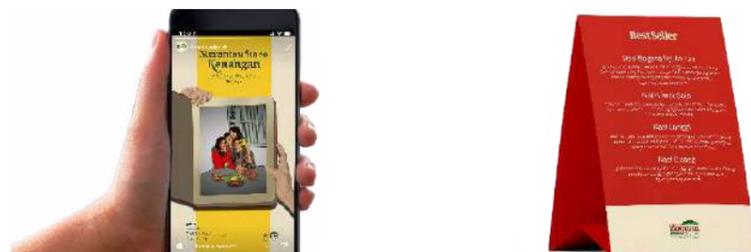
Perancangan Promosi Nasi Bogana Ny. an Lay

by Christian Adi Putra (00000014146)



Contact

Christian.Putra@student.umn.ac.id
Christianap30@gmail.com
085782217071



Nasi Bogana Ny. an Lay adalah salah restoran yang menjual nasi bogana dan makanan tradisional Jawa lainnya di BSD City, Serpong. Nasi Bogana Ny. an Lay menggunakan resep asli nasi bogana yang diturunkan langsung dari penciptanya yang biasa dipanggil Ny. an Lay. Resep ini sudah ada sejak tahun 1945 di Tegal. Penulis mengangkat restoran Nasi Bogana Ny. an Lay sebagai objek penelitian Tugas Akhir ini karena belum adanya promosi yang memadai yang dilakukan oleh restoran tersebut sehingga berdampak pada jumlah pelanggan yang tidak kunjung bertambah. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode gabungan dengan melakukan wawancara dengan pengelola dan konsumen, wawancara dengan ahli, observasi, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi.

Perancangan Media Promosi Dalam Bentuk Periklanan Rica Rico Bika Ambon

by Caroline Widjaja (00000027709)



Contact

caroline.widjaja@student.umn.ac.id
carolinewidjaja32@gmail.com
085775612985



Rica Rico Bika Ambon merupakan toko yang menjual berbagai macam makanan ringan seperti kue dan cookies dengan bika ambon khas Medan yang menjadi menu utamanya. Penurunan daya beli, sepi nya pelanggan hingga persaingan dengan kompetitor menyebabkan terjadinya penurunan omset penjualan hingga adanya penutupan outlet dari lima puluh outlet menjadi empat puluh outlet. Iklan menjadi hal terpenting bagi bisnis Rica Rico Bika Ambon dimana toko ini mengalami kesulitan untuk berkomunikasi dengan target audiens mereka yang baru di era ini yang menyebabkan promosi tidak dapat dilakukan secara menyeluruh serta belum adanya standarisasi visual baik secara offline maupun online dalam setiap iklannya. Dalam proses perancangan penelitian ini, metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan penggunaan instrumen data berupa wawancara, kuesioner, observasi lapangan, dan studi existing. Diharapkan dengan perancangan media promosi berbentuk periklanan dengan target audiens yang tepat dapat meningkatkan minat target audiens untuk membeli produk seiring dengan terjadinya kenaikan omset. Keseluruhan dari laporan tugas akhir ini berisi latar belakang masalah dari Rica Rico Bika Ambon, metode penelitian dan perancangan yang digunakan hingga proses dan hasil karya dari perancangan media promosi berbentuk periklanan Rica Rico Bika Ambon.

Perancangan Media Promosi Cizz Cheesecake & Friends

by *Diananda Gagah Purna Diktie* (00000026237)



Contact

diananda.purna@student.umn.ac.id
gdiktie@gmail.com
082213694314



Toko Cizz Cheesecake & Friends merupakan toko kue cheesecake berasal dari kota Bandung yang sudah cukup terkenal disekitaran kota Bandung, Cizz Cheesecake & Friends didirikan pada tahun 2004 oleh Yossy Priasto adrianto dan istrinya Maya Wulan yang berkedudukan sebagai owner dan founder dari Cizz Cheesecake & Friends, pada tahun 2006 Cizz membuka cabang diberbagai daerah, salah satunya adalah di daerah BSD, Tangerang. Jika di bandung toko ini sangat terkenal akan tetapi di daerah BSD, Tangerang toko ini kurang terlihat/dikenal dikarenakan adanya crisis identity dari toko cizz sendiri yang membuka cabang dari bandung menuju BSD, Tangerang dan juga dikarenakan sebuah promosi yang kurang menarik konsumen untuk berkunjung dan membeli kue di toko maupun melalui platform online, berita ini merupakan sebuah berita yang cukup buruk untuk toko cizz dikarenakan bisa membuat penjualan pada cabang BSD, Tangerang bisa menurun. Oleh karena itu penulis membuat dan merancang sebuah media promosi yang efektif untuk mempromosikan toko cizz kepada masyarakat sekitar BSD, Tangerang. Penulis melakukan wawancara untuk mengumpulkan berbagai informasi yang penulis butuhkan untuk perancangan media promosi ini, selain melakukan wawancara, penulis juga menggunakan metode kuantitatif dengan menyebarkan kuisioner online berupa google form kepada target penelitian yang sudah penulis tentukan dan juga penulis melakukan sebuah studi eksisting pada bakery lain yang digunakan untuk mendapatkan hasil yang efektif dan maksimal.

Perancangan Promosi Bikestop Indonesia

by *Defita Mutiara Semangi* (00000031057)



Contact

defita.mutiara@student.umn.ac.id
defitams2@gmail.com
081218650769



Bikestop Indoensia merupakan salah satu dari sekian banyak outlet yang berfokus pada hal terkait dengan sepeda. Seperti jasa reparasi, toko yang memuat tentang barang-barang sepeda seperti spareparts, aksesoris, apparel, hingga F&B yang berdomisili di Tangerang, tepatnya di Serpong, yang telah berdiri sejak tahun 2018. Permasalahan yang timbul pada toko ini dimulai dari penurunan oleh Darren Wang selaku pemilik toko, dimana ia merasa target pengunjung yang diharapkan tidak mencapai hasil yang telah ditetapkan dan kurang sesuai. Selain itu, kurangnya strategi promosi yang sesuai menyebabkan rendahnya tingkat brand awareness bagi Bikestop sendiri kepada para pesepeda di Tangerang dimana hal ini bertolak belakang dengan tingginya potensi Bikestop Indonesia untuk menjadi toko atau bengkel pilihan para pesepeda. Untuk memaksimalkan potensi tersebut, penulis merumuskan rancangan promosi dengan metode AISAS dan mengumpulkan berbagai data secara hybrid atau campuran, yaitu baik kualitatif maupun kuantitatif.

Perancangan Media Promosi Let's Adopt! Indonesia

by *Emilia Clarissa Thenoch* (0000026877)



Contact

emilia@student.umn.ac.id
emiliaclarissa@gmail.com
087876337887



Let's Adopt! Indonesia merupakan organisasi nirlaba yang bertujuan meningkatkan kesejahteraan hidup hewan domestik di Indonesia lewat program-program sterilisasi bersubsidi, TNR atau Trap-Neuter-Return, rescue, dan edukasi yang sejalan dengan visi para donatur yang memiliki minat di bidang perlindungan hewan juga. Namun sayangnya, mayoritas masyarakat belum pernah mendengar dan mengenal program dan organisasi Let's Adopt! Indonesia, sehingga donasi yang diterima belum maksimal untuk mendorong kesuksesan program-programnya. Selain itu, mayoritas donatur hanya mengenal program rescue sebagai upaya perlindungan hewan, padahal Let's Adopt! Indonesia menawarkan banyak varian program lainnya yang turut berkontribusi pada peningkatan kualitas hidup hewan domestik seperti anjing dan kucing di Indonesia. Oleh sebab itu, penulis merancang media promosi untuk mengkomunikasikan keunikan dari organisasi dan program-program Let's Adopt! Indonesia untuk meningkatkan awareness dan menaikkan minat donatur. Dalam proses penelitian, penulis mengumpulkan data melalui wawancara, kuesioner, dan studi referensi, yang kemudian dikembangkan ke dalam bentuk desain visual dengan metode perancangan Robin Landa yang mencakup tahapan orientasi, strategi, ide, desain, dan produksi.

Perancangan Media Promosi Museum Satriamandala

by *Elva anjani Frumentius* (0000029486)



Contact

elva.frumentius@student.umn.ac.id
elvafrumentius@gmail.com
081311345993



Museum Satriamandala adalah museum yang berisi informasi dan berbagai macam koleksi sejarah TNI (Tentara Nasional Indonesia). Museum ini hadir sebagai salah satu cara untuk mengenang jasa TNI dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Sayangnya jumlah pengunjung museum terus mengalami penurunan secara signifikan selama beberapa tahun terakhir yang dibuktikan dari data pengunjung museum setiap tahun dari hasil wawancara penulis dengan kepala museum. Hal ini menyebabkan museum tidak dapat mencapai salah satu visi dan misi museum yakni menjadi destinasi andalan di DKI Jakarta. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk melakukan perancangan media promosi Museum Satriamandala. Dalam proses pembuatan media promosi, penulis menggunakan teori Landa yaitu overview, strategy, ideas, design, production, dan implementation untuk melakukan pendekatan promosi kepada target museum. Sementara untuk dapat menghasilkan media promosi yang tepat sasaran, penulis menggunakan metode campuran yaitu dengan menggabungkan beberapa metode pengambilan data berupa wawancara, kuesioner, observasi eksisting, dan observasi referensi. Perancangan ini diharapkan dapat mengajak masyarakat untuk mengunjungi museum dan mempelajari sejarah perjuangan bangsa. Kata kunci: Museum Satriamandala, promosi, TNI

Perancangan Media Promosi Hotel Bukit Kubu Berastagi

by **M. Radityo Nugroho** (00000015120)



Contact

m.nugroho@student.umn.ac.id
nugieradityo@gmail.com
081271441720



Hotel Bukit Kubu merupakan akomodasi hotel yang dikomersilkan sejak tahun 1970 yang berada di Berastagi, Kabupaten Karo. Hotel ini awalnya adalah bangunan peninggalan Belanda dan merupakan peristirahatan kolonial Belanda, dimana ciri khas bangunan kolonial Belanda tetap dipertahankan dan dipadukan dengan ciri khas Kabupaten Karo hingga saat ini. Klasifikasi dari hotel ini adalah hotel bintang dua. Kategori hotel ini termasuk kedalam leisure atau resort hotel. Hotel Bukit Kubu turut andil dalam pengembangan infrastruktur pariwisata Kabupaten Karo. Minat wisatawan menurun sehingga mempengaruhi tingkat okupansi hunian dari Hotel Bukit Kubu dan Hotel Bukit Kubu tidak pernah melakukan promosi. Pada situasi pandemi saat ini sangat berdampak bagi pendapatan hotel, penduduk lokal dan pemerintah Kabupaten Karo. Untuk itu, perlunya perancangan media promosi untuk meningkatkan minat wisatawan untuk kembali memilih Hotel Bukit Kubu sebagai akomodasi hotel saat berwisata di Berastagi. Perancangan ini ditujukan kepada wisatawan asal Medan dengan usia 26–35 tahun dan kelas sosial menengah hingga menengah kebawah. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Sebagian besar masyarakat (56%) tidak pernah melihat media promosi Hotel Bukit Kubu dan okupansi hunian Hotel Bukit Kubu menurun (dari 61,5% menurun hingga 12,8%).

Perancangan Promosi Taman Wisata Alam Punt Kayu Palembang

by **Glenn Felix Dharmawan** (00000021172)



Contact

glenn.felix@student.umn.ac.id
glennfelix99@gmail.com
081367359072



Taman Wisata Alam Punt Kayu merupakan kawasan hutan pinus dalam kota yang terletak pada Kota Palembang, Sumatera Selatan. Lokasi hutan di tengah kota ini memiliki peranan penting dalam menjaga keasrian Kota Palembang sebagai paru-paru Kota. Selain itu, Taman Wisata Alam Punt Kayu memiliki potensi yang sangat besar karena lokasi, suasana, dan fasilitas rekreasi yang ditawarkan bagi masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat Palembang. Beragam aspek yang ditawarkan bagi masyarakat seperti fasilitas rekreasi, edukasi, serta paparan flora dan fauna dipelihara. Penulisan ini berangkat dari masalah penurunan jumlah pengunjung yang diakibatkan adanya pandemi COVID-19. Ditemukan bahwa selama ini, media promosi yang dilaksanakan oleh Taman Wisata Alam Punt Kayu yang masih tergolong rendah. Maka, penulis mengambil langkah untuk melakukan perancangan media promosi yang lebih inovatif, dengan harapan bisa memberikan pengaruh pada branding destination yang dimiliki oleh Taman Wisata Alam Punt Kayu dan menggunakan metode media promosi berbasis metode AISAS. Dalam mengupayakan penulisan dan perancangan yang lebih mendalam, penulis melakukan metode pengumpulan data dengan metode mix research methods, yang dilaksanakan melalui wawancara, observasi, serta survei melalui penyebaran kuesioner kepada sebagian masyarakat Palembang.

Perancangan Media Promosi Songsui Phenthung

by *Monalikafn Cokro (00000028467)*



Contact

Monalikafn.cokro@student.um.ac.id
 Monalikafncokro@gmail.com
 085881543649



Songsui merupakan makanan khas sop babi dari Bangka yang didalamnya terdapat daging, jeroan, dan sayur asinan. Makanan khas daerah Bangka ini masih banyak yang belum mengetahuinya, terutama di daerah perkotaan seperti Jakarta atau Tangerang. Songsui Phenthung ialah restoran yang menjual songsui yang dimodifikasi dengan menambahkan sum – sum didalamnya sehingga bentuk makanannya terlihat seperti pentung. Songsui Phenthung berlokasi di Tangerang dan memiliki 2 cabang. Makanan ini sangat unik apalagi Songsui Phenthung memodifikasi makanannya dikemas dengan lebih menarik, kompetitornya masih sangat sedikit mengingat nama makanan ini masih cukup asing ditelinga orang. Belum lagi media promosi yang digunakan Songsui Phenthung belum cukup maksimal, padahal terdapat peluang baru yaitu melebarkan marketnya dari usia tua ditambah dengan usia muda. Maka dari itu dibuatlah perancangan media promosi Songsui Phenthung untuk target berusia 19 – 26 tahun yang berada di Tangerang dan Jakarta, agar lebih banyak orang yang dapat mengetahui adanya makanan songsui juga restoran Songsui Phenthung yang memiliki songsui yang unik dan khas. Kata kunci: Songsui, Kuliner, Makanan, Media Promosi, Media Perancangan

Perancangan Visual Kampanye Promosi Museum Kehutanan Ir. Djamiludin Suryohadikusumo Untuk Masyarakat Jakarta

by *Milen Meliana (00000027861)*



Contact

milen@student.um.ac.id
 milenmeliana@gmail.com
 081808015898



Museum Kehutanan Ir. Djamiludin Suryohadikusumo merupakan museum satu-satunya bertema kehutanan yang berlokasi di DKI Jakarta. Namun di balik segudang manfaat edukasi dan keunikan yang ada di museum, masih banyak masyarakat tidak mengetahui keberadaan museum ini. Masalah ini terjadi karena kegiatan promosi Museum Kehutanan yang masih minim dan belum maksimal yang akhirnya berimbas pada rendahnya angka kunjungan museum. Bila masalah ini dibiarkan, potensi Museum Kehutanan sebagai sarana edukasi dan rekreasi akan terabaikan dan informasi mengenai hutan sebagai salah satu sumber daya alam yang penting di Indonesia tidak tersampaikan ke masyarakat. Maka dibutuhkan perancangan kampanye promosi untuk Museum Kehutanan Ir. Djamiludin Suryohadikusumo agar dapat dikenali oleh masyarakat dan meningkatkan angka kunjungan museum. Dalam perancangan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan metode penelitian campuran untuk pengambilan data yang kemudian menjadi strategi promosi dalam perancangan desain visual untuk kampanye promosi Museum Kehutanan.

Perancangan Visual Media Promosi Monumen Kapal Selam Surabaya

by *Olivia Samantha* (00000029558)



Contact

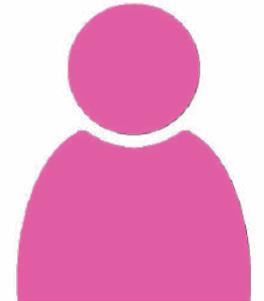
olivia.samantha@student.umn.ac.id
 oliviasmtha@gmail.com
 081249999817



Monumen Kapal Selam merupakan museum terbesar dan satu-satunya di Indonesia yang menggunakan unit asli kapal selam sebagai subjek utamanya. Berdiri sejak tahun 1998, Monumen Kapal Selam perlahan tergusur oleh destinasi hiburan lain di kota Surabaya yang lebih modern yang menyebabkan audiens kurang mengenal dengan baik keberadaan Monumen Kapal Selam. Berdasarkan data, hasil wawancara, observasi, kuesioner, dan studi eksisting, penulis menemukan solusi untuk melakukan perancangan media promosi yang bisa membantu mengembalikan pamor dan meningkatkan kunjungan pengunjung. Monumen Kapal Selam. Perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan keberadaan wisata sejarah yang unik dan dapat ditemui di tengah kota serta mempromosikan keunikan dari museum Monumen Kapal Selam."

Perancangan Promosi Produk Rekompos

by *Phoni Sta* (00000026776)(00000028499)



Contact

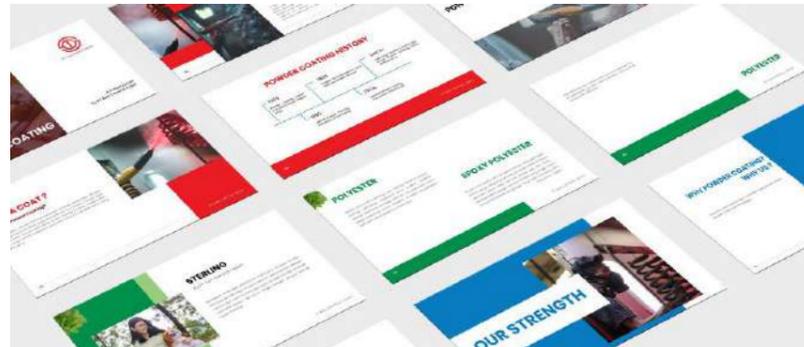
phoni.sta@student.umn.ac.id
 phonista8@gmail.com
 081382096541



Rekompos merupakan komposter yang digunakan untuk mengubah sampah-sampah sisa makanan menjadi pupuk organik. Sumber sisa makanan berasal dari sampah rumah tangga. Hal ini diketahui berdasarkan Grafik Komposisi Sampah (SIPSN, 2000) yang menyatakan komposisi sampah paling banyak berdasarkan jenisnya yaitu sampah makanan sebesar 40,6% dan berdasarkan sumbernya yaitu berasal dari rumah tangga sebesar 38,2%. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan media promosi untuk meningkatkan penjualan produk Rekompos agar dapat mengurangi penumpukan sampah di Indonesia. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan adalah metode campuran berupa wawancara, kuisisioner, studi referensi, dan FGD. Melalui perancangan ini, diharapkan masyarakat Indonesia dapat memiliki kesadaran dan mulai berkontribusi meminimalisir sampah rumah tangga, dimulai dari mengompos.

Perancangan Promosi Pt.San Central Indah Electro Static Powder Coating

by **Russell Bevis** (00000027789)



Contact

russell.bevis@student.um.ac.id
russellbevis159123@gmail.com
085925100223



Industri manufaktur merupakan industri yang berkontribusi terbesar dalam PDB negara Indonesia. Menurut Kemenperin, kontribusi industri manufaktur Indonesia terhadap PDB negara mencapai 20 persen pada tahun 2019, menjadikan Indonesia sebagai negara peringkat ke-5 yang memiliki kontribusi manufaktur terbesar. Hal ini membuka peluang untuk perusahaan manufaktur asing untuk memperluas jangkauannya ke Indonesia. Salah satu perusahaan manufaktur lokal yang bersaing dengan kompetitor internasional ini adalah PT.San Central Indah, yang merupakan perusahaan manufaktur cat, coating dan produk terkait lainnya. Namun perusahaan ini mengalami penurunan sejak tahun 2017 dan perlahan kalah bersaing dengan kompetitornya yang terus melakukan promosi secara konsisten. Oleh sebab itu untuk menanggapi permasalahan ini, penulis melakukan perancangan media promosi untuk membantu PT.San Central Indah mempersuasi calon konsumen untuk menggunakan produknya sehingga PT.San Central Indah dapat terus bersaing didalam pasar Industri manufaktur Indonesia. Penulis melakukan pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan studi referensi. Lewat metode-metode tersebut, penulis mendapatkan informasi mengenai masalah yang dihadapi perusahaan, pesan yang ingin disampaikan perusahaan kepada calon konsumen, media yang digunakan untuk menjangkau konsumen, serta informasi mengenai Electro Static Powder Coating. Lewat perancangan ini penulis berharap dapat membantu PT.San Central Indah untuk mempromosikan produknya, serta meningkatkan minat masyarakat untuk menggunakan produk lokal.

Perancangan Promosi Online Liga Arloji Jakarta

by **Patricia Handajani** (00000012847)



Contact

patricia.handajani@student.um.ac.id
patriciahandajani17@gmail.com
085811325485



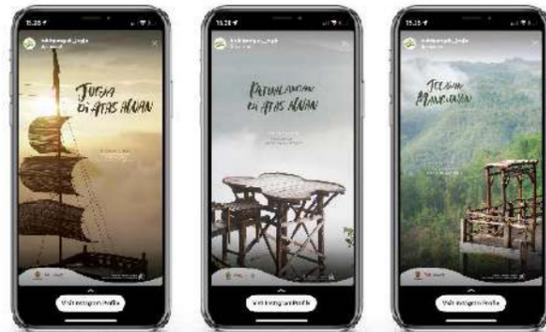
Perancangan Promosi Kawasan Wisata Bukit Panguk Kediwung, Yogyakarta

by Saviana Arza Imran (00000031574)



Contact

saviana.arza@student.umn.ac.id
 arzasaviana@gmail.com
 081294634684



Bukit Panguk Kediwung merupakan wisata alam terletak pada bagian selatan Pulau Jawa, yaitu Daerah Istimewa Yogyakarta. Pada wisata alam ini, wisatawan dapat menikmati pemandangan pegunungan dengan beberapa fasilitas gardu pandang yang didesain sebagai spot foto. Selain itu wisatawan juga dapat menyaksikan matahari terbit dan juga matahari terbenam sesuai dengan jam dan kondisi cuaca saat berkunjung. Namun banyaknya kawasan wisata pada Kota Yogyakarta membuat pengelola harus mengencangkan promosinya agar mampu bersaing dengan kawasan wisata lainnya, terlebih Kawasan Wisata Bukit Panguk Kediwung baru saja dikelola pada tahun 2016 dimana relatif baru dibandingkan beberapa kawasan wisata yang terdapat di Jogja. Perangan promosi menggunakan salah satu metode desain oleh Robin Landa yaitu terbagi kedalam 6 tahapan diantaranya overview, strategy, ideas, design, production, dan implementation.

Perancangan Promosi Pada Merek Bimbingan Belajar Y&S

by San San (00000027861)



Contact

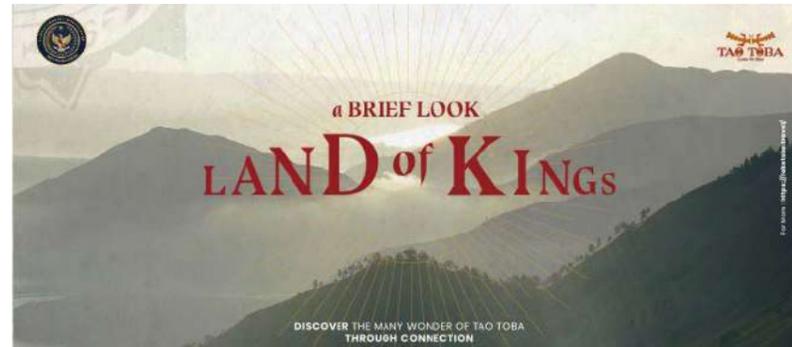
sansan@student.umn.ac.id
 sansan.luwie@gmail.com
 081282211251



Berbagai media promosi untuk membantu memperluas Bimbingan Belajar Y&S

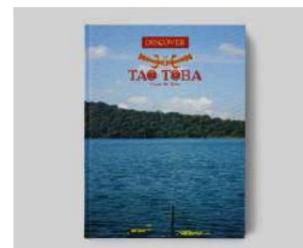
Perancangan Promosi Destinasi Wisata Danau Toba

by Steven Kosasih (00000022601)



Contact

steven.kosasih@student.umn.ac.id
stvnkos99@gmail.com
085925100223



Danau Toba merupakan sebuah Geopark yang terbentuk akibat letusan gunung berapi Toba sekitar 74.000 tahun lalu. Setelah erupsi tersebut, terjadilah sebuah peristiwa geologi yang kemudian membentuk sebuah pulau di tengah lokasi Danau Toba, yang disebut juga sebagai Pulau Samosir. Danau Toba juga merupakan danau terbesar di wilayah Asia Tenggara. Pemerintah sadar akan potensi ini dan memiliki rencana untuk mengembangkan Danau Toba. Namun, berdasarkan hasil pengumpulan data, persepsi masyarakat terhadap Danau Toba hanyalah sebatas sebuah danau di wilayah pulau Sumatera. Hal ini sangat disayangkan karena Danau Toba merupakan wilayah taman bumi yang memiliki banyak unsur wisata lain di dalamnya. Akibat persepsi ini, Danau Toba tidak menjadi Top of Mind pada benak masyarakat perihal pemilihan destinasi wisata yang ingin dikunjungi. Di Danau Toba sendiri terdapat beraneka ragam unsur alam, budaya serta unsur buatan manusia yang menjadikan tempat ini memiliki potensi tinggi dalam menambah devisa negara, khususnya di sektor pariwisata. Danau Toba menargetkan pengunjung mancanegara dari wilayah Singapura, Malaysia dan China serta pasar tambahan yaitu India. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara dan kuesioner. Hasil dari penelitian ini akan diolah untuk Destination Branding dengan tujuan untuk membuat Danau Toba menjadi lebih dikenal lagi dan menjadi Top of Mind.

Perancangan Media Promosi Dalam Bentuk Iklan Damai Coffee Roastery

by Shelton Aprilette (00000014235)



Contact

Shelton.aprilette@student.umn.ac.id
Aprilette15@gmail.com
081279812899

Damai Coffee Roastery merupakan tempat yang menyediakan jasa sangrai kopi serta menjual kopi hasil sangrai yang siap di seduh oleh konsumen atau penikmat kopi. Damai Coffee Roastery ingin para konsumennya dapat menikmati kopi dari rumah dengan damai. Maka dari itu, produk yang dijual oleh Damai Coffee Roastery mengutamakan kepuasan dari konsumen seperti menerima kritik dan saran hingga menerima permintaan sangrai kopi sehingga konsumen dapat menjalin komunikasi yang erat dengan Damai Coffee Roastery. Dari latar belakang tersebut, Damai Coffee Roastery memiliki masalah yaitu penurunan presentase penjualan hingga turun ke 66% pada awal tahun 2020. Penyebab dari penjualan Damai Coffee Roastery yang menurun yaitu bertambahnya kompetitor dalam Bandar Lampung yaitu berbagai coffee roaster juga semakin banyak di Bandar Lampung, bersaingnya Damai Coffee Roastery dengan merek roaster dari luar Bandar Lampung yang mulai digemari konsumen di Bandar Lampung serta upaya membuat iklan yang telah dilakukan Damai Coffee Roastery masih kurang maksimal dimana berdasarkan hasil wawancara dan FGD, iklan Damai Coffee Roastery kurang menarik serta kurang membujuk calon pembeli. Oleh karena itu Damai Coffee Roastery membutuhkan promosi yang dapat mempersuasi calon pembeli berupa iklan. Metode penelitian yang telah dilakukan adalah metode kualitatif yaitu berupa wawancara, observasi, dan FGD. Metode perancangan yang digunakan adalah metode dari Robin Landa yang terdiri dari 6 fase yaitu overview, strategy, ideas, design, production dan implementation.

Perancangan Promosi Tempat Wisata Provinsi Lampung Bagi Remaja Di Jakarta

by Vivian Fortuna (00000030937)



Contact

vivian.fortuna@student.umn.ac.id
vivianfortunaa@gmail.com
089629147574



Lampung merupakan provinsi yang terletak di bagian Selatan Pulau Sumatera. Provinsi Lampung memiliki potensi wisata alam yang besar dan mampu dikembangkan menjadi objek wisata karena letaknya yang strategis. Lampung memiliki beberapa objek wisata yang terkenal dikalangan wisatawan luar Lampung, khususnya wisata bahari. Ada banyak wisata unggulan lainnya, namun masih kurang dipromosikan sehingga menimbulkan ketidaktahuan masyarakat luar Lampung tentang wisata tersebut. Untuk itu perlu dilakukan promosi wisata unggulan bagi wisatawan luar Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode gabungan antara metode kualitatif dan kuantitatif, yaitu berupa wawancara, observasi, dan kuesioner. Berdasarkan hasil penelitian, penulis membuat perancangan promosi tempat wisata Provinsi Lampung dengan harapan agar wisatawan luar Lampung dapat sadar akan wisata alternatif unggulan Provinsi Lampung.

Perancangan Media Promosi Restoran Amaroo

by Vanessa Christabel (00000027102)



Contact

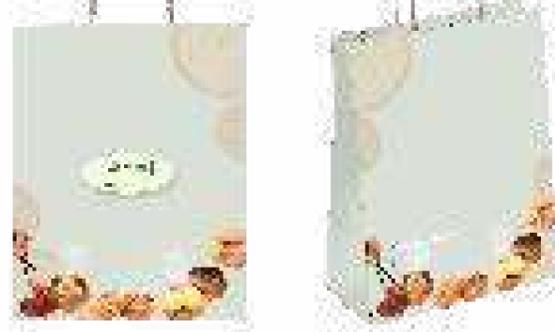
vanessa4@student.umn.ac.id
nessa.christab@gmail.com
087876973355



Restoran Amaroo merupakan restoran authentic dengan menu masakan rumahan Korea yang telah berdiri sejak tahun 2008 di Lippo Karawaci, Tangerang. Walaupun sudah berdiri lama, restoran Amaroo tidak pernah melakukan promosi sama sekali. Sehingga memunculkan permasalahan seperti kurangnya pengetahuan masyarakat Tangerang terhadap restoran, penurunan laba usaha, cabang yang tutup, serta adanya mispersepsi konsumen terhadap tipe hidangan Korea yang disajikan. Maka dari itu, penulis melakukan perancangan media promosi untuk meningkatkan brand awareness serta mendorong keberlanjutan usaha bagi restoran Amaroo. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah wawancara, kuisiner, observasi, dan studi exsisting. Melalui perancangan promosi ini, penulis berharap dapat membantu keberlangsungan usaha restoran Amaroo kedepannya, serta menjadikan restoran Amaroo lebih dikenal dan menjadi pilihan utama masyarakat Tangerang untuk mengonsumsi makanan authentic khas Korea."

Perancangan Media Promosi Wing Heng Hongkong Dimsum

by **Silvia** (00000027677)



Contact

Silvia@student.umn.ac.id
silviatheresia68@gmail.com
081219034998



Wing Heng Hongkong Dimsum pertama kali dibuka pada tahun 2014. Tempat makan dimsum non-halal yang menjadi favorit warga Jakarta dan Tangerang adalah Wing Heng. Visi dan misi dari Restoran Wing Heng Hongkong Dimsum adalah menjadi tempat bersantai untuk para pencinta dimsum agar bisa menikmati suasana Chinese di Restoran Wing Heng Hongkong Dimsum dengan citarasa makanan tradisional dimsum yang autentik. Yang pertama berinovasi dan kreatif selalu untuk memberikan produk, service, harga dan suasana yang terbaik, yang kedua bersama-sama membangun perusahaan dengan ekspansi ke seluruh Indonesia, dan yang ketiga menyediakan lapangan kerja bagi seluruh karyawan dan terus bertumbuh. Oleh karena itu, penulis melakukan perancangan dengan tujuan untuk mempertahankan konsumen lama dan menjangkau konsumen baru agar menyajikan berbagai produk inovasi terbaru. Metode perancangan yang akan digunakan adalah model perancangan media promosi atau iklan yang dimulai dari tahap pengumpulan data sampai ke tahap implementasi sebuah desain. Pengumpulan data, penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif, yang terdiri dari penyebaran kuisioner, wawancara, studi eksisting, studi referensi, analisa SWOT, dan analisa STP. Berdasarkan hasil responden yang didapatkan masih banyak yang belum mengetahui Restoran Wing Heng Hongkong Dimsum (51,7%). Hal ini membuktikan bahwa Wing Heng Hongkong Dimsum masih harus membutuhkan sebuah promosi untuk memperkuat pemasarannya.

Perancangan Media Promosi Dansa Coffee & Goods

by **Muhammad Abian Jaisyaf** (00000032780)



Contact

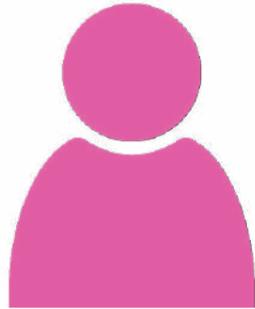
muhammad.abian@student.umn.ac.id
abianjaisyaf12@gmail.com
081212938492



Dansa Coffee & Goods merupakan salah satu kafe yang berada di daerah Ciledug, Tangerang. Kafe ini memiliki konsep yang unik dibandingkan dengan kafe lainnya karena kafe ini menggunakan konsep musik. Dansa Coffee Goods menjual mulai dari kopi, roti, dan juga makanan berat. Dansa Coffee & Goods kurang efektif dalam melakukan promosi dikarenakan memiliki keterbatasan terhadap cara melakukan promosi. Hal ini dapat dilihat di salah satu media yang cukup potensial yaitu Instagram, Instagram Dansa Coffee & Goods kurang tertata secara rapih dikarenakan keterbatasan dalam desain. Didalam feeds kafe ini, cenderung hanya menyajikan foto-foto saat menyajikan kopi dan foto pengunjung sehingga kurang adanya konten khusus dalam melakukan promosi Dansa Coffee & Goods. Kafe ini memiliki potensi dan daya tarik yang besar dengan konsep yang berbeda yaitu konsep musik. Diperlukan adanya promosi untuk menciptakan brand image dan meningkatkan jumlah pengunjung agar tempat ini bisa bertahan. Dalam perancangan ini, akan menggunakan metode kualitatif yaitu wawancara sebagai pengumpulan data untuk informasi dan data yang diperlukan. Metode yang akan digunakan dalam perancangan media promosi ini adalah metode desain dari Robin Landa yang terdapat dalam bukunya yang berjudul Advertising by Design dan Graphic Design Solutions. Diharapkan dengan melakukan perancangan media promosi Dansa Coffee & Goods, dapat menciptakan brand image yang baik sebagai daya tarik sebagai upaya meningkatkan jumlah pengunjung dan Dansa Coffee & Goods dapat berkembang.

Perancangan Media Promosi De'Royale Salon

by *Jillian* (00000027372)



Contact

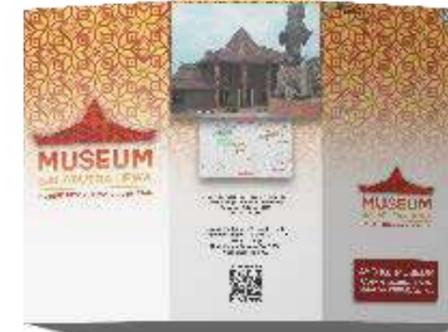
jillian@student.umn.ac.id
jillianjo1404@gmail.com
085719576462



De'Royale Salon merupakan salon berlokasi di Jakarta Utara yang memiliki kualitas serta pelayanan yang baik. De'Royale salon mempunyai kesulitan dalam mengembangkan bisnisnya dikarenakan kurangnya media promosi. Dengan adanya perancangan media promosi De'Royale Salon, diharapkan dapat berguna untuk mengembangkan salon, sehingga menaikkan minat serta profit bulanan salon.

Perancangan Promosi Museum Balaputra Dewa Kerajaan Sriwijaya di Sumatera Selatan

by *Rido Quantama* (00000032250)



Contact

rido.quantama@student.umn.ac.id
ridoquantama@gmail.com
081272181970



Museum Balaputra Dewa merupakan sebuah museum di Sumatera Selatan yang dibangun pada tahun 1978. Nama dari "Balaputra Dewa" didasarkan pada di India abad ke-9 berdaulat Balaputra yang tercatat di dalam prasasti tersebut. Namun, adanya museum tersebut ditambah dengan sejarah dari Kerajaan Sriwijaya, masyarakat khususnya Sumatera Selatan kurang adanya rasa tertarik terhadap sejarah tempat kelahirannya. Oleh karena itu, penulis melakukan perancangan promosi museum balaputra dewa kerajaan sriwijaya di sumatera selatan. Adapun penulis mengumpulkan data-data yang diperlukan dan menggunakan metode perancangan yang telah ditentukan. Pada hasil akhir tersebut terdapat identitas visual untuk museum balaputra dewa untuk keperluan promosi

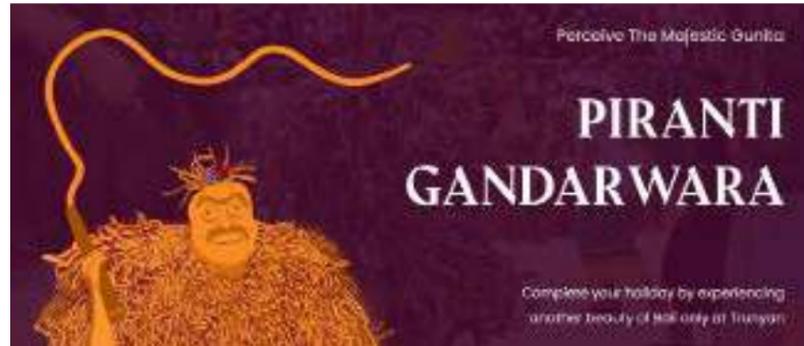
Perancangan Promosi melalui Periklanan tentang Budaya Desa Trunyan di Bali

by Felicia Angelina Octaviany Montolalu (00000026383)



Contact

felicia.montolalu@student.umn.ac.id
feliciangelina10@gmail.com
082315550732



Desa Trunyan adalah salah satu Desa di Bali yang memiliki begitu banyak keunikan, salah satunya adalah keunikan budaya dan ritualnya. Salah satu keunikan budaya Desa Trunyan adalah cara pemakamannya, cara pemakaman ini tidak dapat ditemukan pada belahan dunia manapun. Keunikan budaya yang dimiliki oleh Desa Trunyan sangat mendukung untuk dijadikan destinasi wisata. Sayangnya, keunikan dan keindahan ini tertutupi dengan destinasi wisata lainnya di Bali, mengakibatkan minimnya calon wisatawan potensial dan minat calon wisatawan untuk berkunjung ke Desa Trunyan. Oleh karena itu, penulis melakukan perancangan promosi melalui periklanan untuk mempromosikan keunikan budaya yang dimiliki oleh Desa Trunyan. Perancangan ini dilakukan dengan metode campuran, dimana metode kuantitatif dilakukan dengan penyebaran kuisioner dan metode kualitatif dilakukan dengan wawancara, observasi dan studi eksisting. Dengan demikian penulis memiliki tujuan untuk merancang sebuah promosi visual melalui periklanan untuk mengkomunikasikan keunikan Desa Trunyan dan mempromosikan Desa Trunyan sebagai destinasi. Kata kunci: Desa Trunyan, Promosi, Budaya, Wisata"

Perancangan Promosi Keraton Kasepuhan Cirebon melalui Periklanan

by Allamanda Catharica Zahrah (00000032993)



Contact

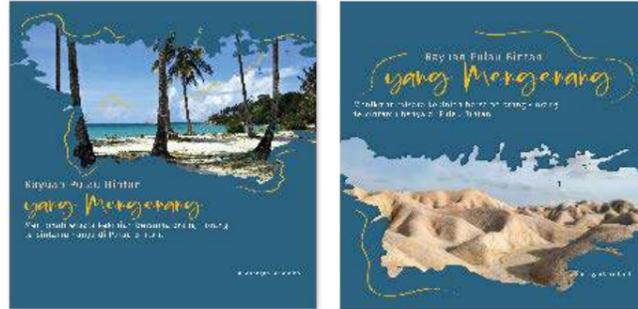
allamanda.catharica@student.umn.ac.id
catharica08@gmail.com
08111138800



Keraton Kasepuhan Cirebon merupakan salah satu destinasi wisata sejarah di Kota Cirebon yang masih berdiri hingga saat ini, dengan memiliki setiap sejarah baik dalam bentuk bangunannya, peninggalan pusaka, hingga setiap koleksinya merupakan salah satu tempat yang menarik untuk dikunjungi dan terus dijaga eksistensinya hingga masa depan yang akan datang. Dalam menjaga dan terus mempertahankan keunikan dan daya tarik yang dimiliki, Keraton Kasepuhan selalu memiliki acara tersendiri dan mengembangkan inovasi dalam mengenalkan Keraton ke masyarakat khususnya generasi muda saat ini, walaupun tingkat minat berkunjung ke suatu wisata sejarah hampir tenggelam digantikan oleh wisata modern, diperlukan berbagai upaya dalam mengenalkan Keraton dengan mengubah perspektif tidak menariknya destinasi sejarah menjadi suatu hal yang positif dan dapat diminati bagi para calon wisatawan baru. Berdasarkan hasil penelitian melalui wawancara, kuesioner, hingga observasi, penulis menyesuaikan bagaimana keinginan audiens dengan apa saja kondisi yang sedang terjadi melalui pihak Keraton melalui perencanaan merancang suatu media dengan media promosi untuk Keraton Kasepuhan Cirebon.

Perancangan Promosi Wisata Pulau Bintang Kepulauan Riau

by Jessica (00000027614)



Contact

jessica23@student.umn.ac.id

jessicalieeee7@gmail.com

085269740982



Pulau Bintang merupakan pulau yang terletak di Kepulauan Riau. Pulau Bintang dikaruniai oleh segudang tempat wisata alam maupun lainnya yang memiliki pemandangan dan keindahan alam yang masih asri untuk dinikmati dan dikunjungi. Pulau Bintang sendiri sangat memiliki potensi dan hal yang dapat berkembang dari segi industri pariwisatanya, tetapi sangat disayangkan masih banyaknya tempat – tempat wisata yang belum berkembang dan dikelola dengan baik dan menjadikan tempat – tempat wisata tersebut belum semuanya terjamah dan diketahui oleh wisatawan yang berkunjung. Oleh karena itu penulis melakukan perancangan promosi terhadap wisata yang ada di Pulau Bintang agar dapat lebih dilirik dan diketahui oleh masyarakat luas sebagai salah satu destinasi wisata yang layak dan baik untuk dikunjungi di Indonesia. Adapun perancangan dilakukan dengan menerapkan teori desain komunikasi visual yang telah dipelajari oleh penulis dan penelitian berdasarkan metode campuran kuantitatif berupa kuesioner dan kualitatif berupa wawancara. Maka dari itu, penulis memiliki tujuan untuk merancang sebuah promosi visual untuk memberikan informasi, keunikan serta potensi dari wisata – wisata yang ada di Pulau Bintang.

IMM

AGGO

VITI

VISUAL

BRAND IDENTITY

VISUAL BRAND DESIGN

BRAND

DESIGN

- 01 Alinta Zusma Alir
- 02 Bella Theodora
- 03 Birgitta Annabel Luissa
- 04 Brigitta Domara
- 05 Clara Nafthalie
- 06 Devina Chandra
- 07 Donny Prawira Sagala
- 08 Farrel Willian
- 09 Godeliva Olivia Claribel
- 10 Octavianus Arya Bimantoro
- 11 Yolanda Emmatya Mayta
- 12 Berlyana Cahya Utami
- 13 Andrea Pangestu Putra
- 14 Maria Birgitta Sadina Prasanti
- 15 Laurenzt Jenita
- 16 Antonio Axel

Perancangan Ulang Identitas Visual Museum Kereta Api Ambarawa Semarang

by *Alinta Zusma Alir* (00000032241)



Contact

alinta.zusma@student.umn.ac.id
alintazusmaalir@gmail.com
082122702734



Museum Kereta Api Indonesia atau disebut juga Museum Kereta Api Ambarawa merupakan museum terbesar di Asia Tenggara. Museum ini memiliki peninggalan lokomotif, administrasi, sarana dan prasarana perkeretaapian pada masa hindia belanda hingga pra kemerdekaan. Nilai sejarah yang terdapat di museum ini sangat tinggi. Museum ini menjadi satu-satunya museum di Indonesia, serta menjadi salah satu dari 3 museum yang memiliki lokomotif uap bergerigi yang masih aktif hingga saat ini. Museum ini juga masuk ke dalam cagar budaya tingkat nasional. Dengan hal tersebut museum memiliki potensi lebih untuk berkembang, namun masyarakat Jawa Tengah masih belum aware dengan identitas visual yang dimiliki Museum Kereta Api Ambarawa. Salah satu faktornya karena identitas visual yang ada tidak konsisten dan masih menonjolnya identitas visual KA Wisata, sehingga identitas visual utama kurang muncul. Untuk memaksimalkan pengembangan dan citranya maka diperlukan perancangan identitas visual dan penerapannya dalam aplikasi media pada Graphic Standard Manual dan media pendukung. Metode gabungan kuantitatif dan kualitatif akan digunakan dalam penelitian ini. Diharapkan perancangan ini dapat menghasilkan identitas visual yang lebih konsisten dan efektif untuk membantu pengembangan museum ini.

Perancangan Identitas Visual Museum Juang Taruna

by *Bella Theodora* (00000027049)



Contact

bella2@student.umn.ac.id
bellatheodora12@gmail.com
085697568617



Museum Juang Taruna merupakan museum yang memberikan informasi mengenai peristiwa Lengkong yang terjadi di daerah Tangerang. Museum Juang Taruna memiliki persepsi berbeda dari masyarakat dikarenakan museum ini memiliki makam pahlawan Taruna sehingga tidak tertarik untuk mengunjungi. Museum Juang Taruna memiliki logo yang menggunakan tipografi namun tidak diaplikasikan secara meluas di area museum. Adapun penamaan "Taman Makam Pahlawan" yang terletak di depan museum yang menimbulkan persepsi masyarakat bahwa Museum Juang Taruna adalah tempat pemakaman.. Hal ini menimbulkan urgensi adanya perubahan persepsi masyarakat terhadap Museum Juang Taruna sehingga diperlukannya perubahan identitas visual. Dalam mengumpulkan data, metode pengumpulan yang digunakan adalah metode campuran yakni wawancara kepada pengurus Museum Juang Taruna, focus group discussion pada narasumber yang mengetahui dan pernah mengunjungi Museum Juang Taruna, kuesioner kepada 156 responden Tangerang, dan observasi secara online offline pada Museum Juang Taruna. Perancangan identitas visual ini menggunakan metode branding Alina Wheeler. Dengan adanya perancangan identitas Museum Juang Taruna dapat dijadikan solusi untuk mengubah pandangan masyarakat mengenai Museum Juang Taruna.

Perancangan Ulang Identitas Klinik Gustavet

by *Birgitta Annabel Luissa* (00000031130)



Contact

birgitta.annabel@student.umn.ac.id
birgittabellaa@gmail.com
081213338987



Klinik GustaVet adalah klinik hewan yang terletak di Jakarta Barat dan sudah berdiri sejak tahun 1999. Pemilik klinik ini, Drh. Gustav, merupakan pelopor ditemukannya akupunktur hewan di Indonesia. Motivasi didirikannya klinik ini yaitu untuk meningkatkan kesehatan hewan peliharaan masing-masing. Sebagai klinik yang sudah berpengalaman di bidangnya, identitas sangatlah penting untuk menunjukkan kompetensi dari klinik tersebut namun klinik GustaVet tidak memberikan citra tersebut yang membuat posisinya selalu dibandingkan dengan kompetitor serupa. Hal tersebut dibuktikan dengan masyarakat yang ragu dan tidak jadi mengunjungi klinik GustaVet. Maka dari itu, dibutuhkan perancangan ulang identitas klinik GustaVet. Penulis melakukan perancangan ulang identitas klinik GustaVet dengan menggunakan metode yang dibuat oleh Wheeler. Dengan adanya perancangan ini, penulis berharap dapat membantu klinik GustaVet agar klinik dianggap kompeten dan terpercaya oleh masyarakat.

Perancangan Destination Branding Kampung Pelangi

by *Brigitta Domara* (00000031163)



Contact

brigitta.domara@student.umn.ac.id
briggittadomaraaa@gmail.com
081329511230



Sebagai ibu kota Provinsi Jawa Tengah, Kota Semarang memiliki beragam destinasi wisata yang dapat dikunjungi oleh para wisatawan, tidak terkecuali Kampung Pelangi. Berawal dari Kampung Wonosari yang kumuh, pemerintah dengan bantuan masyarakat merevitalisasi kampung ini menjadi pemukiman yang indah dan layak huni. Tidak hanya itu, pemerintah dan warga setempatpun membuka dan mengembangkan Kampung Pelangi sebagai destinasi wisata yang dapat dinikmati oleh wisatawan. Namun, jumlah wisatawan terus menurun setiap tahunnya dan berpuncak pada masa pandemi COVID-19 sehingga Kampung Pelangi harus ditutup untuk sementara. Dengan dilakukannya destination branding, diharapkan Kampung Pelangi dapat mengenalkan nilai, identitas, dan esensi mereka yang sesungguhnya, sehingga dapat lebih dikenal dan menarik lebih banyak wisatawan.

Perancangan Ulang Identitas Visual Pt. Alamanda Global Health

by Clara Nafthalie (00000028894)



Contact

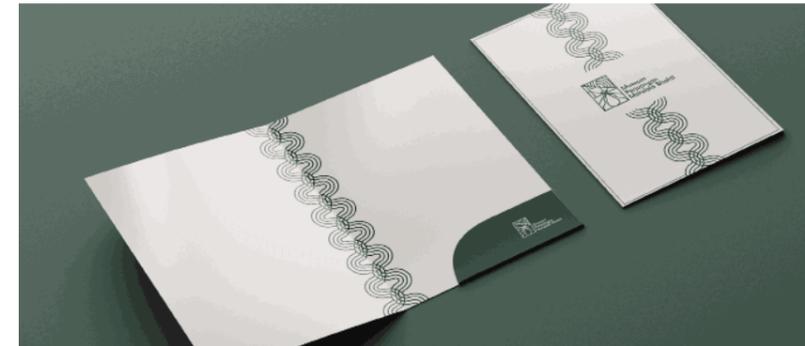
clara.nafthalie@student.umn.ac.id
cnaftahlie@gmail.com
082213331717



PT. Alamanda Global Health merupakan perusahaan manufaktur produk perawatan kulit dan kecantikan yang sudah berjalan sejak tahun 2000 dan mendirikan pabrik sejak tahun 2015. Produk yang ditawarkan PT. Alamanda Global Health terbilang cukup lengkap yang mencakup facial care, body care, hair care, kosmetik, dan parfum. PT. Alamanda Global Health memiliki 300 lebih customer sejak perusahaan didirikan dan telah mengirim produk keseluruh Indonesia. Namun sangat disayangkan identitas visual PT. Alamanda Global Health tidak sesuai dengan visi misi nya yang terus memberikan yang terbaik dengan teknologi modern. Filosofi dibalik terbentuknya identitas visual PT. Alamanda Global Health juga sudah tidak relevan lagi. Maka dari itu perancangan ulang identitas visual ini dilakukan agar PT. Alamanda Global Health dapat ditampilkan dengan lebih baik. Penulis melakukan pengumpulan data melalui wawancara, studi referensi, studi kompetitor, dan analisis SWOT. Pada laporan ini penulis akan membahas proses perancangan ulang identitas visual PT. Alamanda Global Health.

Perancangan Identitas Visual Museum Perjuangan Mandala Bhakti

by Devina Chandra (00000031523)



Contact

devina.chandra@student.umn.ac.id
devinachandra10@gmail.com
082136147771



Museum Perjuangan Mandala Bhakti adalah sebuah museum militer yang berdiri sejak tahun 1985. Museum memiliki koleksi dan fasilitas yang tidak kalah unik jika dibandingkan dengan museum lainnya. Namun sangat disayangkan peminat wisata edukatif semakin menurun tiap tahunnya karena adanya pemikiran bahwa museum adalah hal yang kuno dan membosankan. Museum juga belum memiliki logo yang digunakan sebagai identitas utama dan menjadi gerbang dalam pengenalan sebuah merek. Berdasarkan masalah tersebut, solusi yang dapat diberikan oleh penulis adalah berupa perancangan identitas visual Museum Perjuangan Mandala Bhakti untuk membentuk identitas museum dan mengimplementasikan identitas tersebut ke dalam berbagai media. Metode yang digunakan adalah wawancara, observasi, kuesioner, studi eksisting. Hasil akhir dari penelitian adalah identitas visual untuk Museum Perjuangan Mandala Bhakti, meliputi logo dan Graphic Standard Manual, serta penggunaannya dalam berbagai media informasi.

Perancangan Ulang Brand Identity Golden Bakery Di Lubuklinggau

by *Donny Prawira Sagala (00000022036)*



Contact

donny.prawira@student.umn.ac.id
donnyprawiras@gmail.com
081314958720



Golden Bakery adalah salah satu toko roti di Lubuklinggau yang berdiri pada tahun 2010, dan sudah lebih dari 11 tahun menjual berbagai jenis kue dan roti di Lubuklinggau. Namun, dari penelitian FGD dan kuesioner yang telah dilakukan, masih banyak terjadi mispersepsi di masyarakat Lubuklinggau. Padahal, branding yang tepat dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap brand. Maka, profit Golden Bakery terus menurun, ditambah dengan perubahan target market menjadi kalangan remaja akhir. Untuk memperbaiki kasus salah persepsi ini, maka dilakukan rebranding dengan menggunakan berbagai teori desain dan branding dari buku Design Basics, Graphic Design Solutions, The Element of Photography, dan Designing Brand Identity. Lalu, dilakukan juga metode penelitian berupa metode campuran, yaitu observasi, wawancara, FGD, dan kuesioner.

Perancangan Ulang Identitas Visual Klinik KJ Dental Care

by *Farrel Willian (00000029813)*



Contact

farrel.willian@student.umn.ac.id
farrelwillian.fw@gmail.com
089607710355



Salah satu cara untuk tetap bersaing dan bertahan menjadi yang terbaik dalam sebuah pasar adalah memiliki identitas visual yang kuat. Identitas visual bercerita tentang entitas, citra, dan karakteristik sebuah perusahaan yang dikomunikasikan kepada konsumen sebagai ciri khas yang menonjol antara satu perusahaan dengan perusahaan lainnya. KJ Dental Care adalah sebuah klinik gigi yang telah berdiri sejak tahun 2009 di Pamulang, Tangerang Selatan. Berdasarkan hasil analisis data wawancara dan kuesioner yang telah dilakukan penulis, identitas visual KJ Dental Care saat ini belum tepat mencerminkan reputasi, visi misi, nilai, dan entitas perusahaan, serta sulit dikenali dan dibedakan dari identitas visual klinik gigi lainnya. Oleh karena itu, perancangan ini dibuat berdasarkan pada metode kombinasi data kualitatif dan kuantitatif berupa wawancara, kuesioner, dan teori yang membentuk suatu ide kreatif sehingga tercipta logo baru untuk klinik KJ Dental Care. Logo tersebut kemudian diaplikasikan ke berbagai media secara sistematis dan konsisten dengan hasil akhir berupa buku panduan merek.

Perancangan Identitas Visual Museum Digital Gedung Juang '45 Bekasi

by *Godeliva Olivia Claribel (00000029219)*



Contact

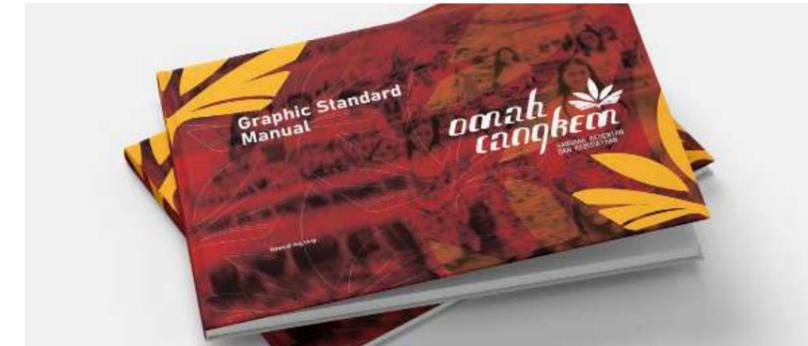
godeliva.claribel@student.umn.ac.id
by.godeliva@gmail.com
085709970401



Gedung Juang '45 Bekasi merupakan salah satu bangunan bersejarah yang terletak di Kabupaten Bekasi. Pada tahun 2021, bangunan kuno tersebut direvitalisasi menjadi sebuah museum dengan konsep digital. Museum ini menceritakan mengenai sejarah Bekasi dari masa prasejarah hingga masa kini. Sayangnya, sejak diresmikan pada Maret 2021, museum tersebut belum memiliki identitas visual sama sekali. Padahal sebuah identitas visual merupakan hal penting untuk dimiliki oleh sebuah brand untuk membantu mengkomunikasikan perbedaan kompetitifnya dan meningkatkan recognition. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan tersebut penulis memberikan solusi berupa perancangan identitas visual Museum Digital Gedung Juang '45 Bekasi. Metode perancangan identitas visual yang dilakukan merujuk pada metode perancangan brand identity oleh Alina Wheeler. Hasil karya perancangan ini diharapkan dapat melahirkan sebuah identitas visual yang sesuai dan tepat dengan value yang ingin diteruskan oleh Museum Digital Gedung Juang '45 Bekasi.

Perancangan Ulang Identitas Merek Omah Cangkem Sanggar Kesenian Dan Kebudayaan

by *Octavianus Arya Bimantoro (00000029103)*



Contact

octavianus.bimantoro@student.umn.ac.id
octavianus.bimantoro@gmail.com
081327706476



Omah Cangkem merupakan sebuah Sanggar Kesenian dan Kebudayaan yang berlokasi di Daerah Istimewa Yogyakarta. Omah Cangkem memiliki permasalahan pada belum terciptanya entitas brand Omah Cangkem, yang berdampak pada tidak tersampainya visi dan misi Omah Cangkem. Dengan logo yang dimiliki Omah Cangkem, beberapa poster konser, event dan merchandise tidak konsisten dan tidak senada dengan gaya desain logo. Oleh sebab itu, sangat berpengaruh pada eksistensi dan citra Omah Cangkem dalam menjalankan visi dan misinya yakni, sebagai tempat edukasi kesenian kebudayaan Jawa, terkhusus pada generasi muda, selaku penerus kebudayaan. Dalam proses perancangannya, penulis melakukan proses wawancara, menyebarkan kuisioner dan observasi.

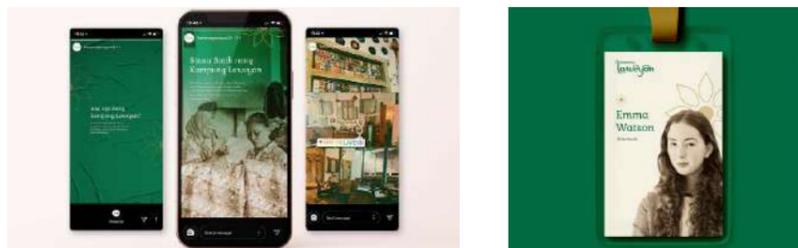
Perancangan Brand Destination Kampung Laweyan Di Kota Solo

by Yolanda Emmatya Mayta (00000027505)



Contact

yolanda.mayta@student.umn.ac.id
yolanda.mayta@student.umn.ac.id
087778532210



Solo merupakan kota yang masih kental dengan budaya aslinya, hal ini dapat dilihat dari struktur bangunannya yang masih dipertahankan hingga sekarang. Budaya ini masih dapat dirasakan pada beberapa kawasan di Kota Solo, salah satu kawasan tersebut adalah Kampung Laweyan. Sebagai salah satu cagar budaya, kawasan sudah ada sebelum terbentuknya Kerajaan Pajang (1568) sebagai pasar bahan baku tenun yang sangat ramai. Sampai saat ini, Kampung Laweyan menjadi satu-satunya kawasan pusat industri batik dan sejarah di Kota Solo yang sangat berpengaruh bagi laju ekonomi dan pariwisata. Dengan adanya potensi tersebut, kawasan ini dapat menjadi objek destinasi yang menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan. Namun, melalui kuesioner yang didapat dari sejumlah wisatawan di daerah sekitar Kota Solo seperti Jawa Tengah, Jawa Timur, dan D.I. Yogyakarta, masih banyak yang tidak mengetahui kawasan ini dan menganggap bahwa kawasan ini adalah kawasan pemukiman biasa. Dari sini dapat terlihat persepsi wisatawan terhadap Kampung Laweyan membuat penurunan niat pengunjung untuk datang. Karena masalah tersebut, dengan adanya destination branding diharapkan dapat menaikkan image dan memperlihatkan keunikan Kampung Laweyan di mata wisatawan sehingga dapat menarik minat mereka untuk datang.

Perancangan City Branding Kabupaten Klaten

by Berlyana Cahya Utami (00000033288)



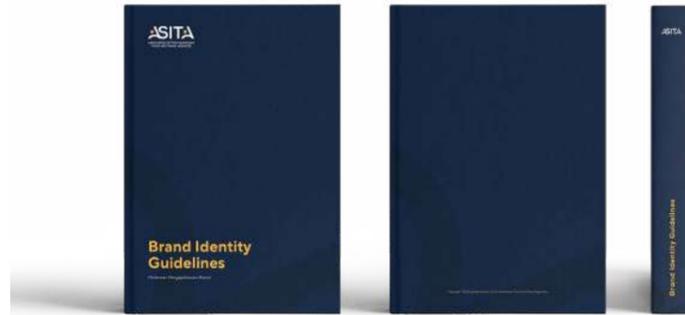
Contact

berlyana.cahya@student.umn.ac.id
berlyanacahya37@gmail.com
085775031601



Kabupaten Klaten merupakan salah satu dari 35 kabupaten/kota di Provinsi Jawa Tengah. Letaknya yang strategis diantara dua kota besar membuat Klaten memiliki peran penting dalam proses pertumbuhan wilayah di Jawa Tengah. Kabupaten Klaten juga memiliki banyak sekali potensi dan keunggulan wilayahnya beberapa diantaranya adalah dari sektor pariwisata, pertanian, industri, dan pertambangan. Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor yang saat ini sedang menjadi keunggulan dari kabupaten Klaten. Walaupun begitu, masih banyak pengunjung yang datang ke Klaten hanya sebagai kota perlintasan untuk menuju ke kota lainnya. Selain itu, seringkali potensi dan keunikan yang dimiliki oleh Klaten disalah pahami sebagai keunikan milik kota lain. Untuk dapat membentuk image dan persepsi yang baik terhadap kabupaten Klaten serta dapat menonjolkan keunggulan wilayah milik kabupaten Klaten sehingga dapat dibedakan dengan wilayah lain serta mampu menarik perhatian wisatawan hingga investor, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan membuat city branding kabupaten Klaten. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian gabungan (mix methods) dengan pengambilan data melalui wawancara, observasi, studi eksisting, dan kuesioner. Perancangan ini berpedoman pada metode perancangan branding milik Alina Wheeler.

Perancangan Identitas Visual Asosiasi Perusahaan Perjalanan Wisata Indonesia (ASITA)

by *Andrea Pangestu Putra* (00000029860)

Contact

andrea.putra@student.umn.ac.id
andrepangestup@gmail.com
081584383965



Asosiasi memiliki peran penting sebagai image yang mewakili kredibilitas dan legalitas suatu biro dan agen perjalanan wisata. Salah satu asosiasi yang ada di Indonesia disebut ASITA. ASITA atau Association of The Indonesian Tours and Travel Agencies merupakan asosiasi yang bergerak di bidang pariwisata dan telah berdiri sejak 1971 di Jakarta. Namun, identitas ASITA yang menjadi citra bagi para anggotanya belum dapat mengkomunikasikan visi, misi, dan value mereka. Tidak hanya itu, audiens juga merasa sulit untuk mengidentifikasi logo ASITA yang terlalu rumit dan tidak terlihat sebagai asosiasi yang bergerak di bidang pariwisata. Berdasarkan fenomena tersebut, maka diperlukannya perancangan ulang identitas visual agar dapat diidentifikasi sebagai asosiasi pariwisata yang kredibel dan dapat diandalkan sesuai dengan visi, misi, dan value ASITA. Penelitian ini menggunakan metode campuran berupa wawancara, kuesioner, observasi, studi eksisting, dan studi referensi yang metode perancangannya didukung teori Wheeler (2018) dalam bukunya yang berjudul *Designing Brand Identity*.

Kata kunci: Asosiasi, identitas visual, kredibilitas, dan pariwisata

Perancangan Brand Destination Desa Wisata Sayan

by *Maria Birgitta Sadina Prasanti* (00000031164)

Contact

maria.brigitta1@student.umn.ac.id
birgitta.sadina@gmail.com
081353183951



Desa Wisata Sayan merupakan satu dari beberapa desa wisata lainnya yang ada di Bali. Desa wisata dibentuk sebagai upaya pemerintahan dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui kegiatan keseharian mereka yang dijadikan objek wisata. Dengan demikian, pengunjung dapat merasakan pengalaman hidup bersama dengan masyarakat Sayan dengan berbagai macam pencaharian mereka saat mengunjungi Desa Wisata Sayan. Selain memiliki budaya yang menarik, lokasi Desa Wisata Sayan ini berdampingan dengan beragam bisnis hospitality, yang berpotensi didatangi oleh wisatawan untuk menikmati penginapan, namun sayangnya tidak memutuskan untuk berwisata ke Desa Wisata Sayan. Dengan adanya fenomena tersebut, penulis menentukan perlu adanya perancangan brand destination untuk Desa Wisata Sayan yang sesuai serta dapat menggambarkan citra pariwisata yang telah dibangun oleh masyarakat setempat, sehingga dapat meningkatkan pengunjung dan mensejahterakan masyarakatnya.

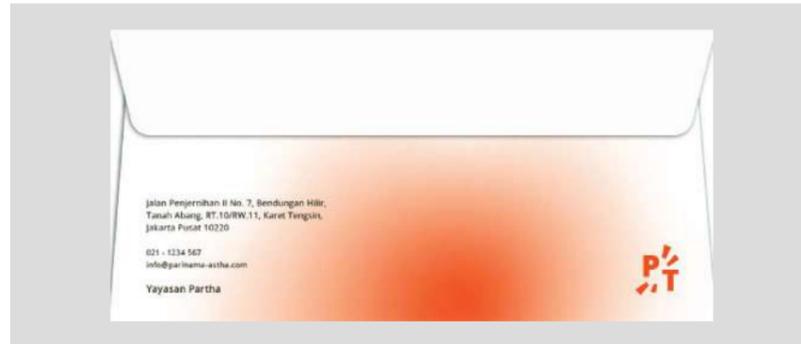
Perancangan Ulang Identitas Visual Parinama Astha

by **Laurenzt Jenita** (00000031963)



Contact

laurenzt.jenita@student.umn.ac.id
laurenzt18@gmail.com
082299495060



Yayasan Parinama Astha adalah yayasan nirlaba yang berperang melawan kasus perdagangan manusia di Indonesia sejak tahun 2012. Yayasan tersebut memiliki 4 fokus aktivitas yaitu pencegahan kasus, interupsi kasus, prosekusi pelaku, dan reintegrasi korban. Dengan berbagai bentuk kerjasama dengan berbagai organisasi dan pemerintah, yayasan tersebut telah mendirikan rumah aman sebagai tempat rehabilitasi korban kasus tersebut di Jakarta. mereka juga berperan penting dalam menurunkan jumlah kasus perdagangan orang di Indonesia yang jumlahnya besar dalam skala global. Dengan penuh harapan mereka percaya bahwa kasus tersebut dapat musnah dan seluruh korban dapat menjadi harapan untuk orang lain. Namun, sebagian target dari yayasan tersebut justru memiliki persepsi yang salah. Persepsi yang salah dapat mendorong performa dan perilaku target yang tidak sesuai. Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis merancang ulang identitas dari Yayasan Partha dengan menggunakan 5 tahap metodologi perancangan identitas oleh Wheeler. Penulis berharap yayasan tersebut dapat memberikan dampak positif yang lebih besar lewat perancangan ini.

Perancangan Ulang Identitas Visual Rumah Makan Lombok Idjo

by **Antonio Axel** (00000027176)



Contact

antonio.gunawan@student.umn.ac.id
aaxelgunawan@gmail.com
085929012000



Tentu kita tahu dalam dunia pasar terdapat kompetisi antara beberapa pesaing yang memilih bidang usaha tertentu namun salah satu kunci untuk tetap bersaing dan bertahan menjadi yang terbaik adalah memiliki identitas visual yang kuat. Identitas visual pada sebuah perusahaan berperan untuk mengkomunikasikan pada konsumen mengenai entitas, citra, dan karakteristik sebagai ciri khas yang menonjol antara satu perusahaan dengan yang lainnya. Lombok Idjo adalah sebuah rumah makan yang telah berdiri sejak tahun 2006 di Semarang, Jawa Tengah. Setelah penulis melakukan kegiatan wawancara dan kuesioner, dapat dianalisa bahwa identitas visual Lombok Idjo saat ini masih kurang tepat. Identitas visual belum mencerminkan visi misi, dan nilai perusahaan. Dengan ini, perancangan akan menggunakan metode penelitian kombinasi data kuantitatif dan kualitatif dalam bentuk wawancara, kuesioner dan teori yang akan membentuk suatu ide kreatif supaya dapat menciptakan logo baru untuk Lombok Idjo. Logo kemudian akan diaplikasikan ke berbagai media secara sistematis dan konsisten dengan hasil akhir dalam bentuk buku panduan merek.

VISUAL

EXPERIMENTAL
DESIGN

VISUAL BRAND DESIGN

BRAND

01 Novita Adriani

DESIGN

Perancangan Signage untuk Multimedia Nusantara Polytechnic

by *Novita Adriani (00000027627)*



Contact

novita.adriani@student.umn.ac.id

novitaand262@gmail.com

082215061478



Multimedia Nusantara Polytechnic merupakan sebuah institusi pendidikan perguruan tinggi vokasi dalam bentuk politeknik dan diresmikan pada tanggal 18 September 2021. Berada di Gading Serpong dengan luas 80000 meter persegi dan terdapat 5 lantai dengan 3 program studi yang dimiliki. Tujuan MNP ini berdiri untuk mewujudkan mimpi pendiri dari Kompas Gramedia yaitu Almahrum Bapak Jakoeb Oetama dan P.K. Ojong serta untuk menjawabkebutuhan masyarakat. Fasilitas yang sudah tersedia di MNP akan dapat membantu mahasiswa maupun staff, namun minimnya signage yang berada di Multimedia Nusantara Polytechnic menyebabkan beberapa pengunjung mengalami hambatan dan beberapa signage belum mempunyai citra yang ingin diangkat brand MNP. Salah satu solusi untuk menjawab permasalahan tersebut adalah dengan dibuatnya perancangan signage di Multimedia Nusantara Polytechnic. Penelitian dilakukan dengan pendekatan penelitian gabungan atau mix methods melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan studi existing. Kata kunci: signage, Multimedia Nusantara Polytechnic, Politeknik

IMM

AGGO

VITI

VISUAL

BOOK DESIGN

VISUAL BRAND DESIGN

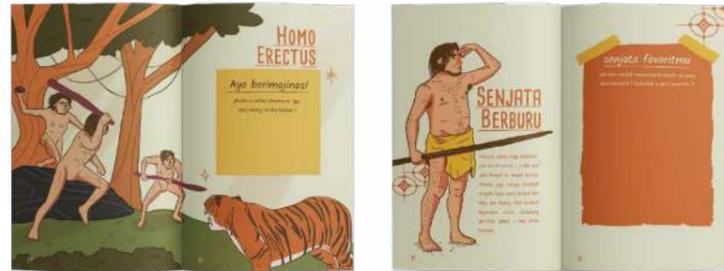
BRAND

DESIGN

- | | | | |
|----|----------------------------------|----|----------------------------|
| 01 | Dian Latifah | 22 | Gabriella |
| 02 | Tasya Shabrina | 23 | Irma Taskia Tunissa |
| 03 | Gabriella Angelica | 24 | Irene Sylvania Huang |
| 04 | Felicia Hennita | 25 | Jennie Melinia Linardi |
| 05 | Vania Muliawan | 26 | Janice Giovanni |
| 06 | Averroes Fajriasyafi Abzhari | 27 | Kiana Killa Sandra |
| 07 | Melva Magdalena Simatupang | 28 | Kezia Odelia Santos |
| 08 | Vonny Adelia Wijaya | 29 | Kelly |
| 09 | Angela Faiga Tjaswadi | 30 | Maria Patricia |
| 10 | Anabella Putri Aliamran | 31 | Kiana Killa Sandra |
| 11 | Audrey Uli Marina | 32 | Patricia Winarto Putri |
| 12 | Angela Felita | 33 | Natasya Nendius Bonadi |
| 13 | Clarissa Audria Chandra | 34 | Rina Bertha |
| 14 | Celine Godeliv | 35 | Prettysia Angelina Chendra |
| 15 | Dellan Alycia Yongky | 36 | Thessalonica |
| 16 | Deana Kezia | 37 | Selly Monica |
| 17 | Dwiyasni Maurisquemas | 38 | Erik Agra Danapati |
| 18 | Devi | | |
| 19 | Elvi Evelin | | |
| 20 | Elizabeth Sandra Setiawan | | |
| 21 | Gregorius Rakyan Rangga Randhika | | |

Perancangan Buku Aktivitas Museum Sangiran Untuk Usia 12-18 Tahun di Solo

by Dian Latifah (00000033605)



Contact

dian.latifah@student.umn.ac.id
dian.latifah2700@gmail.com
085693947128



Museum Sangiran merupakan salah satu museum purbakala yang menyimpan fosil manusia purba terlengkap di Jawa. Museum ini didirikan sebagai tempat pembelajaran peninggalan sejarah khususnya mengenai fosil manusia purba. Namun dari banyaknya potensi yang ada didalam Museum Sangiran, engagement serta wisata edukasi yang diberikan saat berada di dalam Museum Sangiran kurang dirasakan dan dinikmati oleh para siswa yang melakukan kunjungan ke Museum Sangiran. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan untuk membuat buku aktivitas Museum Sangiran yang digunakan untuk mendapatkan pengalaman yang lebih menyenangkan sebagai media pembelajaran peninggalan sejarah manusia purba agar kunjungan ke Museum Sangiran tidak hanya sebagai kegiatan melihat-lihat saja tetapi juga dapat menjadi kegiatan yang memiliki aktivitas yang memberikan keterikatan secara emosional saat berada di Museum Sangiran. Perancangan ini menggunakan penelitian kualitatif yaitu dengan wawancara, focus group discussion, dan studi referensi untuk mendapatkan data-data yang digunakan sebagai media pendukung pembuatan konsep perancangan. Data dianalisis dengan menggunakan metode perancangan oleh Landa. Penulis berharap perancangan ini dapat memberikan pengalaman dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran melalui aktivitas bagi anak-anak yang mengunjungi Museum Sangiran sehingga mendapatkan informasi mengenai peninggalan sejarah khususnya manusia purba.

Perancangan Buku Guided Journal Mengenai Diet Plant-Based untuk Mengatasi Acna Vulgaris

by Tasya Shabrina (00000031263)



Contact

tasya.shabrina@student.umn.ac.id
tasyashabrina@gmail.com
081617600028



Acne Vulgaris merupakan penyakit kronis yang menandakan inflamasi (peradangan) pada kelenjar minyak dan folikel rambut. Derajat keparahan acne vulgaris dari ringan ke sangat berat walaupun tidak menimbulkan fatalitas tetapi penderita sangat berpotensi untuk mengalami degradasi sosial akibat kepercayaan diri rendah dan menganggap dirinya tidak menarik, terlebih pada wanita. Meskipun penderita mempercayai masalah kulitnya kepada dermatologis dan produk, kerap kali jerawat tidak pernah hilang pada beberapa penderita sehingga potensi stres akan berlangsung lebih lama dan bila dibiarkan dapat berkembang menjadi gangguan mental seperti Body Dysmorphic Disorder. Alternatif dari penggunaan oral yang akan merusak usus dapat diganti dengan mengganti pola makan dalam mengatasi acne vulgaris, yakni untuk menyembuhkan kerusakan usus yang sering menjadi faktor patogen acne vulgaris yang diderita bertahun-tahun.

Perancangan Buku Informasi Mengenai Psikosomatik Akibat Covid-19 dan Pencegahannya

by Gabriella Angelica (00000019817)



Contact

gabriella.angelica@student.umn.ac.id
viii.16.gabriellaa@gmail.com
081510696232



Masa pandemi Covid-19 yang telah memasuki masa ke 1.5 tahunnya, mempunyai banyak dampak kepada setiap individu. Salah satu dampaknya adalah meningkatnya stres yang dialami masyarakat, yang dapat merujuk kepada gangguan psikosomatik. Manifestasi kondisi psikologi yang berpengaruh kepada tubuh ini bukanlah hal yang dapat dianggap remeh. Masyarakat masih belum awam dengan penting untuk memahami hubungan antara mental dan fisik di masa pandemi seperti ini, sehingga dibutuhkan sebuah media informasi yang mampu menyadarkan masyarakat mengenai hal tersebut. Hal ini merupakan upaya untuk menghadapi wabah yang masih belum hilang dari negara ini. Maka dari itu, media informasi mengenai psikosomatik di masa wabah covid-19 bisa menjadi solusi yang tepat. Penelitian dilakukan menggunakan metode wawancara, kuesioner, dan studi eksisting. Perancangan buku informasi ini diharapkan dapat menyampaikan informasi mengenai gejala-gejala psikosomatik akibat covid-19 serta penanganan stres bagi warga di wilayah Banten, Jakarta dan sekitarnya

Perancangan Buku Digital tentang Biografi Mendur Bersaudara

by Felicia Hennita (00000027608)



Contact

felicia.hennita@student.umn.ac.id
felicia.hennita@gmail.com
08192401960



Di balik kemerdekaan Indonesia, terdapat jasa dari para tokoh yang ikut berjuang. Namun, pembahasan terkait tokoh-tokoh dalam sejarah selama ini masih kental dengan unsur politik dan militer. Masyarakat dalam kelompok profesional yang turut serta dalam perjuangan cenderung minim informasi. Salah satu pihak dari kelompok profesional yang kurang diinformasikan ialah Mendur bersaudara. Tanpa mereka, peristiwa perjuangan kemerdekaan Indonesia hanyalah narasi sejarah tanpa bukti foto yang autentik. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk merancang media informasi berbentuk buku digital tentang biografi Mendur bersaudara. Penggunaan media berupa buku digital disesuaikan dengan psikografis target audiens yang memperhatikan kelengkapan konten (riset Tirta dalam Zuhra, 2017), serta mawadahi experience yang seamless dalam mencari informasi (Kalkhurst, 2018). Metode penelitian yang digunakan ialah metode hybrid dan perancangan ini disusun berdasarkan metodologi Landa (2014). Melalui big idea "mengumpulkan memori, merangkai, dan membentuk cerita dengan karya yang manusiawi", penulis menentukan keyword tone of voice berupa reminisce, liveliness, dan sincerity. Perancangan buku digital ini menitikberatkan pada perspektif proses berkarya Mendur bersaudara dengan penggunaan visual sesuai konsep.

Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Relief Kisah Kucing dan Tikus Pada Candi Mendut

by Vania Muliawan (00000028773)



Contact

vania.muliawan@student.um.ac.id
vaniamuliawannn@gmail.com
0895357617725



Indonesia memiliki banyak sekali keindahan alam dan keanekaragaman budaya. Tidaklah heran jika banyak turis dari berbagai negara yang datang hanya untuk melihat keindahan pesona Indonesia. Salah satu budaya Indonesia yang terkenal akan keindahannya adalah candi. Candi juga memiliki banyak cerita yang memiliki pesan moral yang bagus dijadikan pembelajaran untuk anak-anak di setiap relief yang terukir. Sayangnya, masih banyak anak-anak yang kurang mengetahui mengenai cerita tersebut. Maka dari itu, penulis melakukan penelitian untuk merancang buku ilustrasi agar mudah dimengerti oleh anak-anak.

Perancangan Desain Guidebook Solo Travelling Bogor

by Averroes Fajriasyafi Abzhari (00000012500)



Contact

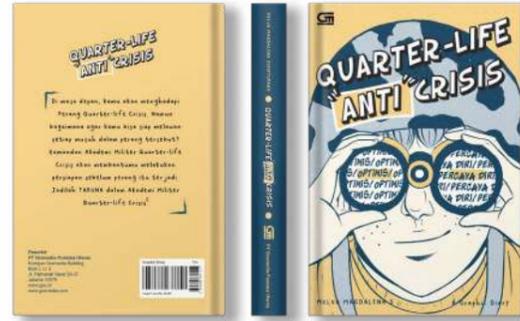
averroes.abzhari@student.um.ac.id
averroes.fajria@gmail.com
085172440501



Wisata atau juga disebut travel merupakan kegiatan dimana seseorang bepergian dari tempat yang didiami menuju tempat lain. Solo travel adalah bagian dari kegiatan berwisata yang dilakukan oleh seorang individu. Kegiatan berwisata merupakan kegiatan yang memerlukan seorang individu untuk mencari informasi mengenai tempat yang akan dituju. Tanpa informasi, seorang individu seakan tidak memiliki arahan ataupun ekspektasi akan tempat yang akan dikunjungi. Selain itu, tanpa adanya informasi mengenai destinasi wisata, dapat memicu kemungkinan terlewatnya pengalaman seperti segala kegiatan, atraksi, dan apa yang ada pada sebuah destinasi wisata. Menurut penelitian yang telah dilakukan, seorang solo traveller cenderung berwisata menuju destinasi wisata dengan informasi yang lengkap. Oleh karena itu, informasi menjadi faktor penting untuk memaksimalkan pengalaman berwisata seorang solo traveller. Bogor sebagai daerah yang menjadi destinasi wisata yang populer di daerah Jawa Barat. Setelah melakukan penelitian, ternyata informasi mengenai destinasi wisata di daerah Bogor masih rendah. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah media informasi dalam bentuk guidebook yang dirumuskan dari penelitian dengan data kualitatif dan kuantitatif.

Perancangan Graphic Diary Persiapan Sebelum Quarter-Life Crisis Untuk Remaja

by Melva Magdalena Simatupang (00000022139)



Contact

melva.magdalena@student.umn.ac.id
 melvasimatupang99@gmail.com
 081294166775



Ketika seorang remaja mulai memasuki tahap akhir remajanya untuk beralih pada tahap dewasa, terdapat banyak perubahan baik secara fisik maupun mental dalam diri mereka. Dalam perjalanan menuju kedewasaan mereka dapat melalui berbagai tantangan, salah satunya jika mereka memasuki fase yang disebut quarter-life crisis. Fase ini ditandai dengan rasa ragu terhadap diri sendiri, perasaan rendah diri, stres, dan khawatir. Fase quarter-life crisis terjadi pada rentang usia 25–30 tahun. Ketika quarter-life crisis tidak dapat dilalui dengan baik, akan ada dampak yang merugikan bagi orang yang mengalaminya. Survei menunjukkan bahwa sebanyak 70.9% kaum muda tidak mengetahui cara mempersiapkan diri sebelum memasuki fase quarter-life crisis. Kurangnya informasi untuk mempersiapkan diri dapat memperbesar resiko kaum muda untuk mengalami depresi karena tidak dapat melalui fase tersebut dengan baik. Oleh karena itu, perlunya sebuah media informasi bagi remaja akhir yang akan memasuki usia dewasa. Perancangan media informasi ini diharapkan dapat membantu kaum muda mempersiapkan diri dengan baik sehingga dapat melalui fase quarter-life crisis.

Perancangan Buku Ilustrasi Untuk Mengenalkan Wisata Kuliner Kota Singkawang Kepada Wisatawan Jabodetabek

by Vonny Adelia Wijaya (00000030007)



Contact

Vonny.wijaya@student.umn.ac.id
 Vonny.adelia.wijaya@gmail.com
 081256183772



Kota Singkawang memiliki banyak objek wisata kuliner yang berpotensi menjadi destinasi wisatawan di Indonesia. Namun, Kota Singkawang masih belum bisa bersaing dengan destinasi wisata lain di Indonesia, dikarenakan wisatawan tidak mengetahui informasi mengenai wisata kuliner di Kota Singkawang. Metode wawancara yang digunakan adalah mixed-methods berupa kuesioner, wawancara, focus group discussion, studi eksisting, dan studi referensi. Dengan perancangan media informasi wisata kuliner Kota Singkawang, maka Kota Singkawang bisa menjadi destinasi wisata kuliner oleh masyarakat Jabodetabek.

Kata kunci: media informasi, wisata kuliner, Kota Singkawang

Perancangan Buku Digital Untuk Menedukasi Orang Tua Tentang Pentingnya Omega 3 Bagi anak

by *Angela Faiga Tjaswadi (00000032590)*



Contact

angela.faiga@student.umn.ac.id
faigaangela@gmail.com
081908668448



Omega 3 adalah asam lemak tak jenuh yang dibutuhkan dan berperan penting terutama pada fungsi otak namun tidak dapat dihasilkan sendiri oleh tubuh. Omega 3 memiliki fungsi atau peran yang bermanfaat terutama untuk pertumbuhan anak – anak seperti perkembangan sistem saraf serta otak, mencegah peradangan, menjaga dan meningkatkan imunitas tubuh, dan lain sebagainya. Pemenuhan asupan omega 3 bisa didapatkan melalui sumber makanan hewani maupun nabati. Namun angka kecukupan omega 3 pada anak Indonesia masih kurang dikarenakan minimnya pengetahuan dan informasi para orang tua tentang omega 3. Kekurangan omega 3 berdampak pada tumbuh kembang anak serta kesehatannya. Untuk mendapatkan data terkait penelitian penulis melakukan wawancara dengan dokter spesialis anak, puskesmas, kuesioner lewat google form, dan studi literatur. Menurut hasil wawancara, omega 3 penting dan dibutuhkan dalam tumbuh kembang anak karena manfaat utamanya pada fungsi otak. Selain itu sumber makanan omega 3 untuk anak juga beragam. Namun dari hasil kuesioner menunjukkan bahwa para orang tua masih minim informasi dan pengetahuan tentang omega 3 untuk pertumbuhan anak. Maka dari itu penulis memiliki tujuan untuk memberikan informasi kepada orang tua mengenai manfaat, dampak serta sumber omega 3 bagi anak melalui perancangan media informasi. Hasil yang diharapkan penulis yaitu para orang tua dapat memiliki informasi mengenai pentingnya asupan omega 3 anak agar kebutuhan omega 3 harian anak dapat tercukupi dengan baik.

Perancangan Buku Ilustrasi Biografi Kwee Tek Hoay Untuk Remaja Umur 21-25

by *Anabella Putri Aliamran (00000027780)*



Contact

anabella.putri@student.umn.ac.id
anabellaputri20@gmail.com
08975787871



Sejarah sastra Indonesia baru ada sesudah Proklamasi Kemerdekaan 1945 namun, sastra peranakan Tionghoa yang bahkan sudah eksis sejak 1870-an ini tidak pernah dibahas dalam buku-buku yang membahas tentang sejarah sastra Indonesia, seolah termarginalkan bahkan terabaikan. Sastra ini berakhir pada tahun 1965, dengan identitas karya sastra sebagai kesusastraan peranakan Tionghoa memudar dan hilang karena keharusan pada masa itu untuk meleburkan dirinya sebagai bangsa Indonesia. Bentuknya yang pada umumnya berupa berita (feuilleton) turut membuat sastra ini sulit untuk didapatkan dan dikumpulkan. Dengan menyurutnya sastra ini dari permukaan, kaum muda khususnya generasi millennial menjadi tidak mengetahui keberadaan sastra ini. Padahal, sastra lama peranakan Tionghoa yang Pramoedyana ananta Toer golongkan sebagai sastra asimilatif ini, dapat dikategorikan sebagai satu-satunya sastra yang khusus hanya ada di Indonesia saja. Prof. A. Teeuw juga menyatakan bahwa keberadaan sastra peranakan Tionghoa ini, sangat penting dan perlu dipandang sebagai mata rantai perkembangan sastra Indonesia karena dianggap memiliki cerminan realitas kehidupan masyarakat Indonesia. Maka dari itu, sebagai upaya menghidupkan kembali sastra lama peranakan Tionghoa, dibuatlah sebuah solusi melalui pendekatan desain komunikasi visual yang bersifat informatif untuk kaum muda dengan rentang usia 20–40 tahun dengan membuat buku ilustrasi kesusastraan lama peranakan Tionghoa Kwee Tek Hoay yang merupakan sastrawan peranakan Tionghoa dan teosof yang lahir di Bogor pada tahun 1886.

Perancangan Buku Ilustrasi Perkembangan Musik Pop Kreatif Di Indonesia

by Audrey Uli Marina (00000029152)



Contact

audrey.marina@student.umn.ac.id
audreyulimarina@gmail.com
081311338507



Musik Indonesia pada tahun 70–80an merupakan era yang besar dengan munculnya gaya musik populer baru dengan sebutan Pop Kreatif. Musik Pop Kreatif melahirkan beberapa musisi Pop Kreatif legendaris seperti Chrisye, Fariz RM, Utha Likumahuwa, dan masih banyak lagi. Informasi mengenai musik Pop Kreatif ini sangat penting untuk diketahui dan dipahami oleh para pelaku kreatif karena dapat membantu dalam proses kreatifnya, seperti penelitian musik atau pun pembuatan lagu. Namun media dan pengarsipan yang menginformasikan mengenai musik Pop Kreatif masih sangat sedikit. Belum ada media informasi yang membahas musik Pop Kreatif secara spesifik, kecuali artikel online. Untuk mengatasi kurangnya informasi tersebut, penulis merancang sebuah buku ilustrasi mengenai perkembangan musik Pop Kreatif di Indonesia menggunakan teori Landa (2013). Metode pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner melalui serta melakukan wawancara dengan pengamat dan media pengarsipan musik Indonesia.

Perancangan Buku Digital Mengenai Yoga Untuk Ibu Hamil

by Angela Felita (00000027071)



Contact

angela.felita@student.umn.ac.id
felitaangela@gmail.com
081239431616



Yoga kehamilan merupakan salah satu cara untuk menjaga kebugaran selama masa kehamilan. Manfaat yoga kehamilan sendiri dapat dirasakan ibu baik secara fisik maupun mental. Yoga kehamilan akan membantu ibu dalam berbagai keluhan yang dialami selama masa kehamilan hingga membantu persalinan. Dengan kata lain, melakukan yoga seorang ibu dapat menikmati masa kehamilan. Melakukan yoga bisa dilakukan dimana saja, baik dengan mengikuti kelas ataupun di rumah dengan catatan ibu memahami kebutuhan mereka untuk melakukan yoga. Sayangnya, kemudahan melakukan yoga kehamilan ini masih kurang dipahami oleh ibu. Hal ini terlihat dari kurangnya pengetahuan ibu hamil mengenai yoga. Salah satu kurangnya pengetahuan ibu dengan masih adanya anggapan bahwa yoga hamil tidak aman serta memiliki gerakan susah serta membahayakan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif yaitu wawancara, FGD, dan studi pustaka. Dari data tersebut diketahui bahwa yoga kehamilan terbukti baik karena sudah terkonfirmasi langsung dari dokter kandungan serta instruktur prenatal yoga itu sendiri. Berdasarkan hasil FGD diketahui bahwa ibu hamil selalu berusaha mencari solusi terbaik bagi kehamilan dan persalinannya nanti dengan cara mencari informasi seputar kehamilan melalui media informasi digital. Mereka memiliki kecenderungan untuk mencari berbagai informasi lalu membandingkan dengan keadaannya. Oleh karena itu, perancangan media informasi menjadi solusi dari fenomena ini. Dilakukan juga studi referensi dan studi eksisting untuk melihat konten dan media yang bisa digunakan dalam perancangan.

Kata kunci: Yoga, Kehamilan, Informasi, Ibu

Perancangan Buku Digital Tentang Rempah Cengkeh

by Clarissa Audria Chandra (00000031873)



Contact

clarissa.audria@student.umn.ac.id
clrssaudria@gmail.com
08788212289



Rempah merupakan bumbu tambahan yang digunakan pada makanan. Rempah sendiri memiliki jenis yang beragam serta nama yang berbeda setiap spesies nya tergantung daerah asal, tanaman asal, manfaat, dan bagian tanamannya. Cengkeh merupakan salah satu tanaman rempah yang memiliki banyak fungsi dalam bidang masakan dan juga kesehatan. Munculnya pandemi pada jaman ini membuat meningkatnya kegiatan memasak dirumah dan juga munculnya ketakutan masyarakat untuk mengunjungi rumah sakit ketika sakit. Cengkeh memiliki fungsi dan manfaat dalam bidang kesehatan dan juga dalam bidang masakan, maka dari itu informasi tentang rempah cengkeh ini dapat menjadi solusi dari tren dan masalah yang sedang terjadi. Media informasi ini ditujukan kepada mahasiswa, budayawan, dan akademisi berusia 20–25 tahun. Pengambilan data dilakukan melalui wawancara ahli, kuesioner, serta studi literatur. Hasil yang didapatkan adalah sebagian besar responden tidak mengetahui fungsi dan manfaat dari cengkeh dalam bidang kesehatan dan masakan. Dan tentunya cengkeh memiliki berbagai fungsi dan manfaat dilihat dari kedua bidang tersebut.

Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Pentingnya Kebiasaan Tepat Waktu Untuk Anak Usia 6-8 Tahun

by Celine Godeliv (00000030148)



Contact

celine.godeliv@student.umn.ac.id
celine.godeliv@gmail.com
082268830271



Budaya ngaret merupakan bentuk kemalasan ketidaktepatan waktu yang disengaja. Di Indonesia sendiri budaya tidak tepat waktu sudah tidak asing untuk ditemui, sampai-sampai menjadi cap bangsa. Ternyata budaya ini sudah lama tertanam dalam masyarakat Indonesia dan perkembangannya semakin terasa mulai dari tahun 1980-an. Kota-kota besar juga tidak luput dari pengaruh budaya ngaret ini. Menurut hasil data survei yang telah dilakukan terhadap anak berusia 6–8 tahun, terlambat saat ada janji temu merupakan jawaban dari mayoritas responden survei. Menurut wawancara dengan psikolog anak, salah satu cara untuk meminimalisir tumbuhnya perilaku negatif adalah melakukan pembinaan terhadap anak dari sejak kecil. Buku ilustrasi merupakan salah satu media yang tepat sebagai alat untuk membantu pembinaan anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan editor buku anak, pilihan cerita yang cocok adalah cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari sang anak karena akan memudahkan pemahaman bacaan. Maka dari itu, dibutuhkan perancangan buku ilustrasi sebagai media untuk menyampaikan pentingnya ketepatan waktu kepada anak usia 6–8 tahun.

Perancangan Buku Ilustrasi Self Help Tentang Apresiasi Dan Penerimaan Diri Pada Remaja Melalui Filosofi Kintsugi

by *Dellan Alycia Yongky (00000027907)*



Contact

dellan.yongky@student.umn.ac.id
dellanalycia99@gmail.com
087875336009



Perancangan buku ilustrasi self help tentang apresiasi dan penerimaan diri pada remaja melalui filosofi kintsugi.

Perancangan Buku Saku Ilustrasi Biografi Tokoh Muda Inspiratif Dari Indonesia

by *Deana Kezia (00000027871)*



Contact

deana.kezia@student.umn.ac.id
deanakezia.w@gmail.com
081289363751



Setiap manusia akan mengalami masa transisi diantara masa anak-anak dan dewasa yang disebut dengan masa remaja. Di masa ini remaja sedang mencari identitas atau jati diri. Dalam pencarian jati diri, remaja sering meniru perilaku orang lain yang digemari atau diidolakan. Biasanya mereka mengidolakan seseorang yang dianggap menarik. Indonesia memiliki banyak tokoh muda yang tidak hanya menarik tetapi juga dapat menginspirasi remaja. Namun sayangnya, banyak dari tokoh tersebut yang tidak diketahui oleh remaja. Banyak juga tokoh yang diketahui saat berprestasi, tetapi lama-kelamaan malah terlupakan. Melihat adanya kepentingan untuk memperkenalkan tokoh muda inspiratif dari Indonesia kepada remaja, maka penulis akan melakukan perancangan media informasi yaitu buku saku biografi tokoh muda inspiratif dari Indonesia. Pengumpulan data pada perancangan ini dilakukan dengan metode kuantitatif dan kualitatif. Metode Perancangan yang digunakan merujuk pada teori Robin Landa dalam bukunya 'Graphic Design Solutions'. Dengan adanya perancangan buku ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi remaja dan tokoh-tokoh inspiratif tersebut tidak terlupakan.

Perancangan Buku antologi Ilustrasi Karya Sapardi Djoko Damono

by *Dwiyasni Maurisquemas* (00000032548)



Contact

dwiyasni@student.umn.ac.id
kekequemas@gmail.com
081285872862



Sastra merupakan seni yang disusun dengan bahasa dan kata indah bertujuan sebagai media ekspresi atau gagasan seorang penulis. Puisi merupakan bagian dari sastra yang menjadi poin utama dalam pembelajaran sekolah SMP dan SMA. Namun, semakin berkembangnya zaman, puisi semakin kurang diminati pada generasi muda. Selain kurangnya minat membaca puisi, siswa banyak yang merasa kesulitan dalam memahami dan memenuhi kompetensi dalam kurikulum standar pendidikan yang menyebabkan pesan, makna, dan amanat karya puisi tidak sepenuhnya tersampaikan. Sapardi Djoko Damono adalah salah satu sastrawan besar Indonesia yang karya puisinya banyak muncul pada soal sekolah, namun banyak siswa SMP dan SMA yang memiliki kesulitan atau salah interpretasi dalam puisi beliau. Maka dari itu, perlu media buku antologi dengan ilustrasi dari karya beliau sebagai salah satu cara membantu memaknai puisi untuk memenuhi keterampilan dalam sekolah. Serta membantu meningkatkan minat membaca puisi dalam generasi muda.

Perancangan Buku Ilustrasi Legenda Garuda Wisnu Kencana

by *Devi* (00000030905)



Contact

devi@student.umn.ac.id
nero.dev16@gmail.com
082177056002



Salah satu warisan budaya Indonesia yang perlu dilestarikan adalah cerita rakyat Garuda Wisnu Kencana. Cerita Garuda Wisnu Kencana hanya diketahui oleh sekelompok masyarakat di provinsi Bali. Buku ilustrasi tentang Garuda Wisnu Kencana belum memiliki penerbit resmi. Selain itu, video animasi yang menampilkan cerita tersebut sedikit berbeda dengan Garuda Wisnu Kencana versi Indonesia. Berdasarkan hasil riset, generasi muda di Indonesia masih banyak yang belum mengetahui cerita tentang Garuda Wisnu Kencana. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media informasi yang mengangkat kisah tersebut. Buku dan jurnal yang mengangkat topik Garuda Wisnu Kencana lebih banyak berasal dari luar negeri. Metode penelitian yang digunakan adalah mix methods yang berupa wawancara, survey, dan dokumen. Melalui perancangan ini, diharapkan generasi muda Indonesia dapat memahami serta menerapkan nilai-nilai kearifan lokal.

Perancangan Buku Mengenai Pengenalan Simptom Dan Pencegahannya

by *Elvi Evelin (00000032754)*



Contact

elvi.evelin@student.umn.ac.id
elvievelin00@gmail.com
089613309055



Kebutaan merupakan keadaan kehilangan penglihatan yang dapat memberikan ancaman bagi kehidupan penderita dan ekonomi negara. Indonesia merupakan negara dengan angka kebutaan tertinggi di Asia Tenggara dimana kasus kebutaan mencapai 1.5% dari populasi penduduk Indonesia. Diketahui menurut Badan Internasional untuk Pencegahan Kebutaan, sebesar 80% kebutaan yang terjadi dapat dihindari. Namun, kurangnya pengetahuan masyarakat akan kesehatan mata merupakan salah satu penyebab angka kebutaan yang terus meningkat. Media informasi yang lengkap mengenai simptom kebutaan, perawatan, dan pencegahannya masih kurang banyak. Untuk menanggapi masalah ini, penulis melakukan perancangan buku mengenai pengenalan simptom dan pencegahan kebutaan. Agar menghasilkan rancangan yang tepat sasaran, penulis melakukan penelitian untuk mengumpulkan data, yaitu wawancara, kuesioner, dan studi referensi. Dari penelitian tersebut, penulis mendapatkan data mengenai faktor dan resiko kebutaan, perilaku dan kebiasaan masyarakat yang dapat meningkatkan resiko kebutaan, tindakan pencegahan kebutaan, dan preferensi target rancangan terhadap media informasi untuk mempelajari kesehatan mata. Pada akhirnya, penulis berharap rancangan ini dapat meningkatkan edukasi kesehatan mata masyarakat Indonesia, sehingga masyarakat dapat terhindar dari kebutaan.

Perancangan Buku Panduan Berilustrasi Untuk Orang Tua Dalam Menangani anak Picky Eater Berusia 1-3 Tahun

by *Elizabeth Sandra Setiawan (00000027311)*



Contact

elizabeth.setiawan@student.umn.ac.id
aandra.setiawan25@gmail.com
087885420047



Picky eater merupakan salah satu kekhawatiran orang tua terhadap kesehatan anaknya. anak yang pemilih dalam makanan cenderung memiliki berat badan yang tidak normal (terlalu kurus atau obesitas) dikarenakan kurangnya gizi pada anak, dimana hal ini sering terjadi pada usia 1 – 3 tahun (Kartikaningsih, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku panduan berilustrasi kepada orang tua dalam menangani anak picky eater yang berusia 1 – 3 tahun. Peneliti mengambil sampel survei dengan menggunakan rumus Slovin berupa metode Snowball sampling dan Purposive sampling dengan 104 responden. Hasil dari kuesioner menyatakan bahwa sebanyak 46,2% anak mengalami picky eater. Picky eater terjadi karena dua faktor utama, yaitu rasa dan tekstur makanan sebesar 72,5% dan faktor lingkungan sebesar 23,5%. Kebiasaan ini dapat terjadi pada anak karena orang tua yang tidak memberikan makanan sesuai usia anak serta pemberian makanan yang kurang bervariasi. Dengan demikian, dibutuhkan peran orang tua dalam memahami kebutuhan gizi anak sesuai usia anak. Solusi yang dilakukan berupa media informasi, yaitu buku panduan berilustrasi yang dapat memberikan informasi mengenai pengetahuan dasar tentang masalah makan pada anak picky eater disertai tips-tips untuk membantu orang tua dalam pemberian makan yang benar sesuai usia anak. Sehingga dapat menangani pertumbuhan dan perkembangan secara tepat dan cepat, dimana anak akan memiliki pola hidup yang sehat.

Perancangan Buku Ilustrasi Keris Era Mataram

by Gregorius Rakyang Rangga Randhika (00000025633)



Contact

gregorius.randhika@student.umn.ac.id
gregorius.rangga@gmail.com
087737579543



Keris, merupakan salah satu peninggalan seni budaya yang sangat bernilai. Bukan hanya sebagai senjata tusuk, keris juga merupakan karya spiritual dari masa lalu yang memiliki filosofi dan makna yang dalam. Keris merupakan fenomena senjata tradisional Nusantara yang tercatat dalam UNESCO, Setidaknya ada lima belas suku di Indonesia memiliki keris dengan bentuk dan ciri khas masing masing yang dipengaruhi oleh era kerajaan-kerajaan yang berkuasa. Setiap era atau masa kerajaan mempunyai bentuk dan ciri khas yang berbeda-beda, dipengaruhi oleh keadaan politik, ekonomi, sosial pada waktu itu. Contohnya pada era kerajaan Mataram Islam terdapat berbagai era atau juga disebut tangguh. secara prinsip keris memiliki lima fungsi dalam masyarakat yaitu tradisi, fungsi sosial, seni, filosofis, dan mistis. Posisi keris sebagai benda spiritual dan simbolis hingga kini masih terlihat, contohnya setiap tahun di Keraton Surakarta dan Yogyakarta selalu mengadakan upacara dan kirab ritual pusaka keliling benteng, hal tersebut dilakukan karena masyarakat Jawa meyakini keris sebagai simbol "manunggaling kawulo Gusti" atau hubungan manusia kepada Tuhan terkandung dalam bilah keris, bahan yang digunakan untuk membuat keris juga memperkuat teori hubungan manusia kepada Tuhan dengan memadukan logam bumi sebagai simbol manusia dan logam langit sebagai simbol Tuhan alam semesta.

Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Surya Kencana Di Kota Bogor

by Gabriella (00000030273)



Contact

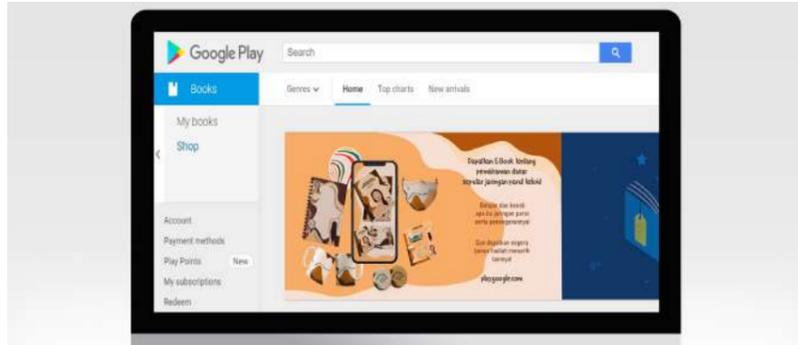
gabriella4@student.umn.ac.id
gabriella.benawar03@gmail.com
08999584880



Kawasan Surya Kencana adalah salah satu kawasan tertua di Kota Bogor yang terkenal sebagai perdagangan dan pusat kuliner legendaris dan menjadikan kawasan Surya Kencana ini sebagai sentra perekonomian Kota Bogor, kawasan Surya Kencana ini memiliki banyak cerita dan peristiwa dibalik bangunan disekitarnya seperti ornamen disepanjang jalan, vihara dhanagun, pasar Bogor, perdagangan dan kebudayaan yang menjadikan icon kota Bogor yaitu perayaan Cap Go Meh yang menyatukan tradisi Tionghoa dan Sunda dan menjadikan sebagai ajang pemersatu bangsa yang ditetapkan sebagai agenda tahunan Kota Bogor

Perancangan Buku Elektronik Mengenai Edukasi Luka Keloid Pada Tubuh Manusia

by Irma Taskia Tunissa (00000026748)



Contact

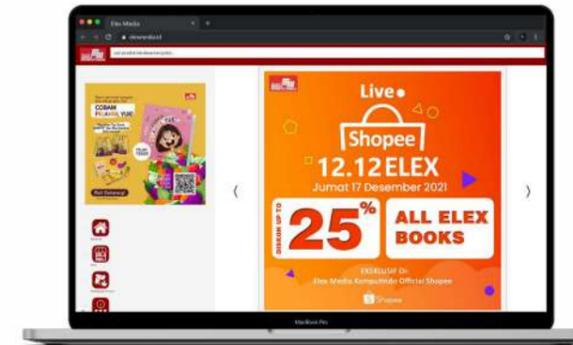
Irma@student.umn.ac.id
Taskia.irma@yahoo.com
081286166740



Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi estetika kulit sehingga dapat menurunkan kualitas hidup dari segi penampilan fisik juga kepercayaan diri pada seseorang, salah satunya merupakan jenis luka keloid. Selain dapat mengurangi kualitas hidup, keloid juga sering kali dikeluhkan dapat menimbulkan rasa nyeri dan gatal yang sangat mengganggu bagi penderita. Berdasarkan data hasil penelitian kualitatif, ada beberapa faktor dari aktivitas keseharian yang tanpa diketahui dapat memperparah luka keloid. Selain itu, masih banyak beberapa faktor lain yang membuat luka keloid masih memiliki stigma negative di mata masyarakat. Menurut beberapa jurnal penelitian, hal ini dapat disebabkan oleh minimnya media informasi mengenai luka keloid di Indonesia. Maka dari itu penulis berinisiatif untuk membuat media informasi berupa perancangan buku elektronik mengenai edukasi luka keloid pada tubuh manusia dengan harapan dapat menyampaikan suatu informasi dengan lebih efektif serta menyeluruh. Dalam perancangan, penulis melakukan metode kuantitatif berupa survey yang disebar melalui online kepada responden mengenai media informasi terkait luka keloid. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara terhadap beberapa ahli serta melakukan studi eksisting dan referensi untuk menambah keperluan data yang dibutuhkan.

Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Untuk Meningkatkan Ketertarikan anak Usia 7-9 Terhadap Sayur Dan Buah

by Irene Sylvania Huang (00000031186)



Contact

irene.sylvania@student.umn.ac.id
irenesylvania96@gmail.com
081295925005



Sayur dan buah merupakan sumber vitamin yang penting untuk dikonsumsi demi menjaga kesehatan tubuh. Sayangnya, lebih dari setengah populasi anak usia 5-9 tahun di Jakarta belum memenuhi standar konsumsi sayur dan buah yang ditetapkan oleh WHO. Hal ini dapat berdampak buruk bagi kesehatan, terlebih pada anak-anak yang sedang berada dalam masa pertumbuhan. Oleh karena itu, perancangan buku ilustrasi interaktif untuk anak ini ingin memperkenalkan manfaat sayur dan buah melalui pendekatan yang lebih fun agar meningkatkan ketertarikan anak terhadap sayur dan buah.

Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Cerita Pangeran Sudhana Dan Putri Kinnari Untuk Anak Usia 6-11 Tahun

by Jennie Melinia Linardi (00000028655)



Contact

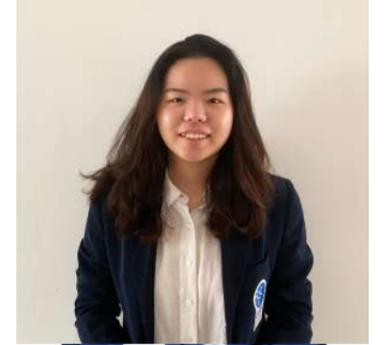
jennie.melinia@student.umn.ac.id
jennielinardi@gmail.com
08128620939



Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya. Salah satu kebudayaan yang dimiliki adalah Candi Borobudur. Candi Borobudur memiliki banyak sekali relief salah satunya Avadana yang berisi kumpulan kisah masa lalu Sang Bodhisattwa dan juga muridnya. Kumpulan kisah ini mengandung ajaran yang masih relevan hingga saat ini. Salah satu cerita yang dimiliki adalah Pangeran Sudhana dan Putri Kinnari. Cerita ini diangkat untuk mengajarkan anak-anak mengenai ajaran Budhi yang dikandungnya.

Perancangan Buku Tentang Pengenalan Organ Mata Untuk anak Usia 6-9 Tahun

by Janice Giovanni (00000027800)



Contact

janice.giovanni@student.umn.ac.id
janicegiovanni@gmail.com
087778080210



Mata adalah salah satu organ terpenting dan merupakan indra yang paling sering digunakan oleh manusia. Indra penglihatan merupakan syarat penting dalam meningkatkan kualitas hidup manusia karena berbagai informasi visual diserap oleh mata. Namun gangguan penglihatan banyak terjadi, mulai dari gangguan ringan hingga berat yang dapat mengakibatkan kebutaan. Dalam proses perkembangannya gangguan penglihatan terutama miopia muncul pertama kali pada usia 5-9 tahun. Maka dari itu, penulis merasa bahwa diperlukannya perancangan buku tentang pengenalan organ mata untuk anak yang dapat memberikan informasi serta pengetahuan tentang mata. Dimulai dari hal general tentang mata sampai cara menjaga kesehatan mata. Metode penelitian yang digunakan adalah metode campuran dengan teknik kualitatif berupa wawancara dan studi pustaka serta teknik kuantitatif berupa kuesioner. Dalam tugas akhir ini penulis ingin merancang buku mengenai pengenalan organ mata untuk anak. Dengan tujuan agar sejak usia dini, anak-anak dapat belajar lebih dalam mengenai organ mata dan dapat menjaga kesehatan mata mereka.

Perancangan Buku Digital Mengenai Flora Identitas Indonesia

by *Kezia Odelia Santos (00000028127)*



Contact

kezia.odelia@student.umn.ac.id
odelia.kezia@gmail.com
081282680645



Indonesia sebagai pusat dari keanekaragaman hayati, menempatkan flora sebagai identitas nasional dan identitas 34 provinsi yang ada di Indonesia. Flora-flora ini tidak hanya mewakili daerahnya, namun juga dipilih dengan tujuan menumbuhkan kebanggaan nasional dan menambah wawasan masyarakat secara luas terhadap persebaran dan keanekaragaman flora. Masalahnya, krisis identitas nasional yang marak terjadi telah mengubah pandangan masyarakat terhadap nilai-nilai budaya lokal. Salah satu solusinya adalah lewat sarana pendidikan, anak-anak sekolah khususnya yang berumur 12-16 tahun sedang dalam proses mempelajari pengetahuan dasar mengenai anatomi dan persebaran flora. Namun, topik mengenai flora identitas masih belum familiar bagi mereka. Pendidikan dapat menjadi sarana yang efektif memperkuat jati diri identitas nasional dengan mempelajari pelestarian budaya bangsa dan kearifan lokal. Maka dari itu, perlu adanya media informasi sebagai media pendukung pembelajaran mengenai manfaat, keberadaan dan aksesibilitas flora-flora identitas provinsi ini agar masyarakat dapat menambah wawasan seputar persebaran flora nasional dan provinsi di Indonesia guna memperkokoh identitas nasional. Metode yang digunakan penulis dalam penelitian adalah mixed method dengan melakukan wawancara, FGD, kuesioner, studi referensi dan studi eksisting.

Perancangan Buku Ilustrasi Terkait Peranan Komunikasi Orang Tua Terhadap Masalah Percintaan Remaja 10-22 Tahun

by *Kelly (00000032540)*



Contact

kelly@student.umn.ac.id
kelly.wibisono27@gmail.com
082362504098



Pacaran di usia remaja memang adalah hal yang umum terjadi. Namun melihat fenomena percintaan remaja yang dinilai cukup berani dan mengkhawatirkan juga timbulnya kasus-kasus seperti hamil diluar nikah hingga kekerasan dalam pacaran. Terlebih lagi, gaya pacaran saat ini menganggap hubungan layaknya suami istri merupakan bentuk bukti cinta. Namun, kurangnya edukasi mengenai batasan dalam berpacaran masih cukup tabu untuk dibicarakan dalam lingkungan keluarga. Padahal orang tua sebagai lingkungan komunikasi terdekat memegang kunci peranan yang penting dalam hal edukasi bagi anak-anaknya. Untuk itulah, penulis melakukan perancangan media informasi ini sebagai panduan dan pedoman bagi orang tua dalam memberikan edukasi batasan pacaran kepada anaknya. Penulis melakukan pengumpulan data dengan wawancara, penyebaran kuesioner, dan studi referensi. Hasil pengumpulan data tersebut, penulis mendapati bahwa orang tua sangat berperan penting dalam hal komunikasi mengenai batasan pacaran remaja mengingat orang tua adalah lingkungan terdekat dan komunikasi pertama anak, dimulai dari membangun hubungan komunikasi terbuka, memposisikan diri sebagai teman bagi anaknya kemudian dilanjutkan dengan hal-hal yang harus dibicarakan dalam batasan pacaran. Maka dari itu, penulis melakukan perancangan media informasi dan berharap dapat meningkatkan kesadaran sekaligus membantu orang tua dalam mengomunikasikan hal tersebut.

Perancangan Buku Ajar Musik Daerah Bagi Anak Sekolah Dasar

by *Maria Patricia (00000027059)*



Contact

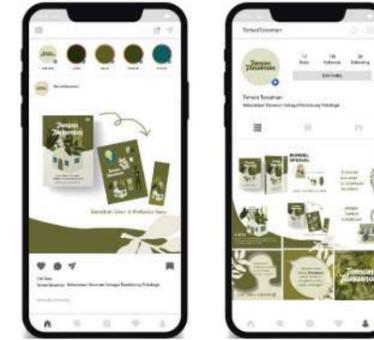
maria4@student.umn.ac.id
 mariapatricia0710@gmail.com
 082312813030



Lagu daerah merupakan salah satu warisan kebudayaan Indonesia yang harus dijaga. Sayangnya, saat ini apresiasi anak bangsa terhadap lagu daerah masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari survey yang menunjukkan bahwa sebanyak 87% responden anak-anak masih jarang mendengarkan lagu daerah. Salah satu faktor yang menyebabkan hal ini terjadi adalah munculnya fenomena globalisasi dan minimnya media yang memuat lagu daerah. Oleh karena itu, dibutuhkan media informasi untuk meningkatkan apresiasi anak terhadap lagu daerah. Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan media informasi ini adalah metode gabungan kualitatif dan kuantitatif berupa survey, wawancara, FGD, studi eksisting, dan studi referensi. Dengan adanya perancangan media informasi berupa buku ilustrasi musik ini, diharapkan agar anak Indonesia menjadi lebih familiar dengan lagu daerah Indonesia sehingga dapat menumbuhkan rasa apresiasi terhadap lagu daerah.

Perancangan Buku Mengenai Manfaat Keberadaan Tanaman Sebagai Pendukung Psikologis Manusia Untuk Usia 18-25 Tahun

by *Kiana Killa Sandra (00000030738)*



Contact

Kiana.killa@student.umn.ac.id
 Kiana.killaaa@gmail.com
 081379220694



Psikologis kondisi manusia yang terikat dengan pikiran atau mental, terutama juga berperan sebagai faktor kesadaran, perasaan atau motivasi. Sangatlah penting bagi manusia untuk menjaga kesehatan psikologis atau kesejahteraan mental yaitu kondisi ketika individu merasa baik secara psikologis, emosional dan berpengaruh secara sosial. Menurut artikel Direktorat Promosi Kesehatan dan Pemberdayaan Masyarakat (2018) jika memiliki kondisi psikologis yang stabil, individu akan beraktivitas dengan baik, produktif dan potensi yang dimiliki individu dapat diterapkan dengan maksimal. Seperti halnya kesehatan fisik, kesehatan psikologis semestinya juga menjadi prioritas kita. Jika kita mengalami gangguan psikologis, kondisi fisik, performa, dan kualitas hidup pun bisa menurun drastis. Dalam penanganan antisipasi gangguan psikologis yang dialami, ada banyak cara yang direkomendasikan. Salah satu metode sederhana yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan keberadaan tanaman. Penelitian membuktikan bahwa keberadaan tanaman dapat memberi pengaruh besar yang sangat bermanfaat terhadap fenomena gangguan umum psikologis. Sedangkan, informasi terkait hal ini masih sangat kurang lengkap dan terpisah-pisah. Sudah sejak lama orang-orang membawa tanaman ke halaman rumahnya dan kedalam ruangan lainnya, namun tidak banyak yang mengetahui efek psikologis dari tanaman dilansir oleh (Journal of Environmental Psychology, 2009). Oleh karena itu penulis memiliki tujuan untuk melakukan perancangan buku mengenai manfaat keberadaan tanaman sebagai pendukung psikologis manusia yang diharapkan dapat berguna sebagai solusi alternatif untuk pendukung kesehatan psikologis.

Perancangan Buku Ilustrasi Kuliner Tradisional Halal Khas Bali Untuk Wisatawan Muslim Lokal

by Patricia Winarto Putri (00000030666)



Contact

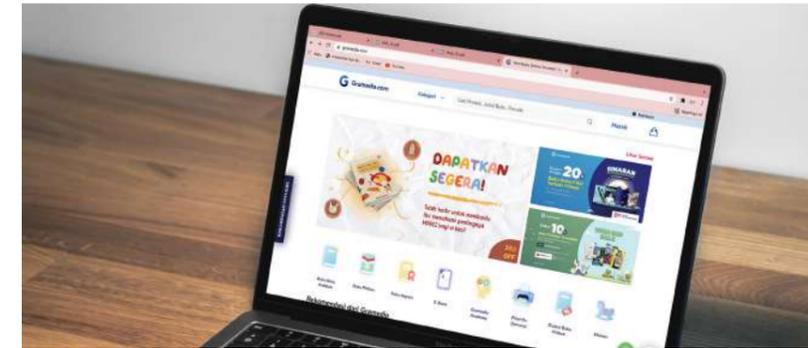
patricia.winarto@student.umn.ac.id
mpatriciawp15@gmail.com
082124067557



Bali sebagai tujuan pariwisata, memiliki wisatawan lokal dengan mayoritas beragama Islam. Sebagai wilayah dengan mayoritas penduduk beragama Hindu, Bali memiliki banyak tempat makan yang menawarkan makanan berbahan tidak halal. Selain itu, tempat makan di Bali juga belum sepenuhnya menjadi pusat kuliner serta kuliner internasional lebih banyak beredar. Hal ini menyebabkan para wisatawan Muslim lokal mengalami kebingungan ketika ingin mencari kuliner tradisional halal khas Bali. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian campuran berupa wawancara, kuesioner, dan studi eksisting. Hasil yang didapatkan melalui kuesioner adalah sebanyak 70 dari 100 responden menyatakan tidak pernah melihat media informasi mengenai kuliner tradisional halal khas Bali. Perancangan buku ilustrasi mengenai kuliner tradisional halal khas Bali ini bertujuan untuk mengenalkan dan memberikan informasi kepada para wisatawan Muslim lokal, serta membantu pelestarian budaya khususnya pada makanan tradisional.

Perancangan Buku Ilustrasi Panduan Mpasi Bagi Ibu Yang Mempunyai Anak Usia 6-24 Bulan

by Natasya Nendius Bonadi (00000027865)



Contact

natasya.nendius@student.umn.ac.id
natasyakie@gmail.com
082298751608



Makanan Pendamping ASI atau MPASI sangat penting dalam 1000 hari pertama kehidupan anak. Masa tersebut merupakan masa terpenting dalam pertumbuhan anak. Pada masa tersebutlah anak membutuhkan gizi dan nutrisi yang seimbang untuk pertumbuhan otaknya. Namun kesalahpahaman dalam pemberian MPASI yang masih terjadi di DKI Jakarta menyebabkan tingkat stunting yang cukup tinggi mencapai 27%. Berdasarkan fenomena tersebut, penulis merancang media informasi mengenai MPASI sebagai persiapan ibu untuk anak usia 6-24 bulan.

Perancangan Buku Ilustrasi Kekayaan Rempah Indonesia Untuk Peminat Kuliner

by *Rina Bertha (00000027318)*



Contact

rina.bertha@student.umn.ac.id
rinabertha00@gmail.com
089651607915



Rempah merupakan bagian dari tumbuhan yang memberikan cita rasa dan aroma yang khas yang memiliki banyak manfaat bagi kesehatan tubuh. Indonesia memiliki produksi rempah yang melimpah sehingga dijuluki Mother of Spices. Namun, perkembangan zaman membuat makanan dan minuman yang berbahan dasar rempah perlahan luntur dan jarang diketahui. Jika dibiarkan lebih jauh, hal ini dapat berpengaruh pada eksistensi budaya, turunnya rasa nasionalisme karena pengetahuan akan rempah sudah tergerus dengan modernisasi. Dari situ penulis melihat bahwa masyarakat harus mengerti tentang macam rempah dan fungsinya serta cara mengolah rempah-rempah tradisional agar dapat mengeksplorasi kuliner membantu menjaga kesehatan tubuh masyarakat sehari-hari. Maka dari itu, untuk mengatasi permasalahan ini, penulis merancang Buku edukasi berbasis ilustrasi mengenai kekayaan rempah untuk peminat kuliner untuk memberi informasi kepada masyarakat tentang rempah-rempah tradisional, aplikasinya dalam kuliner nusantara, serta manfaatnya bagi kesehatan tubuh. Penulis menggunakan teori Landa dalam perancangan ini melakukan pengambilan data lewat wawancara dengan pakar herbal, owner representative dari restoran Manca Rempah, observasi existing, observasi reverensi ke beberapa buku dan menyebarkan kuisisioner lewat Google Form.

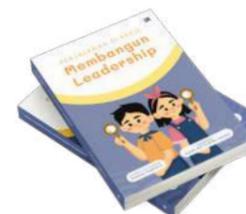
Perancangan Buku Panduan Bagi Orang Tua Milenial Dalam Menumbuhkan Jiwa Leadership Anak Usia 6-11 Tahun

by *Prettysia Angelina Chendra (00000027722)*



Contact

prettysia.chendra@student.umn.ac.id
prettysiaangelina@gmail.com
082246077852



Leadership adalah kemampuan mempengaruhi dan mengkoordinasikan diri maupun kelompok demi mencapai suatu tujuan. Jiwa leadership dapat ditanamkan sejak usia 6-11 tahun dimulai dengan menumbuhkan kemampuan memimpin diri sendiri (self-leadership) melalui lingkungan keluarga. Orang tua sebagai lingkungan pertama bagi anak untuk belajar memegang peranan besar untuk menjadikan anak pribadi yang unggul. Namun, masih ada orang tua yang belum mengerti bagaimana mendidiknya untuk menjadi pemimpin di masa depan. Selain itu, hasil survei juga menyatakan bahwa masih banyak orang tua milenial yang kesulitan dalam menanamkan jiwa leadership pada anaknya. Padahal memiliki jiwa leadership merupakan bekal bagi anak agar dapat meraih prestasi dan kesuksesan di masa depan. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah solusi berupa buku panduan bagi orang tua milenial untuk menanamkan jiwa leadership pada anak usia 6-11 tahun sehingga leadership dapat dipupuk sesegera mungkin.

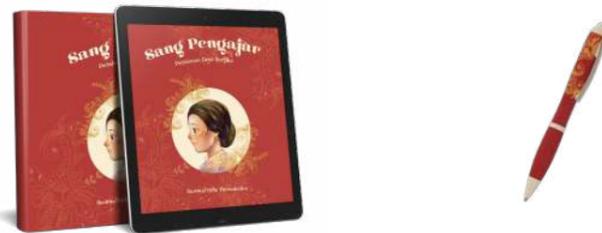
Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Dewi Sartika Untuk Anak Usia 8-11 Tahun

by *Thessalonica (00000028164)*



Contact

thessalonica@student.umn.ac.id
thessalonica.hanafi@gmail.com
087878391721



Pahlawan Nasional merupakan sebuah gelar yang disematkan kepada seorang Warga Negara Indonesia yang telah menyumbangkan hidup mereka demi membela bangsa dan negara. Pada tahun 2015 tercatat sebanyak 168 pahlawan nasional yang ada di Indonesia. Pahlawan nasional merupakan salah satu bentuk dari identitas bangsa dan negara Indonesia. Namun sayangnya pada zaman modern ini, khususnya sejak pandemi, generasi muda melupakan atau bahkan tidak mengenali pahlawan nasional. Padahal, pengenalan pahlawan sejak dini merupakan salah satu tahap awal penanaman nilai-nilai dan wawasan kebangsaan Indonesia. Salah satu pahlawan nasional Indonesia adalah Raden Dewi Sartika yang berasal dari Bandung, Jawa Barat. Beliau yang melihat kesenjangan ini menentang pemikiran tersebut hingga akhirnya menjadi pahlawan wanita pertama yang berjasa mendirikan sebuah sekolah khusus kaum wanita pada tahun 1904 bernama Sakola Kautamaan Istri. Nilai-nilai perjuangan Dewi Sartika masih sangat relevan dengan zaman sekarang mengingat bahwa kesetaraan gender masih menjadi isu yang marak pada abad ke-21 ini. Maka dari itu, perancangan media informasi mengenai Dewi Sartika penting untuk mengedukasi anak-anak tentang salah satu pahlawan nasional Indonesia. Perancangan media informasi akan dilakukan dengan menggunakan metode perancangan berdasarkan buku "Book Design" oleh Haslam (2006).

Perancangan Buku Ilustrasi Penerapan Nilai Brahmavihara Dalam Agama Buddha Untuk Anak Usia 8-11 Tahun

by *Selly Monica (00000027050)*



Contact

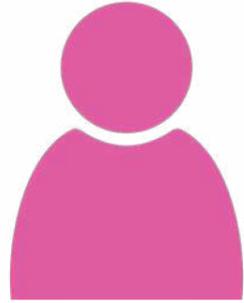
selly.monica@student.umn.ac.id
sellymonicaa@gmail.com
081284502363



Brahmavihara merupakan salah satu nilai dari Agama Buddha dan merupakan pilar yang mendasar. Brahmavihara sendiri berarti Empat Sifat Luhur. Banyak sekali anak-anak yang masih tidak memahami Nilai Brahmavihara, sehingga mereka tidak dapat menerapkan nilai-nilai ini dengan baik pada kehidupan sehari-harinya. Metode penelitian menggunakan metode hybrid (campuran) menggunakan teknik survei dan wawancara. Wawancara dilakukan dengan Guru Sekolah Minggu dan Guru Pendidikan Agama Buddha untuk mengetahui informasi mengenai Nilai Brahmavihara lebih lanjut serta pembelajaran Nilai tersebut pada Anak. Wawancara dengan Editor Buku Anak Ehipassiko Foundation dilakukan untuk mengetahui kriteria pembuatan buku pada Anak. Sedangkan survei dilakukan untuk mengetahui informasi mengenai pemahaman anak terkait Nilai Brahmavihara. Maka tujuan yang hendak dicapai yaitu merancang buku ilustrasi mengenai penerapan Nilai Brahmavihara, sehingga menjadi buku yang edukatif untuk anak-anak. Kemudian Nilai Brahmavihara dapat dipahami dengan baik dan diterapkan sehari-hari dengan baik juga.

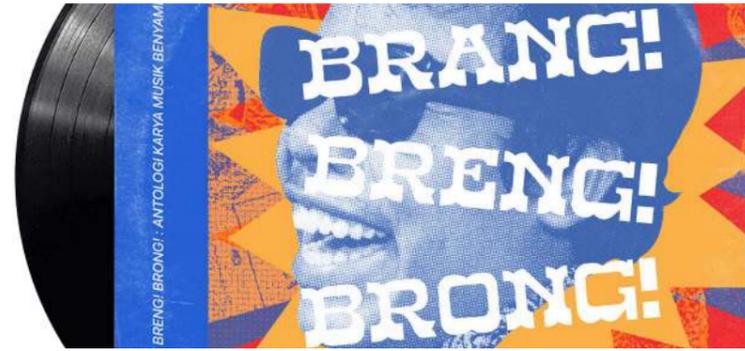
Perancangan Buku Antologi Karya Musik Benjamin Sueb

by *Erik Agra Danapati* (00000017162)



Contact

erik.danapati@student.umn.ac.id
erikagra08@gmail.com
085655223085



Benjamin Sueb adalah seorang musisi, aktor, dan komedian asal DKI Jakarta. Seorang seniman multitalenta, karya-karya Benjamin selalu memiliki cara ekspresi unik dan khas. Di ranah musik, beliau berani mencampurkan berbagai macam genre dengan humor dan sensibilitas Betawi. Wacana-wacana dalam lagunya pun tidak pernah jauh dari kehidupan warga asli Jakarta tersebut. Lewat lirik, Benjamin bercerita tentang keseharian dan konflik kehidupan yang dialami masyarakat kotanya. Benjamin Sueb adalah tokoh yang sangat penting dalam perkembangan seni budaya Indonesia. Karya-karyanya pun merupakan warisan penting dalam perkembangan budaya Betawi dan budaya pop Indonesia. Masalahnya, karya Benjamin kini mulai terlupakan karena pengarsipan dan pengolahan arsip karya-karyanya belum maksimal. Padahal, karya-karyanya adalah heritage yang penting bagi identitas Betawi dan sejarah Jakarta. Diharapkan perancangan media informasi ini dapat menjaga kelestarian warisan seorang Benjamin Sueb agar tidak lekang dimakan zaman. Kata kunci: Benjamin Sueb, Betawi, Jakarta, Budaya Pop, Heritage.

IMM

AGGO

VITI

FILM

Corporate Video Fiksi
Dokumenter Pengkajian
Feature Length
Script

L M

FILM

- | | | | |
|----|--------------------------------|----|-------------------------------|
| 01 | Willieanto Lidwan | 16 | Evan |
| 02 | Kevin Vieri Boyoh | 17 | Muhamad Januar Arliandi |
| 03 | Rafi Eemawan | 18 | Risyad Harun |
| 04 | Daniel. | 19 | Steven. |
| 05 | Nicholas Nathaniel | 20 | Quthub Robbany Ahmad |
| 06 | Kenvin Puisetya | 21 | Hansen Gunawan |
| 07 | Valencia Tasya Davita | 22 | Raynaldo Randhika Huppe |
| 08 | Marvella. | 23 | Alfdrian Yedija |
| 09 | Permata Hayati | 24 | Fazri Fadhlurohman Surapradja |
| 10 | Setiadi Sulaiman | 25 | Jimmy Rizky |
| 11 | Guntur Alfurqan | 26 | Ibrahim Hanif |
| 12 | Elok Jiva Yazida Annisa | 27 | Antonius Kelvin Kurniawan |
| 13 | Qiera Qharis Pradiestha | 28 | Elvin Yoel Subagio |
| 14 | Rauda Fitriani | 29 | Christian Natanael |
| 15 | Anak Agung Ngurah Dharmawangsa | | |

L M

Corporate Video

Nama	Judul Karya
Willieanto Lidwan	Gudang Ada
Kevin Vieri Boyoh	TransJakarta
Rafi Eemawan	TransJakarta
Daniel.	ORTUSEIGHT
Nicholas Nathaniel	PT Aku Pintar Indonesia
Kenvin Puisetya	PT Aku Pintar Indonesia
Valencia Tasya Davita	PT. Surya Energi Indotama
Marvella.	PT. Surya Energi Indotama
Permata Hayati	PT. Surya Energi Indotama
Setiadi Sulaiman	PT. PURINUSA JAYAKUSUMA
Guntur Alfurqan	PT. PURINUSA JAYAKUSUMA
Elok Jiva Yazida Annisa	Re.juve
Qiera Qharis Pradiestha	Re.juve
Rauda Fitriani	Re.juve

Dokumenter

Nama	Judul Karya
Anak Agung Ngurah Dharmawangsa	Lives Beyond Pandemic
Evan	Bounty Hunter
Muhamad Januar Arliandi	Lives Beyond Pandemic
Risyad Harun	SISI

Feature Length Script

Nama	Judul Karya
Steven.	Abang
Quthub Robbany Ahmad	Open BO
Hansen Gunawan	Black Death
Raynaldo Randhika Huppe	Di Kota Kecil
Alfidrian Yedija	Just The Two of Us
Fazri Fadhlurohman Surapradja	Anisa

Fiksi

Nama	Judul Karya
Jimmy Rizky	Setengah Nada Bergeming
Ibrahim Hanif	Machine Hearts
Antonius Kelvin Kurniawan	Ulaon Nasadari

Pengkajian

Nama	Judul Karya
Elvin Yoel Subagio	Pengkajian
Christian Natanael	Pengkajian

PEMINATAN ANIMASI

2D Animation
3D Animation
Hybrid Short
Animation

Concept Art
Motion Graphic
TV Commercial

2D SHORT ANIMATION

PEMINATAN ANIMASI

- 01 Bekal
 - Marcella Marda
 - Fionna Odelia Horiando
 - Elsa Agustine
- 02 Melukis
 - Jeremy Malachi

ANIMASI

Bekal

by **Marcella Marda** (00000022388) **Fionna Odelia Horiando** (00000025399), **Elsa Agustine** (00000025933)



Contact

marcella.marda@student.umn.ac.id
monochromequestioning@gmail.com
081539340355



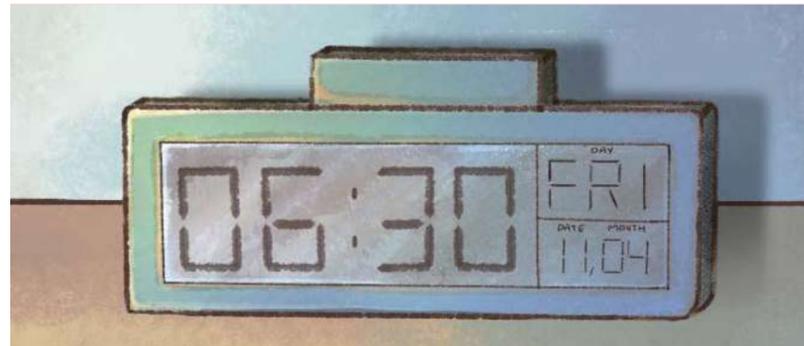
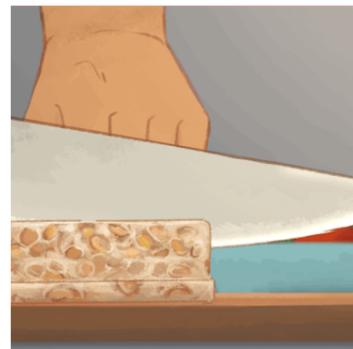
Contact

fionna.odelia@student.umn.ac.id
fionna.horiando23@gmail.com
081210165998



Contact

elsal@student.umn.ac.id
itsbabypotatoo@gmail.com
081617780582



"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 membuat 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. Teman-teman yang melihat makanan yang dibawa Gugun justru menertawai dirinya dan membuatnya malu, dikarenakan bekal tersebut terlihat tidak lezat maupun lucu seperti bekal teman-temannya. 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 sedikitpun. Melihat bekal tersebut membuat Ayah Gugun sadar akan kekurangannya, namun ia berjuang untuk memperbaiki kesalahannya dengan begadang membuat makanan yang layak untuk Gugun. Keesokan harinya Gugun melihat Ayahnya tertidur pulas di lantai dapur dan melihat ada berbagai macam makanan di atas meja makan. Meskipun awalnya sempat ragu, ia mencoba mencicipi masakan yang ada dihadapannya. Gugun terkejut karena tidak hanya terlihat lezat, tetapi rasa yang dihasilkan juga enak. Merasa bersalah, Gugun memeluk Ayahnya yang terbangun dari tidur. Sang ayah tersenyum dan berbalik memeluk Gugun. Keduanya pun makan bersama dengan hati senang."

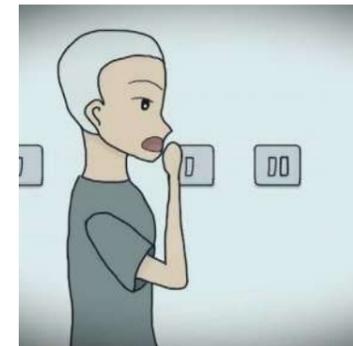
Melukis

by **Jeremy Malachi** (00000017890), **Marcella Marda** (00000022388)



Contact

jeremyl@student.umn.ac.id
malachijeremy85@gmail.com
085694235729



FILM

3D SHORT ANIMATION

PEMINATAN ANIMASI

- 01 Darion Darya
- 02 Benedict Epifani
- 03 Nathasya Sukamto
- 04 Vania Felicia T
- 05 Willam Haryadi
- 06 Yoyada Onesimus

PEMINTA

ANIMASI

A Long Night

by *Darion Darya (00000021077)*



Contact

darion@student.umn.ac.id
dariondarya@gmail.com
087839983920



Disuatu malam hari, seorang mahasiswi bernama violet baru pulang dari 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. Tiba - tiba sang pendekar mendapat tambahan kekuatan sehingga berhasil membunuh nyamuknya. Setelah sang nyamuk mati, sang pendekar pun hilang kedalam gelapnya malam.

Mimpi Putih Abu - Abu

by *Benedict Epifani (00000025206), Mathasya Sukanto (00000019737), M/Vania Felicia T (00000019737), Wilam Haryadi (00000023383), , Yoyada Onesimus (00000019330)*



Contact

benedict.epifani@student.umn.ac.id
benedictvo99@gmail.com
081319999632



Contact

nathasya@student.umn.ac.id
hitsuirel0@gmail.com
089513891369



Contact

vania.felicia@student.umn.ac.id
vaniafeliciator@gmail.com
087729521999



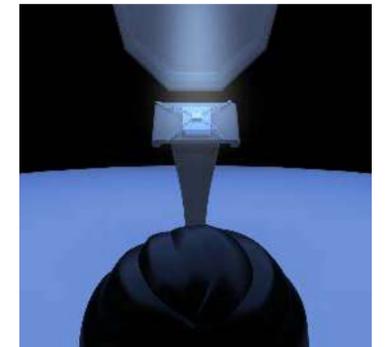
Contact

william.haryadi@student.umn.ac.id
williamharyadi@gmail.com
082385846235



Contact

yoyada@student.umn.ac.id
yoyada.onesimus@gmail.com
085892971711



Berlatar waktu di tahun 2005, 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. Arvin tidak berharap untuk bisa bersekolah lagi, hingga suatu hari, ia bertemu lagi dengan temannya yang pernah ia tolong bernama Helena ketika ia bekerja.

FILM

HYBRID SHORT ANIMATION

PEMINATAN ANIMASI

- 01 James Chrisnanda Kusuma
- 02 Claresta Christabel
- 03 Maximillian Mahardika Themas
- 04 Johanes Julio Megaradjasa

PEMINTA

IVARA

ANIMASI

Incomplete Set

by *James Chrisnanda Kusuma (00000023222)*, *Claresta Christabel (00000020559)*,
Maximillian Mahardika Themas (00000019960), *Johanes Julio Megaradjasa (00000015761)*



Contact

james.kusuma@student.umn.ac.id
jamesck98@gmail.com
087824498728



Contact

claresta.christabel@student.umn.ac.id
clarestachristabel9921@gmail.com
087824498728



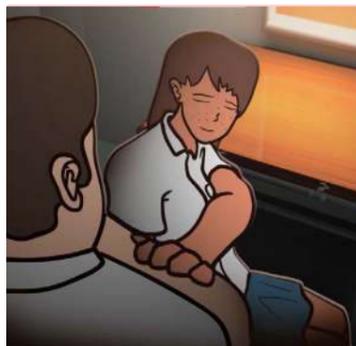
Contact

maximillian.themas@student.umn.ac.id
dikathemas@gmail.com
089674738290



Contact

johanes.megaradjasa@student.umn.ac.id
julocusader@gmail.com
082225530244



"Incomplete Set" menceritakan tentang 2 siswa SMA yang bernama Gumelar dan Maria Lestari dalam mengikuti sebuah lomba tata rias yang diadakan dalam sekolah mereka. Mereka berdua direndahkan oleh partisipan lain dikarenakan ciri khas fisik mereka dengan Gumelar bertubuh besar dan Maria memiliki kulit berwarna sawo matang. Hal tersebut membuat Gumelar merasa ragu pada keinginannya untuk menjadi penata rias, namun Maria tetap menyemangati Gumelar dan mereka berdua bekerja sama untuk membuktikan diri mereka dihadapan siswa lainnya. Usaha tersebut akhirnya mendapatkan mereka sebagai juara kedua dari lomba tersebut.

IMM

AGGO

VITI

FILM

CONCEPT ART

PEMINATAN ANIMASI

01 Christian Aditya

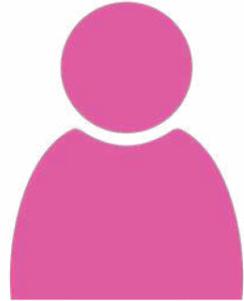
02 Gregorius Bagus Parikesit

PEMINATAN ANIMASI

ANIMASI

Project Virtuosity Production Lab

by *Christian Aditya (00000018979)*



Contact

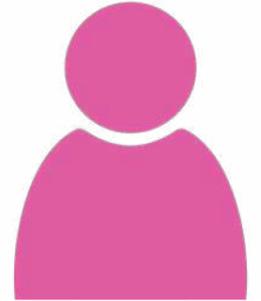
gian.kennard@student.umn.ac.id
gian.kennard@gmail.com
089624485500



Project Virtuosity Production Lab.

Chasing a Kite

by *Gregorius Bagus Parikesit (00000018913)*



Contact

gregorius.parikesit@student.umn.ac.id
gregorius.bagus35@gmail.com
082353117339

Penawaran investasi bodong bertambah, seiring dengan meningkatnya minat masyarakat terhadap investasi. Salah satu yang sering terjadi adalah Skema Ponzi, yaitu penipuan investasi yang membayarkan investor lama dengan uang dari investor baru, tanpa adanya underlying asset investasi. Skema ini akan runtuh apabila tidak berhasil menarik investor baru. Faktor literasi, faktor kesadaran dan kognisi memainkan peranan yang penting agar seseorang tidak terperangkap dalam penipuan investasi ini. Sayangnya, minat investasi kaum muda tidak diimbangi dengan mindset investasi dan literasi yang memadai. Untuk itu, penulis merancang kampanye bagi usia 18–25 tahun, dengan tujuan membentuk mindset investasi yang aman dan tepat, sehingga penipuan investasi, terutama dengan Skema Ponzi, dapat dihindari. Pengumpulan data dilakukan menggunakan mix method, yang terdiri dari kuesioner, wawancara ahli dan awam, observasi, studi eksisting, dan studi referensi. Selanjutnya, perancangan kampanye dilakukan dengan menggunakan metode Landa dan model komunikasi AISAS.

FILM

MOTION
GRAPHIC

PEMINATAN ANIMASI

01 Renaldy Sanjaya

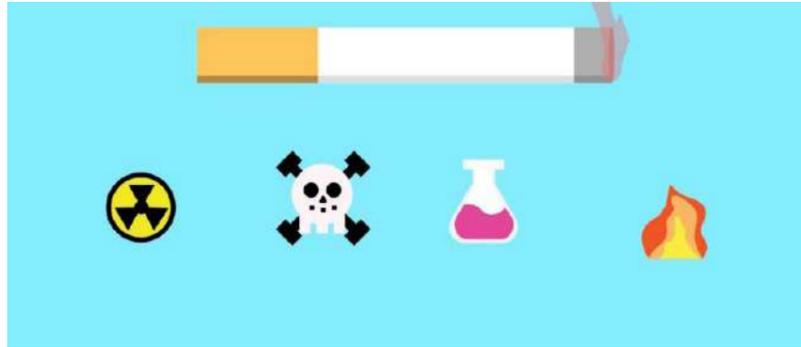
02 Arif Herdiawan

PEMINATAN ANIMASI

ANIMASI

Encancer

by *Renaldy Sanjaya* (00000019016)



Contact

renaldy.sanjaya@student.umn.ac.id
renaldysanjaya1@gmail.com
085939563529



Di Indonesia sendiri banyak sekali anak muda yang terkena kanker paru-paru, hal yang menjadi faktor utama adalah rokok. Kita tidak akan mengetahui dampak apa yang akan terjadi pada paru-paru karena rokok memiliki efek berjangka panjang.

Mengunjungi Nusa Tenggara Timur

by *Arif Herdiawan* (00000021233)



Contact

arif@student.umn.ac.id
arif.herdiawan28@gmail.com
081283778769



Provinsi Nusa Tenggara Timur merupakan daerah yang terletak di Indonesia bagian tenggara. Nusa Tenggara Timur mempunyai sejumlah wisata yang menarik seperti: desa Wae Rebo, pulau Komodo dan masih banyak lagi yang menawarkan beragam akomodasi untuk traveler.

FILM

TV COMMERCIAL

PEMINATAN ANIMASI

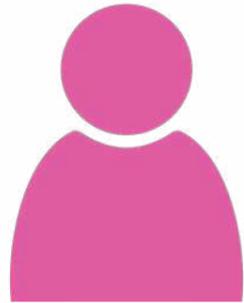
01 Arif Herdiawan

PEMINATAN

ANIMASI

Fresh From The Ocean

by *Arif Herdiawan (00000021233)*



Contact

arif@student.umn.ac.id
arif.herdiawan28@gmail.com
081283778769



Provinsi Nusa Tenggara Timur merupakan daerah yang terletak di Indonesia bagian tenggara. Nusa Tenggara Timur mempunyai sejumlah wisata yang menarik seperti: desa Wae Rebo, pulau Komodo dan masih banyak lagi yang menawarkan beragam akomodasi untuk traveler.

IMM

AGGO

VITI

ARSITEKTUR

Architectural Design

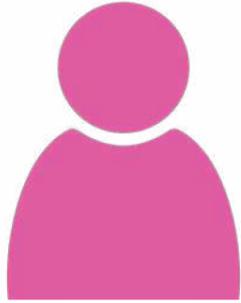
ARCHITECTURAL DESIGN

PEMINATAN ANIMASI

- | | | | |
|----|-------------------------------|----|-----------------------|
| 01 | Jasmine Laily Putri Ayudhiya | 22 | Geo Bramanta Rahman |
| 02 | Thefen Liuwendy | 23 | Defanjar Oktorio |
| 03 | B. William Thadeus S. | 24 | Evelyn Andifa Chandra |
| 04 | Fulviana Martha | | |
| 05 | Hizkia Natanael | | |
| 06 | Louise Editia Liharja | | |
| 07 | Belinda Delada Larosa | | |
| 08 | Mharlinda Puspa Dewi | | |
| 09 | Rudi | | |
| 10 | Amalia Bella Shintya | | |
| 11 | Kelly Sandy | | |
| 12 | Kevin Khurniawan | | |
| 13 | Graciela Belinda Christofania | | |
| 14 | Lidyana | | |
| 15 | Yovan Vito Natanael | | |
| 16 | Dhea Dwika Agatha | | |
| 17 | Jeannie Mutiara Sari Wijaya | | |
| 18 | Alma Anindita Listy | | |
| 19 | Nathanael Fadiputra Chandra | | |
| 20 | Charles Himawan | | |
| 21 | Hani Kristiana | | |

Revitalisasi Plaza Ciputat Sebagai Pusat Perbelanjaan dan Pusat Aktivitas
Masyarakat: Pendekatan Kualitas Fisik Interior dan Persepsi Pengguna

by *Jasmine Laily Putri Ayudhiya (00000033569)*



Contact

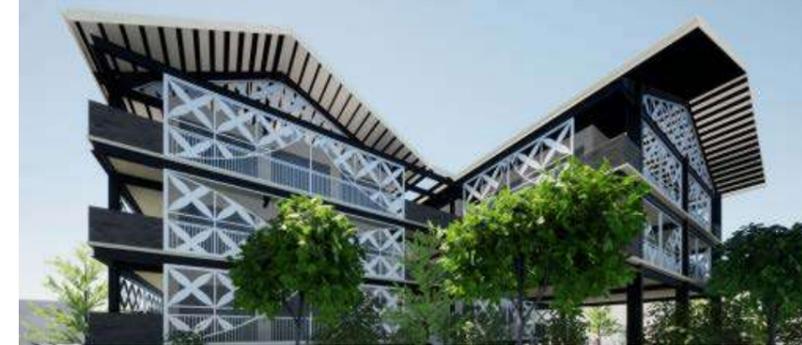
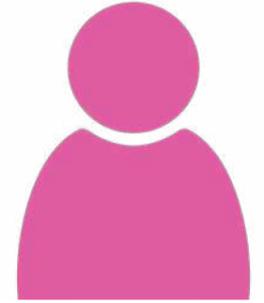
jasmine.laily@student.umn.ac.id
geo_bramanta@yahoo.co.id
081290818118



"Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kualitas fisik interior Plaza Ciputat terhadap persepsi pengguna, yaitu para pedagang dan pengunjung. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi dasar perancangan untuk Tugas Akhir."

Redesign Pasar Legok

by *Thefen Liuwendy (00000027096)*

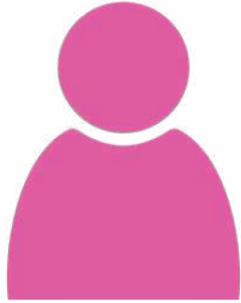


Contact

thefen@student.umn.ac.id
clairinebryna@gmail.com
081382875582

Dilatarbelakangi oleh Citra Pasar yang buruk dan tidak menjadi ruang Ekonomi & Sosial berkelanjutan, perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan kegiatan ekonomi & sosial pada pasar dengan merancang pasar yang berkelanjutan untuk mewadahi kegiatan ekonomi & sosial sehingga citra pasar Legok menjadi lebih baik.

Perancangan Beach Club Pada Ancol Dengan Konsep Desain Biofilik

by *Fulviana Martha* (00000027832)

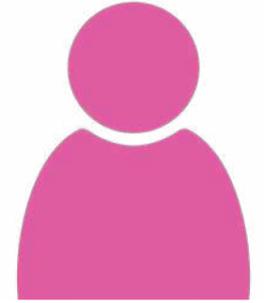
Contact

fulviana.martha@student.umn.ac.id
 evelandchandra@gmail.com
 082298689759



Dilatarbelakangi oleh Jakarta yang dulunya diakui sebagai ibukota yang ramai dan ramah akan lingkungan, kini sudah menjadi kota yang maju serta padat, hingga penulis memutuskan untuk merancang sebuah beach club yang bersifat biofilik untuk menegakkan kembali keseimbangan lingkungan hijau di daerah Jakarta pada kawasan Ancol.

Silang Selisih Seni Pola Batik Sanggar Kembang Mayang

by *B. William Thadeus S.* (00000026827)

Contact

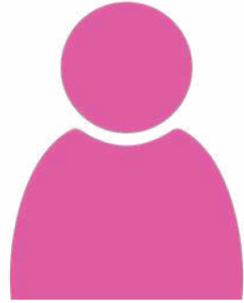
william.thadeuss@student.umn.ac.id
 clairebryna@gmail.com
 081513737216



Dilatarbelakangi oleh masalah utama yang datang dari tingkat efektifitas sirkulasi udara dan cahaya yang berhubungan dengan isu termal dan pencahayaan alami, maka perancangan ini bertujuan untuk jangka panjang sanggar Kembang Mayang sehingga dapat membuat ruang balai warga yang akan sepenuhnya menjadikan aktivitas membatik dan mencapai kenyamanan dari segi termal dan visual.

Perancangan Public Space Edukasi dan Rekreasi Stasiun Tangerang

by Louise Editia Liharja (00000028924)



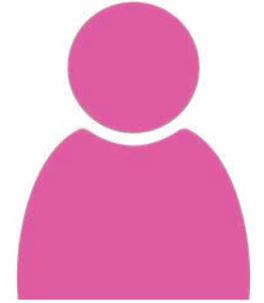
Contact

louise.liharja@student.umn.ac.id
 evelandchandra@gmail.com
 08111478060

Stasiun Tangerang yang berdiri sebagai Bangunan Cagar Budaya berpotensi untuk menjadi sebuah stasiun yang lebih dikenal dan dapat dimanfaatkan dengan lebih baik oleh masyarakat luas. Namun, melalui observasi yang dilakukan di Stasiun Tangerang memperlihatkan bahwa stasiun tersebut kurang menonjolkan bangunan yang termasuk sebagai bagian dari Bangunan Cagar Budaya. Akses Masuk Barat Stasiun Tangerang merupakan Bangunan Cagar Budaya yang eksistensinya kurang disadari oleh masyarakat sekitar karena kurangnya kepekaan masyarakat dan kurang menjadi focal point bagi Stasiun Tangerang itu sendiri. Di sisi lain, Stasiun Tangerang, terutama pada lahan bagian barat, berpotensi untuk menjadi ruang publik bagi masyarakat sekitar yang dapat meningkatkan nilai edukasi melalui rekreasi. Perancangan dilakukan dengan menggunakan metode perancangan force-based method. Force-based method dilakukan karena adanya batasan dalam tapak, yaitu keberadaan bangunan yang telah ada sejak lama, yang artinya terdapat beberapa peraturan yang mengharuskan sebuah rancangan baru untuk menyesuaikan dengan bangunan tersebut. Metode perancangan ini juga dilakukan dengan landasan observasi, studi literatur, dan studi preseden. Perancangan diwujudkan menggunakan konsep program "Rekreasi dan Edukasi", yang bertujuan untuk meningkatkan sektor wisata Kota Tangerang sekaligus memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai benda warisan. Sedangkan, konsep massa pada perancangan kali ini adalah "Transparan dan Encapsulated" yang memiliki makna terbuka dan melindungi. Perancangan ruang publik dengan program yang terdiri dari Hall, Galeri, Bookcafé, dan Tourist Information Center, dapat menjadi pilihan untuk mempertahankan nilai sejarah, menjadi tempat rekreasi, menjadi akses masyarakat untuk berkunjung ke Kawasan Kota Lama Tangerang, dan secara tidak langsung memberikan edukasi kepada masyarakat dari berbagai kalangan.

Perancangan Pasar Villa Mutiara Pluit

by Hizkia Natanael (00000026788)



Contact

hizkia.natanael@student.umn.ac.id
 clairinebryna@gmail.com
 0895615724778

Tapak berlokasi pada Jalan Villa Mutiara Pluit yang berada di antara area wisata alam dan juga area permukiman warga. Jalan Villa Mutiara merupakan jalan penghubung antara perumahan warga menuju jalan arteri. Wajah bangunan di sepanjang Jalan Villa Mutiara Pluit didominasi oleh bangunan komersial yang berjualan beragam jenis dagangan mulai dari pakaian hingga jenis makanan dan minuman. Tidak hanya jenis bangunan permanen saja, terdapat juga pedagang yang membuka lapak liar sehingga memenuhi ruang sirkulasi. Di sisi lain, area residensial tidak memiliki area ruang publik yang dapat memenuhi fungsi berolahraga seperti jogging dan bermain khususnya bagi anak-anak. Hal ini menimbulkan gangguan sirkulasi di sepanjang Jalan Villa Mutiara Pluit dan juga ketidakseimbangan fungsi ruang publik untuk segala kalangan. Penulis melakukan analisis terhadap kondisi lingkungan untuk memahami secara utuh apa yang dibutuhkan lingkungan untuk pengembangan kawasan. Setelah memahami akan dominasi fungsi komersial yang menyebabkan gangguan fungsi jalan dan kurangnya ruang publik bagi lingkungan perumahan, penulis membuat desain pasar dan ruang publik yang memenuhi kebutuhan lingkungan berdasarkan analisis yang sebelumnya dilakukan. Proses desain juga mengikuti kaidah perancangan pasar yang baik dan juga ruang publik yang baik berdasarkan referensi dari bacaan yang penulis temukan. Pada akhir penelitian dan desain, penulis berharap agar tugas akhir ini mampu membantu pengembangan kawasan Jalan Villa Mutiara Pluit untuk memecahkan masalah gangguan sirkulasi dan juga pemenuhan fungsi ruang publik bagi penduduk lokal.

Perancangan Ruang Ketahanan Bermukim yang Berkelanjutan di Kampung Rawa Indah, Kelapa Gading, Jakarta

by *Belinda Delada Larosa (00000032219)*



Contact

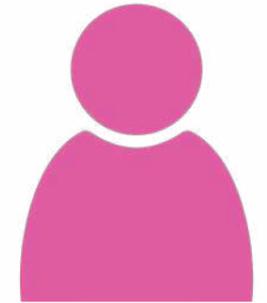
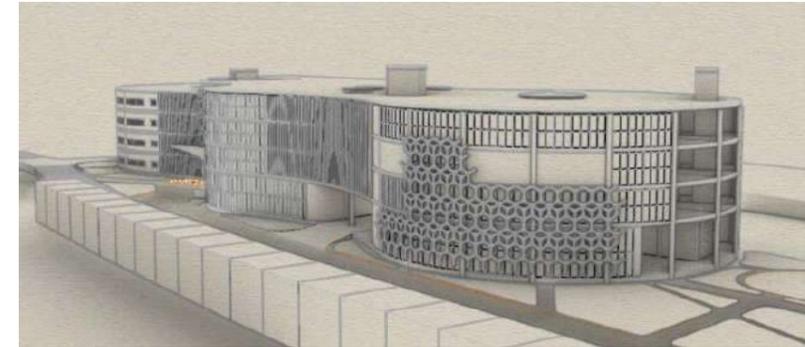
belinda.delada@student.umn.ac.id
clairinebryna@gmail.com
082122160712



Keberagaman dan keramaian pola aktivitas sosial, serta intervensi ruang ekonomi di sepanjang koridor publik memberi ketahanan bermukim bagi masyarakat Kampung Rawa Indah. Di perbatasan Kelapa Gading, terdapat Kampung Rawa Indah yang berlokasi tepat di Kali Petukangan, namun Kampung tersebut tersembunyi secara visual. Kawasan komersial dan hunian yang terintegrasi membuat Kelapa Gading menjadi daya tarik dari berbagai kalangan, dan magnet untuk bermukim bagi masyarakat ekonomi lemah. Kehadiran para pendatang di Jalan Rawa Indah menghadirkan adaptasi sosial budaya yang berbeda-beda dari daerah asalnya dengan budaya perkotaan. Namun, kondisi tersebut membawa dampak negatif bagi lingkungan. Perkembangan Kampung Rawa Indah semakin padat dan terisi dengan bangunan-bangunan, akan tetapi kehadiran bangunan di sana tidak sejalan dengan RTRW (Rencana Tata Ruang Wilayah) Jakarta sebagai jalur hijau dan biru. Dalam memahami hubungan antara pola aktivitas koridor publik dengan ruang ketahanan bermukim, penulis menggunakan metode korelasi serta menganalisis aspek fisik dan non-fisik di koridor publik menggunakan multiple regression. Hasil penelitian menunjukkan hubungan pola ruang ketahanan bermukim yang membentuk ketahanan ekonomi dan ketahanan sosial Kampung Rawa Indah. Ruang ketahanan bermukim Kampung Rawa Indah diperkuat dengan penataan kembali fungsi ruang dalam memenuhi kebutuhan eksisting Kampung. Perancangan kawasan mampu menjadikan Kampung Rawa Indah menjadi berkelanjutan dengan berpedoman pada fungsi dasar lahan Kampung sebagai daerah resapan.

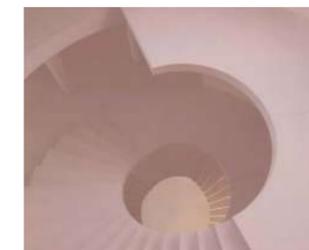
Perancangan Sekolah Menengah Kejuruan Kesenian di Tangerang Selatan

by *Rudi (00000025301)*



Contact

rudi@student.umn.ac.id
clairinebryna@gmail.com
088210212330



Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah institusi pendidikan formal yang berfokus mendidik murid untuk dapat bekerja sesuai jurusan yang dipilih. Pendidikan SMK berfokuskan untuk mengembangkan kemampuan murid dalam belajar dan bekerja di bidang tertentu, dapat beradaptasi di dunia kerja dan mampu melihat peluang kerja serta melakukan pengembangan diri. Program keahlian utama SMK yakni energi dan pertambangan, teknologi dan rekayasa, kesehatan dan pekerjaan sosial, teknik informasi dan komunikasi, agribisnis dan agroteknologi, bisnis dan management, kemaritiman, pariwisata, seni dan industri kreatif. Untuk mendukung pembelajaran program keahlian salah satunya seni dan industri kreatif, dimana program tersebut lebih banyak membuka peluang kerja sangat membutuhkan sarana yang dapat mawadahi kreatifitas anak-anak seperti fasilitas yang memadai, ruangan yang diperlukan serta sirkulasi bagi pengguna ruangan atau gedung. Pola penataan ruang yang kurang baik dan kurang maksimal dari standar perancangan akan berdampak kepada sirkulasi yang tercipta. Oleh karena itu, penulis membuat perancangan sekolah menengah kejuruan kesenian yang sesuai dengan regulasi pemerintah dan standar perancangan dengan menggunakan pola ruang gerak pengguna SMK dan sirkulasi.

Perancangan Kampung Wisata Sejarah Berdasarkan Studi Koridor Publik di Lengkong Kiai, Tangerang

by *Mharlinda Puspa Dewi (00000026979)*



Contact

mharlinda.dewi@student.umn.ac.id
 evelandchandra@gmail.com
 083813301619



Sebagai salah satu kampung yang sejak dahulu tersembunyi dan kini bertahan sebagai kampung terjepit, Lengkong Kiai memiliki potensi menjadi kampung wisata karena nilai sejarah dan budaya yang tinggi. Bangunan bersejarah, aktivitas budaya serta aspek fisik dan non-fisik lainnya berpotensi untuk menjadi atraksi dalam menunjang kegiatan wisata pada Kampung. Namun pada kenyataannya, koridor publik yang menghubungkan area luar dan dalam Kampung belum mampu menarik wisatawan untuk masuk lebih dalam. Hilangnya salah satu akses sebagai akibat dari keterjepitan Kampung di tengah kota menciptakan ruang negatif di beberapa titik pada koridor publik. Sirkulasi pengunjung juga terhambat karena pengaruh dari beberapa aspek fisik di sepanjang koridor. Padahal keberadaan bangunan-bangunan bersejarah serta budaya masyarakat dapat menjadi magnet aktivitas yang menarik wisatawan untuk mengunjungi area dalam Kampung. Penulis melakukan penelitian di sepanjang koridor publik dengan metode korelasi untuk mengetahui hubungan antara aspek fisik berupa fungsi dan elemen pembentuk koridor dengan aspek non-fisik berupa pola aktivitas dan sirkulasi. Hasil penelitian berupa pemahaman tentang pola aktivitas dan sirkulasi, serta hubungannya dengan aspek fisik koridor sebagai dasar perancangan kampung wisata sejarah dan budaya. Perancangan kawasan wisata berdasarkan elemen pembentuk citra wisata menggunakan pendekatan dengan meletakkan titik magnet aktivitas, menghubungkan koridor publik dan memperkuat karakter Kampung. Perancangan kawasan dengan fungsi-fungsi baru bertujuan untuk memaksimalkan potensi sejarah dan budaya Lengkong Kiai untuk menjadi kampung wisata.

Perancangan Community Based Public Space Berkonsep Place Attachment dengan Pendekatan Child-Friendly Spaces (CFS)

by *Kelly Sandy (00000031608)*



Contact

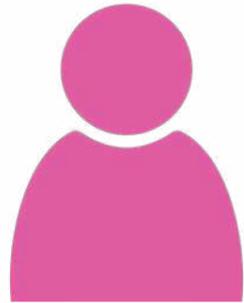
kelly.sandy@student.umn.ac.id
 clairebryna@gmail.com
 087882204009



Krisis ruang publik ramah anak menjadi urgensi penduduk kota. Hal tersebut tentunya mempengaruhi kehidupan sehari-hari manusia, terutama anak-anak yang membutuhkan tempat untuk bertumbuh kembang. Jakarta sebagai kota dengan jumlah penduduk terbesar, membutuhkan ruang publik ramah anak yang mampu memenuhi kebutuhan masyarakatnya dalam mencapai pemuasan individu maupun kelompok. Sesuai dengan konsep place attachment, penulis mengusulkan ruang publik yang dapat menimbulkan keterkaitan terhadap setiap programnya didukung oleh pemenuhan aspek keamanan dan kenyamanan menggunakan pendekatan Child-Friendly Spaces (CFS). Tujuan perancangan adalah untuk menghasilkan rancangan arsitektur ruang publik ramah anak berbasis komunitas yang dapat menjadi tujuan pemenuhan kebutuhan dan pemuasan aktivitas baik secara individu maupun dalam kelompok komunitas.

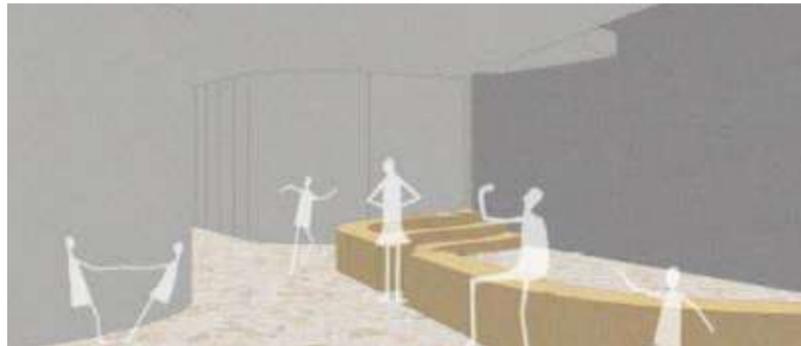
Perancangan Pusat Perbelanjaan Jungle Walk dengan Penerapan Perhitungan Tata Letak Bauran Penyewa

by *Amalia Bella Shintya (00000033644)*



Contact

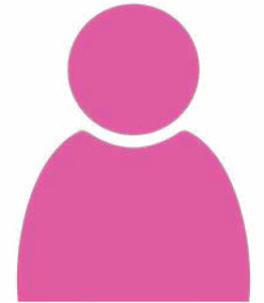
amalia.bella@student.umn.ac.id
evelandchandra@gmail.com
081212805798



Jungle Walk merupakan pusat perbelanjaan yang dibuat oleh PT Intiland Tbk di tahun 2011. Kawasan ini dirancang sebagai pusat perbelanjaan dan juga sebagai wadah bagi para penghuni Talaga Bestari untuk berkumpul. Bauran penyewa merupakan salah satu strategi dimana kumpulan penyewa yang berpotensi memaksimalkan pendapatan dengan saling melengkapi satu sama lain, yang tentunya hal tersebut juga ditemukan di Jungle Walk. Seiring berjalannya waktu, Jungle Walk terus mengalami penurunan jumlah pengunjung dan penyewa, hingga akhirnya kini telah ditelantarkan menjadi kumpulan bangunan yang tidak terurus baik oleh penyewa maupun pengunjungnya. Penulis tertarik untuk melakukan perancangan di area tersebut, terlebih untuk menangani dan mengetahui alasan dibalik terlantarnya pusat perbelanjaan tersebut. Penulis melakukan serangkaian observasi, studi literatur dan perhitungan kuantitatif untuk mengetahui alasan dibalik kurang optimalnya kinerja dari bauran penyewa Jungle Walk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tata letak bauran penyewa yang linear dan monoton menjadi penyebab dari kurangnya minat pengunjung serta menurunnya kinerja pusat perbelanjaan tersebut. Hasil dari penelitian tersebut juga akan digunakan sebagai dasar dari perancangan Jungle Walk dengan menempatkan tata letak bauran penyewa sebagai poin utama untuk meningkatkan kinerja bauran penyewa. Adapun konsep yang diusung merupakan konsep ekologi yang mampu mendukung serta mewadahi penataan letak bauran penyewa berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan pada penelitian sebelumnya. Secara keseluruhan, tujuan perancangan ini adalah untuk merancang Jungle Walk sebagai pusat perbelanjaan guna meningkatkan kinerja bauran penyewa Jungle Walk menggunakan perhitungan bauran penyewa.

Perancangan Sarana dan Prasarana Olahraga Sebagai Fungsi Pendukung Taman Kota 1 BSD

by *Graciela Belinda Christofania (00000032687)*



Contact

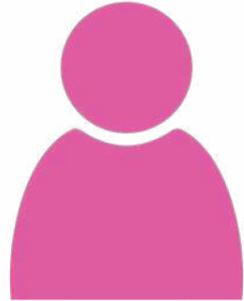
graciela.belinda@student.umn.ac.id
clairinebryna@gmail.com
087875965590



Olahraga merupakan kegiatan yang dibutuhkan masing-masing individu untuk menjaga kesehatan tubuh. Namun, masih sedikit orang yang rutin melakukan olahraga. Kegiatan olahraga tentu harus didukung dengan fasilitas yang meliputi alat dan ruangan yang memadai, sehingga kegiatan olahraga dapat dilaksanakan secara maksimal. Sekitar tapak yang terletak di Jalan Letnan Sutopo, BSD, terdapat Taman Kota 1 BSD yang merupakan paru-paru kota dengan fungsi olahraga di dalamnya. Namun, belum terdapat tempat olahraga yang mewadahi komunitas olahraga sekitar dan belum ada wadah olahraga yang mampu menampung berbagai macam kegiatan olahraga untuk masyarakat umum. Penelitian dan perancangan ini dilakukan untuk mengetahui kualitas lingkungan dan kebutuhan masyarakat sekitar, serta untuk merancang Pusat Olahraga yang bersifat multipurpose sport building yang dapat mewadahi berbagai kegiatan olahraga penduduk sekitar. Bangunan menerapkan konsep "connecting" untuk menghubungkan aspek olahraga, ruang publik, dan lingkungan sehat melalui rancangan aktivitas, sirkulasi, dan tata ruang. Dengan adanya bangunan ini, diharapkan dapat menarik dan meningkatkan minat penduduk sekitar untuk menciptakan tubuh dan lingkungan yang lebih sehat, sesuai dengan future plan BSD, serta mewadahi komunitas olahraga. Penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif yang didukung dengan observasi, pemetaan, dan studi literatur. Analisis data akan dilakukan dengan teori, studi preseden, dan aturan umum dalam merancang bangunan. Penelitian dan perancangan ini diharapkan dapat menjadi wadah masyarakat sekitar untuk berolahraga dengan penerapan bangunan sehat dalam mendukung kualitas bangunan yang sehat.

Perancangan Pusat Kuliner sebagai Ruang Interaksi Masyarakat Kampung Rumpak Sinang

by Kevin Khurniawan (00000030150)



Contact

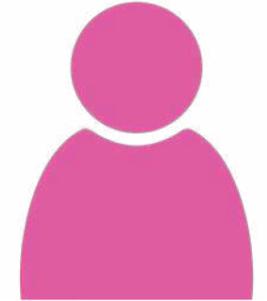
kevin.khurniawan@student.umn.ac.id
 evelandchandra@gmail.com
 082284433228



Dalam sebuah kawasan permukiman dan kota, perkembangan sebuah wilayah akan terus terjadi seiring dengan perkembangan zaman. Perkembangan kawasan yang dahulunya kampung menjadi perkotaan membuat masyarakat harus melakukan adaptasi akibat dari perkembangan kota tersebut. Sehingga hal ini membuat kampung menjadi terjepit di antara permukiman kota. Fenomena inilah yang terjadi di Kampung Rumpak Sinang Kelapa Dua Tangerang. Dari kawasan kampung yang penduduknya berprofesi sebagai petani, mengalami perubahan menjadi penjual makanan siap saji akibat lahan yang sudah tidak ada dari pembebasan lahan. Perubahan tersebut menjadi sebuah tantangan bagi masyarakat kampung-kota untuk berkembang seiring dengan perkembangan kota agar tidak terkurung permukimannya. Dengan menghadirkan desain pusat wisata kuliner di Kampung Rumpak Sinang diharapkan dapat menjadi sebuah sarana untuk mengumpulkan masyarakat kota dan kampung lebih membaur dari aspek sosial maupun ekonominya. Bukan hanya itu, dengan perancangan ruang interaksi publik ini juga dapat menjadi penghadir citra dari Kampung Rumpak Sinang yang dahulunya adalah wilayah perkebunan, sekarang menjadi area berjualan makanan siap saji. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai sebuah sarana untuk membaurkan antara kampung dan kota mandiri agar tidak tertutup dan saling bercampur dalam kebutuhan sosial masyarakatnya.

Anantara: Perancangan "Connective" Mixed Use Site di Alam Sutera

by Yovan Vito Natanael (00000021336)



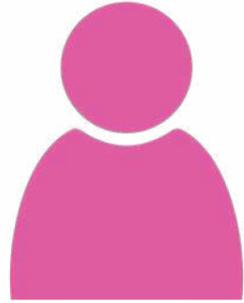
Contact

yovan.natanael@student.umn.ac.id
 clairebryna@gmail.com
 087794065277



Alam Sutera merupakan salah satu kawasan pengembangan yang terus membangun kebutuhannya. Pendekatan massa rancang pada Alam Sutera meliputi kebutuhan bagi masyarakat Alam Sutera. Peneliti menghadirkan perkembangan isu terhadap kebutuhan masyarakat dengan perputaran ekonomi pada kawasan Alam Sutera. Peneliti juga mengangkat potensi wilayah Alam Sutera sebagai kawasan yang ramah komunitas. Peneliti melakukan pendekatan perancangan dengan menggunakan tiga fungsi kebutuhan Alam Sutera: komersial, residensial, dan eksibisi. Oleh karena itu, peneliti menggunakan perancangan yang berjudul Anantara untuk menjawab isu serta potensi yang ada di Alam Sutera. Harapan bagi peneliti adalah dengan adanya massa Anantara, maka kebutuhan masyarakat Alam Sutera dapat berjalan dengan baik.

Perancangan Mixed Use Adaptif di Bintaro Jaya, Tangerang Selatan

by *Lidyana (00000027775)*

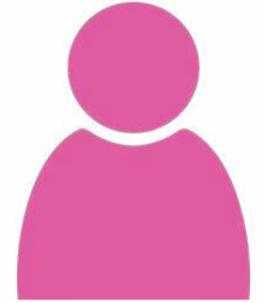
Contact

lidyana@student.umn.ac.id
 evelandchandra@gmail.com
 085716623036



Kini, rumah susun merupakan hunian yang kurang populer dibandingkan hunian tapak karena nilai-nilai yang dijunjung masyarakat. Rumah susun dianggap sebagai pilihan hunian yang mahal, individualis, serta tidak aman dari segi keamanan maupun kesehatan karena fasilitas yang digunakan bersama. Akan tetapi, di kota yang padat, nilai properti dan tanah semakin meningkat dan terbatas, sehingga hunian vertikal atau model hunian lain sudah seharusnya dapat mengisi dalam kesulitan tersebut sebagai rumah tinggal alternatif. Hal ini ditambah dengan perubahan dalam kehidupan masyarakat akibat aktivitas maupun kondisi waktu dan sosial. Lingkungan dan ruang tinggal yang adaptif dapat menjadi strategi perancangan untuk mengakomodasi kebutuhan ruang dan aktivitas penghuni. Terletak di Bintaro Jaya, penulis mengusulkan rancangan model hunian mixed use yang mencampurkan hunian vertikal dan kegiatan ekonomi (fungsi komersial) dalam tapak untuk menghadirkan interaksi sosial dan kebutuhan sehari-hari yang lengkap dalam jarak 10 menit berjalan kaki atau 5 menit bersepeda. Aktivitas dan interaksi publik yang dihadirkan melalui fasilitas sosial dan komersial diharapkan akan menumbuhkan sense of belonging. Desain menggunakan pendekatan modular di mana struktur bersifat sebagai kerangka permanen yang diisi dengan tipikal modul. Modul tipikal direncanakan untuk fleksibel baik untuk aktivitas di rumah yang umum dilakukan maupun untuk bekerja di rumah untuk 3-6 orang anggota keluarga. Pada akhirnya, tulisan ini akan menjelaskan rancangan untuk

Perancangan Wellness Center Pada Objek Wisata Situ Parigi Dalam Rangka Meningkatkan Citra Situ Parigi

by *Jeannie Mutiara Sari Wijaya (00000032959)*

Contact

jeannie.mutiara@student.umn.ac.id
 clairinebryna@gmail.com
 085757376396



Situ Parigi merupakan objek wisata yang memiliki kondisi alam yang mendukung. Potensi ini dapat terlihat dari pemenuhan indikator pembentuk citra objek wisata, yang dapat dilakukan dengan cara memaksimalkan potensi pada sebuah objek wisata. Namun citra pada objek wisata Situ Parigi belum terbentuk sehingga membutuhkan indikator pembentuk citra objek wisata yang meliputi aksesibilitas, amenitas dan atraksi. Selain itu untuk menunjang perancangan pada penelitian ini, penulis menggunakan konsep wellness untuk membentuk citra objek wisata Situ Parigi. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui "Bagaimana merancang wellness center dalam rangka meningkatkan citra objek wisata Situ Parigi?". Dalam proses perancangan penulis menggunakan indikator pembentuk citra objek wisata dan indikator wellness untuk memberikan acuan agar citra Situ Parigi dapat terbentuk. Wellness merupakan kebiasaan yang dilakukan seseorang dalam jangka waktu yang panjang dan telah memberikan dampak positif dalam diri seseorang. Perancangan ini ditujukan untuk menjawab permasalahan akibat tidak terbentuknya citra objek wisata, diharapkan dengan penerapan indikator citra pembentuk objek wisata dengan konsep wellness dapat memunculkan citra objek wisata dan membentuk wisata kesehatan di Situ Parigi. Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan penulis, Objek Wisata Situ Parigi dapat memiliki Citra jika indikator pembentuk Citra Objek Wisata terpenuhi.

Penerapan Konsep Sense of Place pada Perancangan Community Center bagi Warga Dasana Indah Tangerang

by *Dhea Dwika Agatha (00000028307)*



Contact

dhea.dwika@student.umn.ac.id
 evelandchandra@gmail.com
 081315410101



Komunitas merupakan sekumpulan individu atau kelompok yang memiliki keterhubungan dalam tiap anggotanya. Keterhubungan tersebut menjadi suatu keunikan dari tiap komunitas yang terbentuk. Namun komunitas umumnya membutuhkan tempat atau platform bagi mereka untuk melakukan kegiatannya. Perumahan Dasana Indah adalah perumahan yang sudah lama berdiri dibandingkan dengan kawasan di sekitarnya, yaitu sejak tahun 1994. Perumahan Dasana Indah memiliki banyak komunitas di dalamnya dan interaksi sosial masih sangat kuat terjadi. Namun sayangnya komunitas warga perumahan Dasana Indah tidak memiliki tempat untuk berkegiatan sehingga seringkali mengganggu sirkulasi jalan. Keberadaan komunitas pada Dasana Indah ini memberikan beberapa poin sense of place yang dapat dirasakan dan dilihat bagi warga. Komunitas-komunitas ini menghidupkan kawasan Dasana Indah menjadi lebih ramai dan aktif. Community Center merupakan suatu kebutuhan bagi komunitas warga Dasana Indah. Penerapan sense of place dari perumahan Dasana Indah pada desain perancangan community center dapat memfasilitasi kebutuhan dari komunitas-komunitas yang ada. Perancangan community center ini ditujukan bagi warga internal Dasana Indah. Sense of place perancangan ini juga akan menambahkan sense of belonging warga perumahan, sehingga warga tetap merasa berada di Dasana Indah dengan fasilitas komunitas yang lengkap. Sense of place komunitas yang sudah ada akan menjadi sangat baik jika diaplikasikan dan diperkenalkan dalam suatu rancangan.

Perancangan Transit Hub dengan Pendekatan Teori Transit-Oriented Development di Kawasan Stasiun Cisauk

by *Nathanael Fadiputra Chandra (00000027068)*



Contact

nathanael2@student.umn.ac.id
 clairebryna@gmail.com
 0895334398881



Stasiun Cisauk merupakan Stasiun dengan pengembangan kawasan berkonsep Transit-Oriented Development (TOD) Intermoda pertama di Indonesia yang terkenal akan keterintegrasiannya terhadap fasilitas angkutan umum, pelayanan lokal, dan juga hunian. Namun ternyata hal-hal tersebut belum cukup untuk membuat sebuah kawasan bisa disebut sebagai kawasan TOD. Oleh karena itu, tujuan penelitian adalah untuk menilai implementasi konsep TOD pada kawasan Stasiun Cisauk saat ini, serta memberikan saran terkait pengembangan kawasan TOD Stasiun Cisauk kedepannya.

Perancangan Pusat Daur Ulang Plastik dengan Pendekatan Arsitektur Berkelanjutan di Vida Bekasi

by *Alma Anindita Listy (00000032885)*



Contact

alma.anindita@student.umn.ac.id
 evelandchandra@gmail.com
 087874647600



TPST Bantar Gebang telah mencapai batas maksimal ketinggian tumpukan sampah. Hal ini terjadi karena semua jenis sampah tercampur sehingga sulit untuk diolah kembali. Salah satu cara untuk mengurangi sampah adalah daur ulang. Tujuan perancangan pusat daur ulang ini adalah sebagai sarana produksi, kreasi dan edukasi daur ulang plastik.

Perancangan Creative Culinary Mall dengan Pendekatan Sirkulasi yang Mengoptimalkan Pengalaman Kuliner Pengunjung

by *Hani Kristiana (00000033447)*



Contact

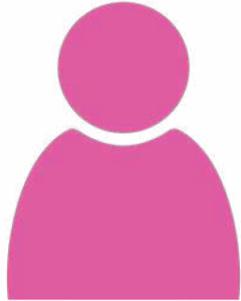
hani.kristiana@student.umn.ac.id
 clairinebryna@gmail.com
 087784338770



Masyarakat di sekitar tapak Jl. Lengkong Gudang Timur memiliki kebutuhan yang beragam khususnya dalam hal pangan. Dalam memenuhi kebutuhan tersebut, masyarakat BSD melakukan rangkaian aktivitas seperti berbelanja, bersosialisasi, memasak, dan menyajikan makanan sebelum menyantapnya. Hal ini menjadi analisis yang dilakukan oleh penulis dengan tujuan mencari potensi tapak agar dapat meningkatkan value..

Perancangan Perumahan dengan Konsep Sustainable Housing di Jambi: Mayang Mangurai

by Charles Himawan (00000028344)



Contact

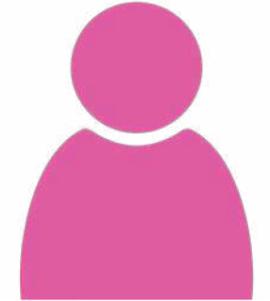
charles.himawan@student.umn.ac.id
 evelandchandra@gmail.com
 081390920899



Perancangan ini berangkat dari adanya WFH yang diberlakukan karena pandemi, sehingga muncul kebutuhan akan tempat tinggal yang tinggi di kota Jambi. Hal ini memunculkan kebutuhan manusia akan ruang yang mendukung pada saat melakukan WFH. Setelah itu, masalah pemanasan global dan perubahan iklim terhadap kota Jambi juga menjadi perhatian dari perancangan ini. Perancangan ini bertujuan untuk menyelesaikan isu hunian yang ada di kota Jambi.

Perancangan Pasar di Pecinan Kota Lama Tangerang dengan Pendekatan Urban Katalis

by Evelyn Andifa Chandra (00000026159)



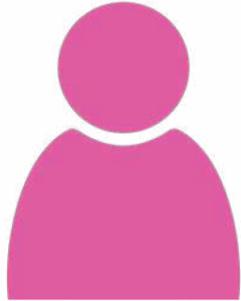
Contact

evelyn.chandra@student.umn.ac.id
 evelandchandra@gmail.com
 089626879397

"Pasar di Pecinan Kota Lama Tangerang merupakan pasar peninggalan sejarah yang telah berdiri sejak tahun 1800-an. Pasar tidak hanya menjadi bagian penting dalam sejarah Kota Tangerang, tetapi juga berpengaruh terhadap identitas kawasan. Seiring berjalannya waktu, pasar tumbuh secara organik di ruang publik dan menyebabkan permasalahan aksesibilitas, visibilitas, dan kualitas pada kawasan, terutama pada fungsinya sebagai kawasan wisata sejarah. Proyek perancangan pasar ini bertujuan untuk menyelesaikan isu-isu di atas. Pendekatan rancangan menggunakan konsep urban katalis, yaitu konsep pengembangan kawasan dengan menonjolkan identitas lokal. Melalui pendekatan tersebut, rancangan diharapkan tidak hanya memaksimalkan fungsi pasar sebagai tempat aktivitas ekonomi dan sosial, tetapi juga memperkuat citra kawasan Pecinan Kota Lama Tangerang sebagai kawasan wisata sejarah. Penulis menerapkan dua langkah perancangan. Pertama ialah membentuk citra kawasan Pecinan melalui pembukaan akses menuju pecinan dan mengadaptasi nilai arsitektur lokal. Kedua ialah penunjukkan identitas pasar dengan pembenahan fasilitas agar dapat berfungsi sebagai fasilitas ekonomi dan sosial yang optimal."

Penerapan Adaptable dan Flexible Architecture pada Kawasan Ruko Cinere Lama

by *Geo Bramanta Rahman (00000025030)*



Contact

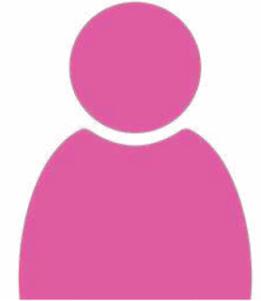
geo.rahman@student.umn.ac.id
geo_bramanta@yahoo.co.id
0811163715



"Aktivitas berbelanja sudah tidak lagi hanya sekedar jual beli, ada interaksi sosial yang membentuk komunitas kreatif, salah satunya di kawasan Cinere. Cinere merupakan kawasan hunian menengah keatas yang berkembang menjadi kawasan komersial mandiri di pinggiran Kota Jakarta Selatan. Pembangunan kawasan komersial baru (superblok) berkembang menggantikan fungsi bangunan komersial Ruko Cinere lama. Ruko Cinere sendiri sudah menjadi ruang komersial sejak tahun 1990-an. Hadirnya Ruko di kawasan Cinere, membentuk aktivitas komunitas di dalamnya. Namun, berkembangnya waktu fungsi dan fasilitas kawasan Ruko dinilai sudah obsolete atau perlu diperbaiki mengikuti kebutuhan zaman. Perlu adanya perbaikan kawasan yang dapat menghidupkan kembali citra Kawasan Ruko lama, dengan memanfaatkan potensi adaptasi ruang terhadap unit usaha di kawasan. royek rancangan ini bertujuan untuk mendesain ulang kawasan Ruko Cinere menyesuaikan dengan kebutuhan 'urban lifestyle', menggunakan metode adaptable dan flexible architecture. Konsep adaptable dan flexible architecture memungkinkan modul ruang usaha dapat bertransformasi secara adaptif, tanpa perlu konstruksi ulang. Adapun pendekatan desain yang berkelanjutan (sustainable) dengan memanfaatkan struktur eksisting bangunan menggunakan konsep adaptive reuse. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran baru mengenai potensi berkembangnya ruang unit usaha menggunakan konsep adaptable dan flexible architecture."

Perancangan Food Hub sebagai Fasilitas Urban Farming Daerah Lingkar Timur Bengkulu

by *Defanjar Oktorio (00000021115)*



Contact

defanjar.ektorio@student.umn.ac.id
defanjar.ektorio@gmail.com
081366156355

Perancangan Food Hub bertujuan sebagai fasilitas pendukung penerapan urban farming di daerah Lingkar Timur Bengkulu. Beberapa fasilitas yang disediakan Food Hub adalah fasilitas daur ulang sampah organik, fasilitas ruang semai benih tanaman, farm lab (indoor farm dan outdoor farm), learning center, perpustakaan dan pasar. Selain bertujuan sebagai fasilitas urban farming, Food Hub ini juga bertujuan untuk membantu mempertemukan petani urban farming dan masyarakat/konsumen. Food Hub juga dapat berperan dalam membantu kegiatan komunitas urban farming di Bengkulu. Selain komunitas, Food Hub dapat membantu BPTP Bengkulu (BPTP adalah Badan Pengkajian Teknologi Pertanian, merupakan badan di bawah menteri pertanian yang salah satu tugasnya adalah memajukan pertanian dalam bidang teknologi). Food Hub juga dapat berperan sebagai ruang publik yang dapat digunakan masyarakat Lingkar Timur. Food Hub juga menyediakan Food Court yang menjual olahan panen urban farming. Melalui Food Hub ini, perancang berharap dapat memfasilitasi penerapan urban farming dan membantu komunitas urban farming lokal serta untuk mendukung keberlanjutan kawasan/daerah Lingkar Timur Bengkulu.

PROJECT

**FINAL PROJECT
ADVISORS**

ADVISORS



Adhreza Brahma, M.Ds.

Final Project Coordinator of Visual Brand Design



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.



Ardiles Akyuwen, M.Sn.



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



Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds.



Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum.



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



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



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.



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



Nadia Mahatmi, M.Ds.



Rani Aryani Widjono, S.Sn. M.Ds.



Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds.



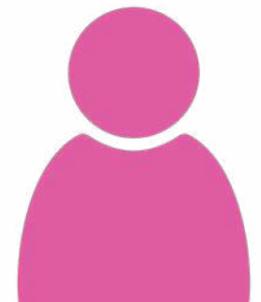
Roy Anthonius Susanto S.Sn., M.Ds.



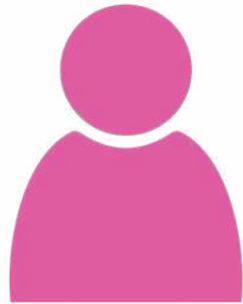
Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds.



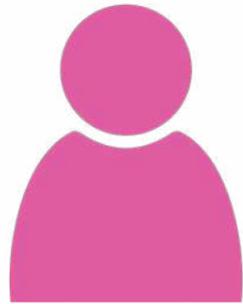
Dr. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T.,



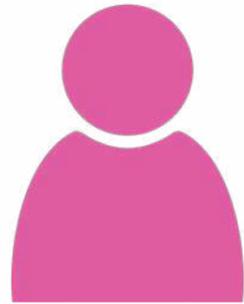
Aditya Satyagraha, S.Sn.,



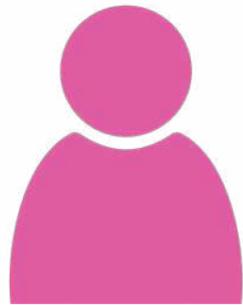
Harry Mores, S.Ds., M.M.



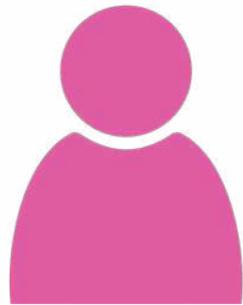
Tolentino, S.Ds., M.M.



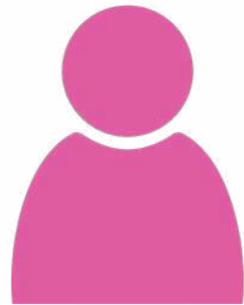
Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.



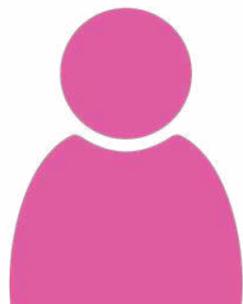
Joseph Lolong, S.Sn., M.Ds.



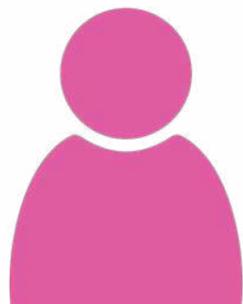
Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.



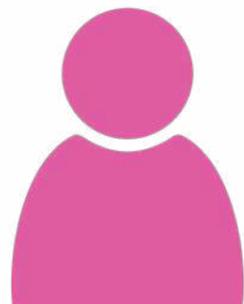
Cennywati, S.Sn., M.Ds.



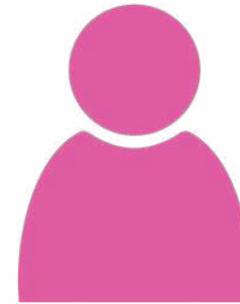
Leonardo Adi Dharma Widya, S.Sn., M.Ds



Ken Natasha Violeta, S.Sn, M.Ds.



Edo Tirtadarma, M.Ds.



Dedy Arpan, M.Ds.



Dr. Ratna Cahaya Rina Wirawan Putri,
S.Sos., M.Ds.



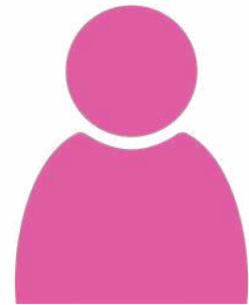
Yosephine Sitanggang, S.Ars., M.Ars.



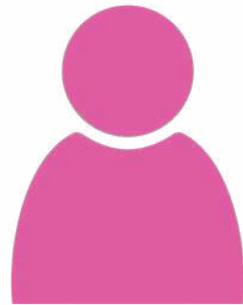
Mandau Apri Kristianto S.T., M.Sc.



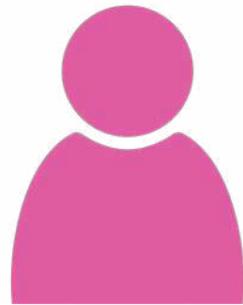
Irma Desiyana, S.Ars., M.Arch.



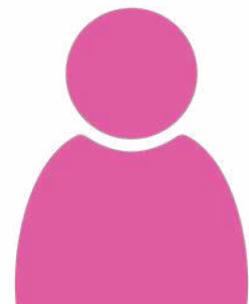
Hedista Rani Pranata, S.Ars., M.Ars.



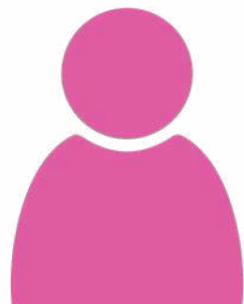
Dian Fitria, S.T., M.Sc.



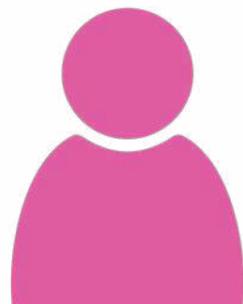
Rahmi Elsa Diana, S.T., M.T.



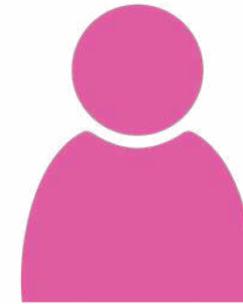
Rizki Tridamayanti Siregar, S.Pd., M.T.



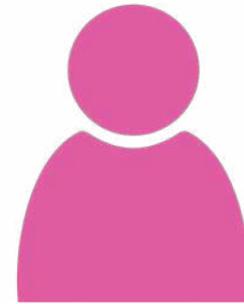
Apriani Kurnia Sarashayu, S.T., M.Sc.



Suwito Kartono Citra, S.T., MAUD.

Theodorus Cahyo Wicaksono, S.T.,
M.Ars.

Gierlang Bhakti Putra S.T., M.Sc.



Freta Oktarina, S.Sn., M.Ars.



Tatyana Kusumo, S.Ars., M.Sc.

Yuninda Mukty Ardyanny, S.T.,
M.Ars.



Annita, S. Pd., M.F.A.



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



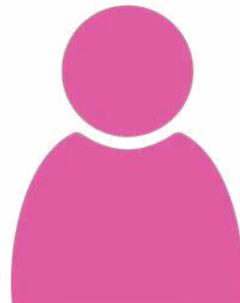
Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.



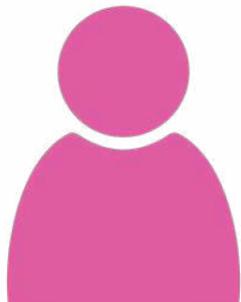
Perdana Kartawiyudha, M.Sn.



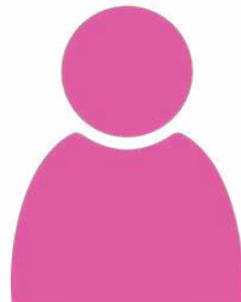
Salima Hakim, S.Sn., M.Hum.



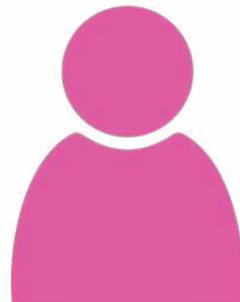
Adhitya Indrayuana



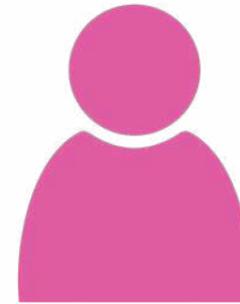
Bisma Fabio Santabudi, M.Sn., S.Sos., S.Sos.



Frans Sahala Moshes Rinto, S.I.Kom., M.I.Kom.



Ni Wayan Ayu



Paulus Heru Wibowo Kurniawan, S.S., M.Sn.



Petrus Damiami Sitepu, S.Sn., M.I.Kom.



Umi Lestari, S.S., M.Hum.



Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.



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



Fachrul Fadly, S.Ked.



Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds



R.R. Mega Iranti Kusumawardhani,
S.Sn., M.Ds.



Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn.,
M.M.

IMM

AGGO

VITI

