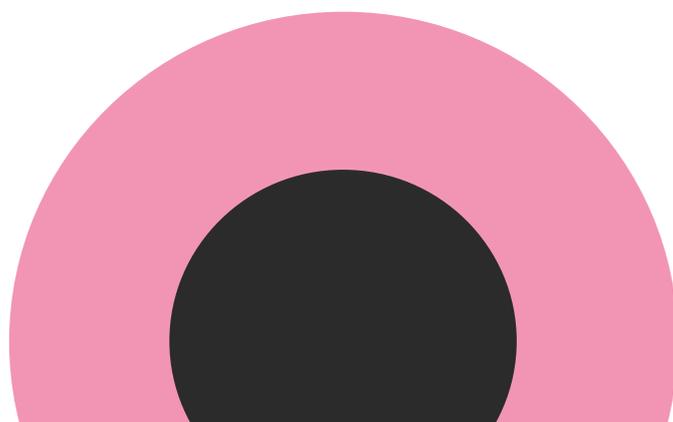




# IMAGO IX

Katalog Tugas Akhir Fakultas Seni & Desain  
Universitas Multimedia Nusantara

Semester Ganjil Genap 2023-2024





**KATALOG TUGAS AKHIR  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA  
NUSANTARA**

**SEMESTER  
GANJIL GENAP  
2023-2024**

**KATALOG TUGAS AKHIR  
FAKULTAS SENI & DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSNTARA**

**SEMESTER GANJIL & GENAP**

**PELINDUNG**

Dr. Ninok Leksono, M.A

**PEMBINA**

Christina Flora

**DESIGNER**

Muhammad Bintang Basyrah

Fiona Patricia

Frederica Hananda

Abram Benedict

Mendy

Madeline Vrynshensya

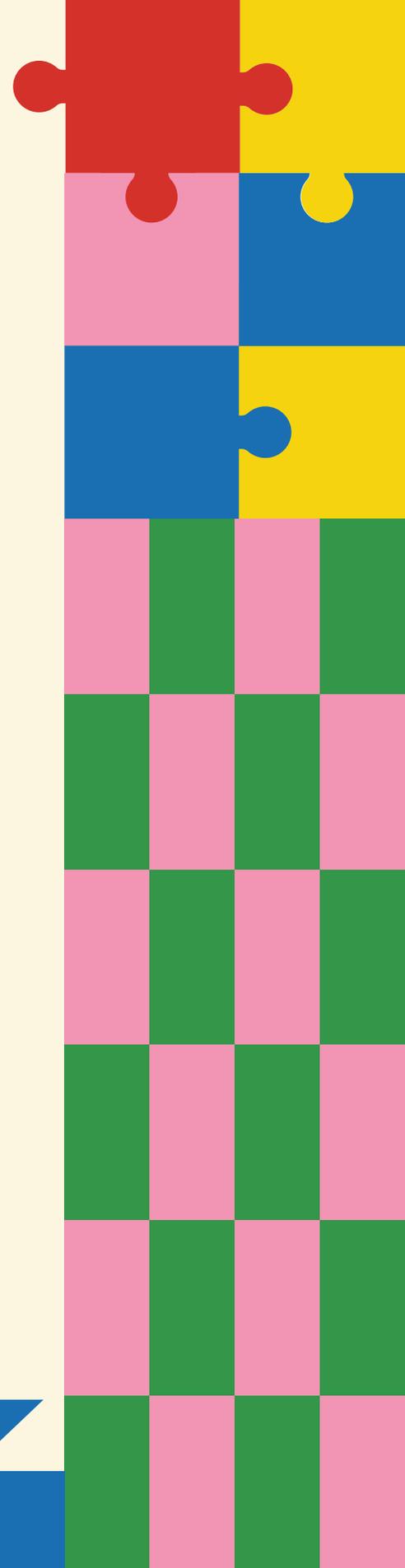
Juno

Anastassia Elena

Atalia

**PAMERAN  
TUGAS AKHIR**

**FSD UMN**



# TABLE OF CONTENT



**01**

**Content**

---

**02**

**Forewords**

---

**03**

**Interaction Design**

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

---

**04**

**Visual Brand Design**

Information Media	Book Design
Promotion	Branding
	Brand Identity
	Campaign





## Film

Corporate Video  
Dokumenter  
Music Video  
Feature Length Script

Fiksi  
Pengkajian

05

## Peminatan Animasi

2D Short Animation  
3D Short Animation  
Hybrid Short Animation

TV Commercial  
Motion Graphic

06

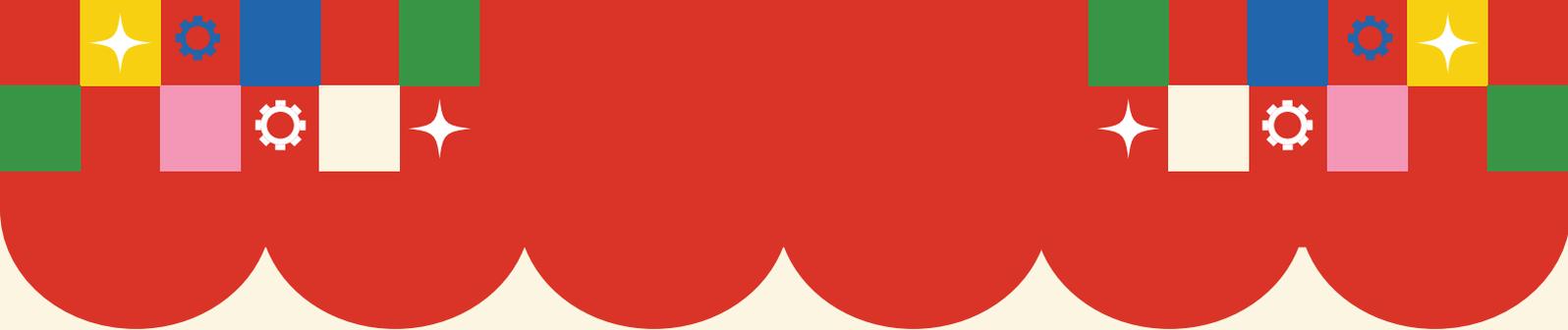
## Arsitektur

07

## Final Project Advisors

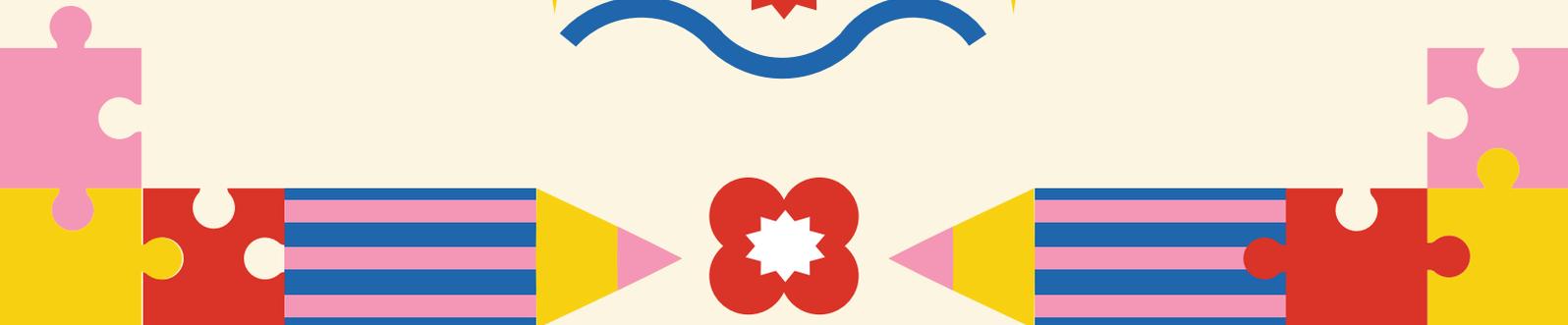
08

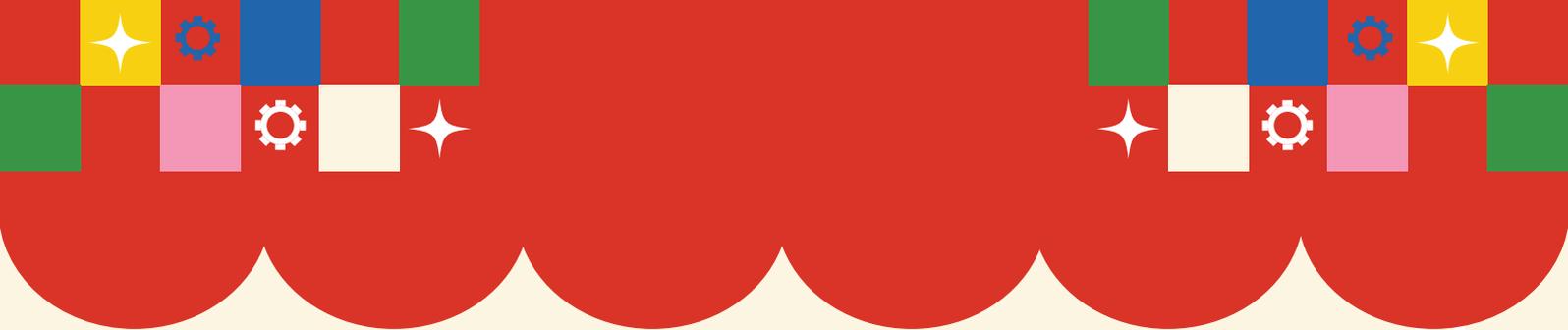




**MUHAMMAD CAHYA DAULAY, S.Sn., M.Ds.**

Dekan Fakultas Seni dan Desain & Kepala Program Studi Arsitektur

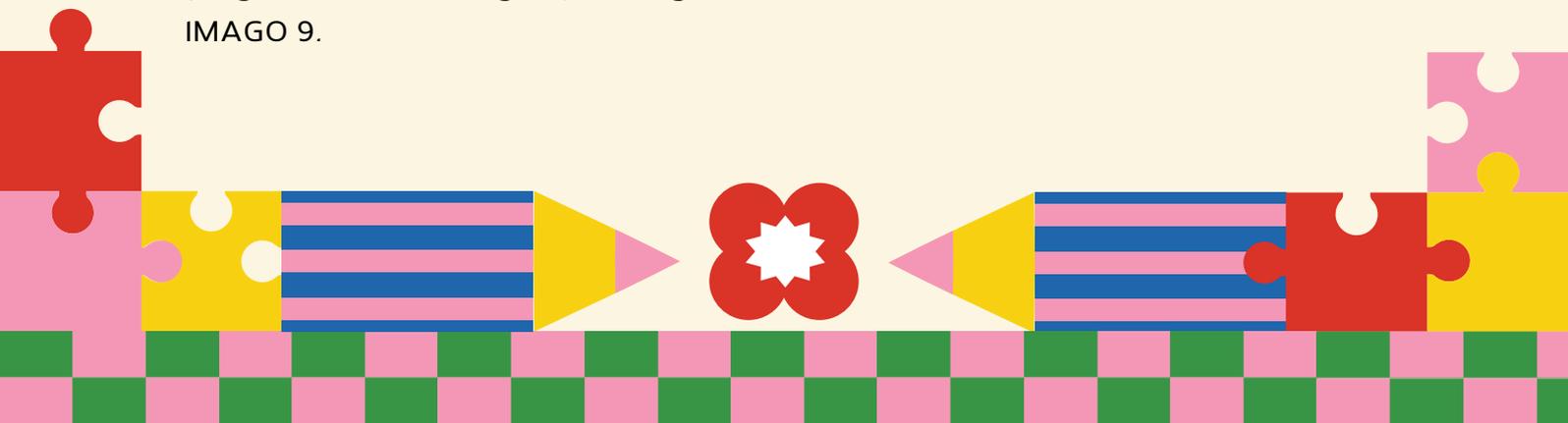




IMAGO merupakan kegiatan Pameran Karya Tugas Akhir Fakultas Seni dan Desain UMN, yang diinisiasi oleh Prodi Desain Komunikasi Visual sebelum fakultas berkembang menjadi tiga Prodi seperti saat ini, yaitu Desain Komunikasi Visual, Film dan Arsitektur. Karya tugas akhir mahasiswa dari ketiga Prodi diangkat 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 9.

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 9. sampai bertemu di acara IMAGO berikutnya.

Salam sehat selalu..





## **FONITA THERESIA YOLIANTO, S.DS., M.A**

Kepala Program Studi DKV UMN

"Melalui karsa, kita berkarya."

Melalui IMAGO VIII, 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 9, 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 VIII yang telah memberikan effort terbaiknya sepanjang proses Tugas Akhir hingga terselesainya. rangkaian acara IMAGO VIII 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-9. 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 Arsitektur Film UMN

IMAGO merupakan kegiatan tahunan dari FSD UMN yang selalu saya tunggu, selama bertahun-tahun kualitas karya Mahasiswa UMN 'selalu meningkat dari tahun ke tahun. Hal ini merupakan kebanggaan bagi kami para dosen, bisa melihat perkembangan skill dan knowledge dari para mahasiswa tersebut.

Tema tahun ini adalah Showstopper, menilik tema ini, mahasiswa sudah memiliki karya-karya yang mampu menjadi showstoppers untuk ditampilkan dan dinikmati oleh semua orang.

Saya mengucapkan terima kasih untuk para mahasiswa; para panitia, para dosen, dan para pimpinan universitas atas penyelenggaraan IMAGO 9 kali ini, serta selamat menikmati bagi para pengunjung.



## **FRINDHINIA MEDYASEPTI, S.SN., M.SG**

Koordinator Tugas Akhir DKV

"Pandemi menjadi momentum tepat pengembangan seni dan desain yang masif melalui teknologi dan media baru. Inovatif dan adaptif menjadi kunci dalam menghadapi transformasi ke era disrupsi ini. Segala keterbatasan yang kita rasakan sebelumnya di era pandemi ternyata mampu melahirkan berbagai bentuk inovasi artistik, dan di era pasca pandemi saat ini lah akhirnya kita dapat melihat berbagai bukti nyata transformasi tersebut di sekitar kita. Imago generasi ke-9 telah dimulai, generasi yang tidak hanya survive perkuliahan masa pandemi namun mendapat privilege merasakan dinamika tugas akhir pasca pandemi. Setiap karya yang dipamerkan disini bukan hanya sekedar hasil dari sebuah proyek akademis. Mereka adalah perwujudan dari perjalanan panjang yang dilalui oleh para mahasiswa tugas akhir. Tidak hanya menyuguhkan perubahan estetika dalam kreativitas

mahasiswa, melainkan juga merenungi transformasi mendalam dalam cara berpikir mereka yang diperkaya oleh era disrupsi. Halaman-halaman katalog ini menjadi saksi bukan hanya terhadap keindahan visual, tetapi juga mencerminkan esensi inovasi dan adaptasi terhadap perubahan radikal yang membentuk landasan kreativitas mahasiswa. Selamat menikmati peneropongan yang kritis terhadap kreativitas akademis ini, yang tatkala terjalin dengan nuansa era disruptif, memperlihatkan betapa mahasiswa mampu memahami dan merangkul tantangan, mengubahnya menjadi peluang untuk menciptakan karya yang tidak hanya mengikuti perkembangan zaman; tetapi juga menjadi arsitektur perubahan itu sendiri.



## **JASON OBADIAH, S.SN., M.DES.SG**

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,

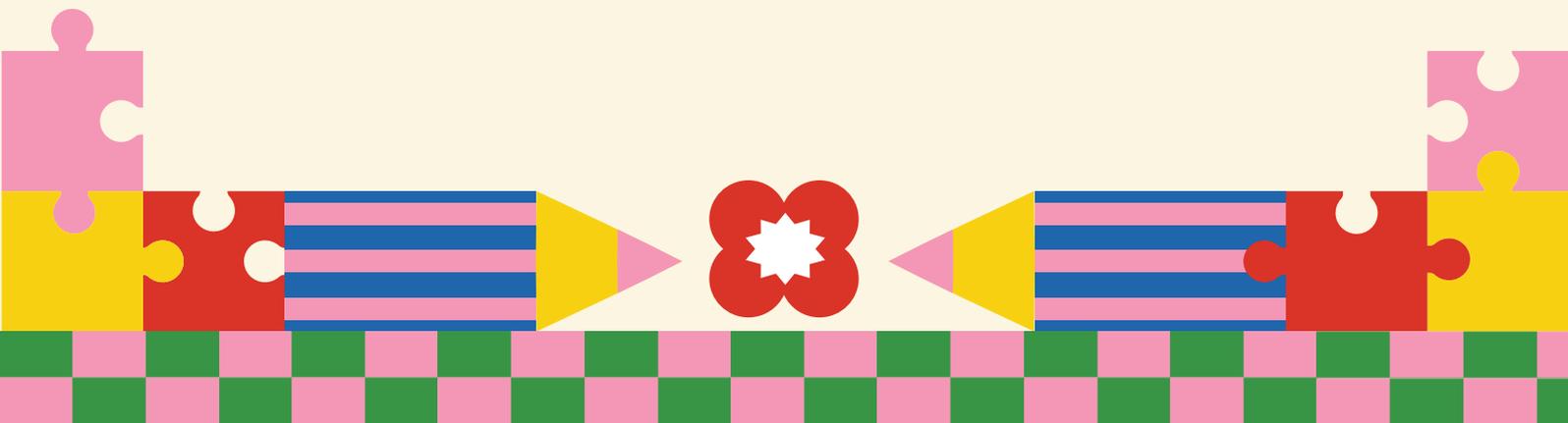
maka tidak akan menutup kemungkinan bahwa karya tersebut akan menjadi karya yang memiliki kualitas yang dapat bersaing dengan karya lainnya di tingkat internasional. Oleh karena itu, setiap mahasiswa harus memiliki sebuah ambisi untuk mencari tahu segala hal dan bereksperimen melalui karya selama masa kuliah. Tidak terasa kita sudah melaksanakan IMAGO yang kedelapan. 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 MERISIANA 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.



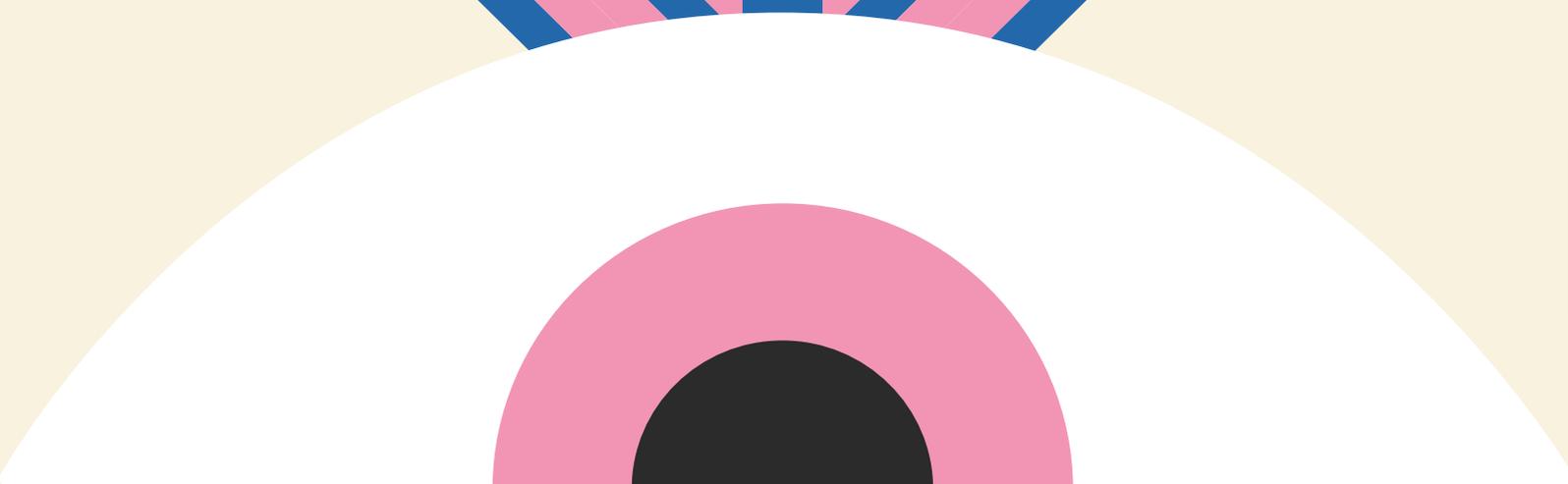
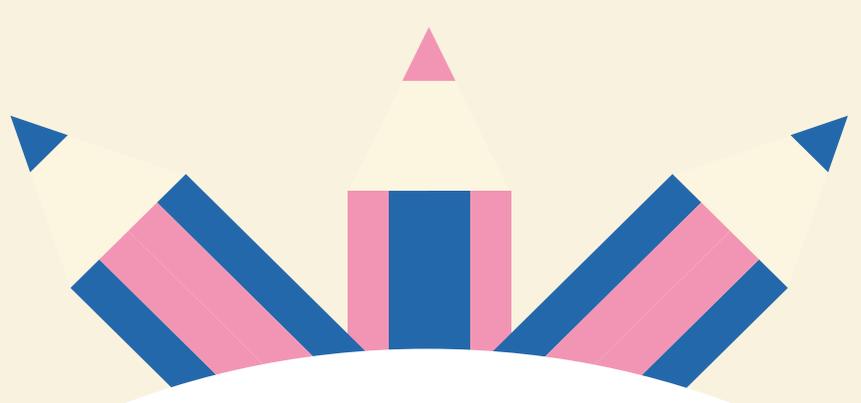
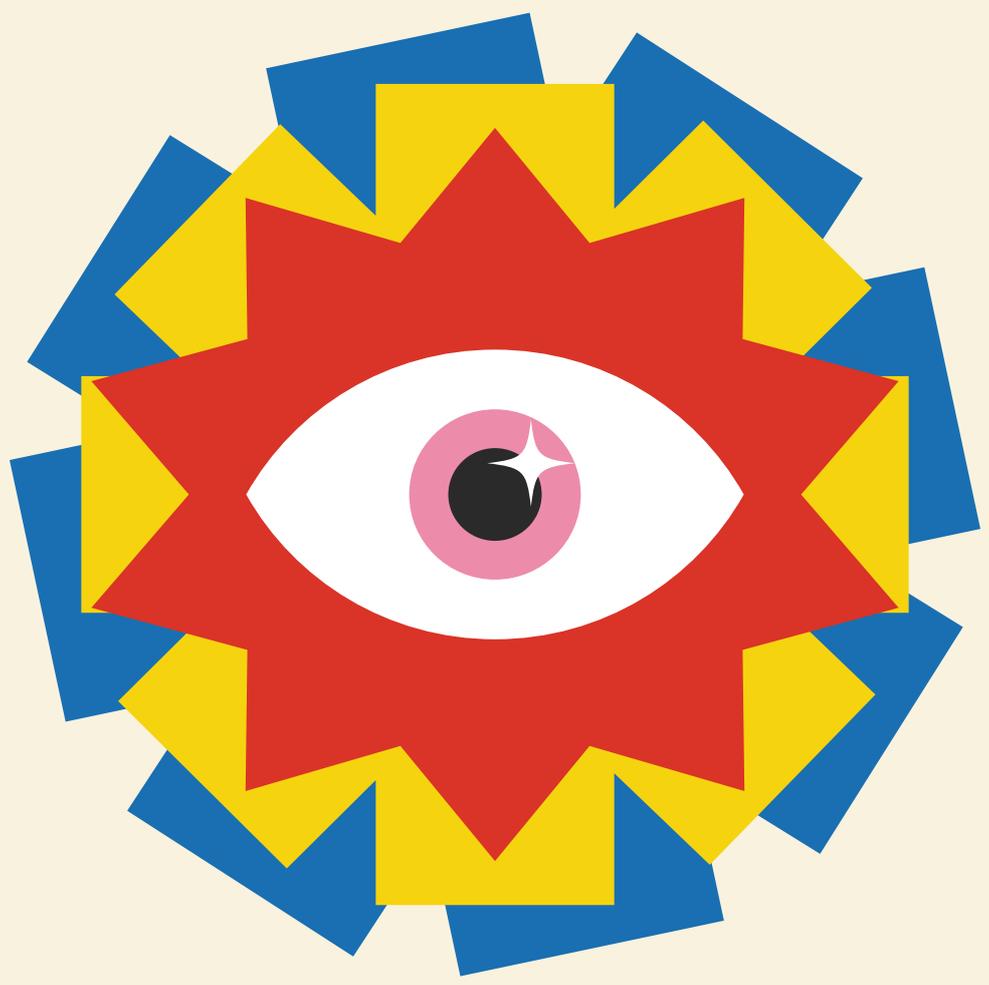
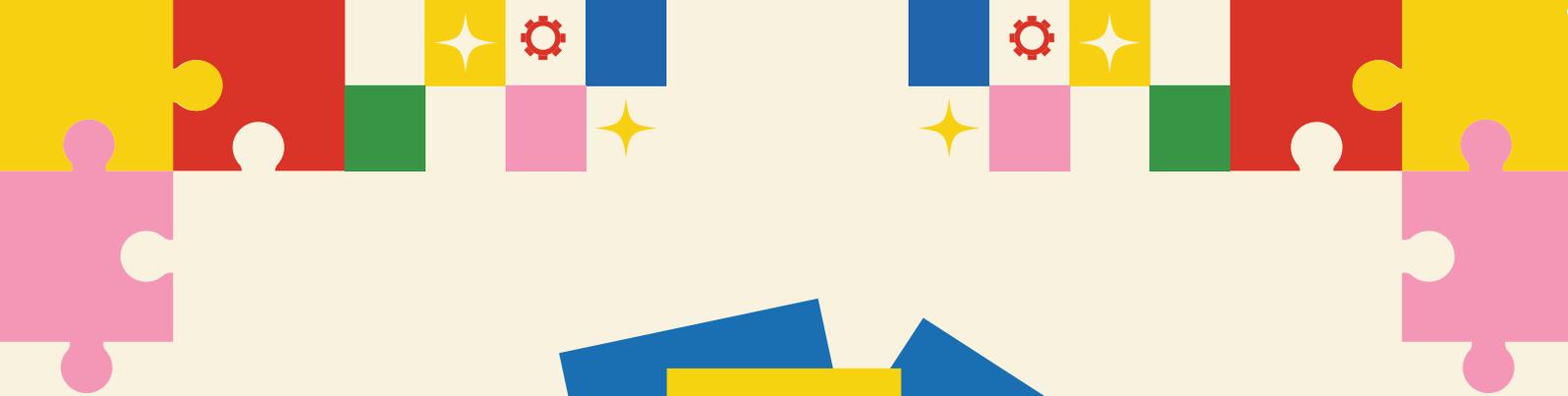


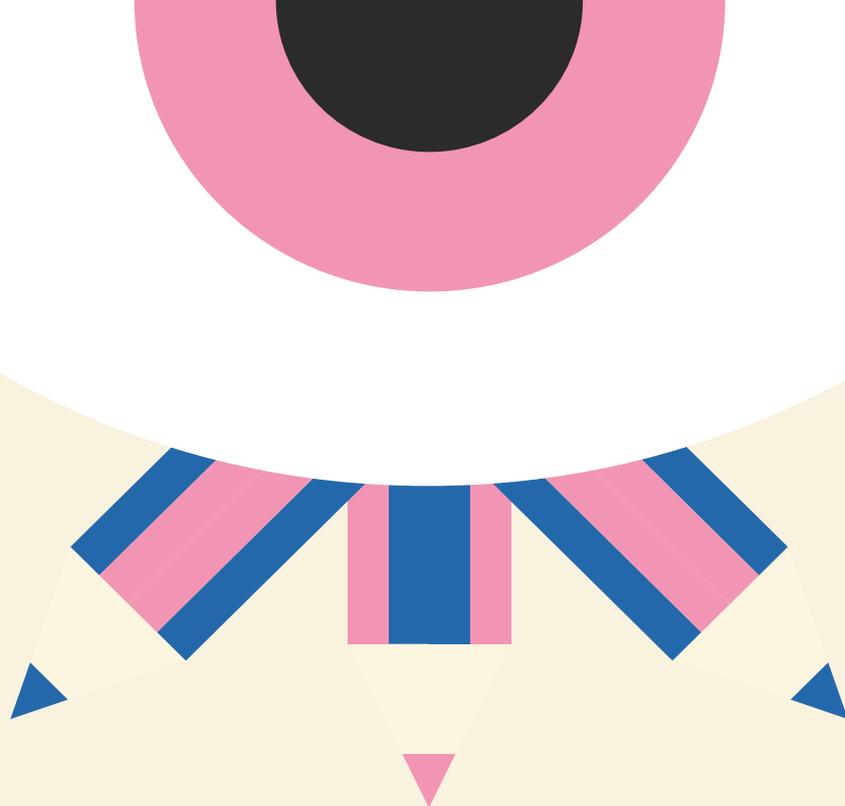
## **THEODORUS CAHYO WICAKSONO, S. T., M. ARS.**

Koordinator Tugas Akhir Arsitektur

IMAGO IX: Piece Perfect. Dengan mengusung tema "Piece Perfect", IMAGO IX menggambarkan perjalanan mahasiswa selama menempuh pendidikan di kampus dimana setiap pengalaman, tantangan dan pembelajaran yang mereka alami diibaratkan layaknya potongan puzzle yang membentuk sebuah karya utuh pada akhir perjalanan akademik. Karya utuh yang menjadi karya masterpiece mereka, dan itulah karya Tugas Akhir. Selama berproses, mahasiswa mengumpulkan potongan-potongan kecil yang nantinya menjadi refleksi dari kerja keras dan dedikasi mereka dalam membentuk karya Tugas Akhir. IMAGO IX bukanlah hanya sebagai perayaan hasil akhir, tetapi sebagai apresiasi terhadap proses panjang

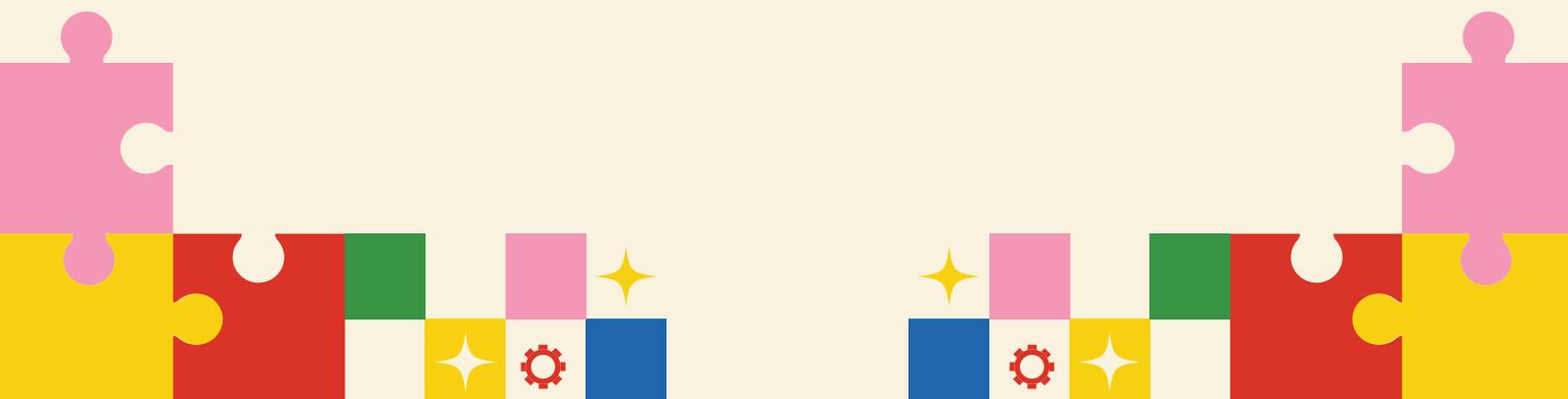
yang telah dilalui para mahasiswa Fakultas Seni dan Desain. Karya yang dipamerkan pada IMAGO IX ini merupakan berbagai macam karya Tugas Akhir dari prodi Arsitektur, DKV, Film dan Animasi yang sudah dikurasi oleh panitia IMAGO IX. Dari prodi Arsitektur sendiri karya yang dipamerkan ini merupakan perwakilan dari karya terbaik Tugas Akhir dari mahasiswa prodi Arsitektur yang dikemas dalam bentuk 2D dan 3D. Semoga IMAGO IX dapat menjadi inspirasi bagi kita semua untuk terus berkarya dan berproses, karena setiap potongan kecil merupakan bagian dari gambaran besar dan yang akan sempurna pada waktunya.





# INTERACTION DESIGN

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



# Perancangan UI/UX Aplikasi Transportasi Umum Terpadu Di JABODETABEK Untuk Meningkatkan Kesadaran Dan Efisiensi Penggunaan

by Adli Hussain (00000047929)



### Contact

adli.hussain@student.umn.ac.id  
adlihussain0808@gmail.com  
087822033470

Penelitian ini mengeksplorasi pengembangan UI/UX aplikasi transportasi umum terintegrasi di Jakarta bernama Transee. Tujuannya adalah meningkatkan kesadaran dan efisiensi penggunaan transportasi. Melalui penerapan keterampilan Desain, Komunikasi, dan Visual (DKV), penelitian ini mengatasi tantangan kompleks terkait penggunaan transportasi umum di Jakarta. Analisis mendalam terhadap isu dan kebutuhan pengguna menghasilkan strategi inovatif dengan teknik DKV. Solusi desain yang berpusat pada pengguna diusulkan untuk memfasilitasi akses informasi transportasi dan memberdayakan pengguna dalam menavigasi sistem transportasi dengan percaya diri. Alpha dan beta test menunjukkan hasil baik, meski penyempurnaan masih diperlukan. Platform ini diharapkan berkontribusi pada mobilitas perkotaan yang lebih efisien di Jakarta..



## Perancangan Website Informasi untuk Pasar Barang Antik di Jalan Surabaya bagi Milenial Usia 27-40 di Wilayah Jabodetabek

 by Adristi Sahda Amelia (00000049101)

Pasar Barang Antik di Jalan Surabaya adalah ikon wisata budaya Jakarta yang menawarkan berbagai barang antik seperti lampu, piringan hitam, koin kuno, porselen, dan guci. Namun, perkembangan tren belanja online telah menurunkan jumlah pengunjung, terutama dari kalangan milenial. Penelitian ini merancang media informasi interaktif yang efektif untuk mengenalkan dan mempromosikan Pasar Barang Antik Jalan Surabaya kepada generasi milenial. Metode penelitian meliputi studi literatur, observasi lapangan, wawancara, dan analisis data, untuk memahami kebutuhan pengguna dan preferensi desain. Media informasi ini dirancang dalam bentuk website dan aplikasi mobile, yang mengintegrasikan elemen multimedia seperti teks, gambar, peta lokasi, virtual tour, katalog barang antik, serta forum diskusi, dengan desain yang sesuai untuk target audiens muda..



**Contact**  
adristi.amelia@student.umn.ac.id  
adristi.sahda.amelia@gmail.com  
081219952909



# Perancangan Media Informasi Interaktif Mengenai Korean Fashion untuk Dewasa Awal Usia 20-25 Tahun

by Aileen Jessica (0000050702)



### Contact

aileen.jessica@student.umn.ac.id  
aileenjessica1007@gmail.com  
08119307720

Korean fashion telah berkembang pesat di Indonesia seiring dengan popularitas Korean Wave. Meski begitu, banyak orang masih kesulitan menggabungkan Korean fashion dengan pakaian lokal karena perbedaan budaya yang lebih konservatif di Asia Tenggara. Fenomena ini mendorong remaja dan dewasa awal untuk meniru gaya idola Korea meski kadang kurang sesuai dengan budaya setempat. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan media yang membantu dewasa awal berpakaian Korean fashion secara konservatif. Penulis merancang sebuah aplikasi menggunakan metode Design Thinking dari Harvard Business School untuk memudahkan pengguna menyimpan dan mengatur gaya pakaian ala Korea secara digital, sekaligus sebagai referensi yang sesuai bagi masyarakat Indonesia.



## Perancangan Website Mengenai Sunan Kalijaga dalam Sejarah Wali Songo

 by Aliya Andarika Lestaringtyas (00000044990)

Sunan Kalijaga, salah satu Wali Songo, berperan penting dalam penyebaran Islam di Jawa melalui akulturasi budaya. Meski telah diintegrasikan dalam sejarah, informasi tentang Sunan Kalijaga yang diajarkan di sekolah seringkali kurang mendalam, menyebabkan pemahaman siswa SMA yang terbatas. Untuk meningkatkan pemahaman ini, diperlukan media informasi interaktif yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa, seperti situs web. Penulis menggunakan metode campuran kualitatif dan kuantitatif, termasuk wawancara dengan ahli dan siswa, diskusi kelompok, serta kuesioner. Dengan pendekatan Human-Centered Design, penulis merancang situs web yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan pengguna, sehingga siswa dapat mengakses informasi yang lebih mendalam dan berkualitas.

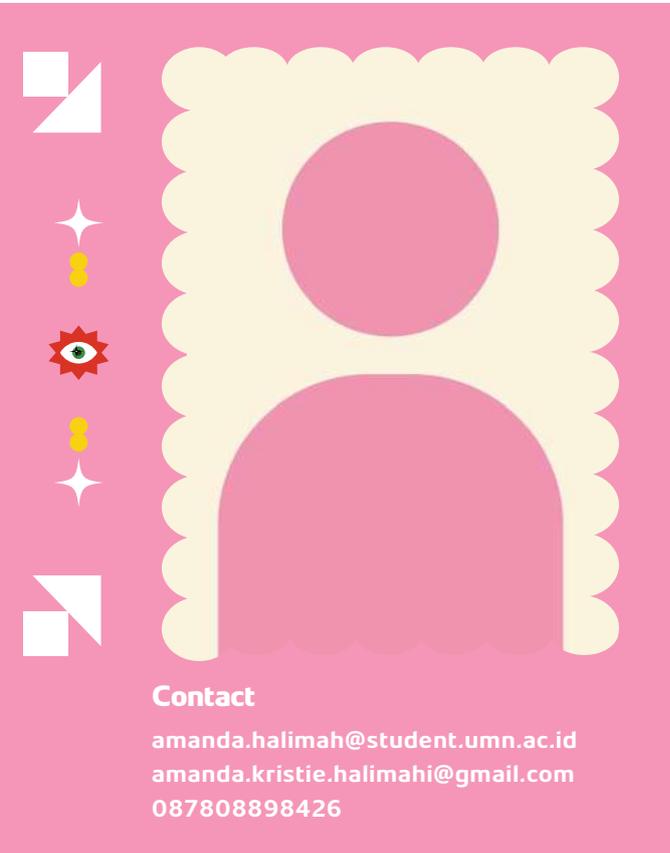


**Contact**  
Aliya@student.umn.ac.id  
andarikaaliya@gmail.com  
082260101528



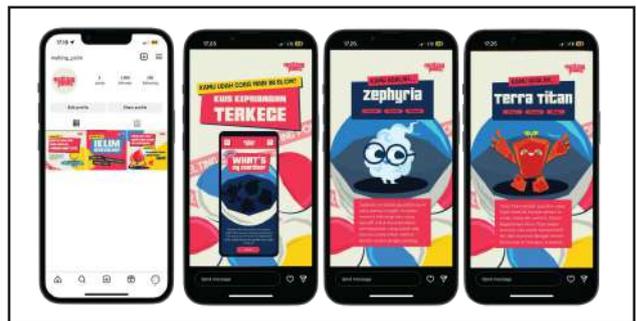
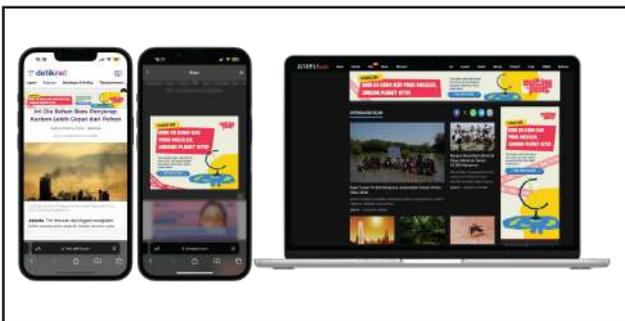
# Perancangan Website Edukasi Mitigasi dan Adaptasi Perubahan Iklim untuk Gen Z

by Amanda Kristie Halimah (00000043568)



**Contact**  
amanda.halimah@student.umn.ac.id  
amanda.kristie.halimahi@gmail.com  
087808898426

Perubahan iklim yang nyata terjadi di seluruh dunia akibat peningkatan gas rumah kaca, mengakibatkan kenaikan suhu bumi. Aktivitas manusia, seperti penggunaan transportasi berbahan bakar fosil dan listrik dari sumber non-terbarukan, berkontribusi besar terhadap perubahan ini. Survei terhadap Generasi Z menunjukkan bahwa banyak yang menganggap perubahan iklim sebagai masalah serius karena kondisi iklim di Indonesia yang memburuk. Namun, pengetahuan tentang cara menghadapinya melalui mitigasi dan adaptasi masih kurang. Untuk mengatasi ini, penulis merancang media informasi interaktif menggunakan metode Design Thinking. Tahapan yang diterapkan meliputi empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian. Hasilnya menunjukkan bahwa website edukasi efektif dalam menyampaikan informasi mitigasi dan adaptasi perubahan iklim untuk Gen Z.



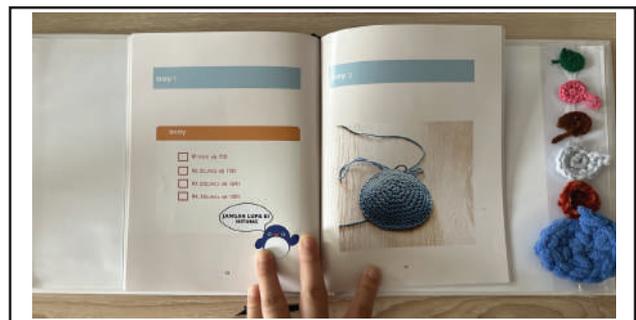
# Perancangan Buku Interaktif Pembelajaran Merajut dengan Teknik Crochet sebagai Terapi ADHD Dewasa

 by Amelia Linti (00000042480)

ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) adalah gangguan perkembangan saraf yang memengaruhi fungsi otak, dengan gejala utama kesulitan fokus serta hiperaktif dan impulsif. Gejala ADHD meliputi perilaku impulsif, kesulitan konsentrasi, dan pengendalian perilaku. Diagnosis ADHD memerlukan keberadaan gejala selama 6 bulan dan 5 dari 9 gejala ADHD (APA, 2013). Pada usia 16-24 tahun, individu mengalami masa krisis dengan perubahan emosional dan perilaku signifikan (Fadil, 2022). Centers for Disease Control and Prevention (2017) melaporkan peningkatan penderita ADHD sebesar 5% setiap tahun. Andaresta (2021) mengungkapkan bahwa merajut, lebih dari sekadar hobi, memiliki manfaat signifikan bagi penderita ADHD. Penelitian ini mengusulkan desain buku interaktif untuk pembelajaran merajut bagi ADHD dewasa.



**Contact**  
amelia.linti@student.umn.ac.id  
amelialinti27@gmail.com  
0811899385



# Perancangan Website Mengenai Pentingnya Vaksinasi Rabies Pada Hewan Peliharaan di Riau

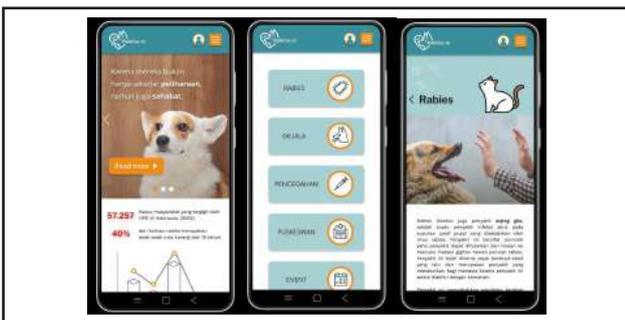
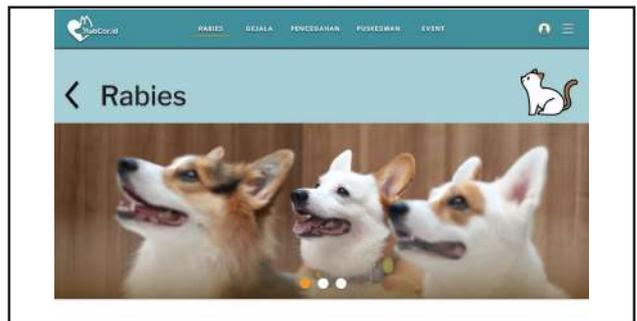
by Andi Alodia Tenriola (00000050717)



### Contact

andi.tenriola@student.umn.ac.id  
andialodia12@gmail.com  
0811372383335

Penyakit rabies disebabkan oleh gigitan hewan terinfeksi virus rabies dan menyerang sistem saraf pusat, berpotensi fatal jika tidak ditangani segera. Dinas Kesehatan Provinsi Riau mencatat 1.795 kasus rabies dari Januari hingga Juni 2023, dengan 60% di antaranya adalah anak-anak. Data ini menggarisbawahi perlunya peningkatan metode preventif dan media informasi untuk kesadaran masyarakat. Penelitian dengan metode hybrid menunjukkan bahwa pengetahuan masyarakat tentang rabies dan pentingnya vaksinasi hewan masih rendah, terutama akibat kurangnya media informasi yang menarik. Untuk mengatasi masalah ini, penulis merancang sebuah website sebagai media informasi tentang rabies dan vaksinasi, menggunakan metode design thinking dari IDEO untuk meningkatkan kewaspadaan masyarakat..



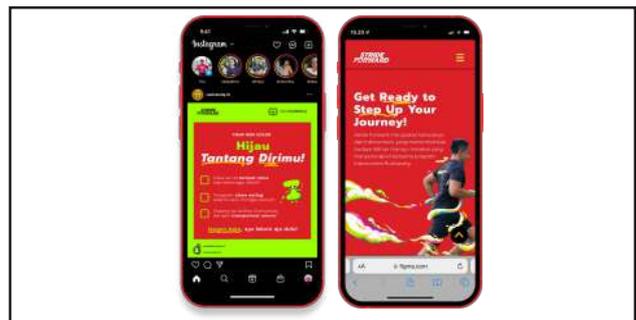
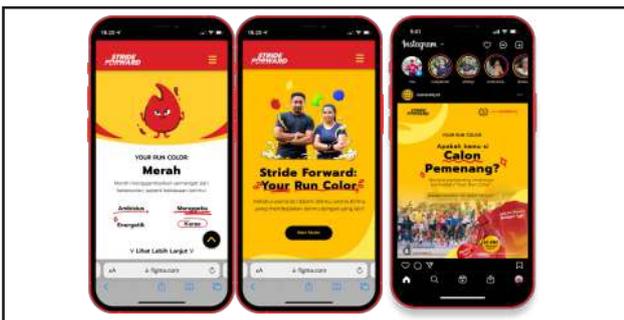
# Perancangan Kampanye Promosi Interaktif Program Runiversity oleh IndoRunners untuk Pemula Maraton Jabodetabek

 by Andrea Batari (00000054290)

Tren olahraga lari jarak jauh, khususnya maraton, berkembang pesat pasca-pandemi. Komunitas seperti IndoRunners berperan penting dalam menambah ilmu dan partisipasi, melalui program pelatihan seperti Runiversity. Namun, lonjakan komunitas, kurangnya eksposur, dan rasa tidak percaya diri pelari di luar komunitas menyulitkan perkembangan Runiversity. Perancangan ini berfokus pada kampanye promosi interaktif Runiversity melalui microsite mobile untuk pemula maraton di Jabodetabek. Metode penelitian menggunakan mixed methods dengan metodologi perancangan berdasarkan five-phase model of design process dari Robin Landa. Kampanye bertema “The Sparkling Excursion” bertujuan memersepsikan maraton dan persiapannya sebagai hal yang menyenangkan, dengan Runiversity sebagai komunitas untuk latihan pemula maraton muda.



**Contact**  
andrea.batari@student.umn.ac.id  
andrea.batari12@gmail.com  
08 174140777



# Perancangan Promosi Tzu Ching Yayasan Buddha Tzu Chi Indonesia untuk Remaja Usia 17-25 Tahun

by Angelia Pratiwi Cahyadi (00000042853)



### Contact

angelia.cahyadi@student.umn.ac.id  
angelcahyadi20@gmail.com  
081297083899

Tzu Ching Indonesia adalah kelompok anak muda berusia 17–25 tahun yang didirikan pada 7 September 2003 di bawah Yayasan Buddha Tzu Chi Indonesia. Meski sudah cukup ternama, masyarakat umum belum banyak mengetahui Tzu Ching Indonesia. Penelitian menunjukkan bahwa promosi Tzu Ching Indonesia belum optimal, dengan informasi yang hanya tersebar dari mulut ke mulut. Untuk menarik lebih banyak anggota, penulis mengajukan solusi berupa perancangan promosi. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif melalui wawancara, studi eksisting, dan referensi, serta kuantitatif dengan kuesioner. Perancangan promosi ini mengikuti metodologi Robin Landa dari buku Advertising by Design 2nd Edition. Diharapkan, promosi ini dapat memperluas jangkauan dan menarik minat lebih banyak orang untuk bergabung.



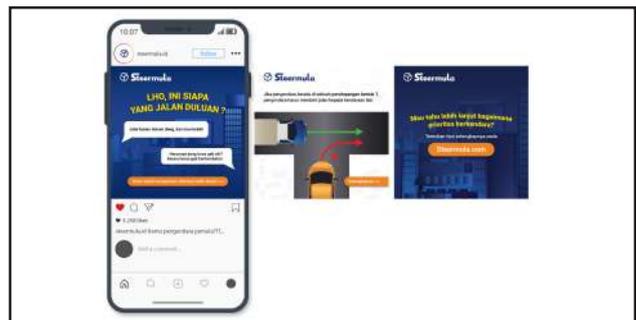
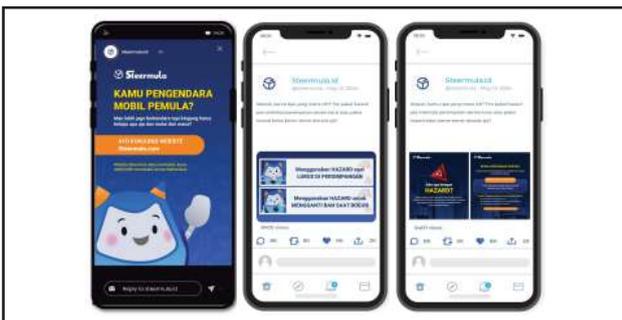
# Perancangan UI/UX Website Persiapan Berkendara Mobil untuk Pemula Usia 17-24 Tahun

by Angelica Evelyn Tanlim (00000042761)

Training Director Jakarta Defensive Driving Consulting (JDDC) mengatakan sebagian besar kecelakaan pemula bukan insiden besar, melainkan kecelakaan minor seperti menyerempet dan bertabrakan saat mundur atau belok (Kompas, 2020). Kecelakaan kecil bisa menjadi besar jika edukasi etika berkendara tidak dipahami sejak awal. Melihat kurangnya efektivitas media statis, sebagai mahasiswa DKV, penulis merancang UI/UX website persiapan berkendara untuk pemula usia 17-24 tahun. Penelitian menggunakan metode "Five Stage of Design Thinking" Hasso Plattner. Hasil diharapkan informatif bagi generasi muda mengenai persiapan dan budaya berkendara. Data kualitatif menunjukkan aturan lalu lintas tertulis belum dipahami luas, sedangkan aturan lisan lebih disebarluaskan melalui kerabat. Perawatan kendaraan harus secara rutin dan berkala.

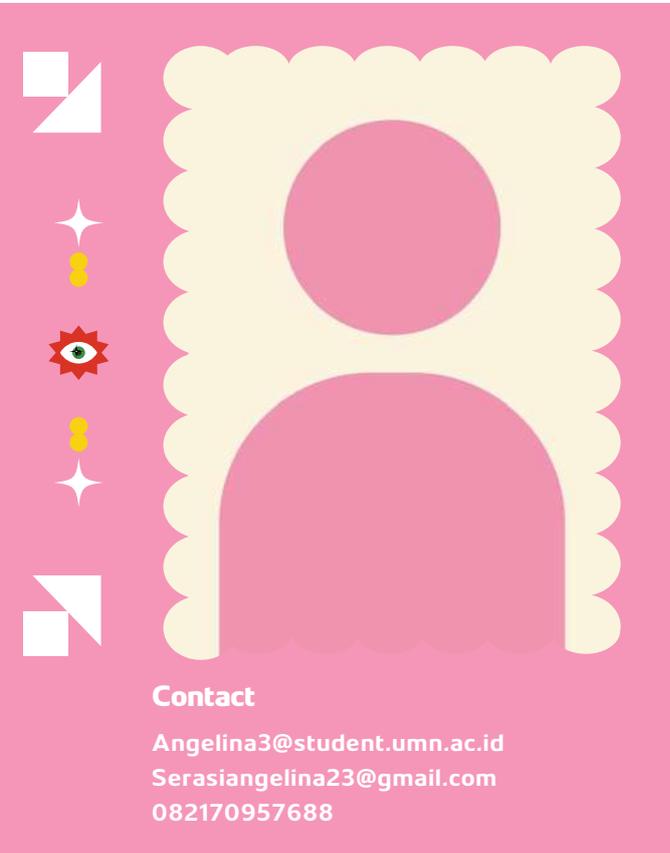


**Contact**  
angelica.tanlim@student.umn.ac.id  
angelicatanlim@gmail.com  
087882107120



# Perancangan Collaborative Travel Planning Untuk Meningkatkan Travel Experience Pada Gen Z

by Angelina (00000049048)



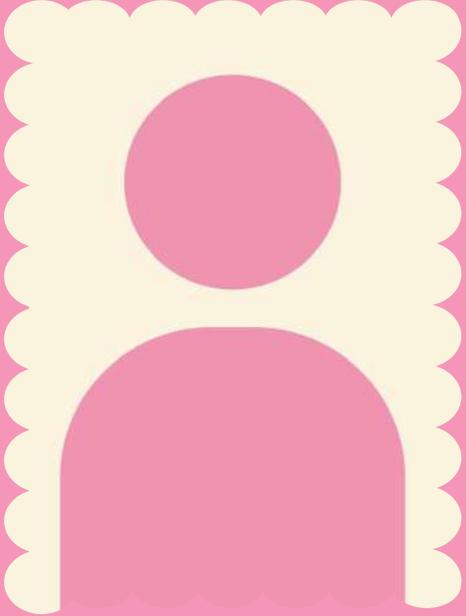
Gen Z saat ini mendominasi sektor pariwisata di Indonesia. Salah satu faktor tingginya minat Gen Z terhadap pariwisata adalah konten dari media sosial. Sebanyak 54% Gen Z memilih destinasi wisata berdasarkan ulasan media sosial, dengan Instagram menjadi platform utama untuk mencari rekomendasi. "Healing" menjadi motivasi utama Gen Z untuk travelling bersama teman-temannya di tengah kesibukan sehari-hari. Namun, mereka sering kesulitan mengatur jadwal perjalanan. Oleh karena itu, penulis merancang UI/UX aplikasi untuk membantu Gen Z dalam merencanakan perjalanan bersama teman-temannya, menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif seperti wawancara dan FGD. Desain ini didasarkan pada teori Design Thinking dari Interaction Design Foundation yang meliputi: empathise, define, ideate, prototype, dan test.



## Perancangan Gim 2D mengenai Microgreens untuk Remaja Perkotaan

 by Angelina (00000044347)

Isu lingkungan sangat dikhawatirkan oleh generasi muda, terutama krisis iklim yang berdampak pada kehidupan sehari-hari, termasuk pangan. Namun, banyak remaja di Indonesia tidak mengetahui bahwa sistem pangan juga turut menyebabkan krisis iklim karena menggunakan banyak lahan dan air, serta menghasilkan gas rumah kaca dalam jumlah besar. Maka itu, diperlukan pengenalan mengenai pertanian perkotaan berkelanjutan di lahan terbatas. Salah satu alternatif urban farming yang ramah lingkungan dan cocok untuk pemula adalah microgreens. Sayangnya, microgreens belum dikenal luas di Indonesia. Oleh karena itu, penulis merancang gim tentang microgreens untuk remaja perkotaan menggunakan metode desain gim oleh Tracy Fullerton. Berdasarkan playtesting, gim ini memberikan pemahaman mengenai microgreens.



**Contact**  
angelina4@student.umn.ac.id  
angelina.finixfa@gmail.com  
0895395628299



## Perancangan Interactive Storytelling Selamat Saat Bermain Banjir Genangan untuk Anak Usia 6-12 Tahun

by Angelina Elita Padmasari (00000041283)



### Contact

angelina.elita@student.umn.ac.id  
angelinaelita@gmail.com  
081273758419

Masalah banjir telah menjadi masalah umum yang sering terjadi di DKI Jakarta, salah satunya adalah banjir genangan. Menurut website Pantau Banjir Jakarta (2020), banjir genangan memiliki ketinggian air kurang dari 40 cm. Anak-anak sering memanfaatkannya sebagai wahana bermain air, meskipun ada potensi bahaya. Kuesioner yang penulis sebarakan menunjukkan bahwa 85% anak-anak memilih tetap bermain air banjir di sekitar rumah, kompleks perumahan, bahkan di jalan raya. Media informasi tentang bahaya bermain banjir genangan masih minim dan penyampaianya satu arah, terbatas pada Facebook dan artikel. Maka diperlukan media interaktif untuk mendukung penyampaian informasi bahaya dan persiapan saat bermain banjir genangan. Penulis merancang website interactive storytelling sebagai solusi..



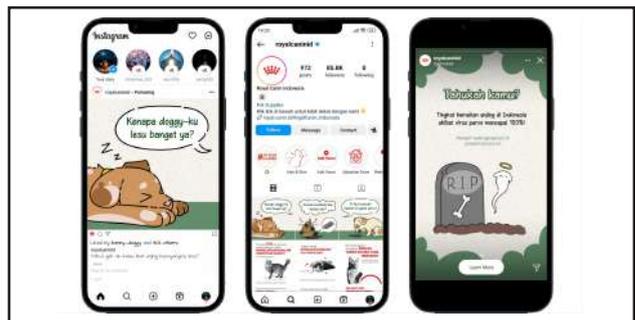
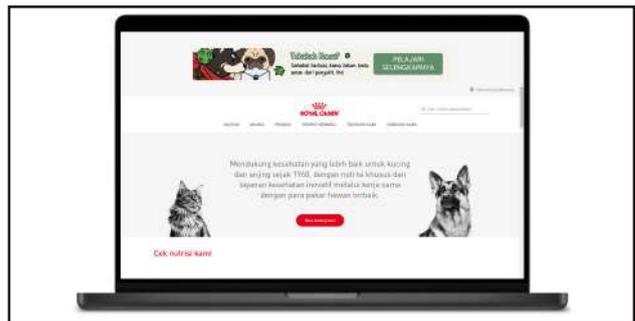
# Perancangan Mobile Website untuk Kampanye Canine Parvovirus bagi Pemilik Anjing

by Annastasya Saphira Pangerapan (00000044061)

Banyak orang memelihara hewan peliharaan sebagai hobi, teman, atau karena cinta terhadap hewan, menganggapnya sebagai bagian keluarga. Salah satu hewan peliharaan populer adalah anjing. Namun, anjing rentan terhadap penyakit, termasuk canine parvovirus (CPV) yang mematikan, terutama pada anak anjing atau anjing yang belum divaksinasi dengan baik. Meskipun vaksin tersedia, CPV masih menjadi masalah signifikan di Indonesia dengan tingkat kematian tinggi. Kurangnya kesadaran pemilik anjing berkontribusi terhadap masalah ini, terutama mereka yang tidak menyadari pentingnya vaksinasi sebagai bentuk pencegahan penyebaran virus. Metode perancangan menggunakan The Six Phases milik Robin Landa dan metode mixed methods. Hasil perancangan akhir berupa mobile website untuk kampanye digital tentang CPV bagi pemilik anjing.



**Contact**  
annastasya@student.umn.ac.id  
annsaphira@outlook.co.id  
081517033868



## Perancangan Website Dermattheory

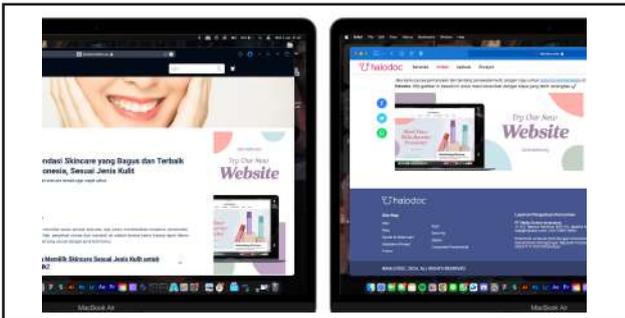
by Apriella Dharmawan (00000031274)



### Contact

apriella.dharmawan@student.umn.ac.id  
Aprielladharmawan@gmail.com  
081818910338

Dermattheory merupakan merek yang berfokus pada layanan dan produk kecantikan. Brand ini menawarkan pilihan skincare dan treatment kecantikan yang sangat beragam. Dermattheory memiliki keunggulan dibandingkan brand lainnya, seperti treatment yang pain-less serta mesin laser nomor satu di Amerika. Selain itu, skincare dari brand ini juga telah mendapatkan respon baik dari pengguna yang merasakan khasiat produk Dermattheory. Namun, pemilik brand ini mengeluhkan masalah referral dokter partner, perlunya kepercayaan dan customer relationship, serta media edukasi mengenai produk dan treatment yang ditawarkan. Berdasarkan masalah tersebut, Dermattheory memerlukan website untuk membangun customer relationship, media edukasi, dan mengatasi masalah referral dokter partner.



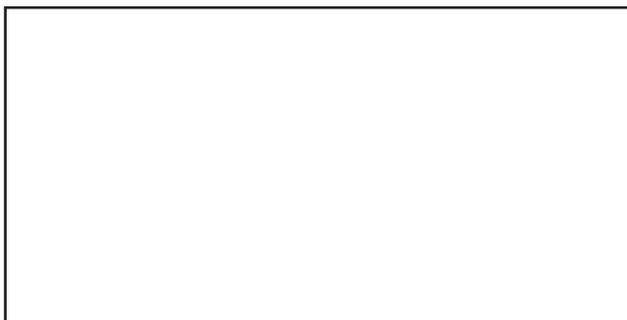
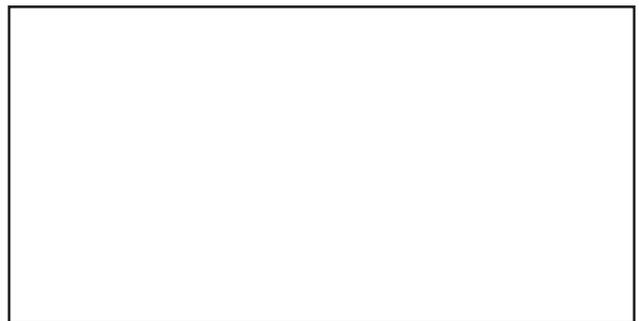
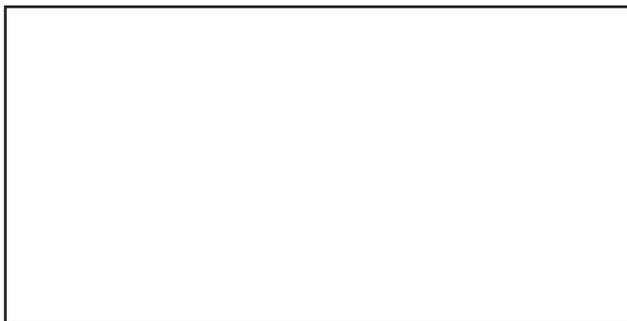
## Perancangan Website Company Profile Mattebox Visualworks untuk Filmmaker

 by Attirmidzi Irzan Taufiqulhakim (00000048077)

Tugas Akhir ini akan mengeksplorasi bagaimana penggunaan website company profile memperkuat branding dan meningkatkan eksistensi perusahaan di pasar internasional. Perancangan ini akan menggali konsep perancangan website yang efektif, mencakup aspek visual, konten, dan fungsionalitas. Melalui metode kualitatif, akan dianalisis preferensi dan harapan klien serta pemangku kepentingan terhadap tampilan dan fitur website. Dengan hasil tersebut, diharapkan dapat dirancang website yang memenuhi kebutuhan pengguna serta meningkatkan interaksi secara signifikan. Penulisan ini juga diharapkan memberikan kontribusi teoritis tentang peran media informasi interaktif dalam memperkuat branding perusahaan di era digital, serta manfaat bagi industri kreatif secara keseluruhan.



**Contact**  
attirmidzi@student.umn.ac.id  
attirmidzi.irzan@gmail.com  
085694340280



# Perancangan UI/UX Aplikasi untuk Membantu Penjualan Karya Seniman Independen Artist Alley

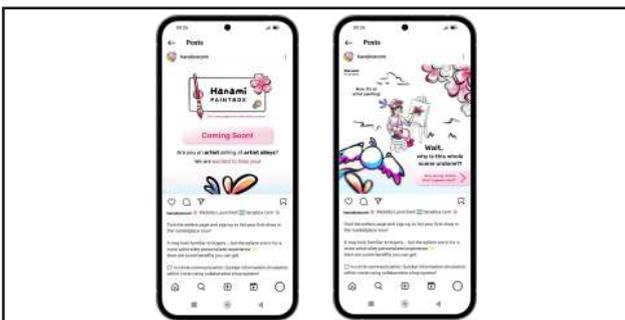
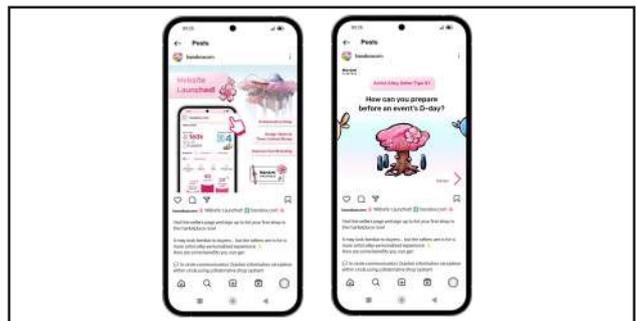
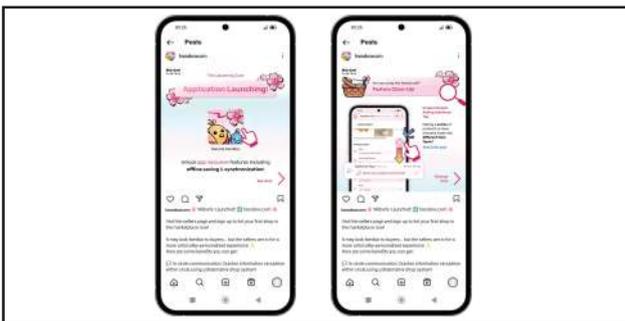
by Audrey Etantyo (00000042756)



### Contact

audrey.etantyo@student.umn.ac.id  
g.audrey@gmail.com  
08119721710

Anime convention merupakan ruang perkumpulan bagi penggemar anime, manga, atau video games yang mengalami peningkatan di Indonesia. Hal ini terlihat dari jumlah pengunjung Comic Frontier 16 yang mencapai 25.000 orang dalam sehari, serta peningkatan selama 2016-2022 pada Impactnation. Di dalamnya, terdapat artist alley, tempat seniman independen menjual karya mereka. Tren Buy-Online-Pickup-In-Store (BOPIS) sejak pandemi meningkatkan kebutuhan media penjualan seniman secara setengah-luring dan onsite. Namun, belum ada aplikasi khusus yang memfasilitasi seluruh proses BOPIS di artist alley konvensi, sehingga pengalaman pengguna seniman penjual masih kurang optimal. Diperlukan aplikasi yang menjembatani sistem informasi antara penjual dan pembeli, serta media promosi seperti posting media sosial, web ads, poster, dan stiker.



## Perancangan Flashcard Interaktif Tabel Periodik Kimia Golongan A bagi Siswa SMA

by Aurelia Sandi Rahardjo (00000045661)

Tabel periodik kimia golongan A adalah materi dasar kimia kelas X. Unsur pada golongan A sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, namun jumlahnya banyak dan sulit dihafal. Penyajiannya dalam bentuk tabel di buku dan papan dianggap kurang interaktif dalam FGD. Media yang kurang disukai membuat proses belajar kurang optimal dan siswa sulit menyerap materi. Hal ini menyebabkan kesulitan dalam mempelajari materi selanjutnya. Oleh karena itu, diperlukan flashcard sebagai media belajar untuk meningkatkan interaktivitas. Data primer dikumpulkan melalui kuesioner kepada siswa SMA IPA kelas X-XII dan FGD dengan guru kimia. Data sekunder diperoleh dari wawancara dengan wakil akademik dan observasi. Perancangan ini menggunakan teori game design Tracy Fullerton dengan tiga tahap: conceptualization, prototyping, dan playtesting.



## Perancangan Website Pembelajaran Fotografi untuk Penyandang Tunarungu

 by Axel Andrian Handoko (00000043387)



### Contact

axel.handoko@student.umn.ac.id  
axelandrean7@gmail.com  
085801557355

Fotografi adalah proses penangkapan cahaya oleh kamera, membutuhkan keterampilan motorik dan visual. Fotografi bisa menjadi bidang yang cocok untuk penyandang tunarungu (Nofiaturrehman, 2018). Namun, penelitian Permatasari (2014) menunjukkan bahwa beberapa pelajar tunarungu kesulitan belajar fotografi dari buku, sementara penelitian Rahmi dan Sihkabuden (2017) menunjukkan kesulitan belajar melalui video YouTube. Meski demikian, ada fotografer tunarungu profesional seperti Clare Cassidy yang aktif mendokumentasikan berbagai acara (Muhammad, 2018). Prahardika dan Pradika (2015) juga menegaskan bahwa penyandang tunarungu memiliki keterampilan yang kompeten dan hak yang sama dalam berkarya. Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif melalui wawancara, kuesioner, studi referensi dan eksisting.



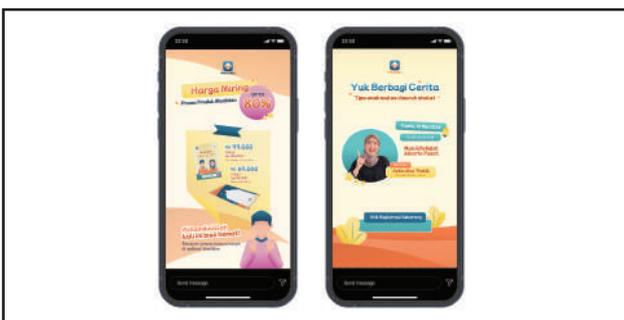
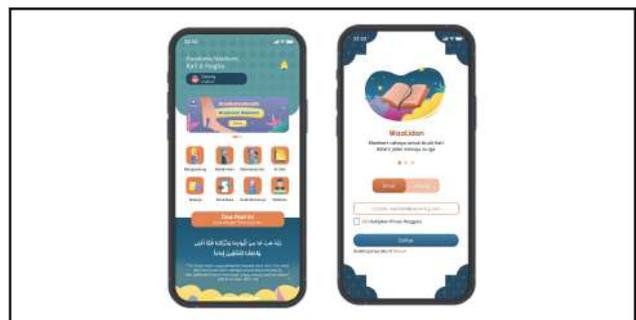
# Perancangan Aplikasi mengenai Gaya Parenting Islami untuk Orang Tua dengan Anak Berusia 0-7 Tahun

by Azkia Noor Aina Thalib (00000050695)

Gaya parenting yang diterapkan oleh orang tua berperan penting dalam tumbuh kembang kepribadian, perilaku, dan karakter anak. Parenting Islami, berpedoman pada Al-Quran dan hadis, mengajarkan pembimbingan anak berdasarkan kategori usia untuk menyelaraskan pemahaman anak sesuai fase usianya. Pada usia 0-7 tahun, yang merupakan tahap krusial dalam pertumbuhan dan perkembangan awal anak, parenting Islami bertujuan membentuk karakter, kepribadian, dan pola pikir anak. Sayangnya, penerapan parenting Islami belum dioptimalkan dengan baik, terlihat dari maraknya pergaulan bebas anak di bawah umur yang tidak sesuai norma sosial dan agama. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya pengetahuan orang tua serta minimnya media pendukung yang menginformasikan metode dan manfaat parenting Islami secara interaktif.



**Contact**  
azkia.thalib@student.umn.ac.id  
azkiesna123@gmail.com  
081388955520



# Perancangan UI/UX Aplikasi “SambalPedia”

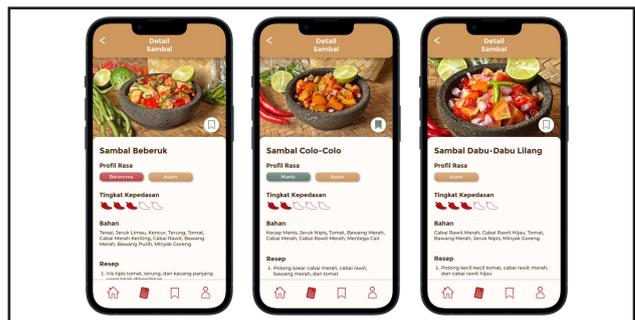
by Belinda Rosalyn (0000045117)



### Contact

belinda.rosalyn@student.umn.ac.id  
belindarosalyn@gmail.com  
08xxxxxxxx

Indonesia memiliki 257 varian sambal, namun banyak orang belum mengetahui banyaknya varian sambal tersebut. Penelitian sebelumnya melalui kuesioner dan wawancara menunjukkan bahwa masyarakat cenderung memakan sambal yang sama meskipun ada banyak pilihan lainnya. Alasan utama adalah kekhawatiran terhadap tingkat kepedasan atau rasa sambal yang mungkin tidak sesuai dengan selera. Untuk memahami lebih lanjut, penelitian ini menggunakan Focus Group Discussion, kuesioner, observasi digital, wawancara ahli, studi eksisting, dan studi referensi. Hasilnya menunjukkan mayoritas membeli sambal berdasarkan tingkat kepedasan, profil rasa, dan bahan. Metode perancangan Robin Landa digunakan, menghasilkan aplikasi mobile dengan konsep visual hangat, komunikasi ramah, dan authentic, didukung media promosi, pengenalan brand, serta merchandise..



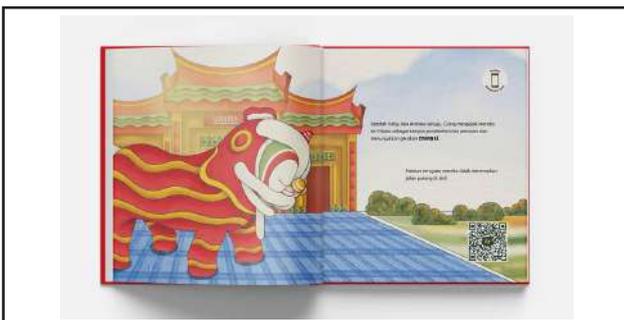
# Perancangan Buku Ilustrasi Augmented Reality tentang Makna Gerakan Tarian Barongsai untuk Anak Etnis Tionghoa Usia 9-12 Tahun

 by Benita Kezia Suhendra (00000045772)

Indonesia, negara kepulauan dengan 17.508 pulau dan lebih dari 360 suku bangsa, memiliki kekayaan tradisi yang beragam, termasuk seni Tionghoa seperti Barongsai. Barongsai, tarian dengan kostum singa, memiliki makna filosofis dan keindahan gerak mendalam. Namun, anak-anak zaman sekarang sering melihatnya sebagai hiburan belaka, akibat kurangnya pemahaman akan maknanya. Minimnya media yang membahas Barongsai secara visual di Indonesia turut memperburuk keadaan ini. Risiko hilangnya kesenian ini menjadi nyata jika masyarakat tidak diajak lebih memahami. Untuk itu, penulis merancang buku ilustrasi augmented reality tentang makna gerakan Barongsai bagi anak-anak usia 9-12 tahun. Buku ini efektif dalam menyampaikan informasi secara menarik, meski masih ada ruang untuk evaluasi lebih lanjut.



**Contact**  
benita.suhendra@student.umn.ac.id  
benitasuhendra@gmail.com  
081318165659



# Perancangan UI/UX Aplikasi Diet Ketogenik untuk Penderita Diabetes Melitus Tipe II Non-Komplikasi

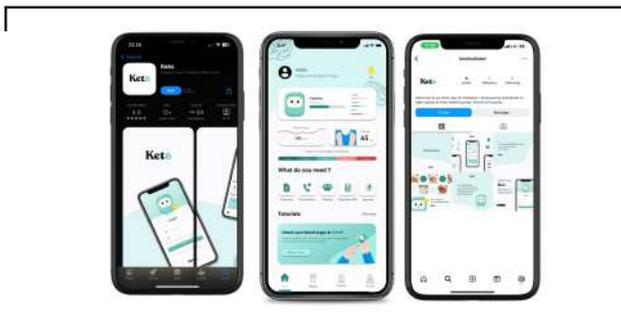
by Bernice (00000050427)



### Contact

bernice@student.umn.ac.id  
bernicelim69@gmail.com  
0819648525

Diabetes melitus tipe 2 merupakan penyakit kronis yang jumlah pengidapnya terus meningkat di Indonesia setiap tahunnya. Salah satu faktor utama penyebabnya adalah pola hidup tidak sehat. Meskipun penyakit ini tidak dapat disembuhkan, ia dapat dikendalikan dengan ketogenik diet, pola makan rendah karbohidrat, tinggi lemak, dan protein. Ketogenik diet memberikan manfaat jika diterapkan dengan benar. Penulis merancang UI/UX aplikasi Keto dengan fitur utama seperti penghitung kalori, resep, penghitung berat badan ideal, reminder, dan sharing. Metode penelitian campuran digunakan, termasuk kuesioner dan wawancara ahli. Perancangan mengikuti design thinking dan tahap analisis alpha test serta beta test untuk pengembangan UI/UX. Penulis berharap aplikasi ini mengedukasi dan menginspirasi pembaca.



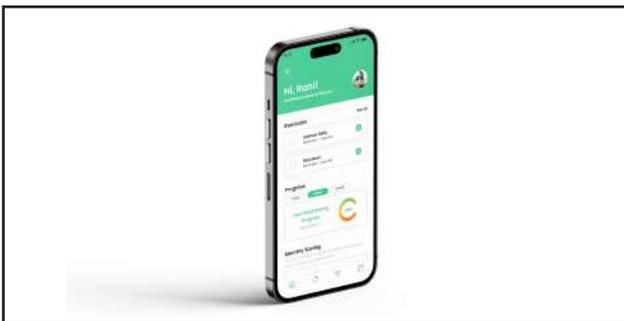
## Perancangan UI/UX Aplikasi tentang Pencegahan Food Waste pada Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara

 by Calysta Christoviani (00000045480)

Fenomena food waste di Indonesia meningkat pesat, menjadikannya salah satu dari lima negara dengan produksi food waste terbesar di dunia. Peningkatan food waste berarti pemborosan sumber daya yang digunakan untuk memproduksi makanan. Pelajar dan orang muda sering kali menjadi penyumbang utama food waste karena kurangnya pemahaman food management yang benar. Survei di Universitas Multimedia Nusantara menunjukkan mahasiswa di kos Gading Serpong mengalami masalah serupa dengan makanan basi dan terbuang akibat food management buruk. Untuk mengatasi masalah ini, penulis akan merancang UI/UX interaktif untuk membantu penerapan food management yang benar. Data diperoleh melalui interview, focus group discussion, studi eksisting, dan kuesioner.



**Contact**  
calysta.christoviani@student.umn.ac.id  
calysta.christoviani.9@gmail.com  
085747444890



# Perancangan Website Mengenai Pencegahan Infeksi Cacingan untuk Usia 20-30 Tahun

by Caroin (00000047923)



### Contact

caroin@student.umn.ac.id  
chriscaroin@gmail.com  
085348589747

Kecacingan merupakan infeksi parasit yang disebabkan oleh cacing yang hidup dan berkembang di usus manusia. Cacing yang memerlukan tanah untuk berkembang disebut Soil Transmitted Helminth. Tingginya prevalansi kecacingan di Indonesia disebabkan dampaknya yang berjalan lambat dan cenderung tidak memiliki gejala klinis. Penyakit ini tidak hanya menginfeksi anak-anak tetapi juga orang dewasa, terutama yang sering kontak dengan tanah. Oleh karena itu, mengonsumsi obat cacing sebagai pencegahan sangat dianjurkan. Namun, mayoritas tidak mengonsumsi obat secara berkala karena mispersepsi informasi mengenai infeksi dan pencegahannya. Desain yang dibutuhkan adalah website pencegahan infeksi cacingan untuk usia 20-30 tahun, dengan metodologi design thinking oleh Robin Landa.



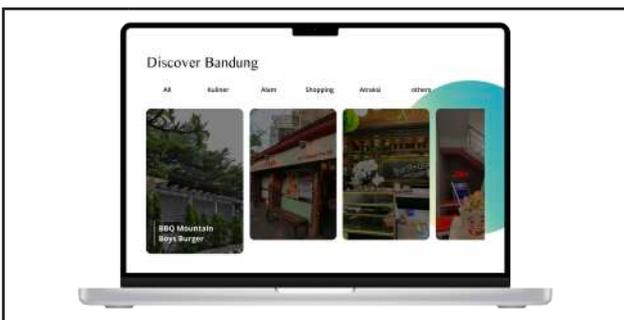
# Perancangan Mobile Website Rekomendasi Daya Tarik Area Bandung Raya untuk Usia 19-25 Tahun di Jabodetabek

by Catherine Clementine (00000043382)

Kota Bandung adalah salah satu kota wisata terpopuler yang banyak diminati oleh pendatang untuk dikunjungi saat akhir pekan atau hari libur. Berdasarkan data Detik Jabar dan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Kota Bandung, kunjungan wisatawan ke Kota Bandung pada tahun 2023 mencapai 7,7 juta wisatawan. Dengan banyaknya daya tarik yang ada, serta keterbatasan waktu dan budget, wisatawan sering kesulitan menentukan rute atau memilih destinasi. Penulis ingin membantu dengan membuat media informasi interaktif tentang rekomendasi daya tarik Bandung Raya. Metode penelitian kualitatif digunakan dengan teknik wawancara, kuesioner, studi referensi, dan studi eksisting, melibatkan ahli UI/UX Designer dan menggunakan design thinking methods. Penulis berharap proses ini berjalan lancar dan hasilnya memuaskan..



**Contact**  
celline.christina@student.umn.ac.id  
celline.christina01@gmail.com  
081318987884



# Perancangan Pameran Interaktif Mengenai Dialectical Behavior Therapy untuk Borderline Personality Disorder bagi Usia 18 - 24 Tahun

by Celine Christina (00000044373)



### Contact

celline.christina@student.umn.ac.id  
celline.christina01@gmail.com  
081318987884

Borderline Personality Disorder (BPD) adalah gangguan kepribadian yang memengaruhi perasaan dan cara berpikir penderitanya, ditandai dengan perubahan suasana hati yang intens, tidak stabil, dan perilaku impulsif. Penderita BPD cenderung menyakiti diri sendiri maupun orang lain. Penyebab BPD mencakup faktor genetik, peristiwa traumatis masa kecil, dan kelainan otak. Di Indonesia, hanya terdapat satu support group, yaitu komunitas BPD Indonesia, namun informasi yang disediakan kurang komunikatif, tidak interaktif, dan visualisasi kurang menarik. Oleh karena itu, perlu dirancang media informasi interaktif yang mudah diakses, lengkap, dan interaktif. Dengan metode Human Centered Design dari IDEO, diharapkan kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang BPD serta pengobatannya dapat meningkat.



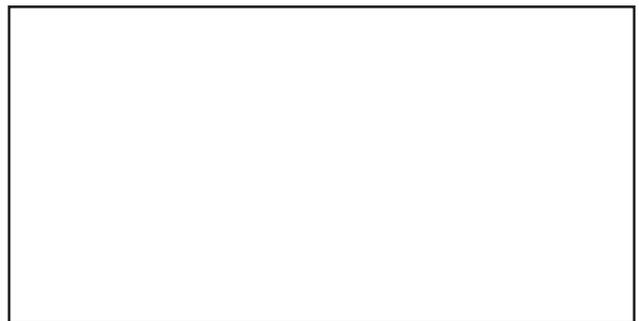
## Perancangan Aplikasi Buku Harian Tidur bagi Usia 17-25 Tahun

 by Christopher Louis (00000042792)

Saat ini, masyarakat Indonesia, terutama yang berusia 17-25 tahun, memiliki pola dan kualitas tidur yang buruk. Sebanyak 2/3 masyarakat Indonesia mengalami kurang tidur, dengan 69% responden dari kelompok usia remaja. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan kalangan usia dewasa awal yang sedang bekerja atau kuliah, terutama di wilayah Jakarta, Tangerang, dan Bekasi yang memiliki tingkat mobilitas dan kesibukan tinggi. Masalah ini dapat berdampak pada kesehatan fisik dan mental. Oleh karena itu, diperlukan media atau alat untuk membantu memperbaiki pola dan kualitas tidur, serta mimpi. Media ini berupa buku harian tidur dan mimpi yang bermanfaat untuk melacak, mencatat, dan merekam tidur serta mimpi. Dibutuhkan alternatif media interaktif agar lebih mudah diakses.



**Contact**  
christopher.louis@student.umn.ac.id  
christopher.louis54@gmail.com  
081818454825



# Perancangan Buku Interaktif Upaya Pencegahan Kekerasan Hewan Peliharaan bagi Anak Usia 6-8 Tahun

by Cindy Clara Yonanda (00000052017)



### Contact

cindy.yonanda@student.umn.ac.id  
cindyclaray@gmail.com  
081257894535

Tindakan kekerasan terhadap hewan peliharaan masih menjadi masalah di Indonesia akibat kurangnya media edukasi dan rendahnya kesadaran masyarakat terhadap dampak negatifnya. Tujuan perancangan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat, terutama anak usia 6-8 tahun, mengenai pencegahan kekerasan hewan. Metode yang digunakan adalah design thinking, yang berfokus pada pengembangan produk untuk menjawab masalah yang ada di masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan aksesibilitas dan efisiensi dalam pembelajaran anak, dengan buku ilustrasi sebagai solusi edukasi yang efektif. Manfaat perancangan ini adalah menanamkan nilai kasih sayang dan cinta kepada hewan peliharaan sejak dini, mendukung pembentukan karakter dan pola pikir anak..



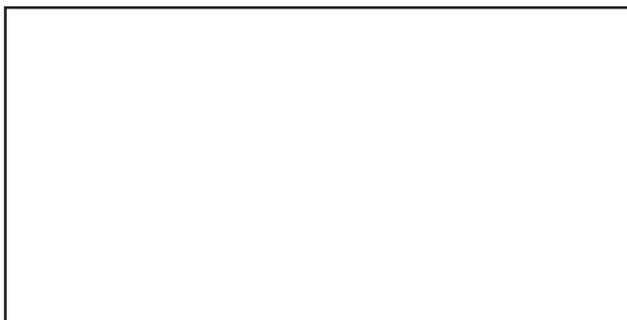
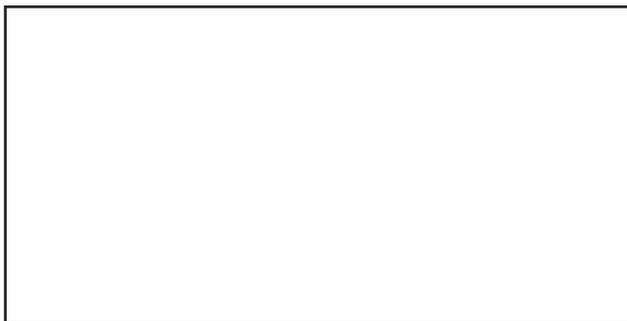
## Perancangan Kampanye Interaktif untuk Mengatasi Kecanduan Merokok bagi Remaja Usia 15-19 Tahun

by Clara Anggita (00000048217)

Perilaku merokok menjadi masalah serius dalam kesehatan global, terutama terkait risiko penyakit tidak menular seperti bronkitis kronis dan kanker paru-paru. Pada tahun 2021, jumlah perokok di Indonesia mencapai 69,1 juta, dengan peningkatan perokok remaja 15-19 tahun sebesar 48,2%. Remaja rentan terhadap kecanduan merokok karena mencari identitas diri, yang dapat mengganggu kebugaran fisik, produktivitas sekolah, dan kualitas hidup. Meskipun kesadaran akan risiko merokok ada, kampanye anti-rokok cenderung kurang efektif karena hanya menakuti tanpa solusi. Penelitian ini menggunakan pendekatan design thinking untuk merancang aplikasi "Crack" sebagai alat bantu utama dalam kampanye, yang bertujuan membantu remaja berhenti merokok dan mencegah kebiasaan tersebut dengan teknik pengganti nikotin dan dukungan psikologis.



**Contact**  
clara.anggita@student.umn.ac.id  
claraa9812@gmail.com  
085156085318



## Perancangan Aplikasi Dengan Konten Bahasa Isyarat Untuk Orang Tua

by Claribel Odelia Saslim (00000047360)



### Contact

claribel.saslim@student.umn.ac.id  
claribelodeliasaslim@gmail.com  
087804003866

Bahasa isyarat adalah bahasa yang digunakan oleh masyarakat tunarungu atau yang memiliki masalah pendengaran. Bahasa isyarat penting dipelajari oleh anak-anak tunarungu, namun masih ada orang tua yang anaknya tunarungu tidak belajar bahasa isyarat. Padahal, komunikasi antara orang tua dan anak sangat penting untuk kelancaran interaksi. Komunikasi ini terbatas karena gangguan pendengaran dan kurangnya pengetahuan tentang bahasa isyarat. Pembelajaran bahasa isyarat juga terbatas karena sedikitnya media dan metode yang tersedia di Indonesia. Oleh karena itu, dibutuhkan alat pendidikan dan pengenalan bahasa isyarat bagi orang dengar, termasuk aplikasi, agar orang tua bisa lebih mudah berkomunikasi dengan anak tunarungu. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif, kuantitatif, dan HCD oleh IDEO.



## Perancangan Mobile Website Mengenai Bahaya Blue Light Pada Gawai Untuk Anak Umur 1-6 Tahun

by Clarissa Heradi Kurniawan (00000035971)

Blue light adalah spektrum cahaya dengan intensitas tinggi yang berasal dari matahari dan layar digital. Anak-anak, dalam masa pertumbuhan, lebih rentan terhadap blue light karena bola mata mereka belum sempurna, sehingga lebih sensitif terhadap cahaya. Ada batasan waktu yang disarankan bagi anak-anak untuk melihat layar digital, terutama anak usia 1-6 tahun, yang sebaiknya kurang dari satu jam sehari. Paparan blue light yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan kesehatan mata sejak dini. Namun, banyak orang tua tidak menyadari dampak ini dan sering membiarkan anak-anak terpapar dalam waktu lama. Oleh karena itu, penulis mengusulkan perancangan mobile website interaktif mengenai bahaya blue light untuk membantu orang tua mengurangi paparan dan ketergantungan anak terhadap gawai.



**Contact**  
clarissa.heradi@student.umn.ac.id  
clarissahk5@gmail.com  
081219007228



## Perancangan Gim untuk Menumbuhkan Empati terhadap Penderita Arachnophobia

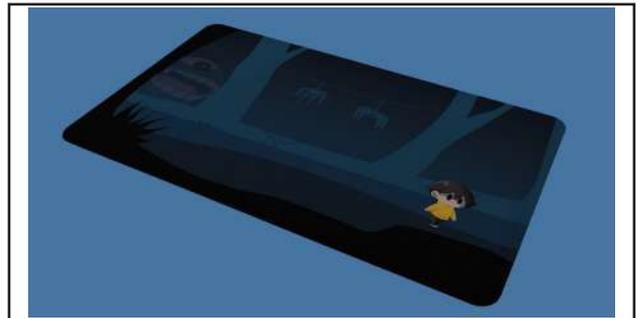
by Cornelia Widyadhana Parahita (00000047010)



### Contact

[cornelia.parahita@student.umn.ac.id](mailto:cornelia.parahita@student.umn.ac.id)  
[corneliaparahita@gmail.com](mailto:corneliaparahita@gmail.com)  
085921254104

Arachnophobia muncul akibat pengalaman traumatis atau respons evolusioner. Kurangnya pemahaman masyarakat mengenai fobia, disertai mitos dan stereotip, dapat memperburuk situasi. Selain itu, arachnophobia sering digunakan dalam gim untuk menakuti, bukan untuk meningkatkan pemahaman emosional dan empati terhadap penderita. Oleh karena itu, penulis mengusulkan desain gim untuk meningkatkan empati terhadap individu dengan arachnophobia. Media diartikan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, gagasan, atau konsep kepada masyarakat. Metodologi penelitian yang digunakan adalah campuran kualitatif dan kuantitatif. Metode perancangan yang akan digunakan adalah metode Fullerton dari buku Game Design Workshop. Diharapkan perancangan gim ini bisa memberikan pemahaman dan menumbuhkan empati.



## Perancangan Mobile Website Mengenai LASIK bagi Penderita Kelainan Refraksi Mata Usia 18-25 Tahun di Jabodetabek

 by Cynthia Jonathan (00000044214)

Kelainan refraksi mata adalah kondisi di mana cahaya yang masuk ke mata tidak dapat difokuskan, dikenal dengan istilah plus, minus, dan silinder. Kelainan ini dapat diatasi dengan alat bantu penglihatan seperti kacamata, lensa kontak, atau operasi LASIK. LASIK memiliki banyak kelebihan dan tingkat keberhasilan tinggi, namun masih ada yang takut melakukannya karena informasi yang kurang tepat atau persepsi buruk. Penderita kelainan refraksi bisa terpengaruh banyak hal dalam hidupnya. Dibutuhkan media informasi interaktif dan menyenangkan, seperti website khusus LASIK di Indonesia, karena website yang ada masih dominan teks dan kurang ilustrasi. Penelitian menggunakan metode campuran, termasuk kuantitatif, kualitatif, dan studi eksisting, dengan data menunjukkan beberapa orang masih takut LASIK meskipun tingkat keberhasilannya tinggi.



**Contact**  
cynthia.jonathan@student.umn.ac.id  
cynthiajn31@gmail.com  
081210114432



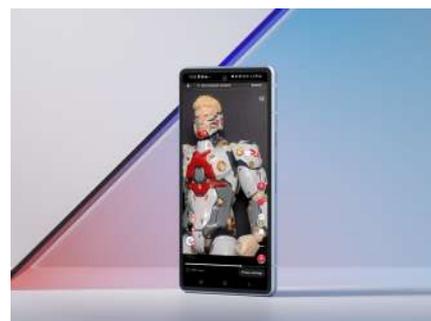
## Perancangan Figure Human Anatomy Kit untuk Pembelajaran Biologi Anatomi Siswa SMA Kelas 11

by Darren Kesuma (00000045831)

Tingkat kesulitan materi biologi, khususnya anatomi, sering membuat siswa kehilangan minat karena banyaknya organ yang harus dipelajari secara mendetail. Pembelajaran yang masih mengandalkan buku cetak dan slide PowerPoint yang tidak interaktif berkontribusi pada rendahnya nilai ujian siswa. Untuk mengatasi hal ini, penulis merancang figure human anatomy kit yang interaktif menggunakan metode design thinking dari Kelley & Brown. Dengan pendekatan mix method—melalui wawancara, FGD, studi referensi, dan kuesioner—dihasilkan kit anatomi 3D yang bertujuan meningkatkan minat siswa dalam belajar biologi anatomi.

### Contact

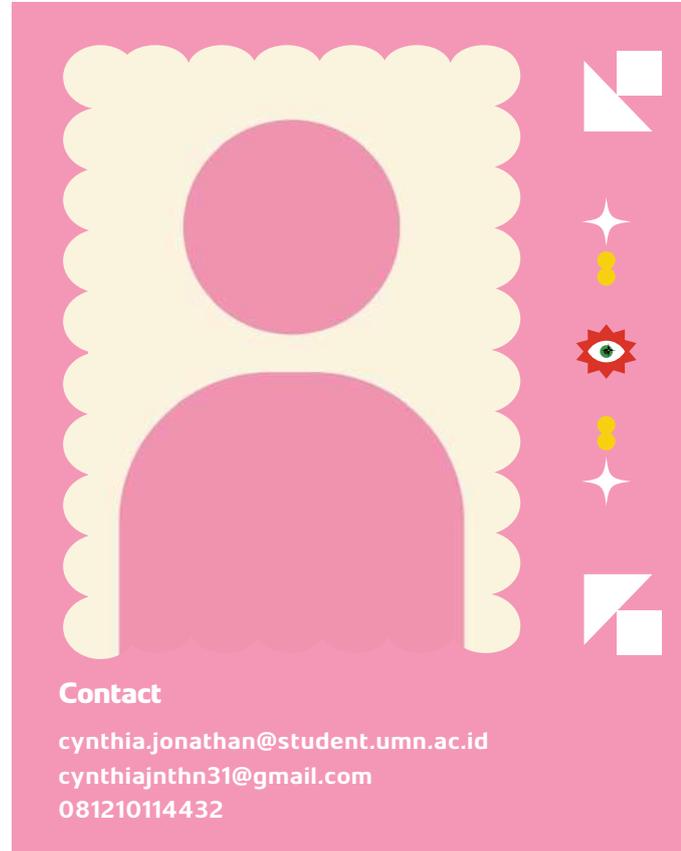
[cornelia.parahita@student.umn.ac.id](mailto:cornelia.parahita@student.umn.ac.id)  
[corneliaparahita@gmail.com](mailto:corneliaparahita@gmail.com)  
085921254104



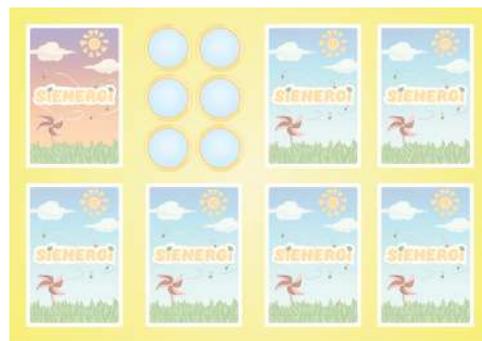
### Perancangan Board Game SiEnergi untuk Alat Pembelajaran Sumber Daya Alam di Sekolah

 by **Ditha Medhavini (00000043585)**

Penggunaan sumber daya alam (SDA) oleh manusia sering tidak diperhatikan, menyebabkan masalah lingkungan seperti pencemaran, efek gas rumah kaca, dan pemanasan global. Untuk mencegahnya, penting untuk memberikan informasi tentang SDA dan olahannya yang ramah lingkungan kepada masyarakat, terutama siswa SD sebagai pengetahuan dasar. Penulis merancang media informasi interaktif untuk menarik minat siswa berusia 9-13 tahun di JABODETABEK dalam mempelajari SDA dan energinya. Dengan metodologi mixed method dan design thinking, dihasilkan board game "SiEnergi" sebagai alat pembelajaran tambahan untuk memahami penggunaan SDA.



**Contact**  
cynthia.jonathan@student.umn.ac.id  
cynthiajn31@gmail.com  
081210114432



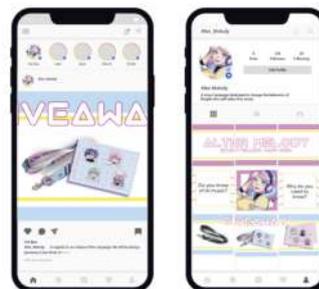
### Kampanye Interaktif Perubahan Perilaku terhadap Produser Musik Artificial Intelligence

by Dyah Anindya Wulandaria (00000044790)

Teknologi, khususnya Artificial Intelligence (AI), telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, memudahkan pekerjaan tetapi juga sering disalahgunakan. Misalnya, suara penyanyi diambil tanpa izin atau musik diciptakan murni oleh AI, lalu diklaim sebagai karya manusia. Kampanye ini bertujuan meningkatkan kesadaran, terutama di kalangan generasi muda, untuk tidak bergantung pada AI dan memahami bahayanya. Penulis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, termasuk kuesioner yang menunjukkan mayoritas responden setuju bahwa AI dapat mengancam pekerjaan di industri musik. Kampanye ini disajikan dalam format Visual Novel dengan dukungan media sosial, lanyard, dan stiker.

#### Contact

dyah.wulandari@student.umn.ac.id  
dyah.anindya.w@gmail.com  
081297532943



## Perancangan Board Game mengenai Etika Berinteraksi terhadap Difabel untuk Anak Usia 5-9 Tahun

 by Elizabeth Louis (00000044469)

Difabel sering menghadapi kesulitan dalam berinteraksi karena masyarakat merasa canggung atau takut menyakiti mereka. Padahal, difabel berhak untuk hidup dan berkomunikasi seperti orang lain. Riset menunjukkan bahwa ketakutan dan ketidaktahuan tentang cara berinteraksi menjadi penyebab utama. Melalui metode wawancara ahli dan kuesioner, ditemukan bahwa 64% anak-anak usia 5-9 tahun pernah berinteraksi dengan difabel, tetapi banyak yang belum memahami istilah difabel dan etika berinteraksi yang tepat. Untuk mengatasi hal ini, penulis merancang board game interaktif yang mengajarkan etika berinteraksi dengan difabel.



**Contact**  
elizabeth.louis@student.umn.ac.id  
elizabeth.louis.0104@gmail.com  
089630604546



## Perancangan 2D Game untuk Terapi Stres melalui Alat Musik Angklung

 by *Ellegia Delaga Lazuardi (00000054655)*



### Contact

ellegia.delaga@student.umn.ac.id  
eggilazuardi.ed@gmail.com  
081298140604

Survei menunjukkan banyak mahasiswa mengalami stres tinggi yang dapat memengaruhi performa akademis. Musik terbukti membantu mengurangi stres dengan memberikan efek relaksasi dan energi positif, dikenal sebagai terapi musik. Namun, banyak mahasiswa belum mengenal terapi musik dan manfaatnya, khususnya musik angklung. Untuk mengatasi ini, dirancang sebuah game 2D yang membantu mahasiswa meringankan stres melalui musik. Game ini dirancang menggunakan metode Tracy Fullerton dari buku "Game Design Workshop" (2018), dengan harapan meningkatkan efektivitas terapi musik.



## Perancangan Website Gerakan Mengajar Desa

 by Ellen Viola Sugiharto (00000044229)

Ketimpangan pendidikan antara desa dan kota masih menjadi isu di Indonesia. Gerakan Mengajar Desa (GMD), sebuah organisasi non pemerintah, berusaha mengatasi masalah ini, namun menghadapi tantangan seperti pendanaan terbatas dan kurangnya kemitraan. GMD saat ini hanya mengandalkan media sosial, yang visibilitas kontennya terbatas. Penelitian menunjukkan pengguna kesulitan menemukan informasi relevan di platform GMD. Sebagai solusi, penulis merancang situs web untuk GMD guna memudahkan pencarian informasi dan menarik kemitraan. Perancangan menggunakan metode 5-stage Design Thinking dan teori desain visual UI/UX.



# Perancangan Gim Digital tentang Bahaya Hubungan Parasosial Borderline-Pathological bagi Penggemar J-Pop Usia 19-25 Tahun

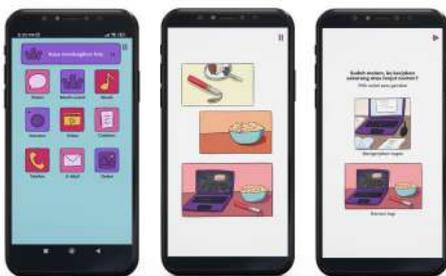
by Enricia Aurelva Darian(00000042626)



### Contact

enricia.darian@student.umn.ac.id  
enricia.adarian@gmail.com  
0895363079174

Pertumbuhan media sosial memudahkan interaksi antara pengguna dan figur publik, termasuk dari Jepang, serta memperkuat hubungan parasosial sepihak. Hubungan parasosial dapat bermanfaat bagi kesehatan mental, tetapi jika mencapai tingkat Borderline-Pathological, dapat memperburuk kesehatan mental dan berpotensi menyebabkan kekerasan atau tindakan ekstrem, seperti bunuh diri dan stalking. Karena edukasi tentang hubungan parasosial masih kurang, perlu dibuat media informasi interaktif, seperti gim, untuk penggemar J-Pop. Dengan menggunakan metode design thinking dari Stanford d.school, gim ini dirancang untuk membantu pengguna memahami dan membatasi hubungan parasosial agar tidak berkembang menjadi Borderline-Pathological.



## Perancangan Kampanye Interaktif mengenai Heimlich Maneuver untuk Orang Tua Anak Usia 1-3 Tahun

 by **Evita Florencia (00000043016)**

Tersedak dapat menyebabkan dampak fatal dan Heimlich maneuver, teknik pertolongan pertama dari 1974, penting untuk menangannya. Banyak orang tua tidak mengetahui atau tidak mempraktikkan teknik ini. Untuk meningkatkan pengetahuan, diperlukan kampanye interaktif. Data dikumpulkan melalui wawancara, studi, dan kuesioner. Kampanye dirancang menggunakan teori Robin Landa dan melibatkan website sebagai media utama, serta cetak, 3D Booth, media sosial, dan merchandise sebagai media sekunder. Kampanye ini bertujuan mengedukasi orang tua tentang Heimlich maneuver untuk anak usia 1-3 tahun dan cara mempraktikkannya.



**Contact**  
evita.florencia@student.umn.ac.id  
evitaflorencia89@gmail.com  
088210058568





## Perancangan Website Mengenai Persiapan Pranikah dalam Islam untuk Usia 15-22 Tahun di Jabodetabek

by Farah Raissa (0000044011)

Pernikahan adalah ikatan hukum dan agama, namun kasus perceraian meningkat 15% pada 2023. Penyebabnya meliputi pertengkarannya tak terselesaikan, masalah ekonomi, dan kekerasan dalam rumah tangga. Selain itu, tingkat pernikahan menurun dalam 5 tahun terakhir. Untuk menangani masalah ini, diperlukan media informasi mengenai persiapan pranikah yang dapat diakses oleh pasangan yang akan menikah dan masyarakat luas. Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif melalui kuesioner dan wawancara ahli. Perancangan menggunakan metode design thinking dari Hasso Plattner Institute of Design, meliputi tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test.



## Perancangan Kampanye Interaktif mengenai Manajemen Microtransactions dalam Game Mobile Legends

by Fayola Adonia Electraa (000000455911)



### Contact

fayola.electra@student.umn.ac.id  
fayolaadonia@gmail.com  
081253249005

Tingkat kesulitan materi biologi, khususnya anatomi, sering membuat siswa kehilangan minat karena banyaknya organ yang harus dipelajari secara mendetail. Pembelajaran yang masih mengandalkan buku cetak dan slide PowerPoint yang tidak interaktif berkontribusi pada rendahnya nilai ujian siswa. Untuk mengatasi hal ini, penulis merancang figure human anatomy kit yang interaktif menggunakan metode design thinking dari Kelley & Brown. Dengan pendekatan mix method—melalui wawancara, FGD, studi referensi, dan kuesioner—dihasilkan kit anatomi 3D yang bertujuan meningkatkan minat siswa dalam belajar biologi anatomi.



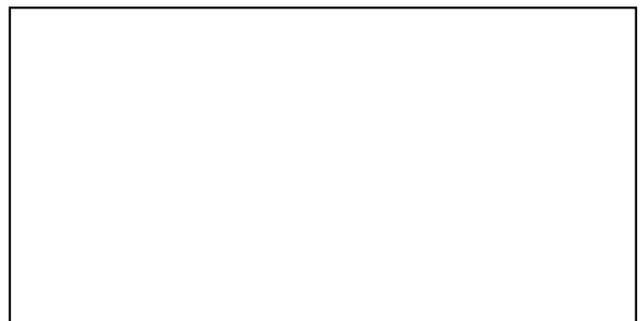
## Perancangan Website Mengenai Kompetensi 4C untuk Guru SDN Usia 30-39 Tahun di Kabupaten Tangerang

 by **Fedora Tanton** (0000054291)

Di abad ke-21, perkembangan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) semakin pesat. Menurut Kemendikbud, abad ini ditandai oleh kemudahan akses informasi, penggunaan mesin (komputasi), otomatisasi, dan komunikasi yang dapat dilakukan di mana saja. Oleh karena itu, keterampilan abad 21 seperti kompetensi 4C (Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity) sangat penting untuk membangun SDM yang mampu bersaing di era globalisasi. Keterampilan ini penting ditanamkan sejak SD, karena SD adalah tahap awal dalam membangun sikap dan keterampilan peserta didik. Namun, pemahaman guru mengenai kompetensi 4C masih kurang. Untuk meningkatkan pengetahuan guru SDN usia 30-39 tahun di Kabupaten Tangerang, diperlukan media informasi interaktif.



A pink profile card for Fedora Tanton. It features a portrait of a young woman with short black hair, wearing a white shirt and a black blazer, making a peace sign. The portrait is set against a white scalloped-edged background. To the right of the portrait is a vertical stack of decorative icons: a white square with a black corner, a yellow star, a yellow circle, a red eye icon, a yellow circle, and another yellow star. Below the portrait, the word "Contact" is written in bold. Underneath, the following contact information is listed: [fedora.tanton@student.umn.ac.id](mailto:fedora.tanton@student.umn.ac.id), [9fedoratan@gmail.com](mailto:9fedoratan@gmail.com), and the phone number 087839050538.



## Perancangan Website untuk Kampanye tentang Sikap Toleransi Beragama dalam Media Sosial untuk Usia 18–27 Tahun

by Felicia Nathania(00000042601)



### Contact

felicia.nathania1@student.umn.ac.id  
felicianathania16@gmail.com  
087777343516

Indonesia yang plural dan heterogen membutuhkan toleransi untuk menjaga kesatuan. Namun, agama sering menjadi sumber konflik, terutama di media sosial, yang sering digunakan untuk intoleransi seperti ujaran kebencian dan hoaks. Kampanye toleransi beragama di media sosial diperlukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat. Perancangan kampanye ini menggunakan teori desain, kampanye, dan toleransi, serta metode mixed methods. Penelitian menunjukkan masih adanya intoleransi di media sosial akibat kurangnya kepedulian dan wawasan tentang keberagaman agama. Kampanye "Ruang Toleransi" dirancang dengan metode design thinking untuk membantu masyarakat menghadapi intoleransi di media sosial dan mencegah perdebatan dan konflik.



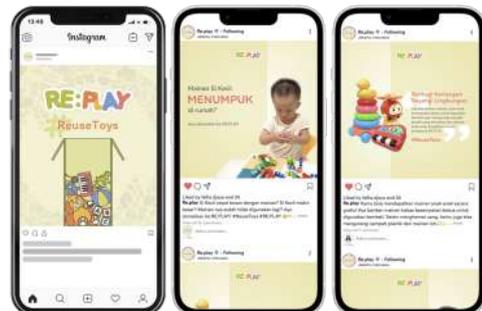
**Perancangan Mobile Website untuk Kampanye Penggunaan Ulang Mainan di Jakarta**

 by **Fellia Djaya (0000050965)**

Bermain sangat penting untuk pertumbuhan anak, namun anak cepat bosan dengan mainan, menyebabkan penumpukan dan pembuangan mainan. Di Indonesia, kampanye penggunaan ulang mainan masih kurang. Penelitian menunjukkan orang tua di Jakarta mengetahui masalah sampah mainan, tetapi belum sadar akan dampaknya. Solusinya adalah merancang kampanye melalui mobile website untuk mendorong orang tua menggunakan ulang mainan bekas. Perancangan ini menggunakan metode 7 Step Cross Communication Planning dan kerangka AISAS dari buku The Dentsu Way (2011).

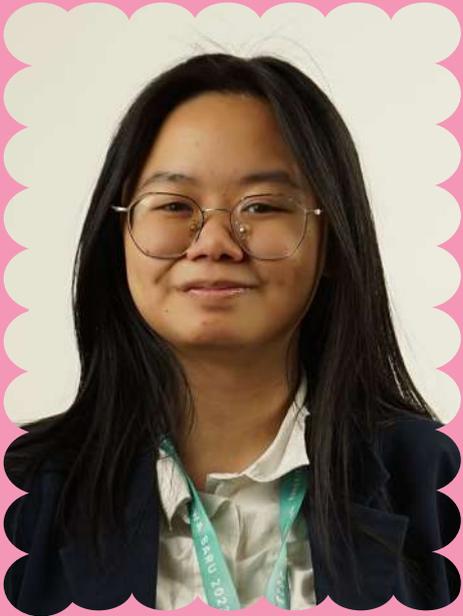


**Contact**  
 fellia.djaya@student.umn.ac.id  
 felliadjayaa@gmail.com  
 08987555147



## Perancangan Website Desa Curuglemono

by **Ferbie Vionai (00000045722)**



### Contact

ferbie@student.umn.ac.id  
ferbieviona@gmail.com  
081290393028

Penelitian ini bertujuan memperkenalkan Desa CurugLemo kepada masyarakat Jabodetabek dan Pandeglang. Desa ini kaya akan kekayaan alam dan budaya yang dapat dikembangkan sebagai desa wisata untuk meningkatkan perekonomian. Saat ini, Desa CurugLemo belum memiliki media informasi yang efektif. Penelitian ini menggunakan metode mixed methods, yakni kualitatif (dokumentasi, observasi, wawancara, dan FGD) dan kuantitatif (kuesioner). Media informasi interaktif dirancang untuk mempublikasikan potensi desa, termasuk batik khas dan makanan tradisional. Kesimpulannya, perancangan media informasi interaktif diperlukan untuk meningkatkan visibilitas Desa CurugLemo dan kekayaan budayanya.



## Perancangan Website Mengenai Permasalahan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara

by **Feriyen Thirdyadi (00000036834)**

Prokrastinasi akademik adalah kebiasaan menunda tugas yang dapat menyebabkan kegagalan mengumpulkan tugas tepat waktu. Kebiasaan ini berdampak negatif pada aspek akademik dan psikologis mahasiswa, seperti keterlambatan, penurunan motivasi, serta kesejahteraan mental yang terganggu, yang bisa berujung pada depresi dan kecemasan. Penulis meneliti fenomena ini di Universitas Multimedia Nusantara dan menemukan kecenderungan prokrastinasi di kalangan mahasiswa. Untuk mengatasi masalah ini, penulis merancang website yang menyediakan informasi tentang prokrastinasi akademik, termasuk pengertian, penyebab, dampak, tes penilaian, dan solusi. Website dipilih karena kemudahan akses melalui smartphone yang dimiliki mahasiswa.



**Contact**  
 ferian.thirdyadi@student.umn.ac.id  
 ferianthirdyadi@gmail.com  
 082122976221



Perancangan Mobile Site mengenai Short Attention Span untuk Remaja Akhir 18-21 Tahun

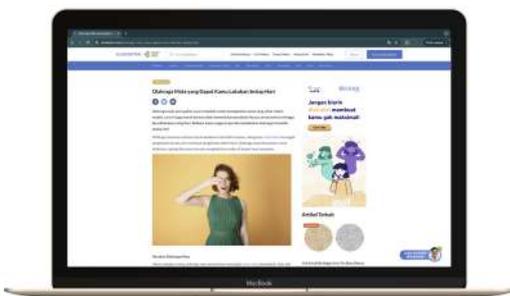
by Ferina Vanessa (00000047924)



Contact

ferina.vanessia@student.umn.ac.id  
fvyapp@gmail.com  
087870529048

Penurunan atensi, atau short attention span, terjadi ketika seseorang sering berpindah fokus, yang dapat mengakibatkan multitasking dan stres. Di Indonesia, informasi tentang masalah ini dalam Bahasa Indonesia masih minim. Oleh karena itu, diperlukan perancangan mobile site untuk remaja usia 18-21 tahun agar mereka dapat memahami dan mengatasi masalah ini. Penelitian ini menggunakan mixed methods, termasuk wawancara, FGD, kuesioner, studi eksisting, dan referensi. Metode perancangan yang digunakan adalah 5 Stages of Design Thinking Process. Mobile site akan menggunakan pendekatan interaktif dengan cerita dan misi harian untuk melatih fokus, serta menghasilkan media sekunder seperti media sosial, poster, web banner, dan ambience media.



## Perancangan UI/UX Parfum Melalui Sistem Media Online untuk Mengantisipasi Blind Buy

 by **Filbert (00000032440)**

Blind buy adalah pembelian parfum secara online tanpa mencium aromanya terlebih dahulu, yang sering merugikan konsumen jika parfum tidak sesuai atau berkualitas rendah. Parfum palsu atau berkualitas rendah dapat menimbulkan risiko kesehatan, seperti kasus di Jalan Mangga Besar pada 2018, di mana parfum palsu mengandung metanol. Popularitas parfum yang meningkat dan kurangnya wawasan pembeli tentang notes parfum mendorong penulis untuk merancang UI/UX yang membantu konsumen memahami notes parfum, mengurangi risiko blind buy.



**Contact**  
filbert@student.umn.ac.id  
filbertbun.fb@gmail.com  
089526783387



## Perancangan Kampanye Sosial untuk Meminimalisir Dampak Negatif Gosip bagi Remaja Usia 17-21 Tahun

by **Gechelle Angellique Agusta (00000042800)**



### Contact

gechelle.agusta@student.umn.ac.id  
officialgangel@gmail.com  
089609000075

Gosip, terutama yang negatif, sering terjadi dalam komunikasi sehari-hari dan dapat menyebabkan dampak serius seperti depresi, perundungan, dan hambatan karir. Banyak remaja yang merespons gosip secara reaktif tanpa validasi, memperburuk masalah. Untuk mengatasi ini, penulis merancang kampanye sosial untuk mengajarkan remaja memvalidasi gosip sebelum meresponsnya secara negatif. Metode pengumpulan data melibatkan wawancara, FGD, studi eksisting, dan kuesioner online. Penelitian ini memberikan perspektif baru tentang gosip dan cara meresponsnya dengan bijaksana, guna mengurangi dampak negatif bagi orang lain.



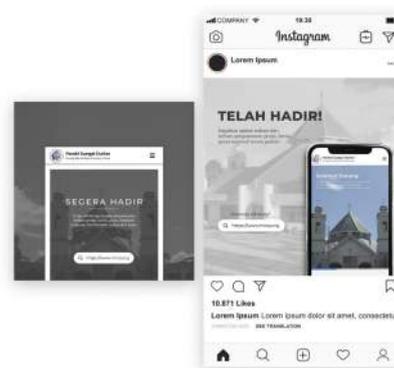
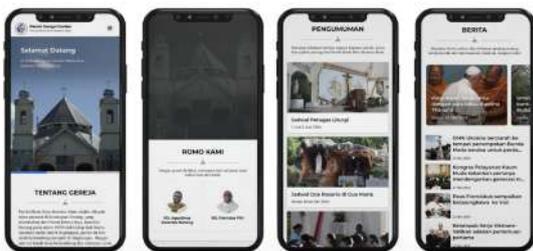
## Perancangan UI/UX Website untuk Gereja Paroki Maria Ratu Semesta Alam Sintang

 by Gerry Chentama (00000044011)

Gereja Paroki Maria Ratu Semesta Alam Sintang, yang berdiri sejak 1979 di Kalimantan Barat, masih menggunakan metode tradisional untuk menyampaikan informasi, seperti pengumuman langsung dan grup WhatsApp, yang dapat menyebabkan misinformasi. Dengan perkembangan teknologi, gereja memiliki peluang untuk meningkatkan komunikasi dan pelayanan melalui teknologi digital. Penelitian ini bertujuan merancang situs web responsif, informatif, dan user-friendly untuk gereja, menggunakan metode design thinking. Hasilnya menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam merancang situs web yang sesuai dengan kebutuhan umat, membantu gereja beradaptasi dengan zaman, dan memberikan layanan yang lebih baik kepada jemaat.



**Contact**  
gerry.chentama@student.umn.ac.id  
gerrychentama88@gmail.com  
081250592214



## Perancangan Card Game Kingdom Animalia untuk Siswa SMP dan SMA

by Grace Edita Sutjipto (00000xxxxx)



### Contact

grace.sutjipto@student.umn.ac.id  
grace.edita@gmail.com  
081805888575

Biologi mempelajari makhluk hidup, termasuk taksonomi Kingdom Animalia yang membahas persamaan dan perbedaan antar hewan. Kesulitan sering terjadi pada materi ini karena cakupan yang luas dan media yang kurang efektif. Penelitian ini menggunakan teori desain, media, game, dan biologi, serta metode kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan data yang dikumpulkan, ada kebutuhan untuk media pembelajaran yang lebih efektif dan memotivasi siswa. Metode design thinking digunakan untuk merancang solusi, meliputi langkah empathize, define, ideate, prototype, dan test. Hasilnya adalah card game interaktif yang memuat materi pembelajaran dan gambar hewan, dirancang untuk membantu siswa belajar Kingdom Animalia melalui drilling, deskripsi, dan sebagai media pendukung di kelas.



## Perancangan Ulang Aplikasi Angkuts untuk Masyarakat Pontianak

 by Hansel Wahyuadi Deslim (00000054291)

Angkuts adalah startup awal di bidang persampahan yang menghubungkan waste actor dengan masyarakat untuk layanan pengangkutan dan penjualan sampah. Dengan visi meningkatkan nilai waste actor, Angkuts berperan mendukung pemerintah dalam penanggulangan sampah di Pontianak, terutama di area yang tidak terjangkau pemerintah. Mereka memfasilitasi pengelolaan jasa sampah, termasuk penawaran, penagihan, dan transaksi, serta bekerja sama dengan pemerintah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang masalah sampah. Saat ini, Angkuts fokus pada pengembangan aplikasi mereka.



**Contact**  
hansal.wahyuadi@student.umn.ac.id  
hanselwahyuadideslim@gmail.com  
082149604619



## Perancangan Mobile Site untuk Kampanye mengenai Pencegahan Pneumonia pada Balita untuk Orang Tua

by Irene Janetta Hermawan (00000042601)

Pneumonia adalah infeksi saluran pernapasan akut yang menyebabkan peradangan pada kantung udara di paru-paru dan menjadi salah satu penyebab kematian balita tertinggi, termasuk di Indonesia. Kesadaran orang tua yang rendah sering kali menganggapnya sebagai batuk pilek biasa, sehingga penanganan terlambat dapat menurunkan kualitas hidup balita. Pencegahan seperti imunisasi lengkap dan perilaku hidup bersih sering diabaikan. Untuk meningkatkan kesadaran orang tua, penulis membuat situs web seluler yang mengkampanyekan pencegahan pneumonia menggunakan metodologi Design Thinking dan strategi AISAS, dengan wawancara dan survei sebagai alat pengumpulan data.

### Contact

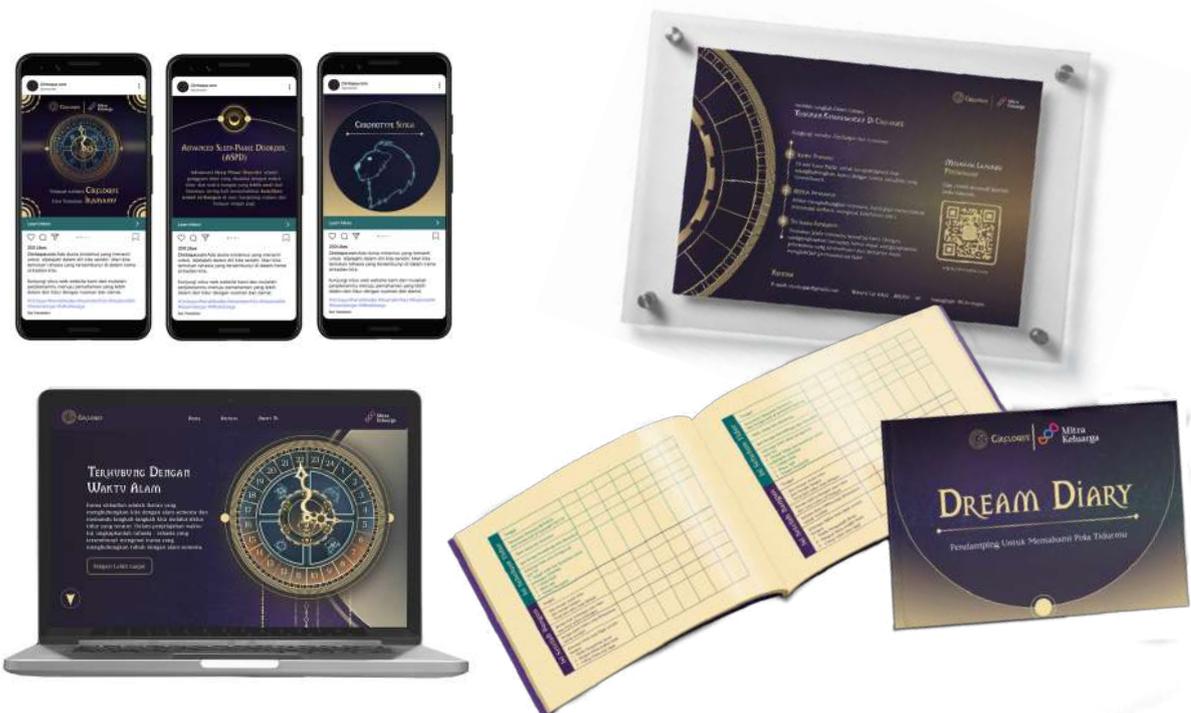
irene.hermawan@student.umn.ac.id  
irjaher@gmail.com  
081221056456



## Perancangan Website Mengenai Circadian Rhythm Disorder Untuk Remaja Akhir

by Ivan Agung Budiman (00000034814)

Tidur adalah bagian penting dari kehidupan yang dipengaruhi oleh irama sirkadian, yaitu jam biologis tubuh yang mengatur siklus kewaspadaan dan kantuk selama 24 jam, serta responsif terhadap cahaya. Gangguan irama sirkadian dapat menyebabkan masalah tidur dan kekurangan tidur. Banyak orang masih belum familiar dengan istilah ini. Penelitian menunjukkan bahwa masyarakat cenderung mencari informasi kesehatan melalui internet, terutama website, untuk mengurangi biaya. Oleh karena itu, dengan metode perancangan media digital interaktif oleh Julia Griffey (2020), dirancang sebuah website tentang irama sirkadian dan gangguannya untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang pentingnya irama sirkadian.



## Perancangan Buku Cerita Interaktif untuk Mengenalkan Kasih melalui Kisah Daud dan Yonatan di GPIB Immanuel Depok

by Jenaya Graziela Loen (0000050916)



### Contact

jenaya.loen@student.umn.ac.id  
jenaziela@gmail.com  
085591547652

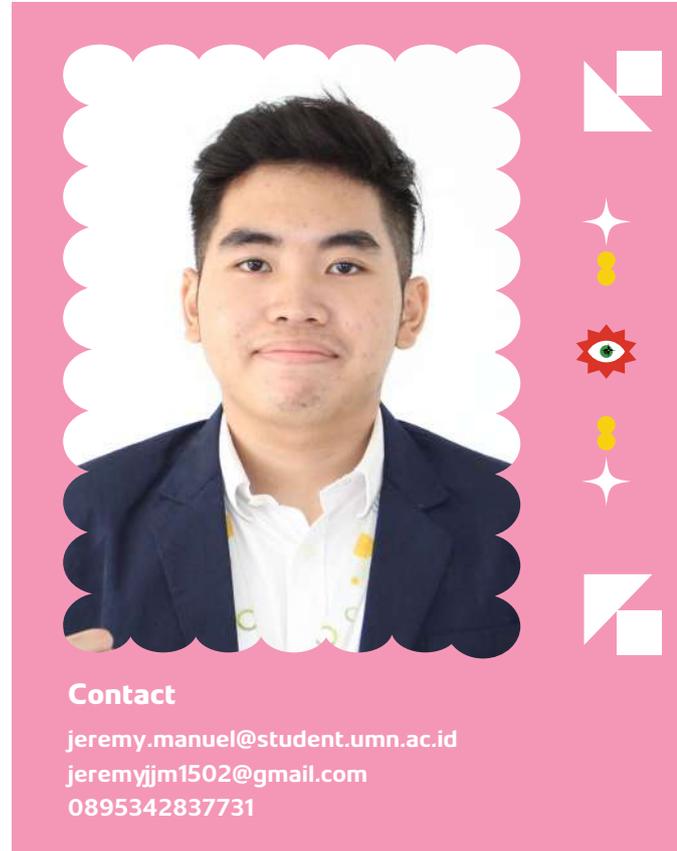
Anak-anak kelas 1-3 SD di IHMPA GPIB Immanuel Depok kesulitan memahami kasih dari Alkitab yang padat dan sulit dimengerti. Kasih, sebagai ajaran utama, harus diajarkan sejak dini. Buku cerita interaktif tentang Daud dan Yonatan dapat membantu. Penelitian menggunakan metode Hybrid meliputi wawancara, studi eksisting, referensi, observasi, dan kuesioner. Perancangan mengikuti teori Matulka dengan tahapan creation, acquisition, planning and design, production, dan marketing. Pendekatan interaktif seperti lift-the-flap, pulltab, dan activity digunakan untuk meningkatkan minat belajar anak.



## Perancangan Kampanye Promosi Mr. Ishii

by **Jeremy Juan Manuel (00000044346)**

Mr. Ishii adalah brand lokal yang menjual konnyaku dan shirataki dari PT. Ambico, pelopor produk ini di Indonesia sejak 2019. Meskipun telah melakukan promosi online dan offline, penjualannya belum mencapai target akibat kompetitor dan kurangnya pengenalan masyarakat, terutama di Jakarta. Untuk mengatasi masalah ini, dirancang kampanye promosi menggunakan metode Advertising by Design oleh Landa (2010). Penelitian melibatkan wawancara, FGD, studi eksisting, referensi, dan kuesioner. Kampanye bertujuan meningkatkan brand awareness Mr. Ishii dan memperkenalkan manfaat kesehatan produk kepada audiens usia 20-35 tahun.



Perancangan Kampanye Sosial Interaktif Pencegahan Pemeliharaan Satwa Dilindungi Secara Ilegal

by Jessi Regita Chowandy (00000037824)



Contact

jessi.regita@student.umn.ac.id  
jessirc1004@gmail.com  
087885887839

Peningkatan tren memelihara satwa liar ilegal mengancam keanekaragaman hayati dan keseimbangan ekosistem. Banyak orang tidak mengetahui satwa yang dilindungi atau memeliharanya untuk kepuasan pribadi. Tanpa tindakan preventif, ini dapat menyebabkan Extinction Domino Effect yang merusak ekosistem. Studi ini menggunakan metode campuran: survei kuantitatif untuk menilai sikap masyarakat dan wawancara kualitatif untuk memahami motivasi pemeliharaan satwa dilindungi. Hasil menunjukkan perlunya penyebaran informasi kepada masyarakat. Kampanye dirancang menggunakan metode Robin Landa dari "Graphic Design Solutions" dan berkolaborasi dengan BKSDA Jakarta. Tujuannya adalah menyadarkan masyarakat tentang bahaya pemeliharaan satwa liar ilegal dan mendorong pelaporan ke pihak berwajib.



Perancangan Media Interaktif Edukasi Fungsi Anatomi Tubuh Manusia Untuk Pelajar Kelas 5 Sekolah Dasar

 by Jessica (0000042858)

Blind buy adalah pembelian parfum secara online tanpa mencium aromanya terlebih dahulu, yang sering merugikan konsumen jika parfum tidak sesuai atau berkualitas rendah. Parfum palsu atau berkualitas rendah dapat menimbulkan risiko kesehatan, seperti kasus di Jalan Mangga Besar pada 2018, di mana parfum palsu mengandung metanol. Popularitas parfum yang meningkat dan kurangnya wawasan pembeli tentang notes parfum mendorong penulis untuk merancang UI/UX yang membantu konsumen memahami notes parfum, mengurangi risiko blind buy.



**Contact**  
 jessica28@student.umn.ac.id  
 jeje3102@gmail.com  
 081382889920



## Perancangan Website E-Learning sebagai Alat Bantu SISWA SMA ORA et LABORA

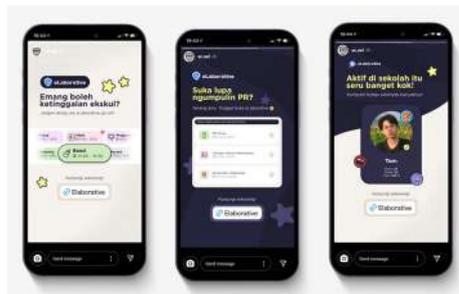
by Jessica Christyanawatie (00000044691)



### Contact

jessica30@student.umn.ac.id  
jessicachrstyn@gmail.com  
08111553145

Sekolah SMA ORA et LABORA (OeL) menggunakan Kurikulum 13 dan Kurikulum Merdeka, yang fokus pada TIK dan pengembangan soft skill. Meskipun menggunakan Google Classroom, efektivitasnya dinilai kurang dan minat siswa pada kegiatan non-akademik masih rendah. Mengingat Kurikulum Merdeka akan diterapkan secara nasional pada 2024, diperlukan website e-learning untuk mendukung kegiatan akademik dan non-akademik. Penelitian kualitatif melalui FGD mengidentifikasi kebutuhan siswa. Perancangan menggunakan metode Human-Centered Design (HCD) untuk membuat website e-learning yang mempermudah kegiatan akademik dan non-akademik di SMA OeL.



Perancangan Board Game Pencegahan Penyakit Cacingan Pada Anak Usia 7-11 Tahun di Jakarta

 by Jessica Wahab Sandra (00000043397)

Cacingan adalah masalah endemik di daerah tropis, termasuk Indonesia, dengan prevalensi tinggi pada anak usia sekolah. Infeksi cacing dapat terjadi melalui makanan, air, serangga, atau tanah terkontaminasi. Di Jakarta, infeksi cacing pada anak SD mencapai 25,3% hingga 80%, sering dipengaruhi oleh rendahnya pengetahuan tentang kebersihan. Untuk meningkatkan pemahaman pencegahan, dirancang board game edukatif untuk anak-anak. Penelitian menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif melalui wawancara, observasi, studi, dan kuesioner. Board game dirancang dengan metode Tracy Fullerton, mencakup conceptualization, prototyping, playtesting, dan evaluation. Evaluasi beta test menunjukkan anak-anak dapat memahami dan menikmati permainan ini, yang mendidik sekaligus menyenangkan.



**Contact**  
jessica.sandra@student.umn.ac.id  
wahabsandrajessica@gmail.com  
081369488885



## Perancangan Website Kain Ulos Batak dalam Upacara Adat untuk Remaja

by Jonah Nadjamacinka Pandjaitan (0000036352)



### Contact

jonah.nadjamacinka@student.umn.ac.id  
jonah.nadja12@gmail.com  
089657056449

Suku Batak Toba di Indonesia memiliki warisan budaya yang kaya, termasuk Kain Ulos, yang tidak hanya sekadar kain anyaman tetapi juga simbol persatuan dan kedekatan emosional. Namun, banyak remaja Indonesia belum memahami makna simbolis Kain Ulos dalam berbagai acara, karena minimnya media informasi yang mendalam. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media informasi interaktif yang membantu remaja memahami makna dan konteks Kain Ulos dalam budaya Batak. Pengembangan ini menggunakan metode perancangan lima tahap dari Mads Soegaard: empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian.



## Perancangan Mobile Website Mengenai Body Dysmorphic Disorder untuk Remaja Usia 15-21 Tahun

by Jessie Mulia (00000047285)

Body dysmorphic disorder (BDD) adalah gangguan mental dalam DSM-5, di mana seseorang sangat khawatir tentang kekurangan penampilan dan termasuk dalam kategori gangguan obsesif-kompulsif. BDD umumnya muncul pada usia 15-21 tahun. Menurut Christine M.Psi, masyarakat belum banyak mengenal BDD, yang jika tidak ditangani bisa berkembang menjadi gangguan lain seperti kecemasan, depresi, dan perilaku merusak diri. Oleh karena itu, diperlukan perancangan mobile website untuk remaja usia 15-21 tahun agar lebih memahami bahaya BDD. Penelitian menggunakan metode mixed methods dan desain berbasis human centered design, dengan media interaktif untuk menyebarkan informasi secara efektif.



**Perancangan UI/UX Aplikasi Chore Reminder Menggunakan Metode Gamifikasi**

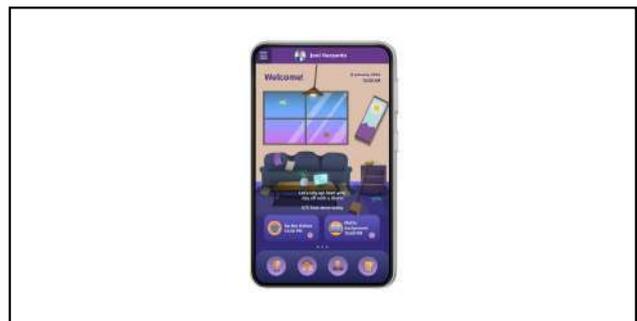
 **by Jovan Halim (00000047719)**



**Contact**

jovan.halim@student.umn.ac.id  
 shi702221@gmail.com  
 085921313039

Media catatan pengingat adalah aplikasi yang digunakan untuk mengatur jadwal aktivitas sehari-hari serta mengingatkan pengguna akan aktivitas yang sudah dicatat tersebut, maka dari itu, aplikasi pengingat ini sangat berkaitan dengan produktivitas. Produktivitas untuk generasi muda sangat penting karena adalah tahap kehidupan dimana generasi muda produktif mulai memiliki banyak tanggung jawab masing-masing yang terdiri dari berbagai kategori aktivitas yang berbeda-beda seperti aktivitas perawatan rumah tangga seiring dengan aktivitas pendidikan dan pekerjaan. Dengan banyaknya kewajiban sehari-hari, masih tidak sedikit generasi muda produktif yang menghiraukan pentingnya melakukan kewajiban sehari-hari yang disebabkan dari kurangnya motivasi atau keinginan untuk melakukan aktivitas tersebut. Hal ini dapat berdampak buruk pada berbagai faktor kehidupan remaja seperti lingkungan



## Perancangan Website Wisata Trekking Pondok Pemburu Di Desa Bojong Koneng

 by Joyfully Nathania Damaris (00000044216)

Wisata Trekking Pondok Pemburu sudah ada sejak tahun 2000 dan wisata Pondok Pemburu di Desa Bojong Koneng membuka wisata kembali sejak tahun 2019 awal Covid yang dikelola oleh generasi kedua dan Dinamakan pondok pemburu dikarenakan sebelumnya wisata tersebut merupakan Basecamp untuk anggota Persatuan Menembak Indonesia merupakan organisasi yang bergerak dalam cabang olahraga menembak dan berburu di Indonesia yang hendak berburu hama, babi hutan dan sampai saat ini Pondok Pemburu menjadi wisata Alam dengan menawarkan berbagai jenis paket Berkemah. Masyarakat jabodetabek tidak banyak yang tahu keberadaan wisata tersebut masyarakat sebagian besar hanya mengetahui wisata yang terkenal di kabupaten Bogor hanyalah Puncak cisarua yang sudah padat pengunjung hingga 10 Jt wisatawan.



**Contact**  
Joyfully.damaris@student.umn.ac.id  
Joyfullyndamaris@gmail.com  
085280002364



**Perancangan UI/UX Aplikasi untuk Persiapan Berkemah di Lokasi Wisata Alam**

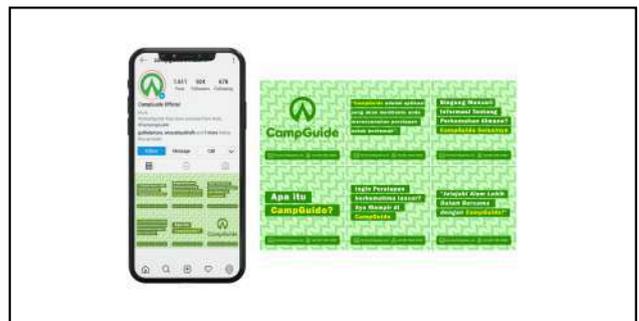
**by Juan Christian Richardo (00000043880)**



**Contact**

juan.richardo1@student.umn.ac.id  
hermity11@gmail.com  
085173040032

Berkemah semakin populer di Indonesia, menawarkan pengalaman luar ruang yang mendalam bagi pecinta alam. Namun, keselamatan berkemah harus menjadi prioritas, terutama bagi mahasiswa yang mencari petualangan di alam terbuka. Pemahaman tentang teknik keselamatan, cara menghadapi situasi darurat, dan persiapan yang matang sangat penting untuk mengurangi risiko. Keteledoran dalam mempersiapkan diri dan kurangnya informasi mengenai strategi berkemah sering kali menyulitkan persiapan yang baik. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif untuk menganalisis tingkat kesiapan pekemah. Hasil analisis menunjukkan bahwa banyak orang cenderung teledor dalam mempersiapkan diri untuk berkemah. Sebagai solusi, dirancang sebuah aplikasi yang dapat diakses baik secara online maupun offline, kapan saja dan di mana saja, yang berfungsi sebagai media informasi



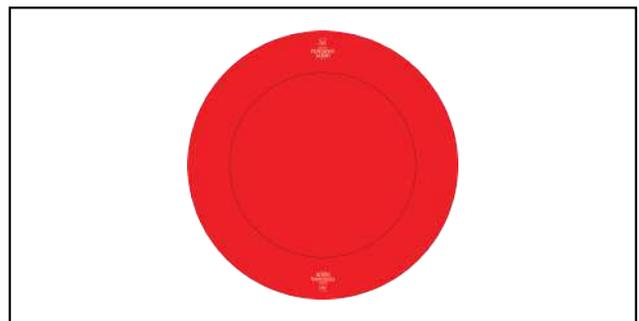
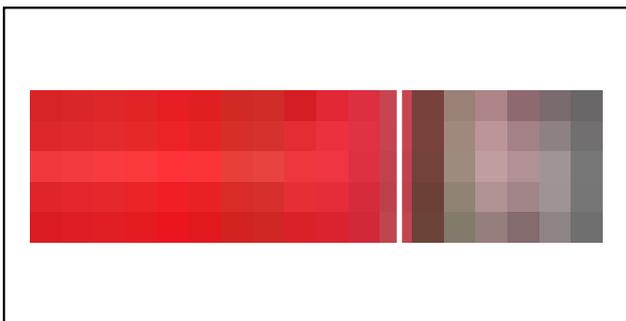
## Perancangan Identitas Visual Bakmie Pendawa Jambi

 by **Julio Mauren (00000052658)**

Bakmie Pendawa Jambi adalah salah satu usaha makanan yang menjual bakmi khas asal Jambi. Bakmi khas Jambi sendiri memiliki ciri khas dari penyajian, tekstur mie, rasa serta isian topping yang yang berbeda dengan bakmi pada umumnya. Bakmie Pendawa Jambi telah memulai usahanya sejak tahun 1980an. Saat ini, Bakmie Pendawa Jambi telah memiliki empat cabang usaha yang diantaranya tiga cabang di Kota Jambi dan satu cabang di Tangerang. Namun, setiap cabang Bakmie Pendawa Jambi belum memiliki identitas visual yang konsisten. Hal ini menyebabkan banyak calon konsumen yang tidak menyadari bahwa setiap cabang adalah bagian dari satu merek yang sama. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan identitas visual untuk Bakmie Pendawa Jambi agar setiap cabang menampilkan identitas visual yang satu dan konsisten.



**Contact**  
[julio.mauren@student.umn.ac.id](mailto:julio.mauren@student.umn.ac.id)  
[julio.mauren@gmail.com](mailto:julio.mauren@gmail.com)  
 089516915345



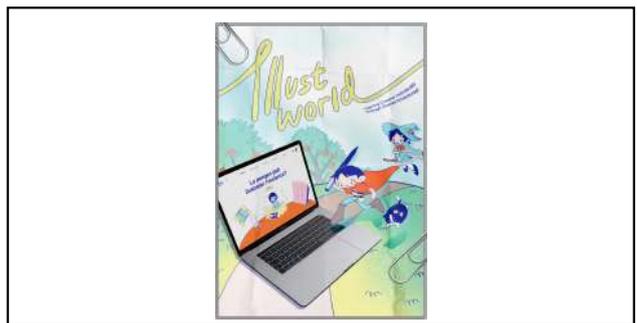
**Perancangan Website Persiapan Karir sebagai Freelance Illustrator di Jabodetabek**

**by Karina Theresia Tandella (00000046818)**



**Contact**  
 karina.tandella@student.umn.ac.id  
 karinatheresihaa@gmail.com  
 08117077271

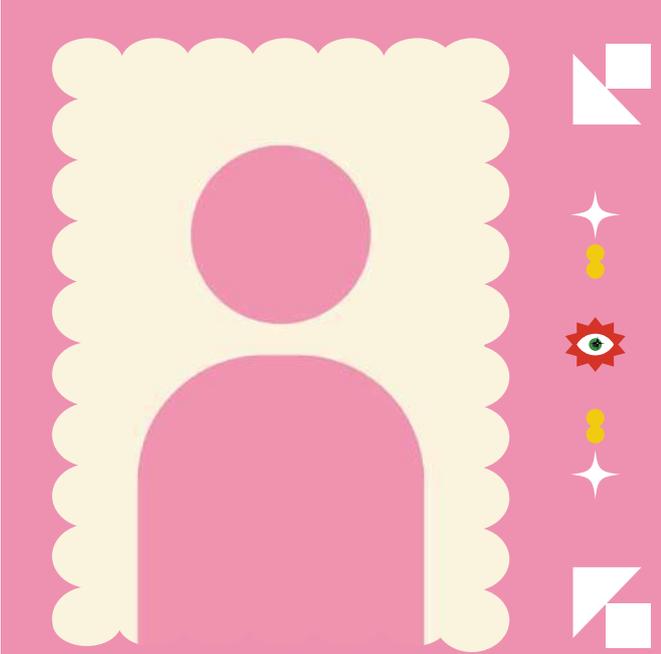
Freelance illustrator adalah profesi yang memecahkan masalah melalui ilustrasi dan tidak terikat secara kontrak full-time dengan suatu perusahaan. Profesi sebagai freelance illustrator merupakan salah satu prospek yang bagus dan memiliki banyak peminat di bidang kreatif. Namun, terdapat banyak freelance illustrator yang belum mengetahui cara mempersiapkan karir dan mengembangkan nilai karyanya sehingga kesulitan untuk menjual karya pada pasar ilustrasi. Sebagian besar freelance illustrator di Indonesia memiliki pendapatan bulanan di bawah UMR Jabodetabek, sehingga dapat berakibat pada menurunnya tingkat kesejahteraan masyarakat. Melihat adanya permasalahan ini, penulis mengajukan perancangan website untuk persiapan karir sebagai freelance illustrator di Jabodetabek. Pengumpulan data dilakukan oleh penulis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif



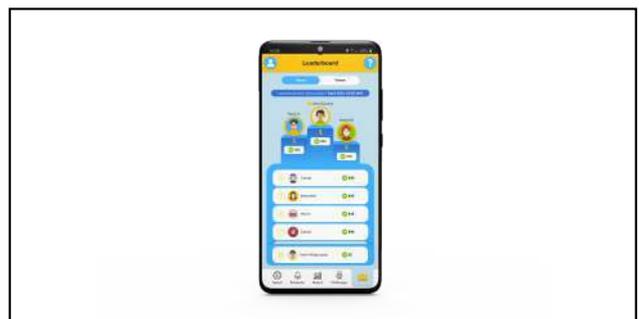
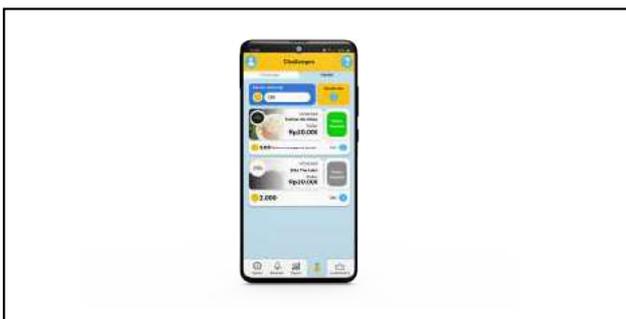
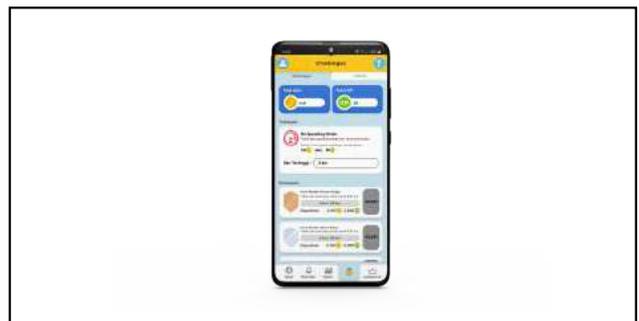
## Perancangan Desain Mobile Application Batas Kecepatan Berkendara untuk Remaja

 by **Kathryna Carissa Halim (000000xxxxx)**

Kecelakaan lalu lintas terus meningkat dari tahun ke tahun. Berdasarkan data yang diperoleh dari Kementerian Perhubungan, remaja merupakan kelompok demografi yang paling rentan mengalami kecelakaan lalu lintas. Salah satu penyebab kecelakaan lalu lintas terbanyak di Indonesia yaitu tidak mematuhi batas kecepatan berkendara. Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah dan kepolisian seperti menetapkan peraturan batas kecepatan berkendara, memberlakukan tilang elektronik terhadap pelanggaran batas kecepatan berkendara, hingga edukasi melalui sosial media. Namun, pelanggaran batas kecepatan terus terjadi. Oleh karena itu, penulis bermaksud membuat media persuasi dalam bentuk mobile application untuk meningkatkan kesadaran masyarakat khususnya remaja terhadap batas kecepatan berkendara.



**Contact**  
 kathryna.halim@student.umn.ac.id  
 09carissahalim@gmail.com  
 82114029500



## Perancangan UI/UX Website Terkait Dampak Ruminasi terhadap Remaja

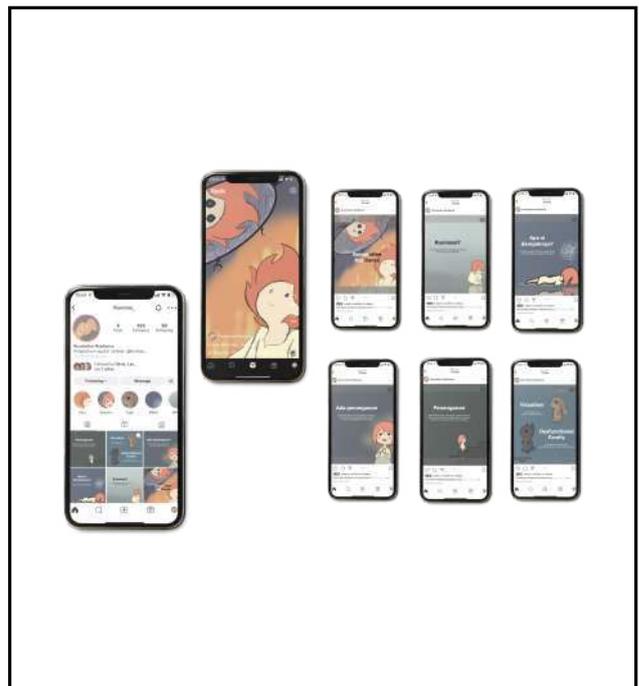
 by **Kenny Kent (00000034597)**



### Contact

kenny.kent@student.umn.ac.id  
kenny57867@gmail.com  
087786791281

Ruminasi merupakan suatu istilah psikologi dimana seseorang merenungkan kembali hal-hal negatif yang pernah dialami sebelumnya (masa lalu) baik itu perasaan yang menyakitkan, penghinaan, maupun suatu peristiwa yang disesali. Jangkauan umur yang mengalami atau pernah mengalami ruminasi cenderung ada pada usia remaja akhir yaitu 18-23 tahun, sekiranya sekitar 22.46%. Dampak kepada pengidapnya yaitu peningkatan kecemasan berlebih, terutama ketika terpengaruh perasaan rendah diri atau unworthy, hal ini bisa menjadi faktor utama dari depresi. Dampak tersebut bisa dikurang contohnya dengan menerapkan peningkatan self esteem atau meditasi. Penelitian ini menemukan bahwa media informasi yang membahas ruminasi ini sudah cukup tersebar, hanya saja akses bagi remaja cukup sulit dikarenakan media berbentuk jurnal ilmiah yang sulit diakses siapa saja.



## Perancangan Gim Mengenai Pengaruh Artificial Intelligence dalam Mendesain

 by Kevin Andhika Widyawan (00000043000)

Artificial intelligence menjadi salah satu bentuk berkembangnya teknologi, dengan adanya teknologi ini banyak pekerjaan manusia yang dipermudah. Meskipun berkembangnya artificial intelligence membantu kehidupan manusia, teknologi tersebut menjadi masalah dalam industri kreatif dimana peraturan penggunaan tidak memiliki garis jelas sehingga etika menjadi suatu hal yang diperhatikan saat menggunakannya. Melalui masalah ini, penulis akan membuat media informasi interaktif untuk menjelaskan artificial intelligence yang etis dan tidak etis digunakan oleh mahasiswa desain terutama dalam industri kreatif. Metode yang digunakan oleh penulis dalam tugas akhir ini adalah metode kualitatif untuk mendapatkan pendapat mahasiswa dan pihak berhubungan dalam topik artificial intelligence dalam perkuliahan dan industri kreatif.



**Contact**  
 kevin.widyawan@student.umn.ac.id  
 kevinandhikawidyawan@gmail.com  
 081381735344



## Perancangan Mobile Website Layanan Informasi Mengenai Tato Permanen

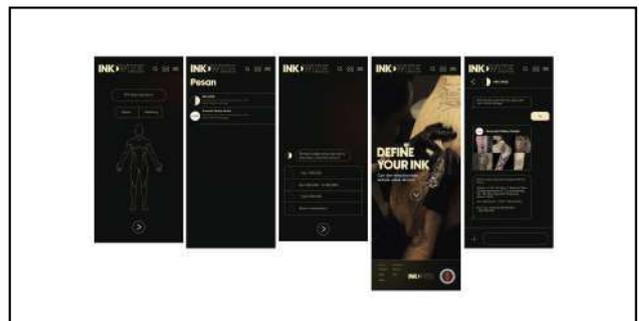
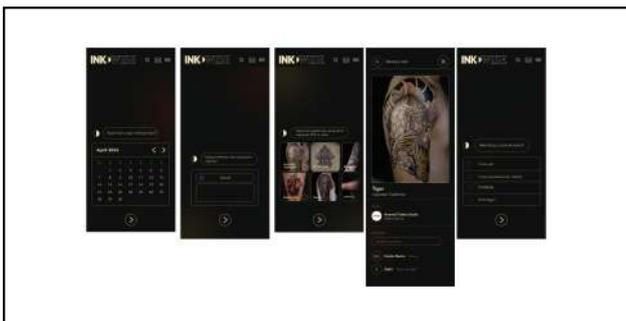
by Kevin Francis Mamusung (00000048151)



### Contact

kevin.mamusung@student.umn.ac.id  
kevinmamusung@gmail.com  
087769064347

Pengambilan keputusan dan pertimbangan sebelum membuat tato merupakan langkah yang sangat penting sebelum membuat tato, sayangnya wawasan mengenai pembuatan tato masih kurang sehingga terdapat banyak orang yang menyesal dengan tato yang dibuatnya. Penulis menggunakan teori Robin Landa dan Dave Wood sebagai landasan teori perancangan. penulis menggunakan wawancara, dan FGD sebagai metode penelitian kualitatif dan kuesioner sebagai metode penelitian kuantitatif. solusi dibutuhkan untuk meningkatkan wawasan dan resiko setelah membuat tato pada tubuh mereka dan dapat lebih siap dalam memutuskan untuk membuat tato. Penulis merancang mobile website layanan informasi tato permanen sebagai solusi. Harapan penulis bahwa dengan adanya mobile website ini dapat meningkatkan pengetahuan dan keputusan yang matang pada setiap orang yang ingin membuat tato dan memiliki



## Perancangan Board Game untukv Mengenalkan Makanan Penyebab Intoleransi Laktosa

 by Kevin Nicholas Kuhon (00000031041)

Intoleransi Laktosa merupakan salah satu gangguan yang umum ditemui pada manusia. Di seluruh bagian di dunia, setiap benua memiliki kumpulan masyarakat yang mempunyai gangguan intoleransi laktosa. Asia Tenggara merupakan salah satu wilayah yang mempunyai rasio intoleransi laktosa paling tinggi. Meskipun jumlah nya yang tinggi, sampai saat ini masih belum ada media informasi interaktif yang menjelaskan tentang intoleransi laktosa. Berdasarkan kuesioner yang telah diisi dari 101 responden, maka banyak dari remaja umur 18-25 yang mengetahui apa itu intoleransi laktosa sebatas dari nama dan tidak bisanya pengidap untuk mengkonsumsi susu. Terlihat bahwa masih banyak remaja yang hanya sebatas tahu nama dari gangguan ini tetapi tidak memahami gejala dan penyebabnya. Untuk menjawab permasalahan tersebut maka penulis merancang sebuah board game



**Contact**  
kevin.nicholas1@student.umn.ac.id  
kevin.kuhon@gmail.com  
087783280838



## Perancangan Website Informasi Hutan Mangrove Desa Muara Teluknaga

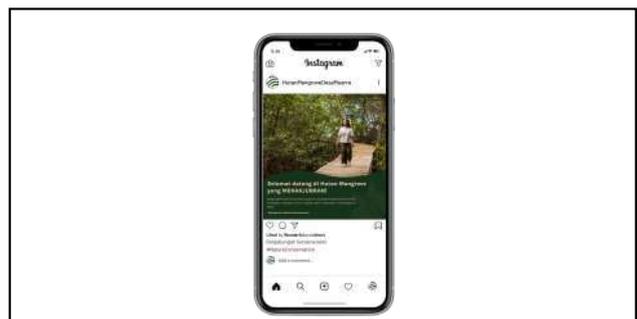
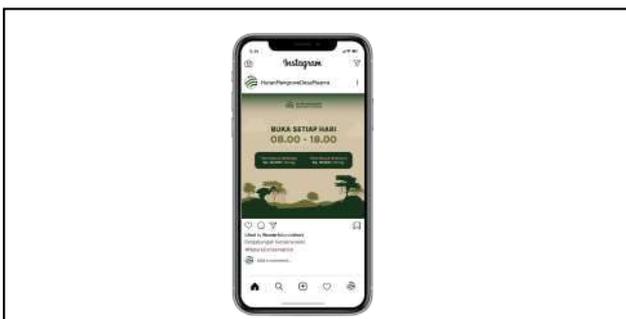
by Kevin Tristan Donatochia (00000045085)



### Contact

kevin.donatochia@student.umn.ac.id  
kevin.donato55@gmail.com  
087883806017

Tidak jauh dari daerah Pantai Indah Kapuk 2 terdapat tempat wisata hutan mangrove yang terdapat di Desa Muara, Kecamatan Teluknaga, Kabupaten Tangerang. Pada tempat wisata ini terdapat banyak aktivitas wisata yang dapat dilakukan dan juga pemeliharaan hutan dengan cara penanaman pohon mangrove secara langsung. Sayangnya, media informasi yang membahas mengenai tempat wisata ini masih terbatas. Masalah itu berdampak secara langsung kepada Hutan Mangrove Desa Muara Teluknaga, karena minimnya informasi membuat wisatawan yang berkunjung ke hutan mangrove tersebut menjadi berkurang. Maka dari itu penulis merancang website informasi sehingga calon wisatawan mendapatkan informasi yang aktual mengenai tempat wisata dan tertarik untuk berkunjung ke tempat wisata tersebut. Untuk membuat website interaktif yang efektif, unik, dan



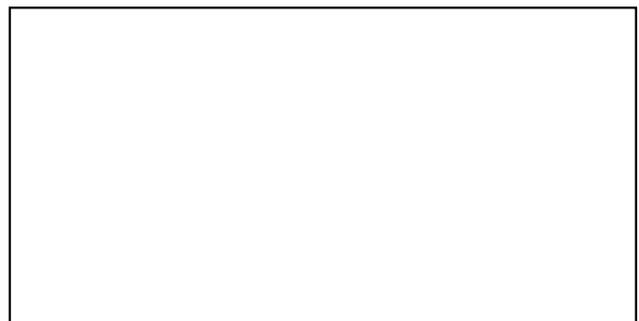
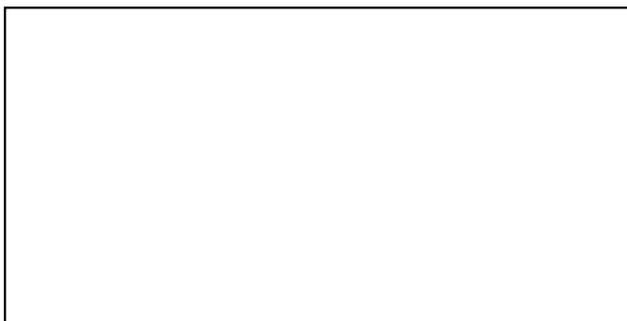
## Perancangan Board Game untuk Menghadapi Krisis Identitas bagi Remaja Usia 13--21 Tahun

 by *Kiagus Ahmad Haikal Hafif Hamidy*

Masa remaja merupakan suatu masa berkembangnya manusia dalam kehidupannya. Fase krisis identitas dapat terjadi pada masa berkembangnya remaja. Krisis identitas adalah fase bingungnya seseorang dengan peran hidupnya atau perasaan ketidakpastian tentang dirinya sendiri. Jika tidak dihadapi dengan baik, krisis identitas dapat memicu kenakalan pada remaja bahkan sampai menjadi salah satu penyebab tawuran yang masih terjadi saat ini dan juga memicu percobaan penggunaan narkoba bagi remaja. Media di Indonesia yang berisi informasi mengenai krisis identitas sejauh ini masih berupa teks seperti buku dan artikel. Penulis bermaksud untuk merancang media interaktif bagi remaja usia 13—21 tahun untuk membantunya menghadapi krisis identitas dengan Yayasan Cinta Anak Bangsa sebagai brand mandatory.



**Contact**  
[kiagus.hamidy@student.umn.ac.id](mailto:kiagus.hamidy@student.umn.ac.id)  
[haikal.hamidy@gmail.com](mailto:haikal.hamidy@gmail.com)  
089618865316



## Perancangan Website Promosi Ekowisata Bahari Pantai Teluk Kiluan

 by **Kimmy Marvin Sasmita (00000044059)**



### Contact

[kimmy.sasmita@student.umn.ac.id](mailto:kimmy.sasmita@student.umn.ac.id)  
[kimmymarvin02@gmail.com](mailto:kimmymarvin02@gmail.com)  
8117290674

Teluk Kiluan merupakan sebuah teluk yang terletak di Provinsi Lampung, Indonesia, yang terkenal sebagai destinasi pariwisata untuk melihat lumbalumba. permasalahan yang ditemukan yaitu penurunan jumlah pengunjung Pantai Teluk Kiluan yang signifikan dibandingkan sebelum pandemi yang mencapai dua kali lipat. Hal ini disayangkan mengingat Pantai Kiluan memiliki keindahan, keunikan, dan fasilitas yang patut dipromosikan dan tidak kalah dengan pantai-pantai lain di Indonesia yang ramai pengunjung. Melalui rancangan situs web dapat membantu pemerintah mencapai targetnya dalam meningkatkan kunjungan wisatawan ke Provinsi Lampung pada tahun 2023 salah satunya melalui keindahan yang ditawarkan Pantai Kiluan. Selain itu, perancangan promosi media interaktif digital ini dapat menimbulkan efek bola salju berupa amplifikasi terhadap perekonomian masyarakat sekitar



## Perancangan Kampanye Interaktif untuk Meningkatkan Awareness terhadap Plagiarisme untuk Mahasiswa Di Lingkungan Kampus UMN

by **Kinanthi Gitasari (00000044393)**

Plagiarisme merupakan suatu fenomena yang cukup sering terjadi di dunia pendidikan maupun bidang lain, tetapi hanya sedikit pihak yang sadar dan paham akan tindakan tersebut. Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara untuk memiliki pemahaman tentang plagiarisme agar mereka dapat terhindar melakukan tindakan tersebut selama masa pendidikan. Dengan begitu, integritas pendidikan dapat tetap terjaga dan tidak mengalami penurunan. Dalam proses pengumpulan data, penulis menggunakan metode campuran, yaitu melakukan metode kualitatif dengan melakukan wawancara dan kuantitatif dengan melakukan penyebaran kuesioner. Berdasarkan data yang telah terkumpul 76 dari 100 responden dari mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara menjawab himbauan mengenai plagiarisme yang mereka lihat atau dengarkan hanyalah



**Contact**  
kinanthi.gitasari@student.umn.ac.id  
kinanthigitasari8@gmail.com  
085383555171



## Perancangan Ulang UI/UX Aplikasi KRL Access

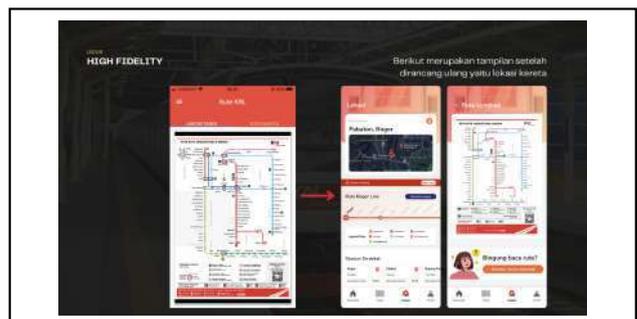
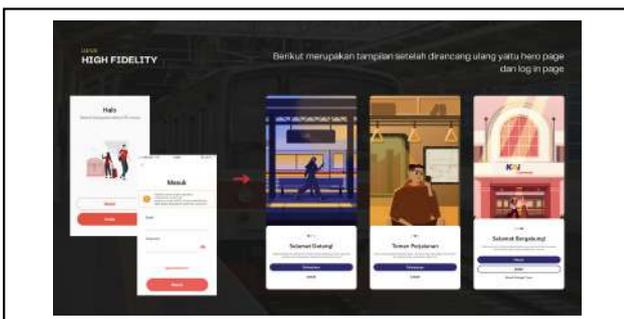
by Lidia Yamin (00000045631)



### Contact

lidia.yamin@student.umn.ac.id  
 lidia.yamin123@gmail.com  
 085694046127

Kereta Rel Listrik (KRL) merupakan salah satu transportasi umum yang dioperasikan oleh PT. Kereta Commuter Indonesia. KRL memiliki penumpang sebanyak 274 juta yang tercatat pada tahun 2023. Dengan banyaknya penumpang, PT. Kereta Commuter Indonesia mengeluarkan sebuah aplikasi berjudul KRL Access untuk menunjang kebutuhan para penumpang sejak tahun 2014. Aplikasi ini memiliki fitur seperti jadwal kereta, posisi kereta, informasi jalur kereta, tarif tiket, dan lainnya. Sayangnya aplikasi ini memiliki penilaian di bawah rata-rata pada App Store maupun Play Store. Banyak yang berpendapat bahwa aplikasi ini sesungguhnya sangat membantu, namun terdapat kekurangan dari segi visual maupun data yang tidak diperbaharui secara langsung. Dengan menggunakan teori Laws of UX dan Kaidah UI dalam perancangan, teori ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam perancangan ulang aplikasi.



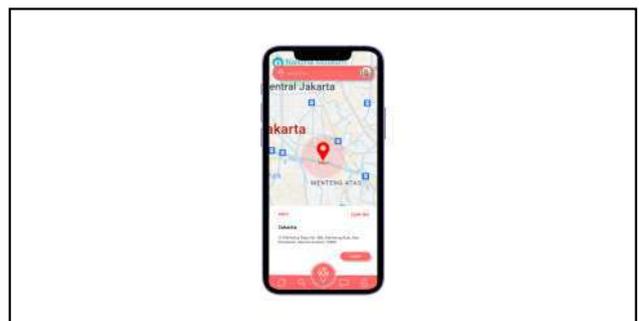
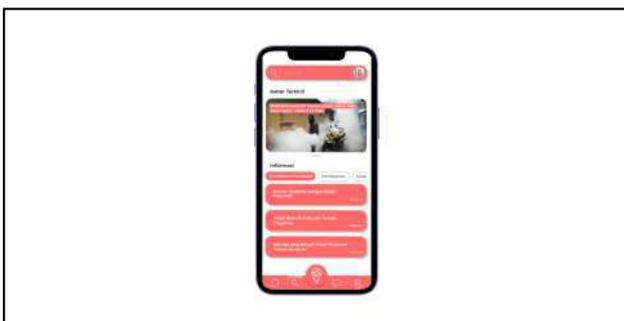
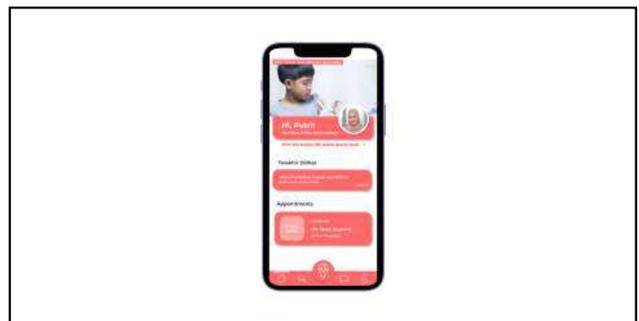
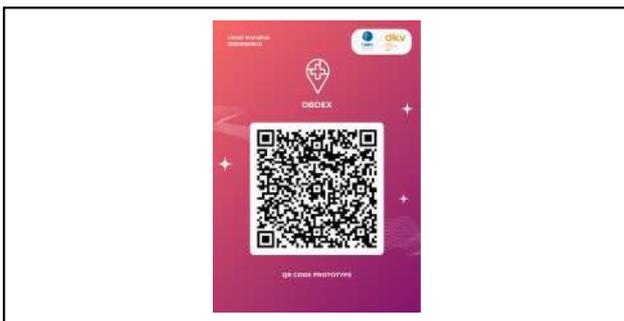
## Perancangan UI/UX Aplikasi tentang Pencegahan Demam Berdarah bagi Orang Tua

 by **Lionel Marcelius (00000051643)**

Demam berdarah dengue merupakan suatu masalah kesehatan yang serius di Indonesia. Pada beberapa tahun terakhir, angka kasus demam berdarah meningkat secara drastis mengakibatkan kesehatan masyarakat yang menurun. Salah satu faktor meningkatnya angka kasus demam berdarah adalah curah hujan yang tinggi, akibatnya banyak populasi nyamuk. Penyakit demam berdarah disebabkan virus dengue yang ditularkan melalui gigitan nyamuk betina Aedes, maka dari itu pencegahan demam berdarah dapat dilakukan dengan menghindari gigitan nyamuk. Kelompok usia yang paling rentan tertular virus dengue adalah anak berumur 5 – 14 tahun karena kekebalan tubuhnya yang sedang melewati masa perkembangan. Peningkatan kasus demam berdarah terus melonjak akibat kepadatan populasi dan sanitasi lingkungan yang buruk hingga mengancam kesehatan masyarakat tekan risiko kematian.



**Contact**  
lionel.marcelius@student.umn.ac.id  
lionelmarceliusj@gmail.com  
081381008378



## Perancangan Kampanye Interaktif mengenai Gangguan Selective Mutism pada Dewasa Muda untuk Usia 18-25 Tahun

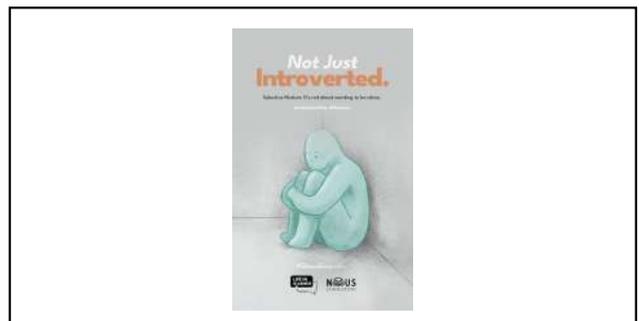
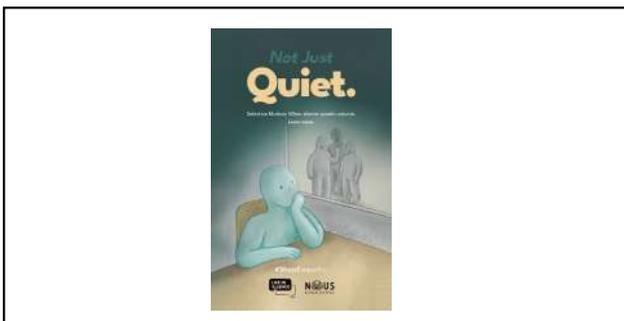
by Lyvia Amabel (089656945789)



### Contact

lyvia.amabel@student.umn.ac.id  
lyvia.abel@gmail.com  
089656945789

Selective mutism merupakan suatu bentuk gangguan kecemasan yang dapat menyebabkan seseorang tidak dapat berbicara pada situasi tertentu, namun bisa berbicara lancar pada situasi lainnya. Gangguan ini umumnya terjadi pada anak-anak, namun apabila tidak tertangani dapat berlanjut hingga masa dewasa. Hal ini dapat berdampak pada kehidupan sosial dan pekerjaan penderita dewasa, secara penderita selective mutism kesulitan dalam berkomunikasi. Informasi mengenai topik gangguan selective mutism pada orang dewasa juga masih jarang ditemukan, kurang tuntas, dan tidak interaktif. Terdapat juga suatu mispersepsi bahwa selective mutism hanya merupakan sifat pemalu dan hanya dapat terjadi pada anak-anak. Oleh karena itu penulis mengajukan perancangan kampanye digital interaktif sebagai solusi.



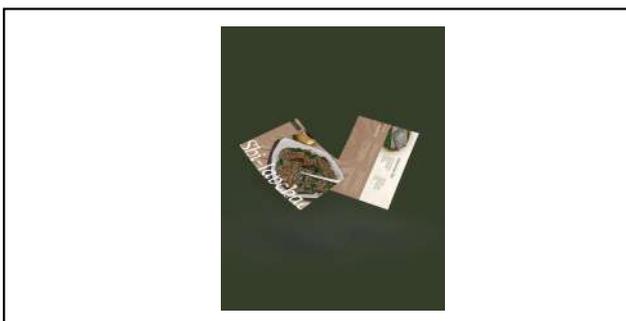
## Perancangan Website tentang Olahan Pangan dari Umbi Porang Sebagai Makanan Sehat

 by **Marcello Nathanael Hartanto (00000044882)**

Umbi Porang (*Amorphophallus muelleri*) yang memiliki nama lain yaitu bolo dan iles-iles memiliki banyak kegunaan dan manfaat terutama dalam kesehatan. Porang memiliki kandungan banyak zat glucomannan yang dapat mengatasi obesitas, diabetes, kolesterol hingga digunakan sebagai prebiotik. Hasil olahan umbi porang yaitu shirataki juga mampu digunakan sebagai karbohidrat pengganti nasi yang lebih kaya akan serat dan rendah gula. Namun sayangnya konsumsi olahan pangan umbi porang belum disadari ke seluruh lapisan masyarakat. Hal ini juga disebabkan karena kurangnya informasi yang menekankan urgensi tentang umbi porang. Penelitian ini dilakukan untuk merancang website yang dapat memberikan pembelajaran dan pemahaman terkait umbi porang sebagai makanan sehat. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data akan dilakukan dengan wawancara,



**Contact**  
Marcellino.hartanto@student.umn.ac.id  
marcellinonathanaelart@gmail.com  
85729089970



## Perancangan Buku Interaktif tentang Pembelajaran Tower of Babel

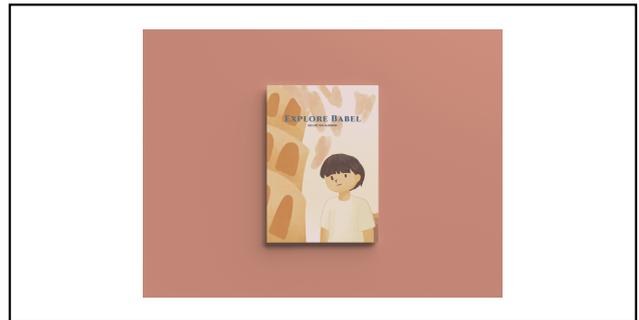
 by **Margareth Viona (00000032730)**



### Contact

[margareth.viona@student.umn.ac.id](mailto:margareth.viona@student.umn.ac.id)  
[margareth.yvka12@gmail.com](mailto:margareth.yvka12@gmail.com)  
087812028574

Tower of Babel adalah salah satu kisah pada alkitab yang menarik, bercerita tentang orang pada zaman itu yang ingin mencapai surga. Padahal tujuannya adalah untuk membuat tempat perlindungan yang berakhir menjadi kehancuran. Alasan hancurnya Tower of Babel dikarenakan kesombongan manusia. Kesombongan tidak hanya melukai orang lain, tapi dapat merugikan diri sendiri. Contoh sifat sombong yaitu bersikap kasar, menyepelekan orang lain, tidak suka nasihat yang sering ditemukan pada manusia. TJ Simangungsong, pendeta yang diwawancarai penulis mengatakan kalau kesopanan menurut alkitab salah satu contohnya adalah bersikap hormat kepada orang tua. Kemudian penulis memikirkan cara untuk menceritakan cerita Tower of Babel dan memasukkan pesan kesopanan. Penulis menggunakan metode Bookdesign dari Andrew Haslam dalam perancangan



## Perancangan Kampanye Interaktif mengenai Penerapan Work From Anywhere (WFA) bagi Perusahaan Swasta

 by **Marta Valencia (00000042799)**

Work from Anywhere (WFA) adalah pekerjaan yang dilakukan secara fleksibel dan karyawan memiliki kebebasan bekerja secara mandiri dimanapun dengan tetap produktif dan terkoneksi dengan perusahaan. Di Indonesia, konsep WFA belum banyak diterapkan karena terjadinya pergeseran metode kerja menjadi bekerja di kantor secara menyeluruh dari yang sebelumnya ketika masa pandemi sudah mulai menerapkan WFA. Faktor terjadinya permasalahan tersebut adalah munculnya miskonsepsi WFA menyebabkan penurunan produktivitas karyawan serta karena perusahaan sudah terbiasa dengan cara yang lama. Melihat permasalahan ini, diajukan perancangan kampanye interaktif dengan tujuan mengubah pola pikir masyarakat, khususnya perusahaan swasta, yang negatif terhadap sistem kerja WFA. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif yang berupa focus group discussion, wawan-



**Perancangan Buku Pop-Up tentang Hewan Laut Dalam Di Indonesia Bagi Anak Umur 8 - 12 Tahun Di JABODETABEK**

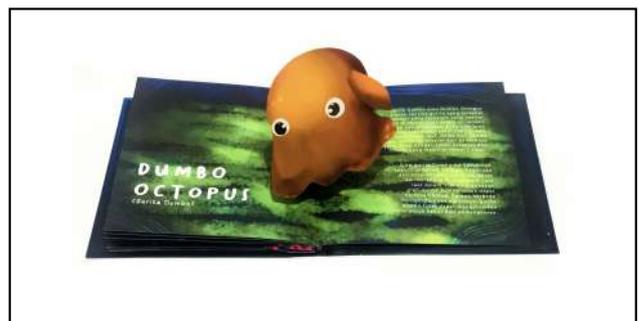
 **by Matthew Senangsa (0000028618)**



**Contact**

matthew.senangsa@student.umn.ac.id  
 msenangsa2009@gmail.com  
 081280952009

Indonesia merupakan negara maritim kepulauan dengan banyak kekayaan lautannya. Salah satunya kedalaman Palung Jawa di Indonesia merupakan kawasan laut dalam penuh biodiversitas eksotik dan unik, namun sayangnya kesulitan eksplorasi wilayah tersebut menyebabkan data penelitian yang berhasil ditemukan masih kurang dan membuat wilayah tersebut masih sulit dipahami masyarakat luas. Faktor lain yakni kekurangan pengetahuan hewan laut dalam juga sudah terdapat sejak dini, media pembelajaran anak yang minim mengajarkan mengenai topik tersebut. Terdapat pula masalah desain pada media pembelajaran mengenai hewan laut dalam itu, yakni jenis interaktivitas belum sesuai sehingga anak kurang tertarik untuk mempelajarinya. Padahal kekurangan pengetahuan dan pembelajaran hewan laut dalam tersebut dapat mengakibatkan anak menjadi tidak terlalu mengerti perbedaan antara hewan laut dalam



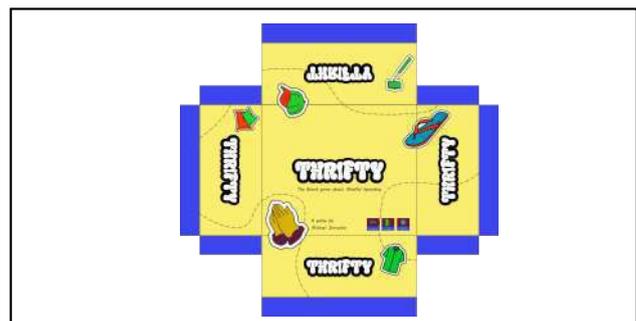
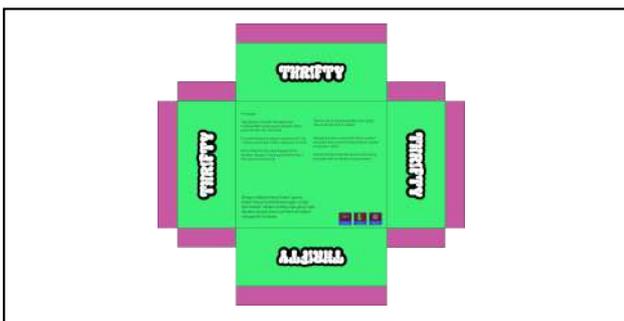
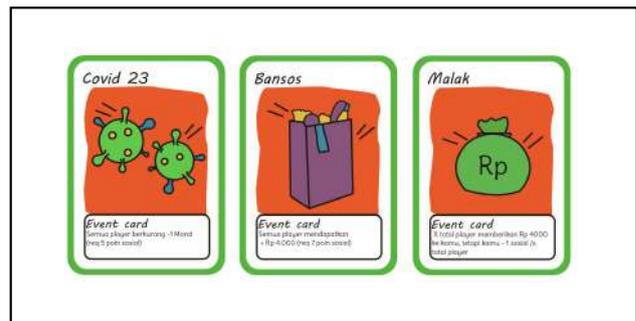
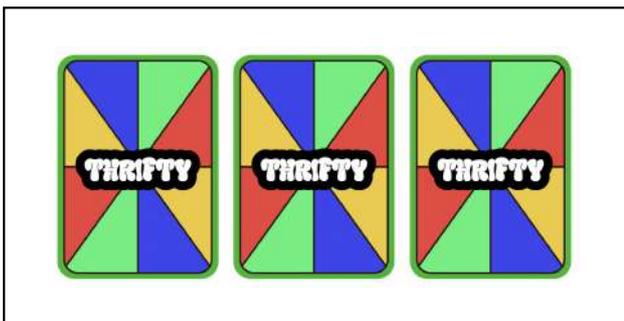
## Perancangan Board Game tentang Mindful Spending untuk Edukasi Dewasa Muda Umur 22-28 Tahun

 by Michael Jerrycho Lamere (00000027568)

Di era teknologi yang sudah sangat maju ini, Ada banyak masalah yang dapat menyebabkan orang memiliki kebiasaan buruk. Permasalahan yang lazim terjadi di masyarakat saat ini ialah menghamburkan uang untuk hal-hal yang tidak penting dan juga takut tidak dapat mengikuti sesuatu yang sedang viral atau trend. Kata "self reward" pun disalah gunakan demi memenuhi kepuasan diri sendiri yang bersifat tidak wajar atau tingkah laku ini biasa disebut "hedonisme". Hal ini membuat penulis cukup prihatin dengan adanya tingkah laku tersebut, namun penulis ingin mengatasi masalah hedonisme dan budaya konsumtif dengan memberikan edukasi tentang mindful spending melalui media interaktif berupa board game. Awalnya, mindful spending ini lebih dikenal dengan mindfulness yang memiliki arti cara berfikir yang positif. Mindful spending ini dapat membantu mengatasi



**Contact**  
michael.jerrycho@student.umn.ac.id  
michaeljey10@gmail.com  
81413241226



## Perancangan Gim mengenai Dampak Nilai ISPU Tinggi Di Jakarta

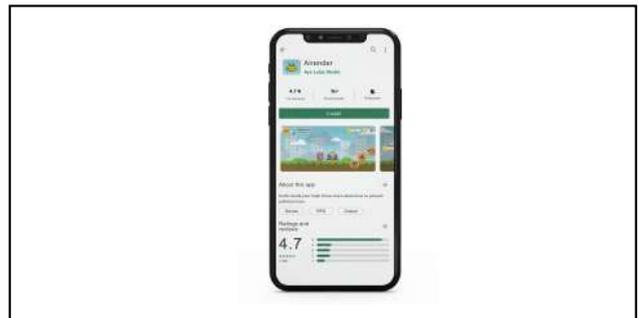
by Michelle G Warouw (00000037548)



### Contact

michelle.gabriella1@student.umn.ac.id  
 michelecece@gmail.com  
 081296012307

Jakarta merupakan salah satu daerah dengan penduduk terbanyak di Indonesia. Terdapat sebuah masalah yang diprihatinkan oleh masyarakat sekitar. Udara merupakan salah satu masalah besar yang sering dihadapi dan dirasakan oleh penduduk maupun masyarakat terutama di kota besar yaitu Jakarta. Pencemaran udara terjadi dengan adanya penambahan bahan fisik atau kimia pada lingkungan dengan udara normal dengan jumlah tertentu yang dapat merugikan makhluk hidup. Akibat pencemaran terjadi dapat mengganggu fisik dan mental makhluk hidup. Untuk lebih menyadarkan masalah lingkungan kepada masyarakat, dilakukan perancangan metode pembelajaran dengan konsep sambil bermain. Pembelajaran dapat dilakukan melalui sebuah gim. Pembelajaran berbasis gim dapat meningkatkan minat dan ilmu pada pemain. Dengan metodologi perancan-



## Perancangan Aplikasi Task Reminder untuk Meningkatkan Produktivitas Dewasa Muda

 by **Mohammad Dody Alfayadh (00000048195)**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue dui dolore te feugait nulla facilisi. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam



**Contact**  
 mohammad.alfayadh@student.umn.ac.id  
 dodyalfayadh@gmail.com  
 081282262002



## Perancangan Website Informasi mengenai Edukasi Saraf Kejepit kepada Usia 20 - 30 Tahun di Jabodetabek

by Moza Hizkia (0000029006)



### Contact

moza.hizkia@student.umn.ac.id  
mozahizkia@gmail.com  
082124365579

Saraf kejepit adalah saraf yang tertekan oleh jaringan berupa jaringan otot, tulang, dan tulang rawan dan tertekan oleh jaringan sekitarnya. Beberapa penyebab saraf kejepit yaitu adanya kegiatan yang dilakukan secara berulang - ulang, mempunyai berat badan yang lebih, dan aktivitas olahraga yang dapat membuat orang cedera. Penyakit ini dapat terjadi kepada masyarakat perkotaan, pekerjaan yang memiliki kebiasaan duduk didepan komputer dalam jangka waktu lama. Generasi milenial mahir dalam teknologi akan tetapi cenderung melakukan pengobatan mandiri, sehingga rentan terhadap penyakit saraf kejepit dikarenakan memiliki kebiasaan postur duduk yang kurang baik depan komputer yang dalam jangka waktu lama. Maka penulis membuat perancangan media informasi mengenai edukasi saraf kejepit kepada generasi milenial. Penelitian ini menggunakan



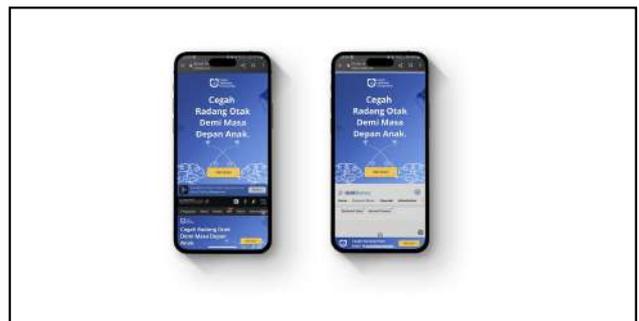
## Perancangan Mobile Website mengenai Pencegahan Bahaya Penyakit Japanese Encephalitis

 by **Muhammad Aufa Fajari (00000052884)**

Virus Japanese Encephalitis (JE) merupakan sebuah penyakit endemik yang saat ini sedang merebak di Indonesia dan 24 negara kawasan Asia dan Oseania lainnya. Japanese Encephalitis merupakan salah satu penyebab utama penyakit radang otak yang disebabkan oleh virus. Virus ini ditularkan ke manusia melalui gigitan nyamuk spesies *Culex Tritaeniorynchus*. Tingkat kematian kasus dari penyakit ini diperkirakan berkisar antara 20-30%, dan cenderung menyerang anak-anak yang berusia di bawah lima belas tahun. Di Indonesia terdapat total 145 kasus yang terjadi antara tahun 2014 hingga 2023. Kemenkes RI mengatakan bahwa, sulitnya mengidentifikasi tanda dan gejala JE serta kurang penyebaran informasi yang ada, menjadi faktor merebaknya virus ini. Sayangnya saat ini, informasi terkait pencegahan dan penanggulangan virus Japanese Encephalitis masih sukar ditemukan, sehingga masyarakat belum banyak mendengar tentang JE.



**Contact**  
muhammad.fajari@student.umn.ac.id  
maufa.fajari@gmail.com  
81287588932



**Perancangan Ensiklopedia Digital mengenai Sejarah Benteng yang Terdapat Di Pulau Jawa Kepada Anak Umur 8-12 Tahun**

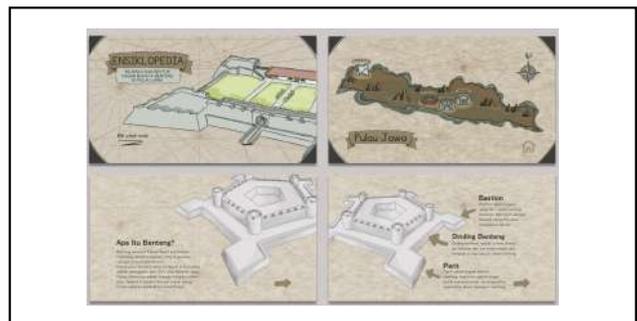
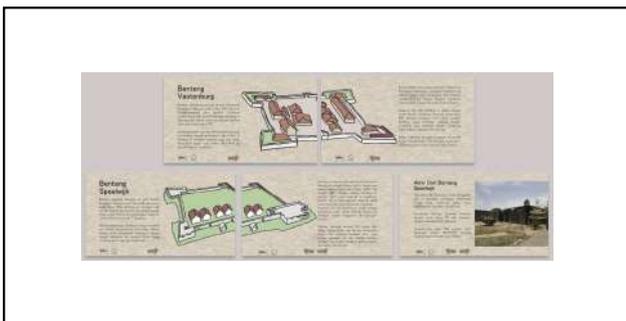
**by Muhammad Mikail Rimboni Sampetoding (00000037816)**



**Contact**

muhammad.mikail@student.umn.ac.id  
 mikail.ai455@gmail.com  
 081211659428

Indonesia memiliki banyak sekali ragam warisan budaya, beberapa dari warisan budaya itu sudah dijadikan cagar budaya salah satunya adalah cagar budaya bangunan yaitu Benteng. Dari semua benteng yang terdapat dipulau Jawa 4 Benteng yang sudah menjadi Cagar Budaya pemerintah menjadikan ke 4 benteng tersebut sebagai cagar budaya melalui undang undan No.11 tahun 2010. Saat ini benteng masih kurang digunakan sebagai media pembelajaran menurut kurikulum yang diberikan Kemendikbud melalui webistanya mengenai kurikulum Ilmu pengetahuan Social dan Sejarah untuk anak sekolah dasar. Padahal banyak hal positif yang dapat di pelajari dari suatu benteng peninggalan Belanda seperti sejarah dibalik kehidupan dalam benteng hingga arsitektur dari sebuah benteng. Dikarenakan itu penulis ingin menciptakan ensiklopedia mengenai cagar budaya



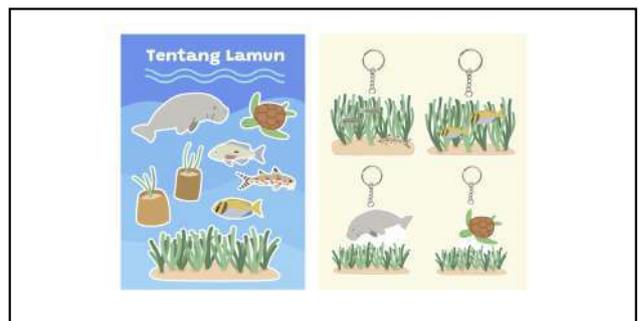
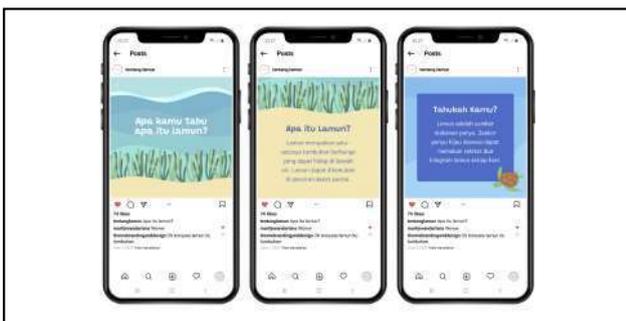
## Perancangan Mobile Website Mengenai Lamun untuk Remaja 12-16 Tahun

by Nadia Kalosa (00000046789)

Lamun adalah tanaman berbunga yang tumbuh di laut dan membentuk padang yang luas. Manfaat yang disediakan lamun termasuk penyediaan habitat, penyaringan air, tempat pengasuhan ikan, dan dukungan keanekaragaman hayati. Selain itu, padang lamun berperan penting dalam mitigasi perubahan iklim dengan menyimpan karbon dalam sedimennya. Sebuah penelitian telah mendokumentasikan hilangnya dan degradasi lamun secara luas dan ekstensif di seluruh kepulauan Indonesia. Beberapa penelitian juga menemukan bahwa tutupan padang lamun semakin berkurang. Namun, masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui manfaat lamun. Maka akan dirancang mobile website mengenai ekosistem lamun. Target perancangan adalah remaja umur 12-16 tahun di Jakarta dan sekitarnya, SES B, dan tertarik dengan biota laut. Metodologi penelitian yang digu-



**Contact**  
 nadia.kalosa@student.umn.ac.id  
 nadiakalosa@gmail.com  
 085894742477



## Perancangan Board Game Pengenalan Bahasa Arab untuk TK B Al-Wildan Tangerang

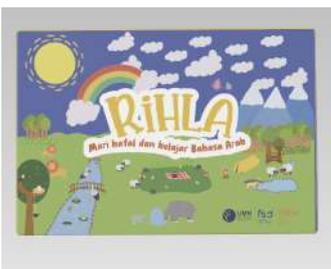
by Nadia Noor Shabrina (0000052058)



### Contact

nadia.shabrina@student.umn.ac.id  
nadianoors28@gmail.com  
0816305997

Bahasa Arab termasuk salah satu bahasa yang banyak digunakan di dunia. Sehingga Bahasa Arab menjadi salah satu bahasa penting dan termasuk bahasa pengantar. Bahasa Arab juga memegang peranan penting dalam agama Islam, sebagai bahasa yang digunakan dalam beribadah. Oleh karena itu, pentingnya mempelajari Bahasa Arab terutama bagi umat Islam sejak kecil, karena usia dini merupakan usia di mana kecerdasan anak telah berkembang sehingga saat-saat ini merupakan waktu yang tepat untuk mengajarkan anak hal-hal baru. Salah satu sekolah yang telah menerapkan pembelajaran Bahasa Arab sejak dini adalah Al-Wildan, tepatnya TK B Al-Wildan Tangerang. Namun metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung monoton, serta media pembelajarannya yang masih terbatas seperti buku. Oleh karena itu, perancangan media board game untuk menunjang pen-



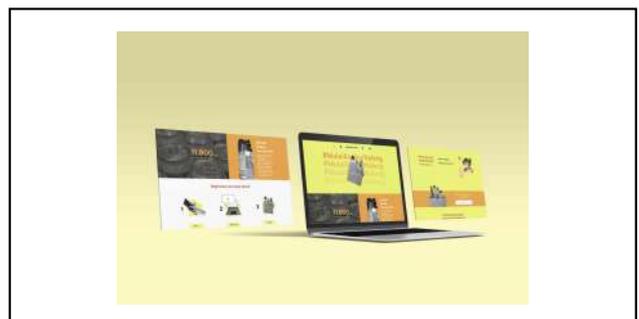
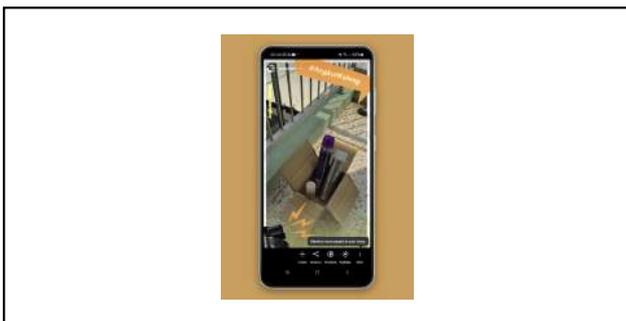
## Perancangan Kampanye Website Interaktif mengenai Metode Pembuangan Limbah B3 Rumah Tangga

 by **Nadifa Mutia Ramadhani (00000051273)**

Limbah bahan beracun dan berbahaya atau singkatnya B3 adalah limbah yang mengandung zat beracun dan berbahaya, yang dapat mencemarkan lingkungan dan kesehatan makhluk hidup. Dari riset data pada tahun 2020 sampai 2021 terjadi peningkatan jumlah sampah B3 yang berasal dari kegiatan rumah tangga. Pada tahun 2022 Indonesia menghasilkan 60 juta ton limbah B3 yang sebagian darinya berasal dari rumah tangga, salah satu jenisnya yaitu kemasan kaleng yang peringkat kedua jenis sampah paling banyak dibuang dengan jumlah berat sampah 11.403,2 kg. Sampah kaleng ini dapat menyebabkan ledakan dan juga merusak lapisan ozon jika tidak di buang dengan metode yang benar. Setelah melakukan riset, pemahaman masyarakat terhadap limbah B3 masih minim, dengan lebih dari setengah responden membuang limbah B3 masih digabung dengan sampah lainnya.



**Contact**  
nadifa.ramadhani@student.umn.ac.id  
nadifamutia1102@gmail.com  
81519251169



## Perancangan Aplikasi Pengenalan Alat dan Prosesi Liturgi untuk Calon Misdinar

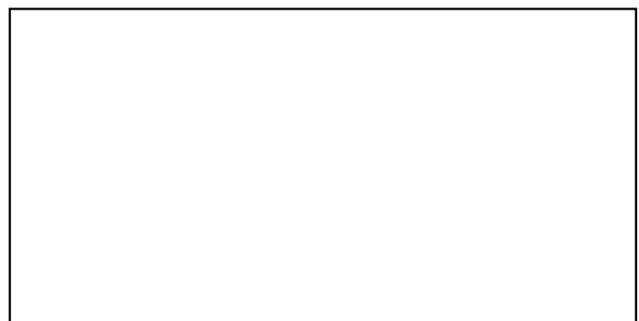
 by **Nadindra Prathita (0000052058)**



### Contact

nadindra.prathita@student.umn.ac.id  
nadindrprathita15@gmail.com  
081510214344

Salah satu sakramen yang setiap minggu dilakukan oleh gereja katolik adalah sakramen ekaristi. Dimana sakramen ekaristi itu merupakan liturgi perayaan iman umat katolik dalam bentuk perjamuan sebagai ungkapan syukur. Dalam pelaksanaan liturgi ekaristi Imam dibantu Misdinar. Misdinar merupakan pelayan misa di gereja katolik yang memiliki tugas-tugas dalam bagian liturgi ekaristi seperti persiapan persembahan, doa syukur agung, Komuni, dan pembersihan bejana. Dalam tugas-tugas berikut misdinar tentunya harus memahami dan mengetahui mengenai alat-alat dan prosesi liturgi. Namun, setelah melakukan penelitian menggunakan metode kuantitatif yang berupa kuesioner, sebagian besar misdinar di gereja Santo Matheus depok 2 mengalami kendala pelayanan, terutama dalam mengetahui nama alat liturgi, menggunakan alat liturgi, dan menghafal urutan prosesi liturgi. Sedangkan menurut data kualiti-



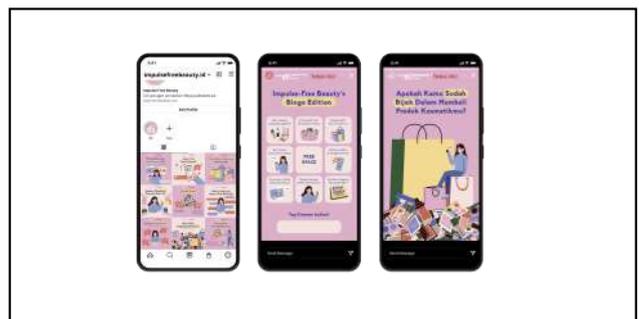
## Perancangan Kampanye Interaktif untuk Mencegah Impulsive Buying pada Produk Kosmetik

by Naomi Jolanda (00000044047)

"Pembelian impulsif adalah suatu kegiatan pembelian bukan karena kebutuhan untuk menggunakan produk tertentu dan dilakukan tanpa rencana sebelumnya. Disisi lainnya, limbah plastik yang dihasilkan oleh industri kosmetik tidak bisa dianggap sepele. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif untuk pengumpulan data yaitu dengan wawancara, FGD, dan kuesioner. Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil penelitian, ditemukan bahwa masyarakat belum menyadari dampak negatif dari impulsive buying baik untuk diri sendiri, maupun untuk lingkungan. Dengan ini, diperlukannya perancangan kampanye interaktif sebagai wadah untuk edukasi, meningkatkan kesadaran, serta mengubah perilaku impulsive buying, khususnya pada produk kosmetik. Metodologi perancangan yang digunakan berdasarkan teori Robin Landa dengan strategi AISAS



**Contact**  
naomi.jolanda@student.umn.ac.id  
naomijolanda@gmail.com  
081289333069



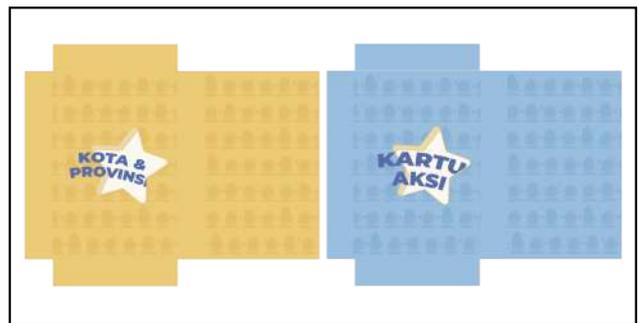
## Perancangan Board Game untuk Pengenalan Peta Geografi Indonesia pada Anak Usia 8-12 Tahun

by Natalia Windi Stevani (00000044209)

Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan terbesar dengan letaknya yang strategis dan jumlah penduduk Indonesia sebanyak 278,8 juta jiwa. Namun meskipun jumlah penduduk Indonesia banyak, tidak sedikit pula yang tidak hafal peta negaranya sendiri, terkhusus anak-anak sebagai generasi penerus bangsa. Hal tersebut terjadi karena tenaga pengajar kesulitan dalam menyampaikan materi, media belajar kurang interaktif, peta terlalu luas, dan mudah lupa. Peta seharusnya materi yang menggunakan kemampuan spasial anak. Oleh karena itu, perlu adanya media pendukung yang mengatasi kesulitan dan memenuhi kebutuhan spasial anak dengan belajar sambil bermain. Dalam perancangan board game ini, penulis menggunakan metode Design Thinking menurut Dam dan Siang untuk memahami kesulitan yang dialami target audiens. Hasil dari perancangan

### Contact

natalia.stevani@student.umn.ac.id  
nataliawindis@gmail.com  
81385483513



## Perancangan Kampanye untuk Meningkatkan Kesadaran Mengenai Penggunaan Tas Reusable di Jabodetabek

 by Jonatan Kurniadi (00000042755)

Plastik menjadi masalah besar bagi lingkungan. Untuk mengatasi hal ini, tas belanja digunakan sebagai pengganti plastik sekali pakai. Namun, survei terhadap 100 responden di Jabodetabek (usia 18-24 tahun) menunjukkan bahwa tas belanja jarang digunakan ulang karena kurangnya kesadaran akan dampaknya terhadap lingkungan. Kurangnya kesadaran ini disebabkan oleh minimnya media persuasi. Untuk mengatasi masalah ini, dirancang media informasi menggunakan Seven-Step Planning Process dari Dentsu. Sebuah situs web mobile dibuat sebagai media primer, didukung oleh media sekunder seperti post dan Story Instagram serta stiker digital. Kampanye ini berhasil meningkatkan kesadaran masyarakat di Jabodetabek.



# Perancangan Mobile Site Mengenai Sensory Overload Pada Anak Usia 0 - 8 Tahun Bagi Orang Tua

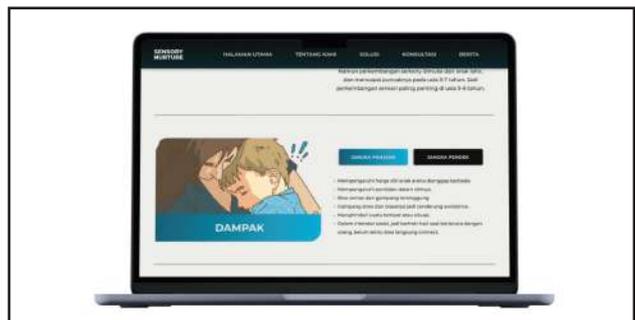
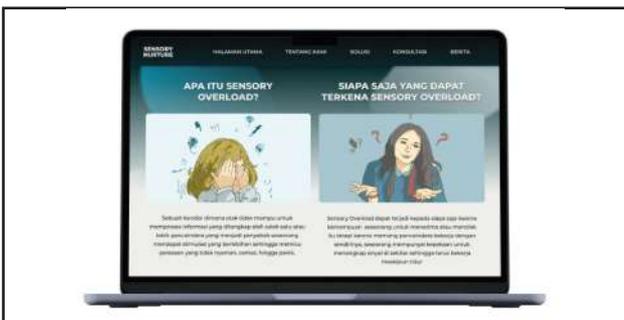
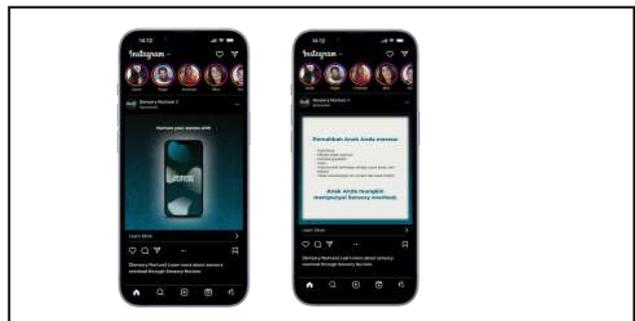
by Nicholas Alvado (00000051539)



### Contact

nicholas.alvado@student.umn.ac.id  
nicholasalvado53@gmail.com  
08118011831

Sensory overload merupakan sebuah kondisi dimana otak tidak dapat memproses informasi yang ditangkap oleh salah satu atau lebih pancaindra. Kondisi inilah yang menjadi penyebab seseorang mendapat stimulasi yang berlebihan sehingga memicu perasaan yang tidak nyaman, cemas, hingga panik. Sensory overload ini umumnya terjadi pada anak-anak. Berdasarkan wawancara dengan psikolog bahwa pemicu sensory overload adalah stimulasi sensorik dari lingkungan yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pemicunya dapat meliputi suara yang sangat keras, lampu yang terlalu terang atau kondisi mental atau fisik seperti depresi, dehidrasi, atau kondisi fisik yang tidak fit atau lelah. Maka dari itu, penulis berencana untuk membuat perancangan media informasi untuk meningkatkan kesadaran dan mengedukasikan orang tua yang memiliki anak usia 0-8 tahun untuk mencegah atau menangani kondisi sensory overload pada anak-anak.



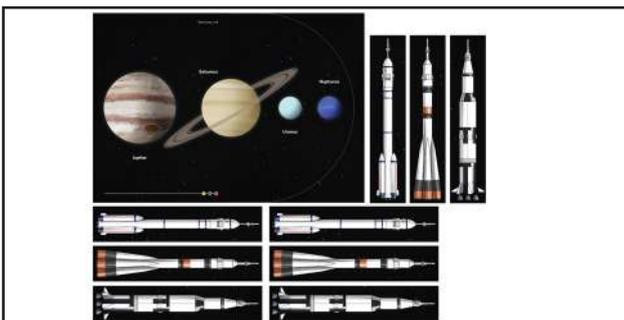
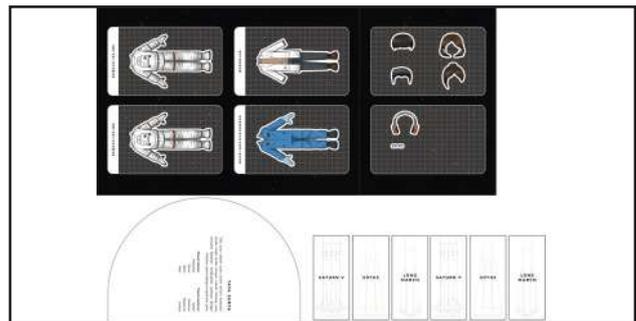
## Perancangan Guidebook Interaktif Skyworld Indonesia untuk Usia 10-13 Tahun

 by *Nicholas Elmo Limas (00000043648)*

Perkembangan teknologi antariksa membawa banyak manfaat dalam kehidupan manusia. Sebagai negara dengan pencapaian-pencapaian dalam bidang antariksa, Indonesia memiliki beberapa tempat dimana orang-orang dapat mempelajari pengetahuan akan antariksa. Skyworld Indonesia adalah eduwisata antariksa yang terletak di Taman Mini Indonesia Indah. Namun, media yang digunakan untuk menyampaikan informasi kurang sesuai. Dari permasalahan tersebut, penulis merancang sebuah guidebook interaktif untuk Skyworld Indonesia dengan target audiens usia 10 hingga 13 tahun. Metode yang digunakan untuk merancang media informasi interaktif adalah teori Design Thinking dalam buku *The Basic of User Experience Design* yang ditulis oleh Interaction Design Foundation. Adanya guidebook sebagai pemandu pengunjung membuat mereka lebih mudah mengerti informasi yang diberikan dan mengetahui alur perjalanan mereka.



**Contact**  
nicholas.limas@student.umn.ac.id  
nicholaselmo19@gmail.com  
089507448966



## Perancangan Interaktif Visual Novel Sudut Pandang Pengidap Dissociative Identity Disorder

by Nurlatifah Chairunnisa Mulyani (00000051989)



### Contact

nurlatifah.mulyani@student.umn.ac.id  
airinnn23@gmail.com  
081808375335

Dissociative Disorder memiliki beragam jenis, salah satu disorder disosiatif yang terhebat adalah Dissociative Identity Disorder. DID merupakan salah satu Dissociative Disorder utama dimana seseorang mengalami trauma yang hebat di masa lampau seorang anak, trauma yang dihadapi menciptakan pengidap untuk memecahkan sifat dirinya menjadi kepribadian yang baru. Media informasi yang tersebar sejauh ini masih dijelaskan menggunakan bahasa yang media sehingga sulit dipahami untuk orang awam dan kurang menarik untuk diakses. Tujuan dari perancangan interaktif visual novel ini dapat memberikan informasi seputar DID dan pengidapnya dengan memberi gambaran dari kehidupan pengidap DID sehari-hari. Informasi yang telah didapatkan diaplikasikan ke dalam gim Copious dan dirancang dengan engine Ren'py yang lalu diuji coba dengan target dan psikiater, dari hasil uji tes perancangan dinyatakan memiliki informasi yang mudah dipahami, menarik, dan menarik empati dari target.



## Perancangan Game 3D Berdasarkan Folklore Jawa Timur Raden Inu Kertapati

 by *Otniel Axel Chandra (00000032804)*

Folklore merupakan salah satu bagian dari budaya yang dimiliki oleh Indonesia. Folklore sendiri memiliki fungsi sebagai identitas dari Masyarakat Indonesia. Dengan banyaknya budaya asing yang tersebar melalui internet, anak muda Indonesia lebih sering terpapar oleh budaya luar tersebut. Sehingga perlahan-lahan anak muda Indonesia terutama gen Z lebih mengetahui budaya asing dibandingkan dengan budaya lokal. Alasan lain yang menjadi alasan mulai dilupakannya folklore lokal adalah kurangnya konten digital yang mengangkat tema tersebut. Jika hal ini terus dibiarkan maka lama kelamaan Masyarakat Indonesia akan kehilangan identitas asli mereka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yang dilakukan dengan wawancara dan kuantitatif dengan cara penyebaran kuisisioner. Hasil akhir dari perancangan ini adalah game 3D berdasarkan folklore Raden Inu Kertapati



**Contact**

otniel.axel@student.umn.ac.id  
 axelchandra52@gmail.com  
 081230368384



# Perancangan Mobile Site Tentang Perawatan Kulit Berbahan Alami untuk Wanita Usia 20 - 25 Tahun

by Patricia Allegre Diva Putrigiri (0000052809)



### Contact

patricia.allegre@student.umn.ac.id  
patriciaallegre.diva@gmail.com  
082110946901

Perawatan kulit alami, yang bebas dari bahan kimia seperti pewangi dan pengawet, berasal dari alam. Penggunaannya dalam jangka panjang dianggap lebih aman karena tidak mengandung bahan kimia berbahaya, selain itu juga bahan alami memiliki efek samping yang minim dan tidak menimbulkan efek ketergantungan terhadap penggunaannya. Meski demikian, penggunaan yang tidak benar bisa berdampak negatif pada kulit dan bahkan menyebabkan masalah kulit lainnya. Masalah ini sering muncul karena kurangnya informasi yang memadai tentang cara yang benar dalam menggunakan dan mengolah perawatan kulit alami, kesalahan informasi mengenai kandungan dari bahan yang digunakan atau pengguna kurang mengenali jenis kulit dan bahan apa yang sesuai digunakan berdasarkan masalah kulitnya. Oleh karena itu, perancangan mobile site menggunakan process design thinking melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan kemudian melakukan test, melalui alpha test dan beta test.



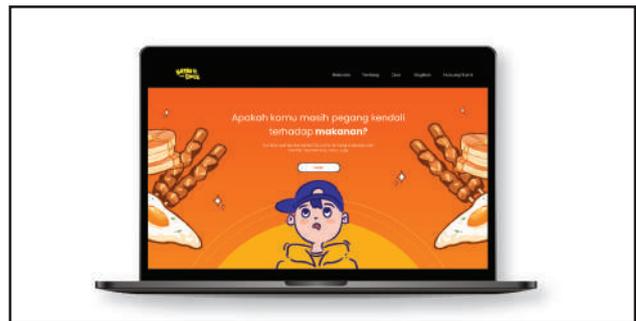
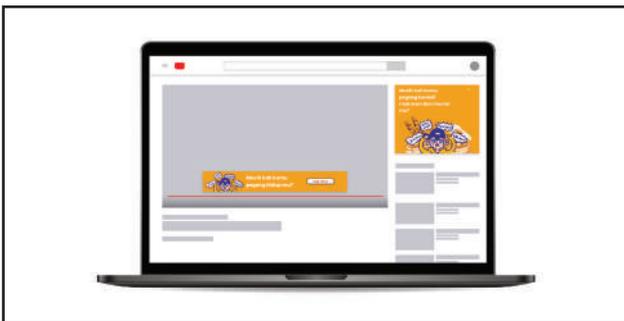
## Perancangan Kapanye Interaktif Bahaya Compulsive Overeating Bagi Dewasa Muda di Jabodetabek

 by Pradipa Arya Nugraha (00000044979)

Makanan sering kali menjadi solusi permasalahan mental oleh banyak orang. Kebiasaan terhadap makanan sebagai pelega kecemasan dan stres dapat mengakibatkan permasalahan compulsive overeating dimana individu mengalami kesulitan mengontrol rasa laparnya demi melegakan rasa kecemasan. Fakta ini diperkuat dengan kuesioner yang menemukan bahwa sebanyak 66% responden dari 50 responden mengaku pernah menggunakan makanan sebagai solusi kecemasan bahkan di saat tidak lapar. Banyak dari dewasa muda kurang memahami bahaya compulsive overeating. Gerakan kampanye yang bertujuan meningkatkan kesadaran masyarakat masih minim, media yang digunakan pun masih berbentuk teks artikel dengan interaktivitas yang minim. Atas dasar tersebut perlu adanya aksi preventif melalui kampanye interaktif untuk meningkatkan pemahaman dewasa muda terhadap bahaya compulsive overeating dan mengubah ketergantungan terhadap makanan untuk menghindari compulsive overeating.



**Contact**  
pradipa.nugraha@student.umn.ac.id  
aryario17@gmail.com  
081380121092



## Perancangan Kampanye Interaktif untuk Menumbuhkan Empati Terhadap Penyandang Buta Warna

by Pricillia Triutomo Putri (00000045704)

Fenomena buta warna belum menjadi hal yang umum dibahas oleh khalayak. Salah satu faktornya adalah disabilitas jenis ini tidak menunjukkan perbedaan secara fisik, sehingga timbul prespektif bahwa buta warna hanya membuat penyandanganya tidak dapat melihat warna dan sama sekali tidak memberikan pengaruh negatif terhadap kehidupan penyandang. Lingkungan sosial memandang dan memperlakukan penyandang buta warna bukan sebagai yang butuh pertolongan seperti layaknya penyandang disabilitas lain. Populasi penyandang buta warna transparan membuat lingkungan sosial cenderung penasaran dengan sudut pandang penyandang ketika mereka baru bertemu dengan salah satu dari antara penyandang buta warna. Timbullah tindakan yang tidak disadari membuat penyandang buta warna merasa tidak bahagia, kesal, kurang percaya diri, dsb. Munculnya perasaan yang demikian membuat tindakan tersebut dapat dikategorikan sebagai perundungan secara tidak sadar.

### Contact

pricillia.putri@student.umn.ac.id  
 pricilltriotomo@gmail.com  
 082121556866



## Perancangan Website Mengenai Screen Time Anak bagi Orang Tua

 by Rahuel Gabriella (00000051936)

Kesehatan mata anak merupakan aspek penting dalam perkembangan dan kesejahteraan anak. Penggunaan layar digital yang berlebihan pada anak-anak menyebabkan peningkatan gangguan penglihatan, salah satunya miopia. Hal ini disebabkan oleh pemahaman orang tua mengenai screen time anak masih sangat kurang. Fenomena Myopia Boom menjadi salah satu bukti nyata kurangnya peran orang tua dalam menjaga penggunaan layar digital. Kebanyakan orang tua menyelesaikan masalah anaknya dengan memberikan gawai, tetapi mereka juga tidak memberikan batasan atau tidak tahu batasan saat mereka memberikan gawai kepada anak mereka, padahal hal tersebut merupakan salah satu faktor pencetus Myopia Boom. Orang tua harus menjadi contoh teladan dalam penggunaan teknologi. Website yang dirancang penulis menyediakan informasi relevan dan praktis melalui artikel, panduan, dan konseling yang dapat membantu orang tua mengatur screen time anak dengan efektif.



**Contact**  
 rahuel.gabriella@student.umn.ac.id  
 rahuelgabriella@gmail.com  
 081808177836



## Perancangan Website Makanan Sehat Praktis Dengan Rekomendasi Food Services

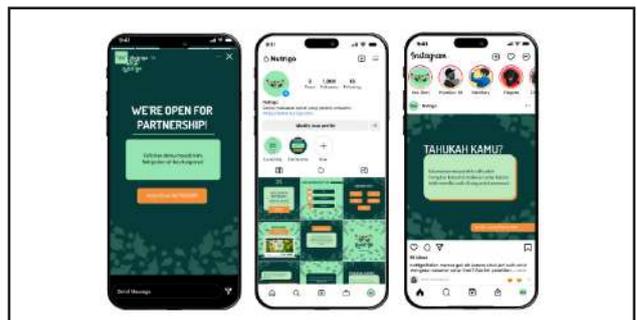
by Rania Azzahra (00000045582)



### Contact

rania.azzahra@student.umn.ac.id  
raniaazzahra653@gmail.com  
082268909552

Makanan sehat adalah makanan yang hanya menggunakan bahan alami tanpa bahan kimia serta baik untuk kesehatan. Makanan sehat penting untuk dikonsumsi karena dapat menjaga kesehatan tubuh seseorang. Akan tetapi, masalah utama yang dihadapi penulis adalah kebanyakan masyarakat khususnya di demografi usia produktif kesulitan mengatur konsumsi makanan sehat yang diakibatkan oleh tidak memiliki waktu untuk memasak sendiri di rumah. Hal ini berakibat pada kebanyakan masyarakat yang mengonsumsi makanan instan yang cenderung kurang sehat. Di sisi lain, informasi saat ini mengenai food services seperti catering maupun restoran yang menyediakan makanan sehat praktis jarang ditemui dan informasinya masih bersifat sangat minim. Oleh karena itu, perancangan media informasi makanan sehat praktis dengan rekomendasi food services makanan sehat diperlukan untuk memudahkan akses masyarakat ke informasi mengenai berbagai food services yang menyediakan makanan sehat praktis.



## Perancangan Website Mengenai Sejarah Klub Sepak Bola Persija

 by Rayhan Shiyasaleh (00000052224)

Persija, didirikan pada 28 November 19 oleh Soeri dan Aile dengan nama awal Voetballbond Indonesia Jacatra (VJI), awalnya merupakan wadah bagi klub sepak bola pada era tersebut. Nama VJI kemudian berubah menjadi Persija pada tahun 1950 di bawah kepemimpinan Jusuf Jahja sebagai ketua. Persija juga turut serta dalam pembentukan Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia (PSSI) pada 19 April 1930. Sebagai tim sepak bola Indonesia, Persija telah berhasil memenangkan kompetisi PSSI sebanyak 11 kali. Dengan sejarah panjangnya, Persija telah melahirkan pemain-pemain terbaik Indonesia mulai dari generasi Tan Liong Houw hingga generasi Bambang Pamungkas dan Ismed Sofyan. dari Persija memudar dan akan terlupakan dikarenakan minim informasi yang tersedia oleh beberapa media yang membahasnya, serta dari generasi selanjutnya akan mengalami kurang informasi mengenai sejarah panjang yang sudah dibentuk oleh Persija, jika pada saat ini saja kurangnya orang yang membahas sejarahnya.



**Contact**  
rayhan.shiyasaleh@student.umn.ac.id  
rayhanshiyasaleh117@gmail.com  
082122389452



## Perancangan Website Setali Indonesia

by Raynalda Megantara Setiawan (00000043672)



### Contact

raynalda.setiawan@student.umn.ac.id  
raynaldams@gmail.com  
08212539711

Setali Indonesia merupakan kewirausahaan sosial yang bergerak di bidang sustainable fashion. Melalui program-programnya, Setali mengajak masyarakat untuk turut berkontribusi mengurangi limbah fesyen. Upaya menerapkan gaya hidup sustainable fashion ini merupakan salah satu cara mengatasi tren fast fashion. Namun, dengan program dan tujuan yang baik dari Setali Indonesia tersebut, ditemukan masalah bahwa penyebaran informasi mengenai Setali Indonesia masih belum berjalan baik. Sehingga, banyak masyarakat yang belum mengetahui Setali Indonesia beserta dengan info-info tentang keterampilan mendaur ulang pakaian. Setali Indonesia pada saat ini hanya mengandalkan media sosial Instagram sebagai media informasi yang banyak orang telah mengakui bahwa media tersebut tidak efektif dan tidak praktis, terutama pada navigasi.



## Perancangan Interactive Signage Mengenai Taman Nasional Gunung Halimun Salak

by Sebastianus Pangestu Widiatmoko (0000035080)

Taman Nasional Gunung Halimun Salak (TNGHS), yang membentang seluas 113.357 hektar di Jawa bagian barat, merupakan kawasan konservasi keanekaragaman hayati. Wilayah ini terletak di dua provinsi dan tiga kabupaten. Namun TNGHS menghadapi beberapa tantangan, termasuk jalur ilegal rambu yang tidak memadai, dan kecelakaan tragis, yang beberapa diantaranya mengakibatkan korban jiwa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengusulkan Sistem Petunjuk arah jalan Interaktif untuk TNGHS. Sistem inovatif ini menggunakan media navigasi dan dinamis untuk meningkatkan keselamatan pengunjung dan pengalaman keseluruhan di dalam taman. Penelitian ini menggunakan metode penelitian hibrid, yang menggabungkan penelitian observasi partisipatif dengan analisis literatur. Perlunya sistem seperti ini ditegaskan oleh insiden di mana para pendaki yang hilang selama dua hari, sehingga menekankan pentingnya pencarian jalan yang akurat.



**Contact**  
 sebastianus@student.umn.ac.id  
 sebastianuspangestu@gmail.com  
 081295276906



## Perancangan Buklet Informasi Surat Berharga Negara Ritel

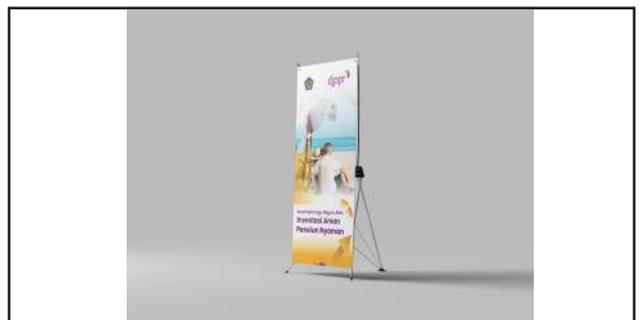
 by *Stefanus Hendy Yulianto (00000035918)*



### Contact

stefanus.hendy@student.umn.ac.id  
stefanushendy1@gmail.com  
082220651788

Surat Berharga Negara Ritel merupakan salah satu instrumen investasi dalam bentuk obligasi yang diterbitkan oleh pemerintah dan menawarkan imbal hasil menguntungkan dan tidak memiliki risiko gagal bayar. Pemerintah menerbitkan Surat Berharga Negara Ritel untuk menambah pembiayaan dalam negeri untuk pembangunan proyek-proyek strategis seperti jalan Toll, jembatan, rumah sakit, dan fasilitas pendidikan yang bisa meningkatkan pertumbuhan ekonomi atau menambah APBN. Keuntungan dari investasi ini adalah bisa mendapatkan pendapatan pasif karena imbal hasil diberikan setiap bulannya kemudian pembayaran imbal hasil dan pokok dijamin oleh pemerintah. Oleh karena itu, dalam perancangan ini penulis merancang media informasi dengan bahasa yang mudah dipahami oleh masyarakat awam supaya Surat Berharga Negara Ritel makin dikenali oleh masyarakat dan menjadi pilihan investasi yang aman.



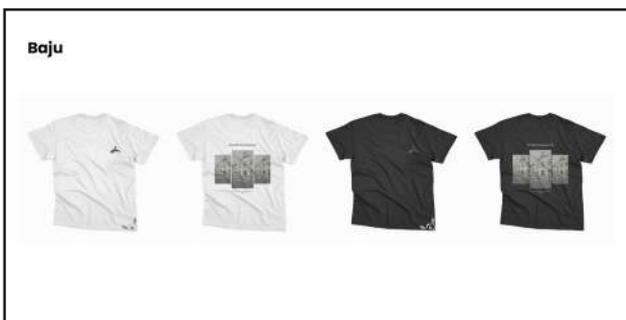
## Perancangan Mobile Website Wisata Sejarah di Sungai Batang Arau Padang

by Steven Jonathan Chendra (00000047783)

Sungai Batang Arau adalah pelabuhan yang membuat Kota Padang menjadi maju dikarenakan dahulu kala menjadi tempat terjadinya pusat perdagangan rempah rempah milik VOC, hal ini menyebabkan banyaknya Gedunggedung tua yang ada disekitar Sungai Batang Arau Padang. Pada saat Sungai Batang Arau Padang direbut kekuasaan dari Belanda pada saat Jepang datang Sungai Batang Arau menjadi tempat pertahanan oleh tantara Jepang yang dimana dapat ditemukannya Bunker Jepang di Gunung Padang. Metode penelitian yang digunakan penulis dalam menulis TA ini dengan menggunakan metode penelitian Ideo tahun 2015, Penelitian yang dilakukan penulis mengarahkan pada kesimpulan dimana Sungai Batang Arau memiliki sejarah yang sangat panjang dalam perkembangan Kota Padang sampai saat ini, tetapi masih disayangkan masih banyak masyarakat sekitar yang kurang mengetahui.



**Contact**  
steven.chendra@student.umn.ac.id  
stevenjonatan51@gmail.com  
082110963732



## Perancangan Aplikasi Mobile Helper Bagi Penyandang ADHD Dewasa

by Sylvianti Florencetiara Angeline Adventwee (00000020430)



### Contact

sylvianti.adventwee@student.umn.ac.id  
adventvia@gmail.com  
08111008898

ADHD pada dewasa sering kali tidak terlihat namun permasalahan yang dialami oleh penyandang ADHD dewasa sangatlah nyata. Terdapat 26,4% anak yang memiliki kondisi ADHD di Indonesia. Gejala ADHD pada dewasa mempengaruhi berbagai aspek kehidupan penyandangannya sehingga dapat menyebabkan penurunan performa dalam lingkup pekerjaan dan sangat rentan terhadap penyakit mental penyerta. Strategi dalam mengontrol gejala ADHD utamanya ditangani oleh profesional namun selain itu, dapat dilakukan secara mandiri, salah satunya memanfaatkan gawai untuk membantu mengatasi kelemahan yang timbul akibat gejala ADHD. Perancangan aplikasi mobile dibutuhkan untuk membantu penyandang ADHD dewasa dalam meningkatkan performa dalam pekerjaannya. Berdasarkan hasil pengujian perancangan kepada penyandang ADHD dewasa, dapat disimpulkan aplikasi mobile pendamping ADHD dapat membantu meningkatkan performa penyandang ADHD dewasa dalam pekerjaan.



## Perancangan Board Game mengenai Hewan Legendaris Indonesia untuk Usia 15-24 Tahun

 by *Tabitha Christina (00000045913)*

Legenda adalah bagian dari warisan budaya Indonesia yang membantu manusia memahami lingkungan sekitarnya. Salah satunya adalah melalui hewan legendaris yang memiliki daya tarik universal, konsep fantasi, dan nilai simbolis. Sayangnya, banyak makhluk legendaris Indonesia yang masih kurang dikenal dan dipublikasikan, sedangkan legenda dari luar negeri lebih populer di kalangan generasi muda. Jika ini terus terjadi, identitas budaya akan memudar dan kisah legenda punah. Padahal, generasi muda berperan penting dalam melestarikan dan meneruskan warisan ini untuk menjaga nilai-nilai budaya yang berkelanjutan. Seiring perkembangan zaman, diperlukan media yang relevan untuk memperkenalkan budaya Indonesia. Maka, dibutuhkan perancangan board game mengenai hewan legendaris Indonesia untuk usia 15-24 tahun. Board game telah terbukti dapat meningkatkan kesadaran budaya dengan cara yang menyenangkan melalui interaksi antar pemain.



**Contact**  
tabitha.christina@student.umn.ac.id  
tabithaachristina@gmail.com  
081286806321



## Perancangan Gim Mengenai Cerita Rakyat Si Jampang untuk Anak-Anak Usia 9-12 Tahun

by Tengku Muhammad Farhan Pramuditya (00000047601)



### Contact

tengku.pramuditya@student.umn.ac.id  
 farhan.pramuditya02@gmail.com  
 081291142002

Dalam era modern ini, media hiburan telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, terutama bagi anak-anak. Namun, perkembangan pesat dalam industri hiburan sering kali mengakibatkan pergeseran minat dari cerita-cerita tradisional, termasuk legenda dan cerita rakyat yang memiliki nilai-nilai budaya yang kaya. Oleh karena itu, sebagai langkah untuk mempertahankan warisan budaya dan menghadirkan kembali keindahan cerita-cerita rakyat bagi generasi muda, penelitian ini memilih untuk mengangkat salah satu cerita rakyat terkenal, yaitu Si Jampang, dan mengadaptasikannya ke dalam bentuk media interaktif yang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak-anak sekolah dasar saat ini. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa adaptasi Si Jampang ke dalam media interaktif mampu memperkuat pemahaman anak-anak tentang warisan budaya mereka. Sebagai kesimpulan, penelitian ini menegaskan pentingnya memanfaatkan teknologi untuk melestarikan dan menghidupkan kembali nilai-nilai budaya tradisional bagi generasi muda.



## Perancangan Buku Aktivitas Multisensorik Untuk Anak Disleksia Usia 6-8 Tahun

 by Theresia Flodiasty Yulistianto (00000052118)

Membaca merupakan hal yang penting guna melakukan proses komunikasi dan menyampaikan pengetahuan. Namun, pada kenyataannya terdapat anak-anak yang mengalami kesulitan membaca. Gangguan belajar itu disebut dengan disleksia, yaitu kondisi sistem saraf anak mengalami masalah dalam membaca. Apabila penderita disleksia tidak segera diberikan intervensi yang tepat sesuai dengan kebutuhan anak, akan mempengaruhi aspek akademis dan sosial anak. Oleh sebab itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah buku aktivitas dengan metode belajar multisensorik bagi anak disleksia usia 6-8 tahun. Setelah dilakukan seluruh rangkaian penelitian, penulis memperoleh hasil berupa dirancangnnya buku aktivitas multisensorik sebab buku merupakan media yang umum digunakan oleh mayoritas dari orang tua untuk anak disleksia serta mampu memuat tahapan belajar membaca dari yang paling umum secara praktis dengan menstimulasi visual, auditoris, kinestetik, dan taktil anak.



**Contact**  
 theresia.yulistianto@student.umn.ac.id  
 theresiayl17@gmail.com  
 081283411337



## Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis Mobile Mengenai Kolaborasi Musik untuk Usia 20-29 Tahun

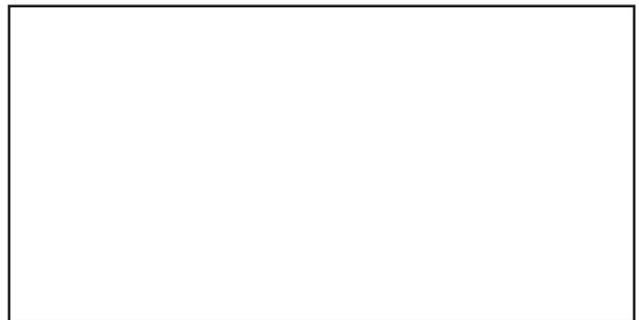
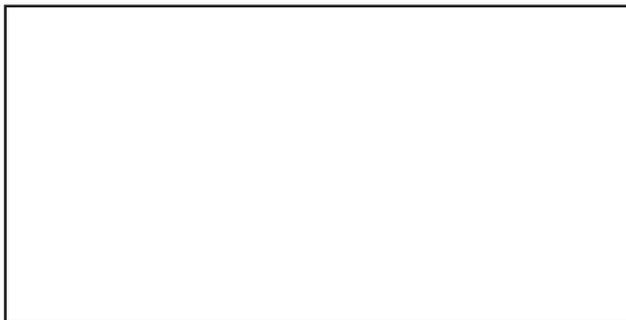
 by Valencia Amanda Adithya (000000xxxxx)



### Contact

valencia3@student.umn.ac.id  
valenciaamandaadithya@gmail.com  
081908187703

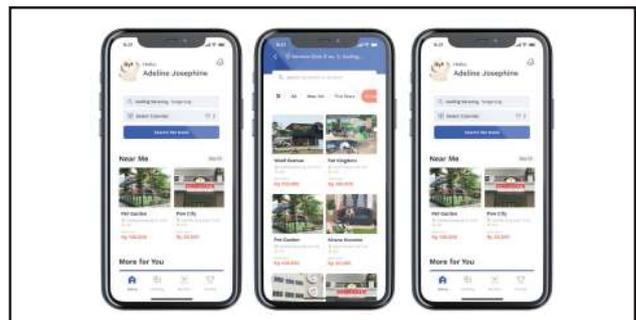
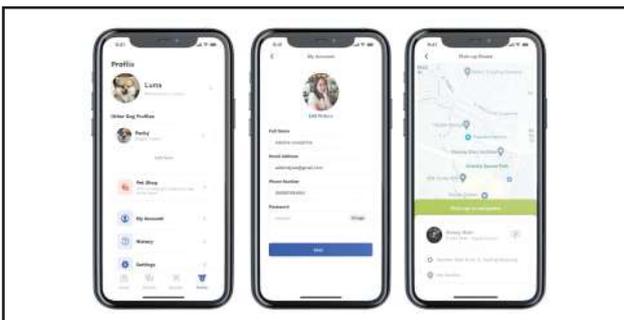
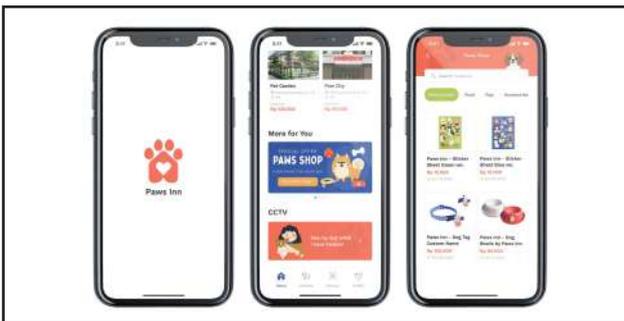
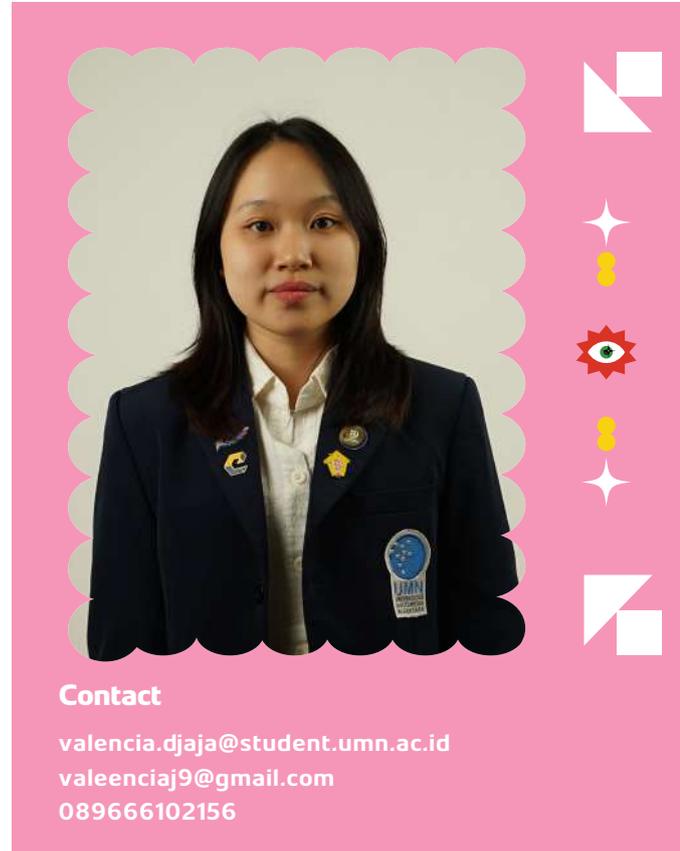
Musik kolaboratif terjadi ketika musisi berkumpul untuk memainkan musik, tukar pengetahuan musik, dan mendapatkan koneksi. Memelihara komunitas musisi dapat meningkatkan perkembangan keterampilan musik dan kondisi mental seseorang. Namun, manusia menghadapi perubahan dalam hidup yang menyebabkan mereka untuk menjauh dari teman-teman music mereka, sehingga mereka menemukan motivasi dan keinginan bermain musik. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan media untuk mempertemukan sesama musisi lokal untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Media tersebut digunakan untuk mempertemukan musisi dengan jadwal, gaya main, dan preferensi music yang serupa. Data dikumpulkan berupa survei, focus discussion group, dan wawancara dengan seorang profesional. Berdasarkan riset, penulis menentukan pentingnya membuat aplikasi berbasis komunitas musik. Aplikasi ini berfungsi untuk mempertemukan musisi agar mereka bisa bertemu, bersosialisasi, dan saling menikmati karya sesama.



## Perancangan Aplikasi Layanan Penitipan Anjing

by Valencia Juliyanti Djaja (00000045513)

Saat ini, hewan peliharaan, seperti anjing, telah menjadi tren di Indonesia. Namun, ketika pemilik harus pergi atau memiliki kewajiban lain, mereka sering menghadapi kesulitan dalam menjaga dan merawat hewan peliharaan mereka. Layanan penitipan hewan sering kali tidak memadai, terbatas dalam jenis anjing yang diterima, dan komunikasi antara pemilik dan penyedia layanan terbatas. Kebutuhan akan media informasi interaktif berupa aplikasi untuk memantau hewan peliharaan selama di penitipan semakin mendesak. Saat ini, komunikasi masih menggunakan metode manual seperti WhatsApp, dan monitoring terbatas. Tidak adanya media informasi yang merangkum semua informasi tentang kesejahteraan anjing pemilik saat ditiptikan di pet hotel menjadi masalah yang harus segera ditangani. Perancangan aplikasi dibuat oleh penulis untuk menjembatani pemilik dan pihak pet hotel dalam memberikan rangkuman informasi yang lengkap.



## Perancangan Game Visual Novel Mengenai Pelecehan Seksual pada Mental Remaja Laki-Laki Usia 14-17 tahun

 by Valencia Michelle Tanakoman (00000045775)



### Contact

valencia.tanakoman@umn.ac.id  
michelle.tanakoman@gmail.com  
081332061323

Fenomena pelecehan seksual pada laki-laki merupakan salah satu hal yang masih jarang dianggap oleh masyarakat Indonesia. Perancangan media informasi interaktif mengenai pelecehan seksual laki-laki ini memiliki tujuan untuk menyadarkan masyarakat akan permasalahan yang dilalui laki-laki terutama di kalangan remaja berusia 14 – 17 tahun. Penelitian ini memiliki tujuan untuk membantu remaja memahami dampak akan pelecehan pada kesehatan mental remaja laki-laki. Media informasi ini memiliki target daerah Jabodetabek disesuaikan dengan tingginya fenomena pelecehan seksual yang terjadi di Indonesia. Pertumbuhan kasus pelecehan seksual setiap tahunnya pada anak remaja sedikit demi sedikit akan terus terbuka dan masyarakat harus mulai memahami dampak dan juga cara untuk membantu korban dengan baik. Berdasarkan output dari perancangan, diperoleh media yang mampu untuk meningkatkan awareness akan pelecehan seksual remaja pada laki-laki.



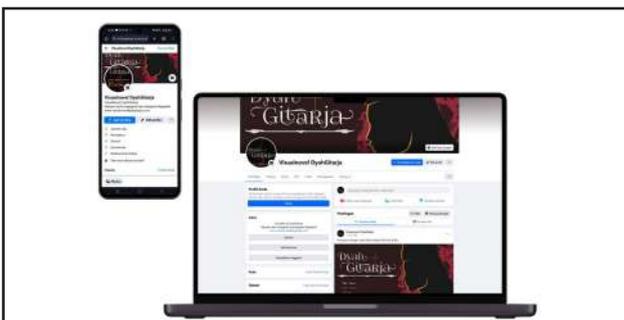
## Perancangan Visual Novel Kisah Dyah Gitarja Untuk Usia 14-18 Tahun

 by Valerian Yonathan (00000043372)

Nilai kepemimpinan merupakan sebuah nilai yang penting untuk ditanamkan sejak dini kepada generasi muda karena setiap individu akan menjalankan hidupnya sebagai pemimpin. Nilai kepemimpinan dapat diajarkan melalui pelajaran sejarah dengan menceritakan dan belajar dari tokoh-tokoh sejarah. Sosok ratu Dyah Gitarja merupakan salah satu ratu yang keberadaannya masih sangat asing dalam kalangan generasi muda, melalui kepemimpinannya yang tegas dan bertanggung jawab tokoh ini dapat digunakan untuk edukasi dan pendidikan moral. Namun pelajaran sejarah kurang diminati oleh para siswa, maka dari itu, diciptakan perancangan “Visual Novel Kisah Dyah Gitarja untuk Usia 14-18 Tahun”, guna menggunakan pendekatan yang baru dalam edukasi generasi muda mengenai sejarah bangsa serta menanamkan jiwa kepemimpinan yang dapat dicontoh dari cerita Dyah Gitarja untuk siswa SMA yang sedang mencari jati diri.



**Contact**  
 valerian.yonathan@student.umn.ac.id  
 valerian.yonathan8888@gmail.com  
 081385777215



## Perancangan Aplikasi Donasi Pakaian untuk Usia 18-25 tahun

by Valerie Priscilla Tanujaya (00000026886)



### Contact

valerie.tanujaya@student.umn.ac.id  
valerieprscilla@gmail.com  
08568866567

Saat ini banyak orang yang memiliki pakaian tapi tidak digunakan dan hanya didiamkan di dalam lemari atau bahkan dibuang begitu saja. Berdasarkan data yang didapat melalui YouGov pada tahun 2017, sebanyak 66% masyarakat dewasa Indonesia membuang setidaknya satu pakaian mereka dan 25% membuang lebih dari sepuluh pakaian mereka dalam setahun. Padahal masih banyak sesama yang membutuhkan bantuan berupa pakaian. Pakaian sendiri merupakan salah satu kebutuhan primer, artinya manusia harus memiliki pakaian. Salah satu cara untuk membantu sesama kita adalah dengan melakukan donasi pakaian. Walaupun sudah ada penyuluhan untuk berhati-hati dalam memilih organisasi donasi, masih banyak yang tertipu akan cerita sedih yang dijual oleh organisasi palsu tersebut. Perancangan ini diharapkan tidak hanya membantu pengguna untuk melakukan donasi tetapi juga sebagai edukasi bahwa berdonasi tidak harus melulu dengan uang saja.



## Perancangan Board Game Mengenai Menghargai Makanan Untuk Anak Usia 6-8 Tahun

by **Vanessya Angela** ('00000047716)

Indonesia menjadi negara nomor 2 dengan sampah makanan terbanyak di antara negara asean lainnya, dan menurut KLKH komposisi sampah makanan 70% di Jakarta barat. Makanan yang terus terbuang menunjukkan rasa yang kurang bersyukur serta dapat memberikan dampak yang buruk terhadap lingkungan. Kasus sampah yang banyak di Indonesia, namun disisi lain kondisi gizi anak Indonesia beberapa ada yang rendah. Anak sudah dapat diajarkan mengenai menghargai sejak umurnya lima tahun, yang dapat membentuk kebiasaan baik. Peran orang tua juga sangat penting untuk mengedukasi pentingnya makanan untuk anak, agar mengetahui pentingnya fungsi makanan untuk anak. Dalam perancangan ini penulis menggunakan teori dari para ahli, serta menggunakan metode pengumpulan data secara hybrid dengan menggunakan metode perancangan dari David Silverman dengan 12 tahapan perancangan boardgame



**Contact**  
vanessya.angela@student.umn.ac.id  
vanessyangela@gmail.com  
085974866818



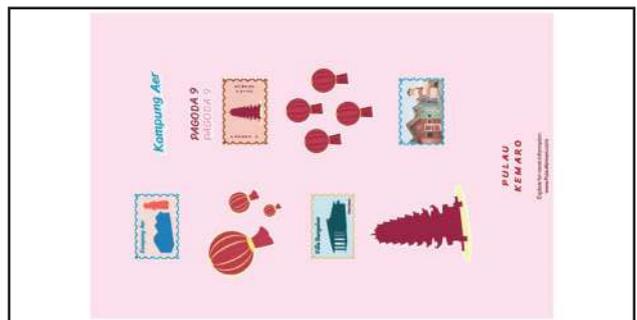
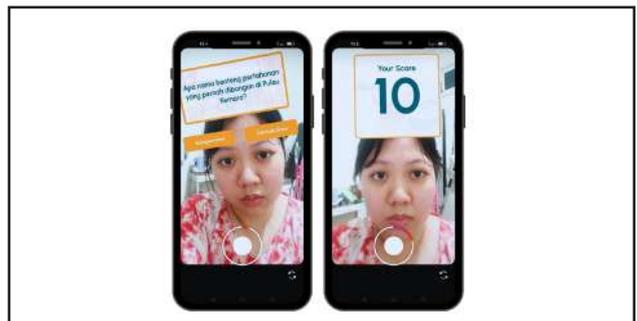
## Perancangan Website Pulau Kemaro bagi Wisatawan Lokal

 by Vannesa (00000035024)



**Contact**  
vannesa6@student.umn.ac.id  
vannesaping2@gmail.com  
081272099480

Pulau Kemaro merupakan sebuah delta kecil yang terletak di tengah Sungai Musi dan biasanya dijadikan sebagai tempat wisata ibadah bagi umat Buddha dan Khonghucu ketika hari Cap Go Meh. Biasanya wisatawan mengunjungi Pulau Kemaro dengan cara menyewa perahu getek melalui dermaga Benteng Kuto Besak, kemudian akan diarahkan ke wilayah Yayasan Pulau Kemaro. Sebenarnya Pulau Kemaro juga memiliki kehidupan di area perkampungan yang tidak begitu jauh dari yayasan Pulau Kemaro dan masih dalam proses pengembangan sebagai tempat wisata. Namun, tidak banyak orang yang mengetahui keberadaan wilayah tersebut, bahkan oleh orang Palembang sendiri dikarenakan kurangnya informasi terkait tempat tersebut. Oleh karena itu, penulis berinisiatif untuk merancang sebuah media informasi interaktif berbasis website dengan tujuan mempermudah para wisatawan untuk memperoleh informasi sebanyak-banyaknya, sehingga nantinya mampu menambah wawasan travel bagi para audiens.



## Perancangan Kampanye Interaktif untuk Mengubah Stigma Negatif terhadap Pekerja Lepas Seni & Desain di Indonesia

by Vanny Aprilia (00000046907)

Sektor kreatif merupakan salah satu sektor industri penting dalam ekonomi masa kini. Selain itu, sektor kreatif juga memiliki peran yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, stigma negatif mengenai pekerja seni dan desain, salah satunya terhadap pekerja lepas seni dan desain. Stigma negatif ini kurang lebih antara lain dianggap pengangguran, dikira hanya gambar-gambar tidak jelas, serta dianggap pemalas. Stigma negatif tersebut berasal dari masalah struktural dan kurangnya kesadaran masyarakat awam mengenai intrikisme dalam proses bekerja seni dan desain, juga kurangnya informasi mengenai proses bisnis pekerja lepas. Gerakan kampanye yang menyusung permasalahan tersebut rata-rata menargetkan masalah struktural dibanding menasar ke stigma yang dimiliki individual. Permasalahan ini mempunyai resiko memburuk apabila dibiarkan begitu saja, dan lebih banyak pekerja lepas seni dan desain yang dapat terdampak.



**Contact**  
vanny.aprilia@student.umn.ac.id  
nambela246@gmail.com  
085100338268



## Perancangan 2D Game Mengenai ork-Life Balance Bagi Pekerja Kreatif Overwork Usia 18-25 Tahun

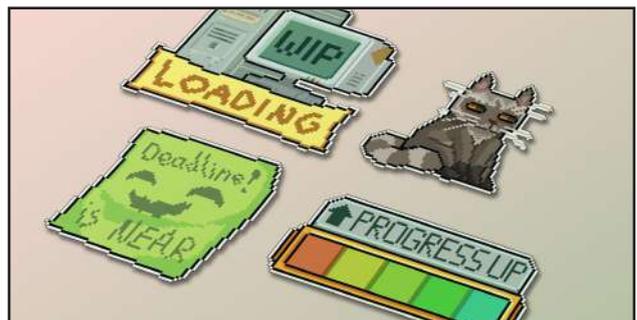
by Vincent Luvian (00000043313)



### Contact

vincent.luvian@student.umn.ac.id  
 vin.luvian@gmail.com  
 08115537727

Para pekerja di industri kreatif menggunakan waktu yang banyak dikarenakan proses perancangan, dan pembuatan ide yang memakan waktu yang banyak. Tidak jarang, pekerja kreatif memiliki sifat yang perfeksionis, dan ambisius sehingga dapat menimbulkan gaya hidup seperti overwork. Para pekerja kreatif khususnya mereka yang masih berusia muda kerap melakukan praktik overwork dikarenakan mereka merasa percaya diri dengan kemampuan mereka sehingga pekerjaan itu jadi lebih penting dibandingkan menjaga kesehatan. Gaya hidup bergadang, menunda pekerjaan, minum-minuman berkafein dapat timbul dikarenakan praktik overwork yang berkelanjutan itu sendiri. Sehingga dampak buruk dari overwork bisa mempengaruhi kesehatan secara mental, dan fisik. Sejumlah kasus kematian pekerja kreatif dapat ditemukan dikarenakan gaya hidup yang tidak sehat dipicu dengan adanya budaya overwork.



## Perancangan UI/UX Website Art Commission untuk Remaja Akhir 17-25 Tahun

 by Vinnie Tanica (00000042683)

Ilustrator tidak hanya membuat karya sebagai hobi, namun bisa juga sebagai pekerjaan melalui commission. Art commission adalah membuat karya sesuai dengan keinginan klien, dan klien itu sendiri terlibat secara langsung dalam proses pembuatan karya (Upwork, 2023). Banyak ilustrator yang belum siap untuk memulai art commission, karena banyak hal yang perlu diperhatikan agar klien dapat merasa percaya kepada ilustrator. Karena art commission sendiri berbasis kepercayaan, ada oknum-oknum yang memanfaatkan kepercayaan tersebut untuk melakukan penipuan. Walaupun dari komunitas ilustrasi memberikan informasi tentang art commission dan scam yang terjadi, masih ada yang menjadi korban karena ketidaktahuan tersebut terutama bagi pemula. Dari permasalahan ini, diperlukan media informasi yang efektif untuk memberikan pengetahuan tentang art commission dengan lebih rinci.



**Contact**  
vinnie.tanica@student.umn.ac.id  
vinnietanica2@gmail.com  
081218112345



## Perancangan UI/UX Aplikasi Group Order K-Pop Bagi Penggemar Usia 21-25 Tahun di Jabodetabek

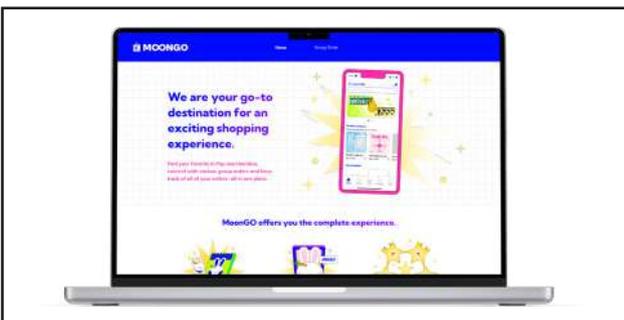
by Viriyana Sukur Suryanto (00000043402)



### Contact

viriyana.suryanto@student.umn.ac.id  
virizhang@gmail.com  
089689108595

Group order adalah kegiatan pembelian merchandise K-Pop secara grosir melalui toko online. Saat ini group order beroperasi di media sosial, tetapi pembeli mengalami kendala dari segi informasi. Komunikasi antara penjual dan pembeli belum efektif dan informasi sering tercecer dan tertimbun. Selain itu, media yang ada belum sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan di group order sehingga mempengaruhi user experience. Oleh karena itu, aplikasi mobile bernama MoonGO dirancang untuk mendukung kegiatan group order K-Pop. Solusi yang dibuat mencakup pembuatan fitur review dan rating group order, detail produk yang dijual, notifikasi dan push-notification, berbagai metode pembayaran, rekap transaksi, dan timeline pengiriman produk. Lalu, desain diolah menjadi prototype dengan tampilan visual yang menyenangkan dan energik. Prototype aplikasi melewati pengujian alpha dan beta dan memperoleh hasil yang baik. Aplikasi ini diharapkan memberikan pengalaman berbelanja merchandise yang lebih baik bagi pembeli di group order K-Pop.



## Perancangan Aplikasi Tepat Ibadah Umat Kristen di Jabodetabek

 by William (00000048149)

Agama Kristen adalah agama terbesar kedua di Indonesia. Namun, banyak umat Kristen kesulitan mencari tempat ibadah karena lokasi yang tidak akurat atau tidak sesuai dengan keinginan mereka. Gereja-gereja Kristen kini menggunakan media sosial untuk menarik simpatisan dan jemaat baru, tetapi tidak ada media yang mengumpulkan informasi dari semua gereja. Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang sebuah aplikasi yang menyediakan informasi gereja-gereja Kristen di wilayah Jabodetabek untuk mempermudah pencarian. Hasilnya, umat Kristen merasa terbantu dengan aplikasi ini karena semua informasi gereja yang dibutuhkan tersedia. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu umat Kristen menemukan informasi dan lokasi gereja di sekitar mereka. Namun, aplikasi ini masih memerlukan perbaikan untuk memberikan informasi secara optimal kepada umat Kristen.



**Contact**  
[william14@student.umn.ac.id](mailto:william14@student.umn.ac.id)  
[williamphan21@gmail.com](mailto:williamphan21@gmail.com)  
 085215639448



## Perancangan Kampanye Interaktif untuk Mencegah Penyebaran Infeksi Saluran Pernapasan Atas bagi Dewasa Awal

by Winona Maria (00000043248)

Transportasi umum adalah salah satu sarana ruang publik yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia, khususnya di daerah Jabodetabek untuk beraktivitas. Situasi transportasi umum yang selalu padat penumpang memperbesar tingkat resiko persebaran penyakit melalui udara karena tergolong ruang tertutup. Salah satu penyakit berbahaya yang dapat disebarkan lewat sirkulasi udara yang tertutup adalah Infeksi Saluran Pernapasan Atas (ISPA). ISPA menjadi posisi ke 5 dengan resiko kematian tertinggi di Indonesia dan mencapai kenaikan jumlah kasus yang sangat signifikan setiap bulannya berdasarkan Kemenkes. Walaupun gejala yang disebabkan oleh penyakit ISPA masih tergolong gejala yang standar; batuk, pilek, sakit tenggorokan, bila hal tersebut tidak ditangani dengan baik akan menyebabkan penyebaran bakteri atau virus ke anggota tubuh lain. Situasi terparah bila penyakit menyebabkan komplikasi dengan saluran pernapasan bawah seperti paru-paru.

### Contact

winona.maria@student.umn.ac.id  
winonamaria.work@gmail.com  
085695152409



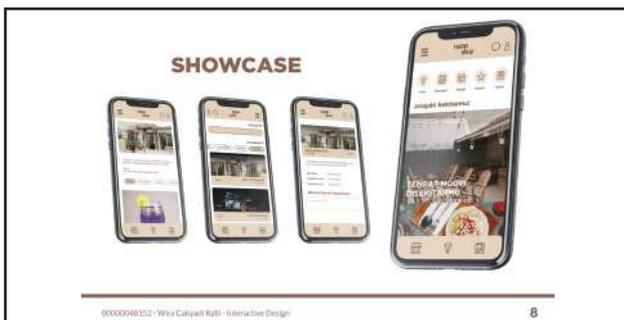
## Perancangan Aplikasi NgopSkuy sebagai Media Pencari Kedai Kopi untuk Target Usia Dewasa Awal

 by Wira Cahyadi Rafii (00000048152)

Bisnis kopi menjamur, perkembangan usaha kopi meningkat pesat karena peningkatan jumlah dari konsumsi kopi. Jumlah perkembangan dari kedai kopi ini juga menambah variasi pada rasa, konsep penjualan, konsep infrastruktur, perkembangan dan penambahan rasa kopi pada menu yang ditawarkan. Pelanggan mengalami kesulitan dalam menemukan kebutuhan yang sesuai dan melakukan aktivitas individu hingga perkumpulan sering sekali terjadi pada sebuah kedai kopi. Kesimpulan dari tiga narasumber wawancara dan empat hasil observasi tempat kedai kopi akan menggambarkan tentang media pada aplikasi pemetaan dan informasi yang kurang akurat serta tidak rinci memberikan banyak pertanyaan kepada konsumen. Dalam mengatasi masalah ini, Perancangan media interaktif pencari kedai dengan peta yang akurat dan informasi yang sesuai akan dapat membantu konsumen dalam menemukan kedai kopi pilihannya dan berharap aplikasi bisa menjadi solusi yang efektif dan efisien untuk konsumen yang akan menggunakan aplikasi tersebut.



**Contact**  
[wira.rafi@student.umn.ac.id](mailto:wira.rafi@student.umn.ac.id)  
[wiracahyadirafii@outlook.com](mailto:wiracahyadirafii@outlook.com)  
 085875247054

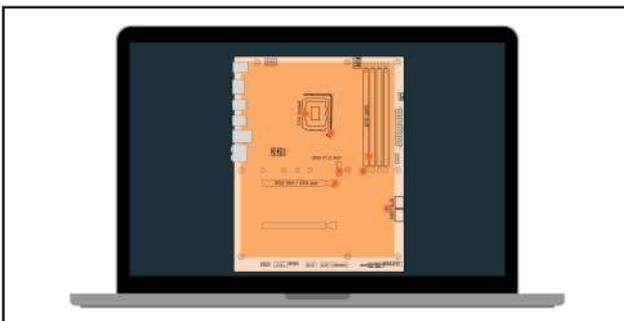


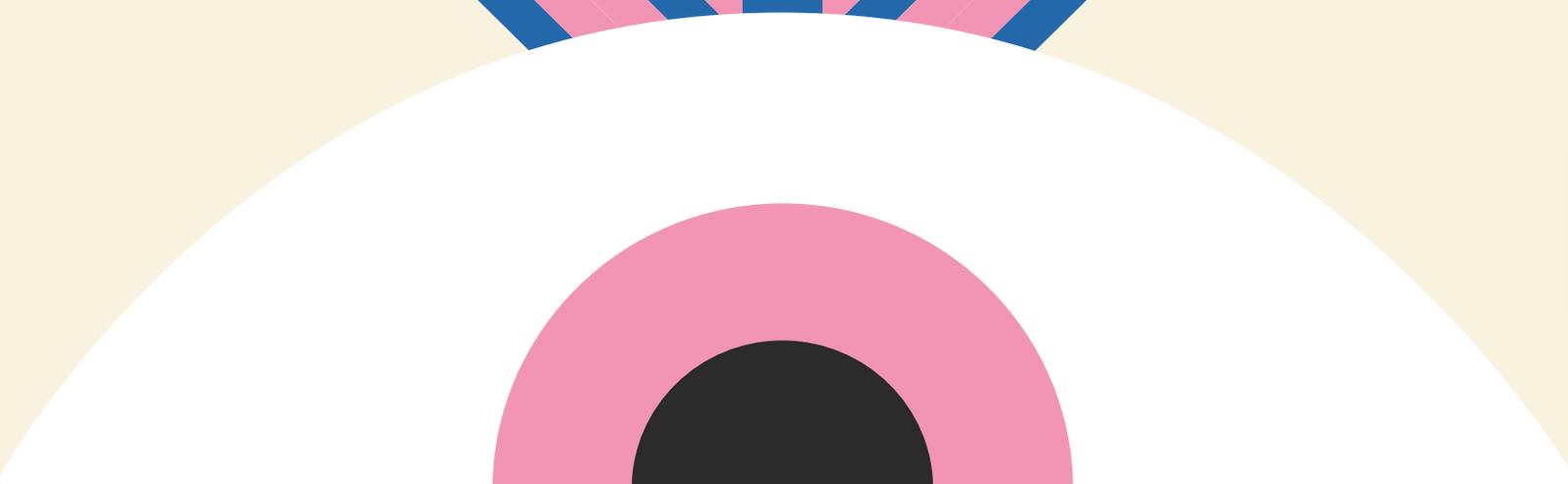
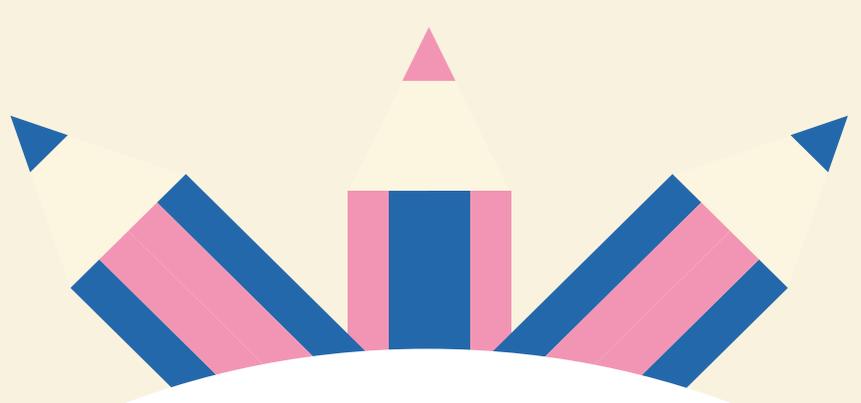
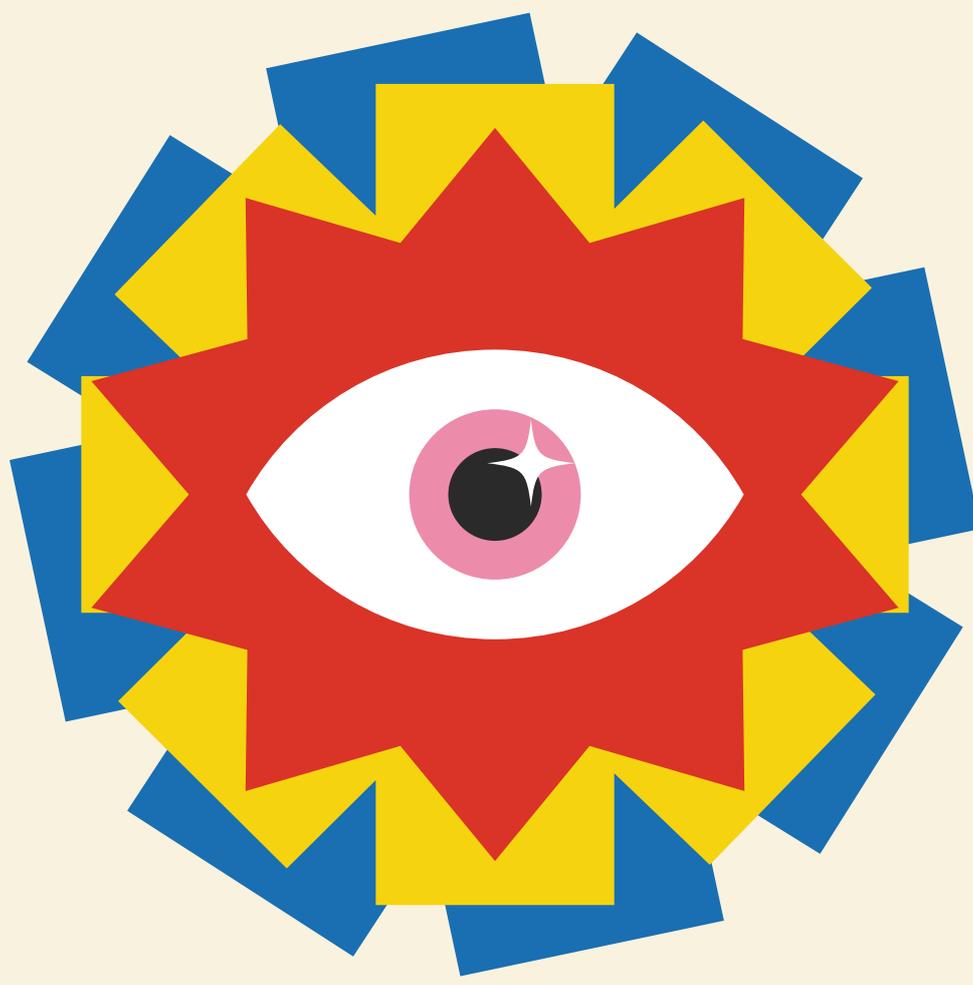
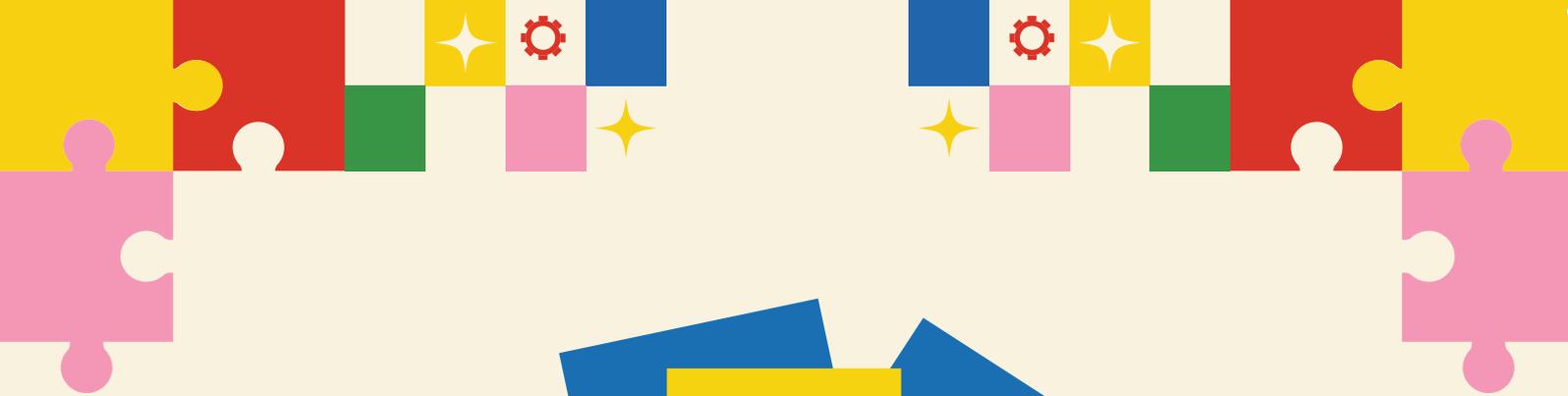
## Perancangan Website Informasi dan Komponen Komputer Untuk Usia 19-23 Tahun

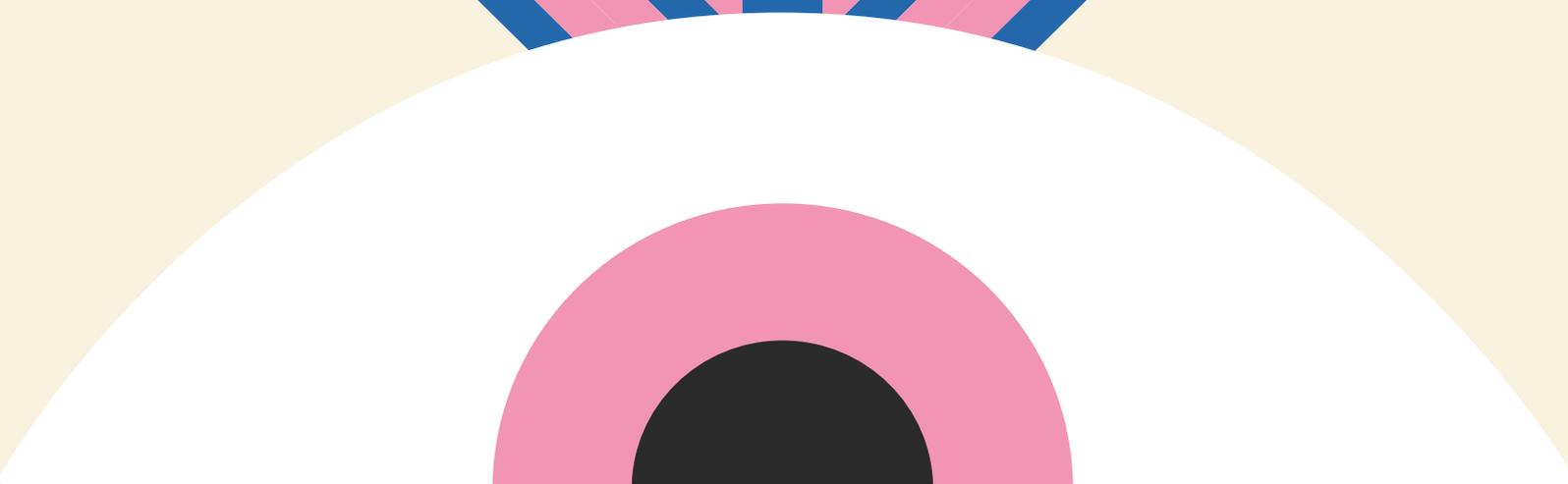
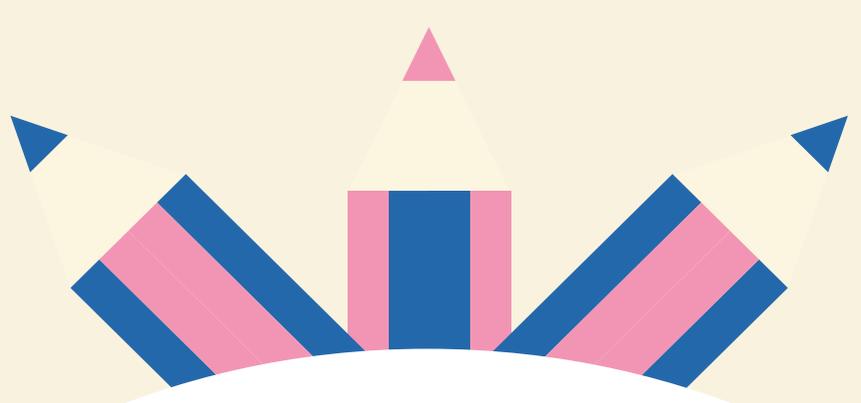
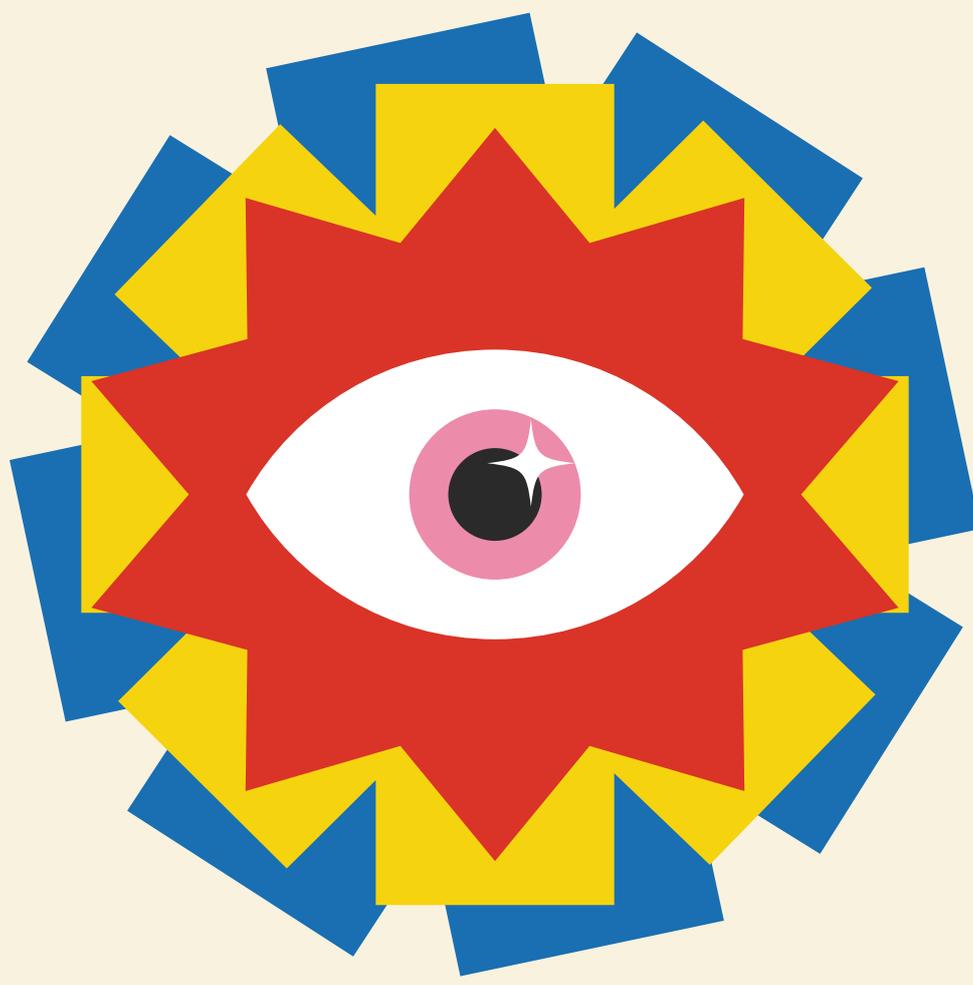
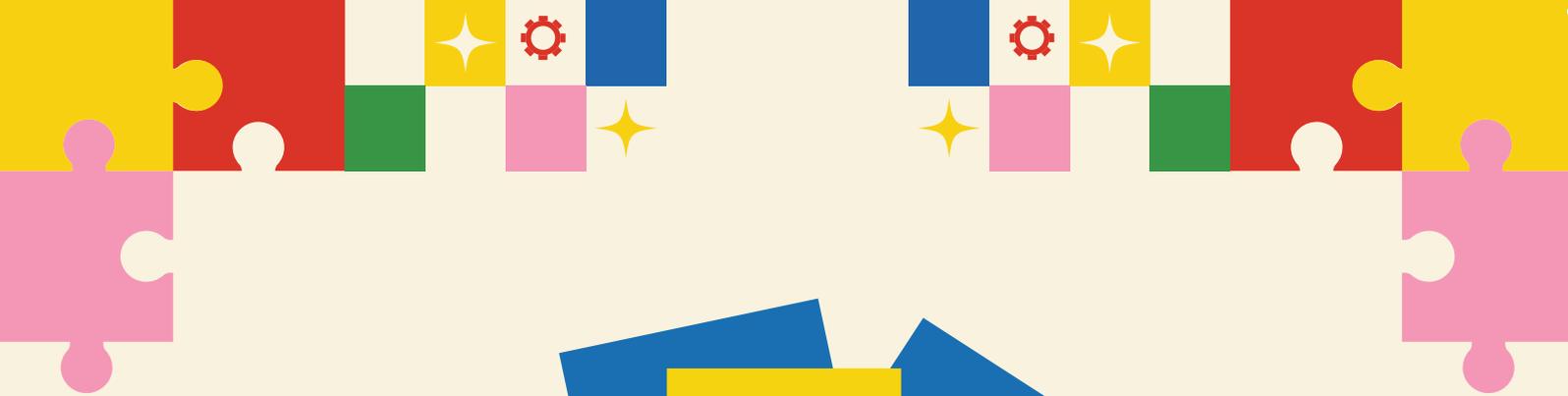
by Nathaniel Erasmus (00000042592)

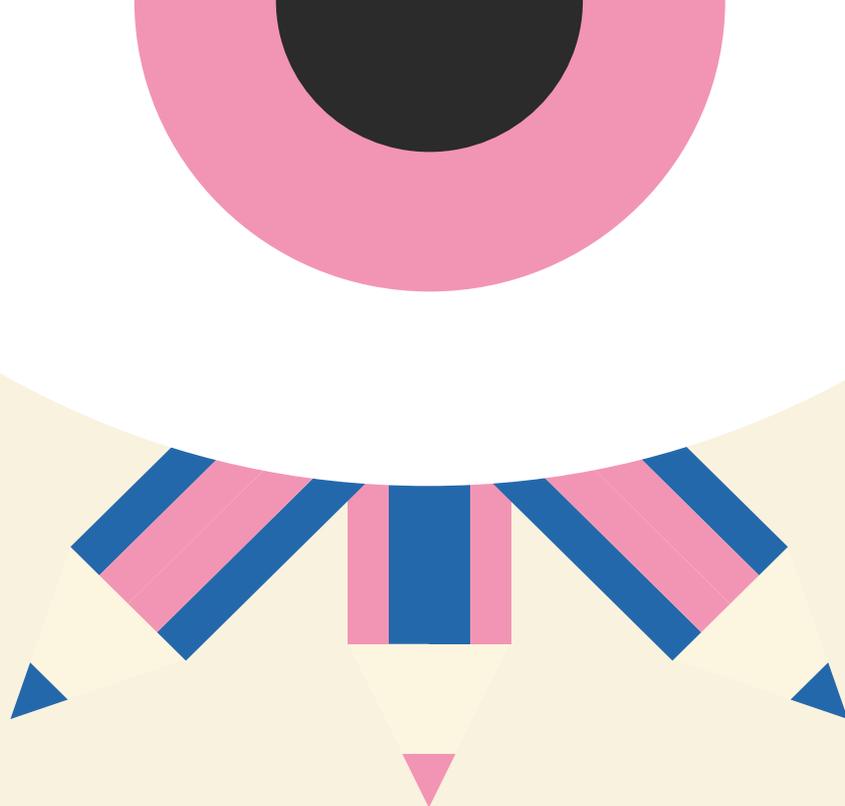


Dalam era saat ini di mana komponen komputer tersedia secara terpisah dan dapat dirakit sendiri. pengetahuan masyarakat Indonesia terhadap komputer masih tergolong rendah yang mengakibatkan masyarakat Indonesia kesulitan menghadapi industri saat ini. Namun, banyak pemula yang mungkin merasa kurang percaya diri karena kurangnya pengetahuan tentang komponen dan juga proses merakit komputer. Meskipun ada layanan jasa merakit komputer, namun seringkali biaya yang dikenakan cukup tinggi sehingga membuat opsi merakit sendiri menjadi lebih menguntungkan secara finansial. Dengan mencari komponen satu per satu dan memanfaatkan diskon, biaya merakit sendiri dapat diminimalkan. Namun, kekurangan pengetahuan tentang komponen komputer itu sendiri masih menjadi kendala bagi pemula. Hal ini terjadi karena adanya dampak dari kurikulum pelajaran komputer yang telah dihapus.









# VISUAL BRAND DESIGN

Information Media

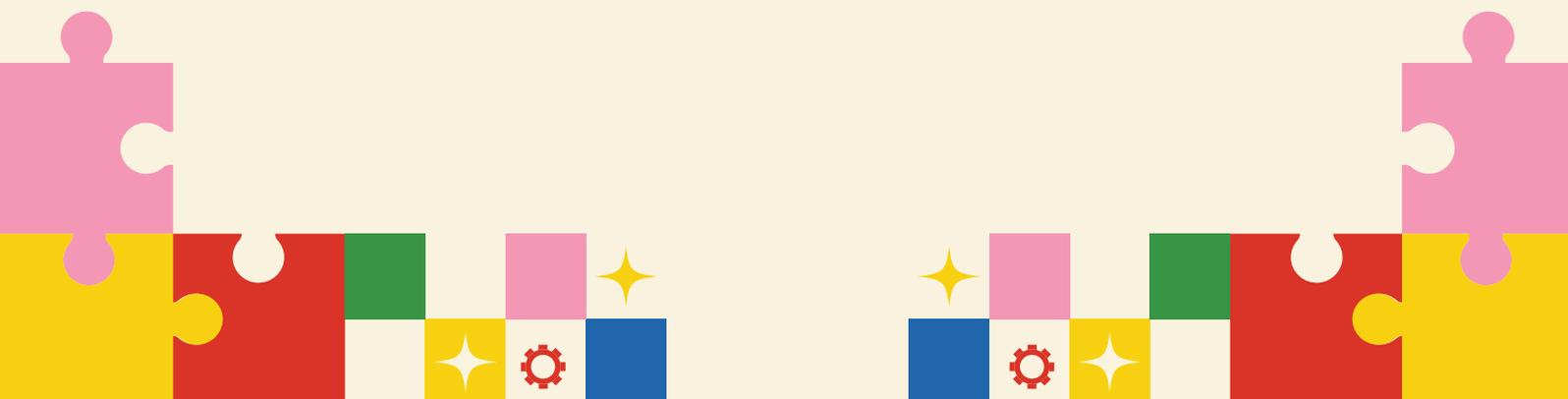
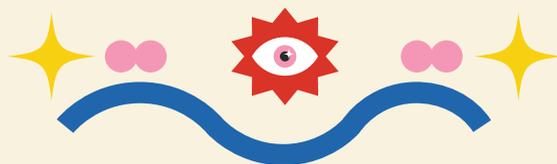
Promotion

Book Design

Branding

Brand Identity

Campaign



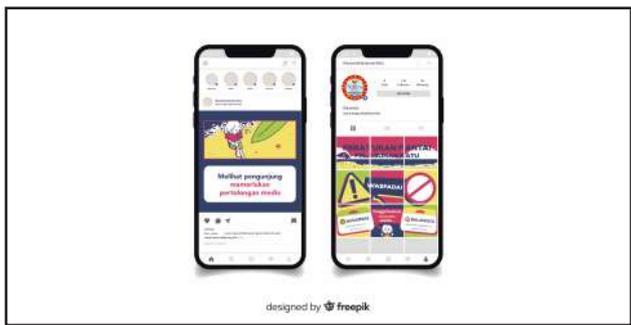
## Perancangan Safety Signage untuk Pantai Pelabuhan Ratu

by Abigail Nathania (00000054754)



**Contact**  
 abigail.nathania@student.umn.ac.id  
 abigailnmuin@gmail.com  
 087774161622

Cara menjaga keselamatan pantai merupakan hal yang penting untuk dipahami ketika mengunjungi sebuah pantai, namun pada saat ini masih terdapat kekurangan informasi yang tersedia untuk dibaca oleh masyarakat. Selama beberapa tahun terakhir, banyak terjadi kasus tenggelam di Pelabuhan Ratu, Kabupaten Sukabumi, dan hal ini disebabkan oleh ketidaktahuan korban mengenai prosedur keselamatan di pantai. Apabila kekurangan media informasi dan kurangnya pengetahuan masyarakat terus berkelanjutan, hal ini dapat menyebabkan terjadinya lebih banyak insiden yang mengancam jiwa di pantai. Targetnya adalah target berusia 18-25 tahun. Pembuatan media informasi ini merupakan salah satu cara untuk mencegah pengunjung pantai dari situasi-situasi yang berbahaya ketika berkunjung ke pantai. Penelitian menggunakan metode campuran.



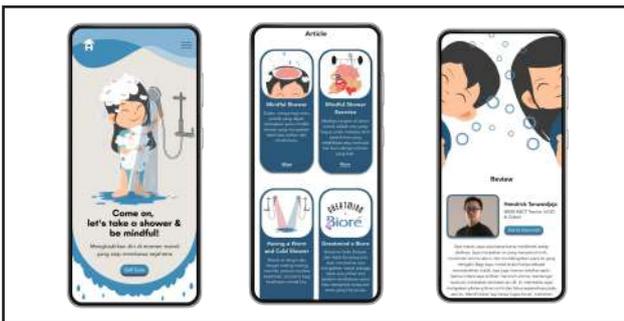
## Perancangan Mobile Site Mengenai Mindful Shower untuk Remaja

 by Agnes Elfrida Limbong(00000045628)

Remaja merupakan kumpulan yang lemah terhadap stres akademik. Kesibukan remaja sebagai mahasiswa yang tidak terkendali dan manajemen waktu yang buruk membuatnya menjadi stres. Mindful shower merupakan salah satu latihan kecil dari mindfulness yang dapat melatih kesadaran yang mampu menenangkan diri saat berada dalam suasana hati atau keadaan yang dianggap tidak baik atau ideal dan membuat lebih kuat. Pada saat mandi, stres dapat berkurang karena di dalam otak terjadi transformasi kimia yang mengurangi hormon stres atau kortisol. Sayangnya, pengetahuan terkait mindful shower ini masih sangat minim karena media informasi mengenai mindful shower masih sedikit. Cara untuk menginformasikan ke masyarakat adalah dengan membuat media informasi mengenai mindful shower.



**Contact**  
agnes.limbong@student.umn.ac.id  
agneslimbong21@gmail.com  
081270409521



## Perancangan Promosi Desa Margamukti

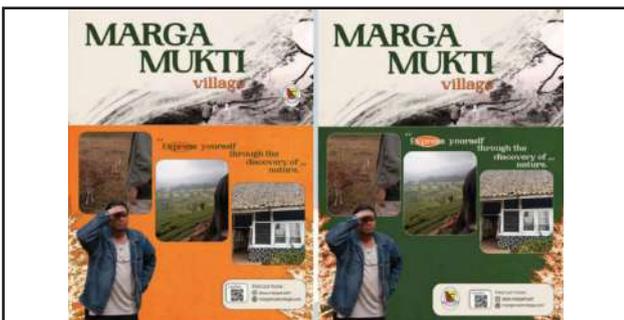
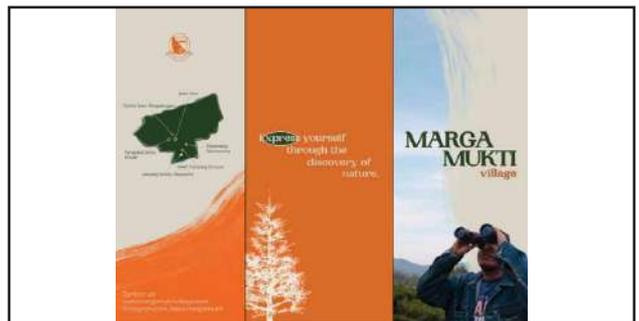
by Aiko Komala(00000047947)



### Contact

aiko.komala@student.umn.ac.id  
aikokomala95@gmail.com  
0887899777899

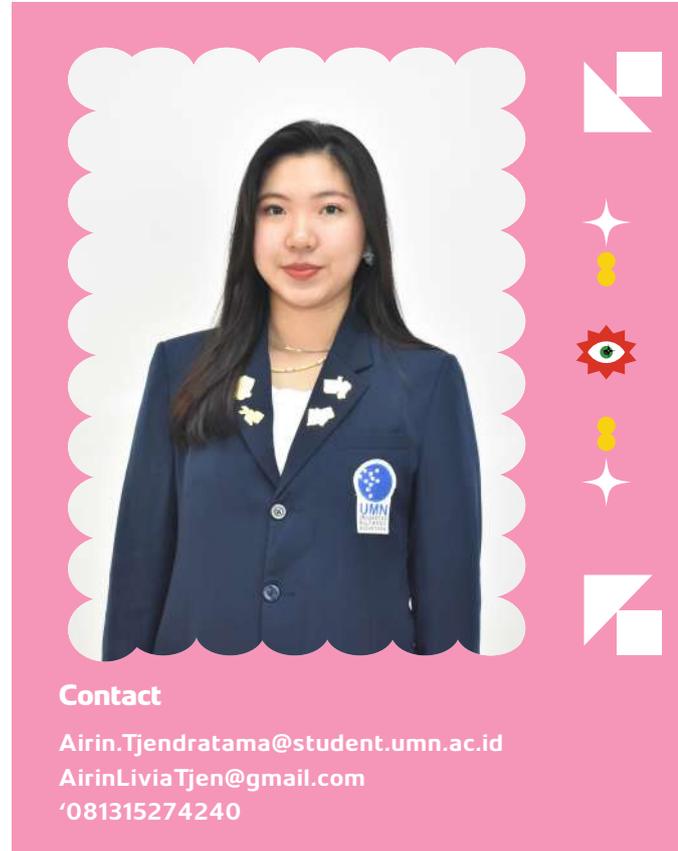
Desa Margamukti merupakan desa wisata yang terletak di Kecamatan Pangalengan, Kabupaten Bandung. Selain keindahan alamnya, lingkungan sekitar desa juga terjaga dengan baik dan mudah dijangkau. Menurut warga setempat, daya tarik utama desa ini adalah keindahan alamnya yang jarang terjamah. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan baik masyarakat dalam melestarikannya. Namun kondisi saat ini jumlah kunjungan wisatawan masih sedikit dan upaya promosi yang minim serta tidak efektif. Oleh karena itu, solusi yang diharapkan untuk membantu masyarakat Desa Margamukti adalah dengan merancang media promosi yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung. Metode perancangan yang digunakan adalah metode enam fase Robin Landa digabung oleh strategi AISAS untuk perencanaan promosi.



## Perancangan Board Game Mengenai Dopamine Detox untuk Usia 22-28 Tahun

 by Airin Livia Tjendratama (00000043546)

Dopamin adalah salah satu senyawa kimia di dalam otak yang berperan dalam mempengaruhi emosi, kebahagiaan dan suasana hati, terutama perasaan bahagia yang didapatkan dari kepuasan menyelesaikan suatu pekerjaan. Pada zaman sekarang ini, kebahagiaan sudah dengan mudah didapatkan dan seringkali Dopamin yang didapat tersebut masuk ke kategori cheap Dopamine. Cheap Dopamine adalah hal-hal yang membuat kita bahagia, tapi sebenarnya tidak bagus untuk kesehatan dan otak kita. Dopamine detox adalah suatu metode untuk mengurangi atau membatasi kegiatan yang merangsang hormon Dopamin untuk mencegah terjadinya ketergantungan. Oleh karena itu, penulis bertekad untuk merancang serangkaian media informasi interaktif berupa board game yang berisi pengetahuan dan informasi mengenai Dopamin dan produktivitas.



## Perancangan Promosi Usaha Fans Salon

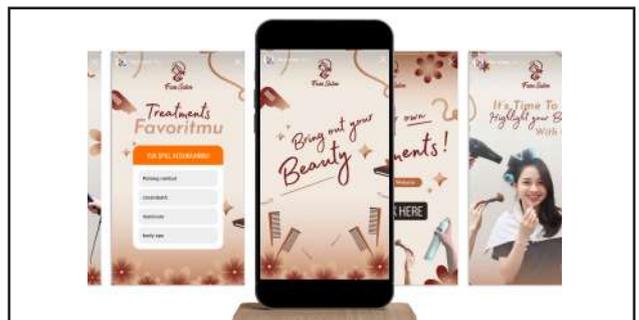
by Alya Dwini Ristianti(00000043091)



### Contact

alya.ristianti@student.umn.ac.id  
alyadwiniristianti@gmail.com  
085282464540

Desa Margamukti merupakan desa wisata yang terletak di Kecamatan Pangalengan, Kabupaten Bandung. Desa ini terletak tidak jauh dari Kota Bandung dan terkenal dengan wisata alamnya, khususnya kebun teh dan pemandangan alamnya. Selain keindahan alamnya, lingkungan sekitar desa juga terjaga dengan baik dan mudah dijangkau. Namun kondisi saat ini jumlah kunjungan wisatawan masih sedikit dan upaya promosi yang minim serta tidak efektif. Oleh karena itu, solusi yang diharapkan untuk membantu masyarakat Desa Margamukti adalah dengan merancang media promosi yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung. Metode perancangan yang digunakan adalah metode enam fase Robin Landa, digabung oleh strategi AISAS untuk perencanaan promosi.

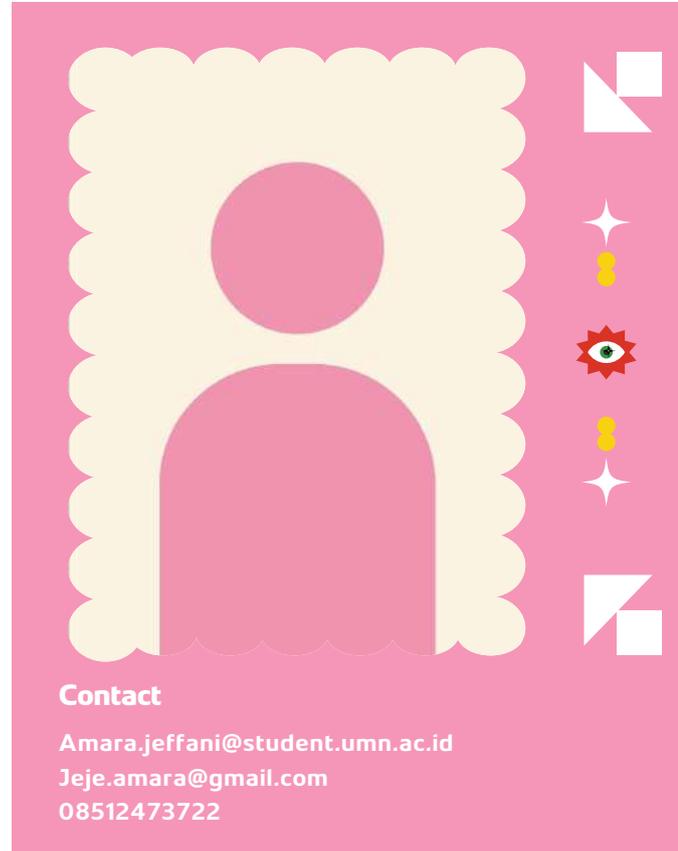


Book Design (Printed book/Pop-up book/Booklet/E-book)

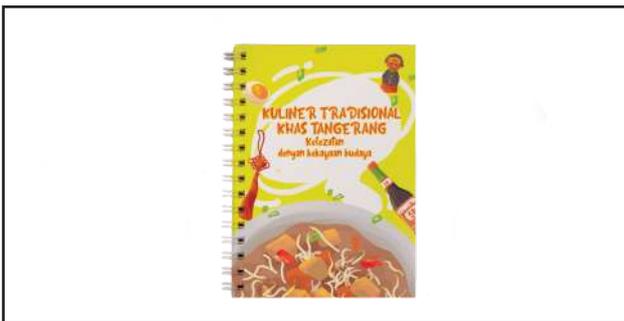
Perancangan Buku Ilustrasi Gastronomi Makanan Tradisional Tangerang Hasil Akulturasi Budaya untuk Remaja Usia 18-24 Tahun

by Amara Jeffani (00000040083)

Indonesia memang merupakan negara yang memiliki keberagaman buaya yang patut dilestarikan, begitu pula dengan kuliner tradisional karena makanan tradisional merupakan suatu tanda cerita budaya yang diturunkan secara turun temurun. Sayangnya tidak banyak media yang menampung informasi ini. Seperti halnya yang terjadi di Kota Tangerang, dimana restoran dan juga cafe kekinian sudah mulai populer dikalangan remaja hal ini tentu dapat membawa dampak negatif terhadap makanan tradisional yang dapat terlupakan. Untuk itu maka perlu adanya media informasi yang dapat mendokumentasikan dan merangkum Makanan Tradisional Tangerang yang beragam seperti laksa, kue jojorong dan masih banyak lagi, dalam bentuk buku gastronomi sebagai upaya melestarikan budaya Kota Tangerang dan Nusantara.



**Contact**  
Amara.jeffani@student.umn.ac.id  
Jeje.amara@gmail.com  
08512473722



## Perancangan Media Promosi untuk Brand Kemasan makanan Ecopacking

by Andi Antoni (00000034877)



### Contact

andi.antoni@student.umn.ac.id  
andiantoni88@gmail.com  
081296697318

Ecopacking merupakan sebuah brand produsen kemasan makanan ramah lingkungan yang berbasis di Cirebon. Dengan misinya untuk mengurangi penggunaan styrofoam, Ecopacking ingin menyediakan kemasan makanan dengan bahan ramah lingkungan untuk memenuhi kebutuhan industri kuliner. Adanya produk tentunya harus dipasarkan ke calon konsumen yaitu dengan mengandalkan strategi Word Of Mouth (WOM) untuk memasarkan produknya. Namun sayangnya, Ecopacking belum memaksimalkan penggunaan media digital tersebut yang membuat banyak calon konsumen di luar kota Cirebon belum mengenal brand tersebut. Atas dasar masalah tersebut yang membuat penulis mencoba untuk membuat perancangan media promosi untuk menghidupkan media digitalnya yang sudah terbenakalai.



## Perancangan Website Tentang Pemakaian Ulang Tas Belanja

 by Andre Prima Nugraha (00000036646)

Tas belanja awalnya berfungsi untuk menggantikan pemakaian tas plastik dalam upaya mengurangi penumpukan sampah plastik. Namun penggunaan tas belanja justru menjadi permasalahan yang baru dan tidak sesuai dengan tujuan awalnya, dikarenakan masih banyak masyarakat yang menggunakan tas belanja untuk keperluan sekali pakai. Hal ini bertujuan agar penumpukan tas belanja tidak menjadi masalah yang baru. Dari permasalahan tersebut, penulis bermaksud untuk merancang sebuah media informasi untuk mengajak masyarakat bijak dalam menggunakan tas belanja. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode campuran (hybrid), yaitu studi referensi, studi eksisting, wawancara serta kuesioner yang dibagikan secara online.



## Perancangan Buku Mengenai Jejak Akulturasi Masyarakat Tionghoa Di Cirebon

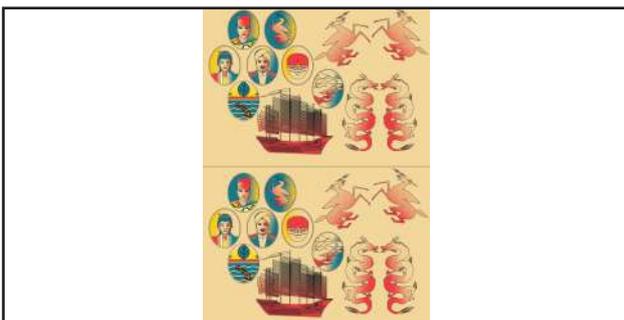
by Andrew Deva Sutomo (00000042621)



### Contact

andrew.sutomo@student.umn.ac.id  
andrewdeva54@gmail.com  
0895332047791

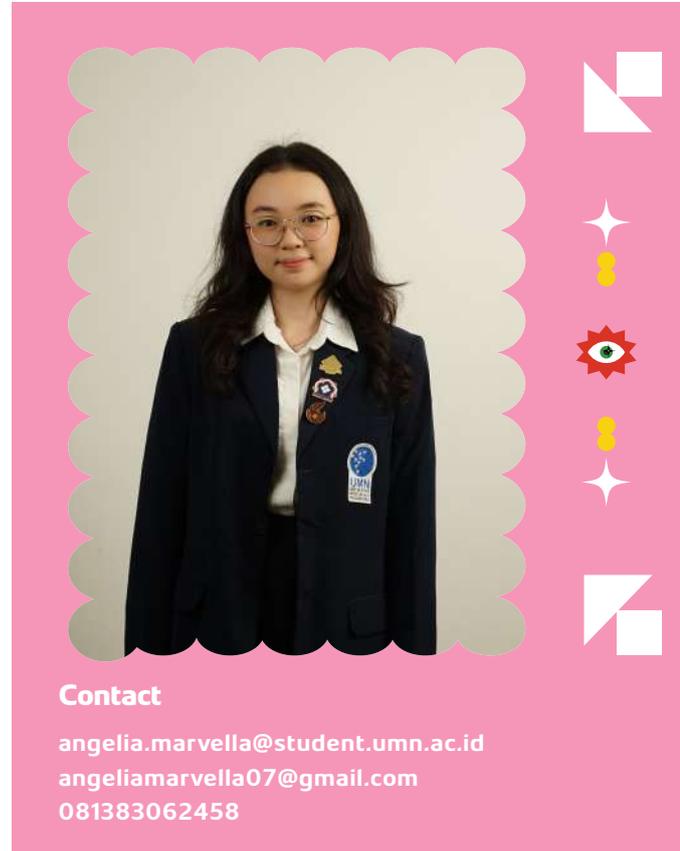
Interaksi antarberagam etnis dan kelompok masyarakat sudah terjadi dalam kurun waktu yang panjang di Indonesia. Cirebon, sebuah pusat perdagangan, menjadi lokasi yang penting dalam percampuran budaya antara etnis Tionghoa dan lokal. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan informasi kepada masyarakat mengenai jejak akulturasi masyarakat Tionghoa di Cirebon agar membangun pemahaman dan sikap menghargai perbedaan dalam keberagaman, serta untuk menghilangkan potensi disintegrasi di masyarakat multikultural. Penulis menyimpulkan bahwa perancangan buku sangat penting untuk menyampaikan informasi tentang akulturasi masyarakat Tionghoa di Cirebon dengan visual ilustrasi dan fotografi secara efektif, sehingga meningkatkan keterlibatan masyarakat



## Perancangan Rebranding Klinik Cantiq DRD

 by *Angelia Marvella (00000036646)*

Klinik Cantiq DRD merupakan klinik yang menyediakan layanan perawatan kecantikan seperti facial, chemical peeling, jnfus whitening, tanam benang hingga botox dan filler. Akan tetapi, klinik tersebut memiliki permasalahan pada brand image dan brand identity. Hal ini berdampak pada pandangan masyarakat terhadap kualitas Klinik Cantiq DRD. Selain itu, penulis juga menemukan beberapa permasalahan yang ada di klinik tersebut seperti memiliki trademark conflict yang membuat adanya dua logo yang diaplikasikan pada collateral media mereka. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pemasalahan dalam pengajuan izin BPOM. Perancangan ini dilakukan dengan melakukan metode mixed-method. Maka dari itu, penulis ingin melakukan perancangan rebranding Klinik Cantiq DRD guna memperbaiki brand image dan brand identity dari Klinik Cantiq DRD.



## Perancangan Buku Ilustrasi untuk Membangun Sikap Asertif pada Anak Usia 4-6 Tahun

by Angelica Rosalie(000000xxxxx)



### Contact

angelica.rosalie@student.umn.ac.id  
angelicarslie@gmail.com  
087871723311

Sikap asertif yang merupakan kemampuan seorang individu untuk mengkomunikasikan isi pikiran, perasaan, kebutuhan, dan haknya secara terbuka dan jujur tanpa merugikan siapa pun. Orang tua berperan sangat penting dalam membangun sikap asertif pada anak, terutama di usia dini yaitu 0-6 tahun atau yang biasa disebut sebagai masa Golden Age karena pertumbuhan anak pada masa ini akan berkembang pesat dalam membentuk karakter dan kepribadiannya. Untuk membantu mengembangkan sikap asertif pada anak, disarankan untuk tidak hanya memberikan dukungan melalui verbal saja tetapi juga secara visual, seperti melalui perancangan media informasi yang ditujukan pada anak usia 4-6 tahun. Melalui perancangan ini, orang tua dapat dimudahkan dalam mengembangkan karakter anak khususnya dalam bersikap asertif.



# Branding (Rebranding/Rejuvenation/Revitalization/Destination Branding)

## Perancangan Brand Rejuvenation Toko Roti Sumber Hidangan

 by Angelina Jocelyn (00000053692)

Sumber Hidangan adalah sebuah toko roti yang menjual bermacam-macam hidangan khas Belanda sejak tahun 1929 di Bandung. Hidangan dari toko roti ini memiliki resep, bahan dan cara pembuatan yang dipertahankan orisinalitasnya sehingga menghasilkan cita rasa yang khas dan masih dinikmati oleh pelanggan-pelanggan. Tidak adanya adaptasi dengan masa kini membuat Sumber Hidangan juga masih banyak belum dikenal oleh generasi yang baru. Sehingga untuk memperkenalkan kepada generasi baru, diperlukan brand rejuvenation dengan metode Keller "Improving Brand Identity" yang panduannya disusun dalam brand guideline book untuk menjadi panduan Sumber Hidangan dalam implementasi visual yang sesuai, relevan dan juga diharapkan dapat menggapai pelanggan baru.



**Contact**  
angelina.jocelyn@student.umn.  
ac.idanangelinanjoo@gmail.  
com081332267600



## Perancangan Ulang Identitas Visual PEPMI (Perkumpulan Pemerhati Musang Indonesia)

by Angelina Lim (00000044035)



### Contact

angelina.lim@student.umn.ac.id  
angelinalim1308@gmail.com  
082284639390

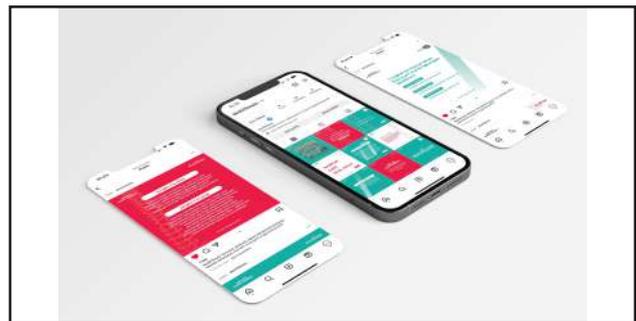
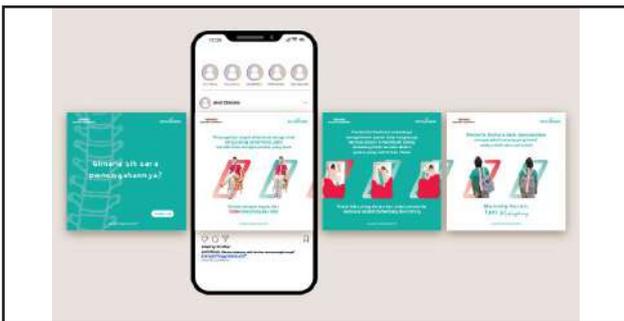
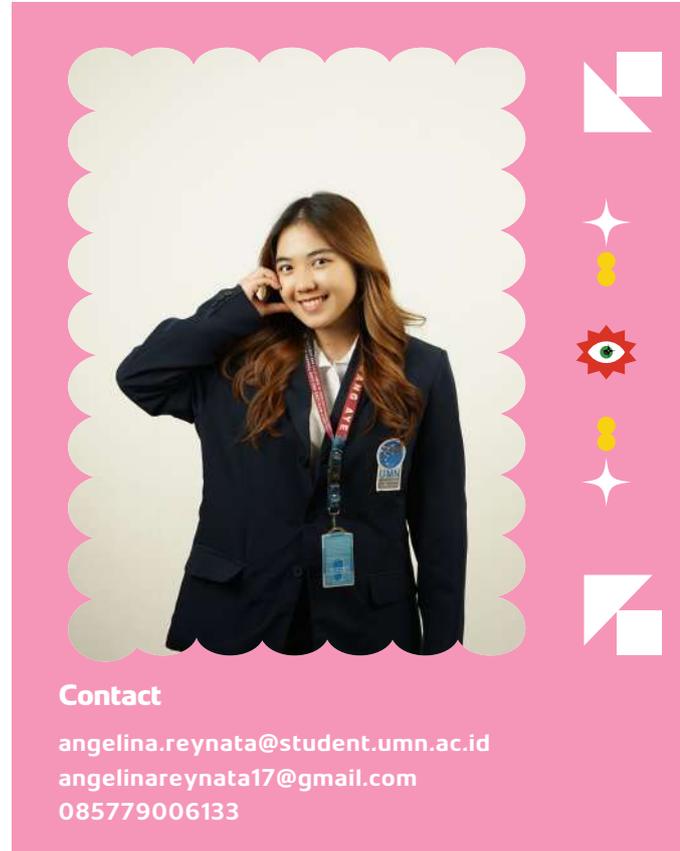
Musang merupakan satwa nokturnal yang tinggal di daerah yang memiliki banyak perhutannya seperti Indonesia. Musang di Indonesia ada banyak jenisnya dan kelebihannya mulai dari kopi luwak, penyebaran biji aren, satwa yang dilindungi dan ada juga yang dijadikan peliharaan rumah. PEPMI ini merupakan organisasi non-profit yang memiliki tujuan untuk memperjuangkan pelestarian musang di Indonesia. Dengan identitas visual yang lemah maka akan sulit untuk sebuah organisasi non-profit untuk bertumbuh karena kesuksesan mereka juga sangat berpengaruh pada dukungan masyarakat dan bagaimana mereka dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terkait musang. Oleh karena itu, PEPMI membutuhkan perancangan ulang identitas visual untuk dapat lebih menunjukkan value yang dapat diberikan PEPMI dan mendapatkan dukungan lebih lagi dari target audiens



## Perancangan Kampanye Sosial Tentang Pencegahan Derajat Kelengkungan Skoliosis Pada Remaja Usia 10-15 Tahun

 by Angelina Reynata(00000043962)

Kelainan tulang skoliosis merupakan kondisi dimana tulang berbentuk huruf s atau c. Lebih dari 8,08 - 13,48 juta penduduk di Indonesia mengalami skoliosis. Penulis bertujuan untuk membuat sebuah kampanye dengan teori metode perancangan Landa untuk meningkatkan kesadaran dan kepedulian mereka remaja yang masih memiliki kesempatan untuk mengubah postur tubuh mereka agar pengidap dapat melakukan pencegahan dan mengurangi kelengkungan derajat tulang mereka yang telah mengalami skoliosis. Jika mereka telah mengetahui dampak, serta solusi yang disediakan diharapkan akan menurunkan prevelensi kasus skoliosis. Penulis bertujuan untuk membuat sebuah kampanye dengan teori metode perancangan Landa diharapkan akan menurunkan prevelensi kasus skoliosis.



# Perancangan Kampanye Mengenai Pentingnya Membatasi Konsumsi Mie Instan dengan Gaya Hidup Sehat

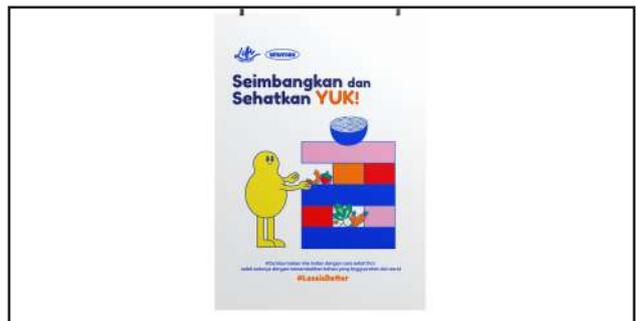
by Annabeth Diandra Krisanti (00000045337)



### Contact

annabeth.krisanti@student.umn.ac.id  
annabeth.diandra@gmail.com  
081212128523

Mie instan merupakan makanan populer yang digemari karena memiliki rasa yang enak, praktis, dan harganya murah. Selain melalui kandungannya, pola hidup seseorang yang mengonsumsi mie instan juga dapat berdampak pada kesehatan. Salah satu contohnya adalah remaja yang masih tidak acuh dengan dampaknya karena mementingkan faktor eksternal seperti gaya hidup hedonisme, teman, dan lingkungan sekitar. Berdasarkan survei, jumlah remaja hingga dewasa muda yang sering mengonsumsi mie instan di Indonesia masih tergolong tinggi. Maka dari itu, penulis merancang sebuah kampanye untuk mengajak dewasa muda lebih sadar akan pentingnya memulai gaya hidup yang lebih sehat saat konsumsi mie instan dengan menggunakan media Identification (media sosial Instagram), media Collateral serta media Gimmick (freebies).



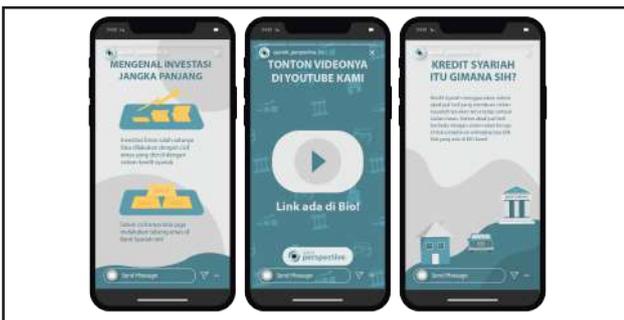
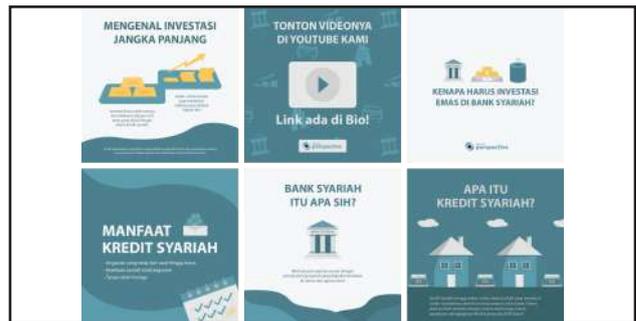
## Perancangan Video Informasi Tentang Literasi Keuangan Syariah

by Aqil Zahran Mudzaffar (00000050908)

Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang sebuah video informasi yang bertujuan meningkatkan literasi keuangan syariah di Jakarta. Tujuan dari perancangan video informasi ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada masyarakat Jakarta tentang prinsip-prinsip keuangan syariah, produk-produk keuangan syariah yang tersedia, serta manfaat dan potensi pertumbuhan ekonomi yang terkait dengan sistem keuangan syariah. Metode yang digunakan mencakup studi literatur literasi keuangan syariah dan penyusunan konsep desain dan prototype media informasi yang dibuat. Video informasi yang direncanakan akan menggunakan visual yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami agar dapat mencapai target audiens dengan tepat.



**Contact**  
aqil.mudzaffar@student.umn.ac.id  
liqanarhaz@gmail.com  
081291878475



## Perancangan Display Typeface Hasil Adaptasi Arsitektur Museum Bank Indonesia

 by Arvin Adrian Hadipurnawan (00000044795)



### Contact

arvin.adrian@student.umn.ac.id  
arvinsaja@gmail.com  
081519982095

Perancangan Display Typeface hasil adaptasi Arsitektur Gedung Museum Bank Indonesia bertujuan untuk menerapkan elemen-elemen yang berciri khas pada arsitektur gedung Museum Bank Indonesia dalam rupa typeface digital yang sesuai dengan dasar-dasar tipografi sehingga mencerminkan sifat, makna dan juga karakteristik dari gedung yang telah berdiri semenjak kolonial Belanda tersebut. Dengan penerapan dasar ilmu tipografi, typeface diciptakan tidak hanya mementingkan estetika namun juga fungsi dan keterbacaan. Hasil penelitian ini dituju untuk menyebarkan minat untuk terjun kedalam dunia tipografi pada era ini tak hanya sebagai media yang memiliki fungsi namun kesempatan untuk berekspresi, lalu untuk menggunakan warisan dari sejarah sebagai sumber inspirasi.



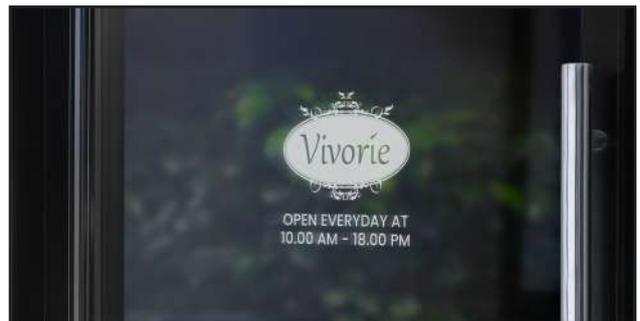
## Perancangan Media Promosi Vivorie

by Astya Ferina Mutiara (00000045389)

Vivorie merupakan sebuah merek yang menyediakan pakaian menarik dan trendy bagi para wanita dengan variasi pilihan desain dan warna pakaian sesuai dengan selera pelanggan. Namun sayangnya di tahun 2020 Vivorie mengalami penurunan omset dan sejak itu mengalami kesulitan untuk mendapatkan pelanggan, selain itu penjualan Vivorie juga menurun sehingga toko Vivorie terpaksa tutup dan beralih ke media sosial. Dengan tekad Vivorie untuk terus mengembangkan usahanya, penulis mendapatkan solusi untuk untuk memaksimalkan potensinya melalui Perancangan Media Promosi Vivorie sebagai upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap Vivorie dan juga untuk meningkatkan penjualan Vivorie dengan komunikasi secara visual melalui media yang akan penulis rancang.



**Contact**  
astya.mutiara@student.umn.ac.id  
afmact@gmail.com  
081282614144



# Perancangan Kampanye Sosial untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri dalam Menghadapi Stereotyping Gaya Berpakaian

by Aurora Karina(00000046922)



### Contact

aurora.karina@student.umn.  
avocado444@gmail.com  
081272304675

Terjadi fenomena stereotype gaya berpakaian seperti The Nurul's, Jamet, The Kevins, dsj dari media sosial yang memberikan kesan negatif dengan menghakimi perilaku orang lain dari gaya berpakaianya. Hal ini menyebabkan sebagian orang merasa resah dan tidak percaya diri dalam berpakaian di ruang publik. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Dalam perancangan, strategi penyampaian pesan menggunakan AISAS dari buku The Dentsu Way dan perancangan kampanye menggunakan Six Phases of The Project Process. Harapannya, kampanye ini dapat memberikan dampak baik dan menciptakan lingkungan media sosial yang suportif bagi individu dalam mengekspresikan diri melalui berpakaian tanpa ada perasaan takut dan tidak percaya diri.



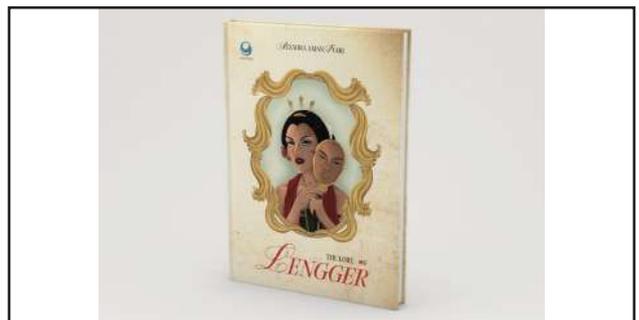
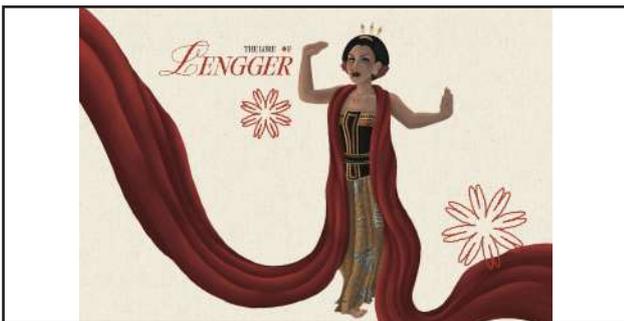
## Perancangan Buku Ilustrasi Tari Lengger Lanang Banyumas untuk Usia 17-25

 by Azzahra Amantaryi(00000043163)

Tari Lengger Lanang merupakan salah satu dari sekian banyak kesenian cross gender (lintas gender) di Indonesia. Pada nyatanya, tari Lengger merupakan peleburan sisi feminim dan maskulin dalam satu tubuh. Persepsi ini diakibatkan oleh kurangnya informasi mengenai kesenian ini yang berdampak pada vakumnya seni tari Lengger Lanang hingga puluhan tahun serta berkurangnya tempat bagi seniman Lengger untuk bisa tampil. Pada hasil riset melalui wawancara dengan pelaku seni, ditemukan bahwa masalah sosial yang dihadapi oleh para seniman Lengger didasari atas minim informasi dan minim sosialisasi serta dukungan pemerintah terhadap kesenian ini. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media yang memuat informasi yang sesuai dengan sejarah dan kenyataan lapangan mengenai kesenian Lengger Lanang.



**Contact**  
azzahra.amantaryi@student.umn.ac.id  
aramantaryi@gmail.com  
081938023788

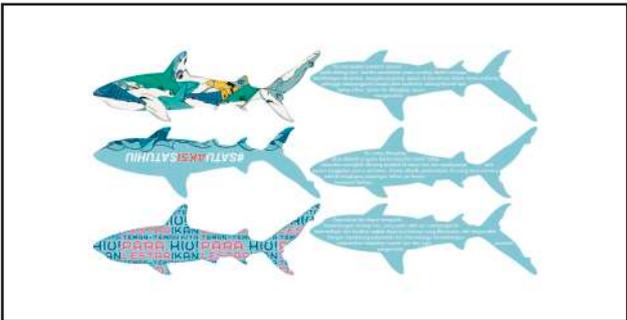


## Perancangan Kampanye Sosial Upaya Pelestarian Hiu

by Bani Barran Hunafa (00000041397)

**Contact**  
 bani.barran@student.umn.ac.id  
 bani.barran@gmail.com  
 081317803730

Hiu merupakan predator puncak rantai makanan atau bisa disebut juga dengan apex predator pada ekologi bawah laut. Namun, populasinya kian menurun di setiap tahunnya terkhusus di Indonesia itu sendiri. Oleh karena itu, dengan adanya perancangan melalui kampanye sosial ini penulis berharap dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap keselamatan dari spesies hiu. Dalam perancangan ini penulis menggunakan teori perancangan dari R.Landa sebagai Solution Graphic Design serta menggunakan Venus dalam kampanye yang dikaitkan dengan AISAS sebagai acuan utama dalam merancang desain kampanye. Metode mengumpulkan data yang penulis gunakan yaitu kualitatif. Penulis juga melakukan pemilihan media-media sebagai ajakan kepada target audiens.



## Perancangan Ulang Identitas Visual Breakroom Billiard

by Barbie Jovannka Riyani (00000047718)

Bisnis Billiard di Indonesia kini makin banyak pesaing bisnisnya, seperti yang bisa kita amati di sekitaran Gading Serpong ini. Breakroom Billiard merupakan salah satu bisnis billiard di daerah Gading Serpong yang telah berdiri sejak 2020. Namun, Breakroom Billiard ini belum memiliki identitas visual yang dapat mencerminkan citra brand. Hal ini menimbulkan penurunan pendapatan dari Breakroom Billiard. Identitas visual yang tidak mencerminkan citra yang sesuai dengan visi dan misinya berpengaruh terhadap penurunan pendapatan yang dialami. Oleh karena itu, penulis ingin merancang ulang identitas visual dari Breakroom Billiard. Dalam proses perancangan ini, penulis menggunakan metode kualitatif, dengan melakukan wawancara, observasi, FGD, dan kuisisioner. Menerapkan teori Alina Wheeler untuk merancang ulang identitas visual Breakroom Billiard.



## Perancangan Accessible Signage KRL Commuterline Bagi Penyandang Disabilitas

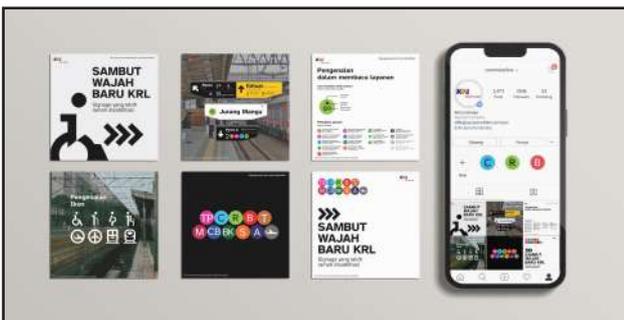
by **Benedicta Sari Vita Suwanto(0000032656)**



### Contact

[benedicta.sari@student.umn.ac.id](mailto:benedicta.sari@student.umn.ac.id)  
[benedicta.suwanto@gmail.com](mailto:benedicta.suwanto@gmail.com)  
08118889115

Transportasi umum dalam bentuk kereta merupakan bentuk transportasi umum yang menjadi salah satu pilihan utama masyarakat di Jabodetabek untuk berpergian. Pengguna dari moda transportasi kereta listrik ini atau yang kerap disebut KRL Commuterline diproyeksi akan semakin meningkat setiap tahunnya pada awal 2024 menjadi 345 juta. Penaikan jumlah penumpang ini perlu diimbangi dengan peningkatan kualitas fasilitas yang layak bagi para pegngguna KRL Commuterline khususnya penyandang disabilitas. Hal ini ditandai dengan penyandang disabilitas khususnya pengguna kursi roda beserta dengan wali/pendampingnya sulit dalam menavigasi diri mereka selama di dalam stasiun dan di dalam kereta dikarenakan sign system yang tidak komunikatif, informatif, dan membingungkan.



## Perancangan Education Kit mengenai Cacar Monyet pada Anak bagi Orang Tua

 by **Berliana Ken(00000046146)**

Penyakit cacar monyet pernah ditetapkan WHO sebagai darurat kesehatan global. Pada 20 Agustus 2022 pertama kali ditemukan penyakit cacar monyet di Indonesia dengan mayoritas kasus di DKI Jakarta. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui mayoritas orang tua di DKI Jakarta belum pernah mendengar tentang cacar monyet. Namun, kesadaran masyarakat masih rendah. Media yang dihasilkan dalam perancangan ini adalah education kit mengenai cacar monyet yang berisi buku edukasi, kartu edukasi, lembar aktivitas anak, dan memopad yang akan dibagikan secara gratis bersama dengan Dinkes DKI Jakarta untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan terhadap penyakit tersebut. Berdasarkan hasil alpha test dan beta test, diketahui media yang dirancang membantu user dalam meningkatkan pengetahuan mengenai cacar monyet.



**Contact**  
berliana.ken@student.umn.ac.id  
berliana.ken26@gmail.com  
081322226653



# Perancangan Kampanye Untuk Mengraungi Konsumsi Mi Instan Bagi Remaja Berusia 18-26 Tahun Di Tangerang

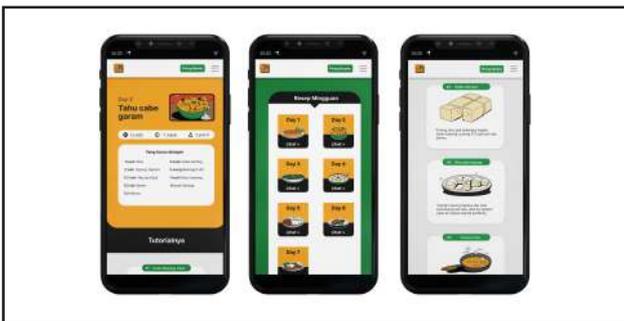
 by Brent Fuding (00000045529)



### Contact

brent.fuding@student.umn.ac.id  
brentfudingbrent315@gmail.com  
81283218278

Mie instan merupakan salah satu sumber makanan pokok yang digemari oleh masyarakat Indonesia. Hal tersebut dikarenakan rasa yang gurih, harga yang terjangkau dan cara penyajian yang praktis (welkriana et al, 2021). Berdasarkan data World Instant Noodle Association (2022) menyebut bahwa Indonesia memperoleh peringkat kedua sebagai Negara dengan konsumsi mie instan terbanyak, yaitu mencapai total 14,260 bungkus dalam satu tahun. Tri mengatakan bahwa batas konsumsi Mie Instan tidak lebih dari 2 porsi dalam satu minggu (sahal, 2023). Dalam menganalisa permasalahan ini, memerlukan penyebaran kuesioner, studi literatur, dan wawancara dengan ahli gizi, dokter spesialis. Setelah itu, penulis mulai menganalisa dan menyimpulkan hasil data tersebut untuk di implementasikan pada desain.



## Perancangan Kampanye Sosial Pentingnya Pengetahuan Teknik Resusitasi Jantung Paru Bagi Masyarakat Umum

by Brigita Valencia Lauren (00000044041)

OHCA atau Out of Hospital Cardiac Arrest merupakan suatu kejadian henti jantung di luar rumah sakit yang dapat terjadi secara tiba-tiba kepada siapa saja. Pasien OHCA sangat perlu segera ditangani dengan memberikan RJP atau Resusitasi Jantung Paru (RJP), namun sayangnya melalui penelitian terdahulu pengetahuan masyarakat awam terhadap teknik RJP masih tergolong rendah. Berdasarkan data yang ada, pengetahuan akan RJP terutama pada masyarakat berusia dewasa muda masih tergolong kurang. Solusi yang dapat diberikan adalah perancangan kampanye pentingnya teknik resusitasi jantung paru bagi masyarakat umum. Melalui kampanye ini diharapkan masyarakat umum terutama usia dewasa muda dapat menjadi lebih aware tentang pentingnya pengetahuan teknik RJP.



**Contact**  
brigita.lauren@student.umn.ac.id  
valenlauren@gmail.com  
082398599615



## Perancangan Situs Laman Interaktif Pencegahan dan Penanganan Rhinitis Alergi Usia 17-21 Tahun

by Calista Audrey Sutikno (00000043848)



### Contact

calista.sutikno@student.umn.ac.id  
 miyukikanasutikno@gmail.com  
 81977378970

Gejala rhinitis alergi lebih sering muncul pada usia muda sehingga anak muda selayakanya mengetahui penyakit ini. Akan tetapi menurut kuesioner yang disebar, sebesar 56,4% responden berusia 17 – 21 tahun belum pernah mendengarkan hal ini. Dari total jumlah pengidap, sebanyak 62,5% responden baru mengetahui bahwa dirinya adalah pengidap. Bila gejala penyakit ini muncul, rhinitis alergi harus segera ditangani agar tidak berkembang menjadi lebih serius. Dengan demikian diperlukan sebuah media edukasi dan layanan kesehatan rhinitis alergi, salah satunya adalah situs laman interaktif. Pada perancangan berikut, metode perancangan situs laman yang digunakan adalah metode perancangan Design Thinking oleh Hasso Platner yang terdiri dari 5 tahapan yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test.



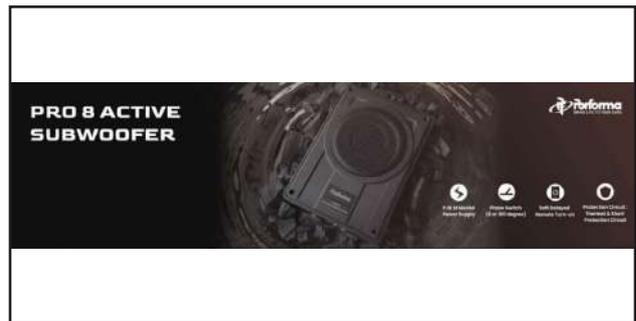
# Perancangan Media Promosi Produk Audio Mobil Performa Untuk PT Fokus Inti Audiotama

 by Catherine (00000042790)

PT Fokus Inti Audiotama adalah distributor agen tunggal produk audio mobil di Indonesia yang berdiri pada tahun 2001. Salah satu produknya, yaitu Performa merupakan produk audio mobil yang diproduksi dari negara Korea dan Cina, lalu di branding sendiri oleh PT Fokus Inti Audiotama. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada Bapak Harris Mulyadi, selaku Marketing Manager PT Fokus Inti Audiotama, ia mengungkapkan bahwa audio mobil Performa mengalami penjualan yang belum maksimal di Indonesia. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah solusi terhadap permasalahan itu, yaitu perancangan media promosi produk audio mobil Performa untuk PT Fokus Inti Audiotama. Sebelum merancang media promosi, penulis melakukan penelitian terlebih dahulu melalui metodologi penelitian kualitatif dan kuantitatif (hybrid).



**Contact**  
catherine8@student.umn.ac.id  
catherine.n.899@gmail.com  
087887956030



## Perancangan Ulang Identitas Visual Bisnis Kuliner Mie Lokut Asal Pangkal Pinang

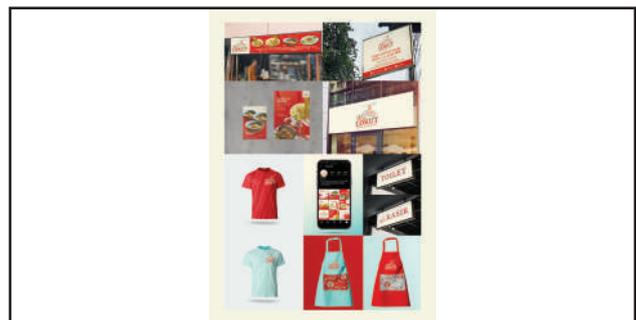
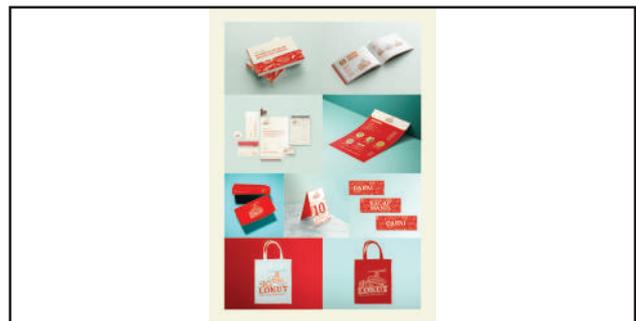
by Cecilia (00000047862)



### Contact

cecilia4@student.umn.ac.id  
ceciliakim.aipsd@gmail.com  
081387466088

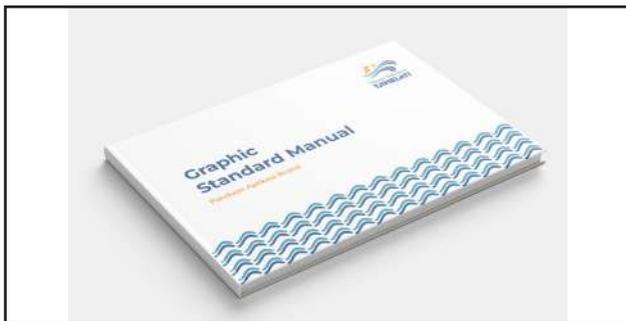
Tugas akhir ini berpusat pada perancangan ulang identitas merek Mie Lokut yang merupakan bisnis kuliner daerah dengan potensi daya tarik wisata kuliner (culinary tourism) untuk kota Pangkal Pinang dengan menggunakan acuan teori 5 tahapan perancangan identitas visual merek oleh Alina Wheeler. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Hasil wawancara menunjukkan adanya hambatan dalam aspek identifikasi dan asosiasi merek yang berdampak pada penurunan minat beli konsumen potensial, kehilangan konsumen loyal, kegagalan mempertahankan cabang bisnis, hingga menghambat upaya perluasan merek. Berdasarkan hasil olah data pengujian, disimpulkan bahwa perancangan ulang identitas visual Mie Lokut telah efektif dalam memperkuat citra lokal dan mampu meningkatkan kredibilitas merek



## Perancangan Rebranding Taman Rekreasi Cimalati

by *Celin Djani(00000045934)*

Salah satu spot pariwisata yang terletak di Kabupaten Sukabumi adalah Taman Rekreasi Cimalati. Kolam renang Cimalati sudah dibangun sejak tahun 1901 dan masih berdiri hingga sekarang menjadi sebuah tempat rekreasi. Namun, Taman Rekreasi Cimalati saat ini belum memiliki elemen brand yang konsisten. Hal tersebut dapat menyebabkan penurunan tingkat brand awareness baik bagi pengunjung maupun masyarakat. Selain itu, Taman Rekreasi Cimalati memiliki rencana untuk melakukan repositioning. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode wawancara, observasi, studi eksisting, dan kuesioner. Metode perancangan yang digunakan berdasarkan teori Wheeler, yaitu conducting research, clarifying strategy, designing identity, creating touchpoints, dan managing assets. Hasil perancangan tugas akhir ini berupa GSM.



## Perancangan Buku Ilustrasi Metode Skin Cycling untuk Memperbaiki Skin Barri-

by Celine Liesly Kusnadi (00000042912)



### Contact

Celine.kusnadi@student.umn.ac.id  
Celineliesly@gmail.com  
087880717000

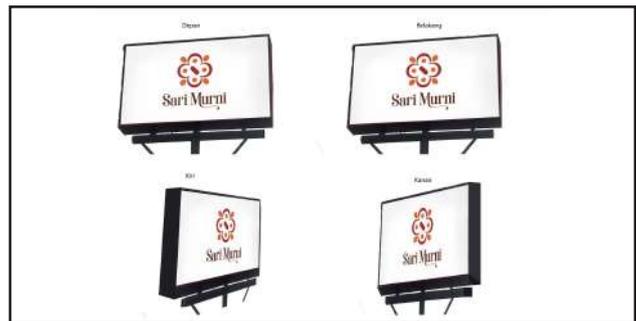
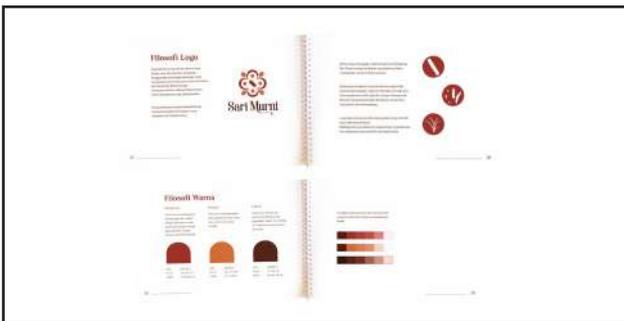
Skin cycling merupakan metode skincare yang memiliki 4 siklus yang diulang kembali setiap malamnya. Metode skin cycling ini dikemukakan oleh seorang dermatologis yaitu Dr. Whitney Bowe. Skin cycling bertujuan untuk menghambat kerusakan skin barrier pada kulit. Produk dengan bahan aktif akan berpengaruh pada proses regenerasi kulit, dan apabila terlalu intens maka skin barrier dapat rusak. Masih sedikit media informasi yang tersebar mengenai metode skin cycling. Maka dari itu diperlukan sebuah media informasi mengenai metode skin cycling, siklus, dan cara menggunakannya untuk memperbaiki skin barrier. Metode pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner, wawancara, studi referensi, dan studi eksisting. Penulis menggunakan metodologi perancangan berdasarkan tahap perancangan oleh Haslam tahun 2006 dari buku "Book Design".



## Perancangan Ulang Identitas Visual Kue Semprong Sari Murni

by Celine Sugiaman Wiguna (00000050707)

Kue semprong adalah salah satu kue tradisional yang populer di Indonesia khususnya Karawang. Kue ini biasanya ada pada saat perayaan di hari besar. Salah satu pembuatan kue semprong yang legendaris berada di Karawang, kabupaten Rengasdengklok, bernama Sari Murni. Sudah 50 tahun berdiri, namun Sari Murni belum memiliki identitas visual yang kuat untuk meningkatkan daya tarik, memperluas target marketnya, dan membedakan produk dari pesaing sehingga nama Sari Murni belum dikenal oleh target konsumen. Oleh karena itu, penulis melakukan perancangan ulang identitas visual Sari Murni dengan harapan dapat membantu Sari Murni untuk menggambarkan kelebihan Sari Murni mencapai target pasar dan bersaing dengan para kompetitor untuk perancangan ulang identitas visual Sari Murni.



## Perancangan Buku Teks Berilustrasi Mengenai Christian Homemaker untuk Perempuan Usia 24-29 Tahun

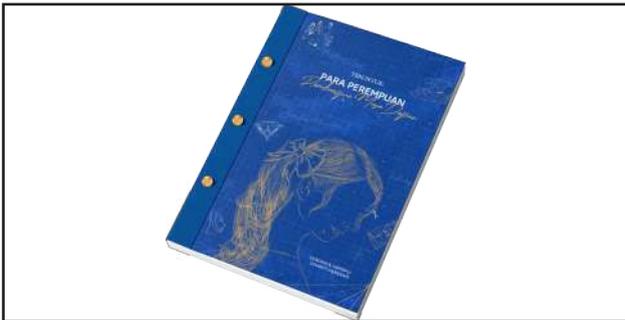
by Charity Queency Pandean(00000046263)



### Contact

charity.pandean@student.umn.ac.id  
charitypandean@gmail.com  
085340433851

Pernikahan dalam agama Kristen dianggap sebagai ikatan sakral karena dianggap sebagai bagian dari rancangan Tuhan. Bagi perempuan, persiapan sebagai Christian Homemaker menjadi aspek krusial, mengingat tanggung jawabnya dalam mendukung suami dan merawat anak-anak. Memahami peran sebagai istri dan ibu membutuhkan keterampilan khusus dan persiapan yang matang. Kesiapan rohani juga menjadi faktor penting, sesuai dengan nilai-nilai Kristen. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, dengan fokus pada persiapan diri sebagai Christian Homemaker. Rancangan buku, mengikuti langkah-langkah Andrew Haslam, digunakan sebagai metodologi perancangan, mencakup dokumentasi, analisis, ekspresi, konsep. Dengan buku ini, diharapkan pasangan dapat membangun rumah tangga yang bahagia.



## Perancangan Kampanye Sosial Pengelolaan Sampah Organik Di Pasar Tradisional Kabupaten Tangerang

 by Chintya (00000044887)

Sampah organik merupakan sampah dari sisa-sisa makhluk hidup (tumbuhan, hewan, dan manusia) yang mampu terurai secara alami. Berdasarkan data Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (SIPSN, 2023), volume sampah di Indonesia mencapai



**Contact**  
chintya1@student.umn.ac.id  
chintkh8@gmail.com  
089691650402



## Perancangan Branding Program Sehati Mengenai Keanekaragaman Hayati BAPPEDA Kabupaten Tangerang

 by Chrestella Francia (00000053016)



### Contact

chrestella.francia@student.umn.  
ac.id@chrystallefenny@gmail.  
com08115718886

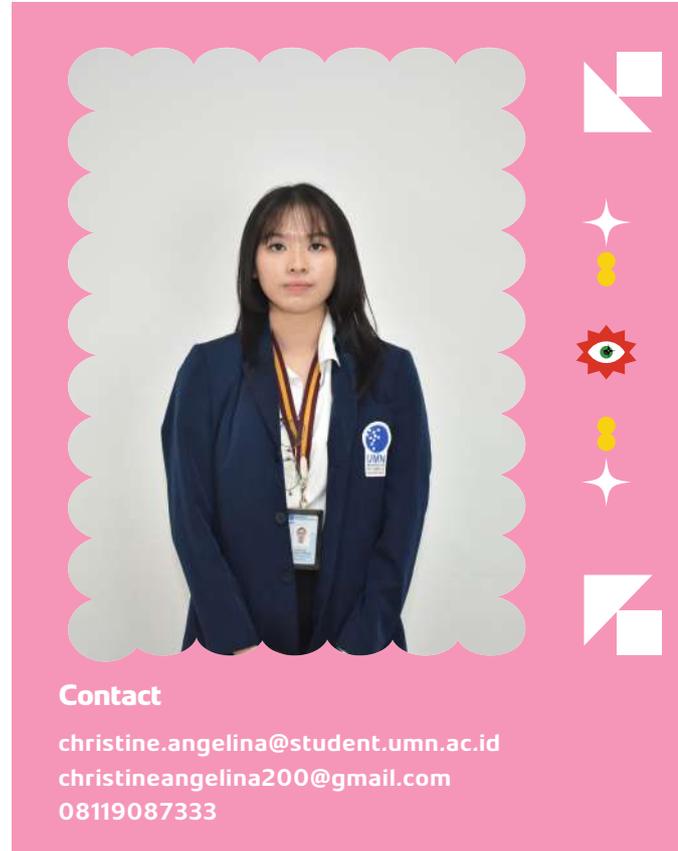
Isu lingkungan hidup menjadi isu utama dalam kerusakan keanekaragaman hayati di Kabupaten Tangerang karena kesadaran masyarakat yang kecil yang menjadi penyebab keanekaragaman hayati menjadi punah. Oleh karena itu, BAPPEDA Kabupaten Tangerang merencanakan Program SEHATI atau Program Sekolah Keanekaragaman Hayati sebagai edukasi peserta didik mengenai keanekaragaman hayati dan membentuk karakter anak menjadi pencinta lingkungan sebagai langkah awal kesadaran masyarakat. Program SEHATI belum memiliki logo sebagai representasi sehingga beberapa sekolah yang belum tahu tentang program tersebut tidak dapat mengenalnya dengan mudah. Penulis memutuskan untuk merancang Branding dalam bentuk Graphic Standard Manual.



## Perancangan Brand Rejuvenation Jamu Jago

by Christine Angelina(000000 42962)

Jamu Jago adalah salah satu perusahaan jamu yang tertua di Indonesia. Seiring berkembangnya jaman, terdapat banyak anak muda dari generasi Z yang kurang familier dengan brand ini, padahal Jamu Jago merupakan brand yang bersejarah di Indonesia. Perusahaan Jamu Jago sendiri telah menyatakan bahwa mereka ingin terus berinovasi dan beradaptasi dengan perkembangan zaman, untuk mencapai hal ini mereka harus berhasil menarik target pasar generasi muda. Untuk memperluas target pasar ke gen Z, Jamu Jago harus memiliki identitas visual yang lebih menarik dan bisa mempengaruhi pandangan anak muda terhadap jamu. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk melakukan brand rejuvenation atau peremajaan wajah brand terhadap Jamu Jago dengan tujuan untuk mengenalkan brand kepada target market generasi Z.



## Perancangan E-Book Konsep Ikigai Terhadap Pemilihan Karir Bagi Generasi Z

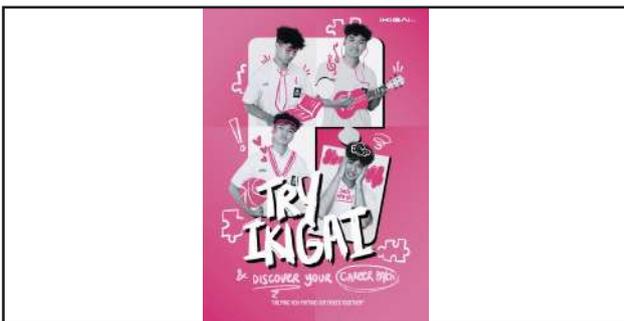
by Cindy(00000046766)



### Contact

cindy12@student.umn.ac.id  
c2002224@gmail.com  
081280934421

Menentukan pemilihan karir yang tepat adalah sebuah tahap penting dalam hidup yang akan dilalui oleh setiap orang. Di usia 15-24 adalah tahap eksplorasi karir dimana siswa biasanya mulai menentukan keputusan karir. Ikigai adalah konsep dari Jepang yang banyak digunakan psikolog untuk membantu menentukan pemilihan karir yang tepat. Penggunaan konsep Ikigai dengan tepat, memungkinkan pengguna untuk merasa puas dan bahagia dengan pilihan hidupnya. Berdasarkan data yang didapat dari hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat relevansi antara konsep Ikigai dan pemilihan karir yang tepat, namun banyak yang belum mengetahui konsep ini. Maka dari itu, dibutuhkan media informasi berupa E-book untuk mengenalkan konsep Ikigai dalam upaya membantu generasi Z (khususnya siswa SMA dan mahasiswa) menentukan pemilihan karir yang tepat.



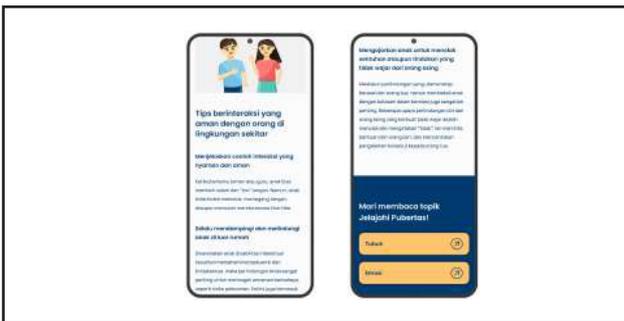
## Perancangan Website Pengenalan Fase Pubertas Anak Disabilitas Intelektual

 by Cindy Lea Valerie (00000044500)

Pubertas sulit dipahami oleh disabilitas intelektual karena faktor kondisi tubuhnya. Disabilitas intelektual adalah gangguan fungsi kognitif dan perilaku sehingga kesulitan individu tersebut kesulitan belajar, berpikir, dan mempertimbangkan konsekuensi. Namun, faktor lingkungan yang belum menyediakan akses informasi pubertas juga turut memengaruhi. Ditambah dengan kurangnya kemampuan orang tua dalam menjelaskan topik ini kepada anaknya. Oleh karena itu, diajukan solusi perancangan website pengenalan fase pubertas anak disabilitas intelektual bagi orang tua. Penulis menggunakan penelitian mixed methods oleh Creswell dengan teknik wawancara, survei, dan studi eksisting. Teori Design Thinking dan Osborn menjadi dasar proses perancangan. Hasil perancangan berupa website dengan media sekunder pendukung berbasis digital dan cetak.

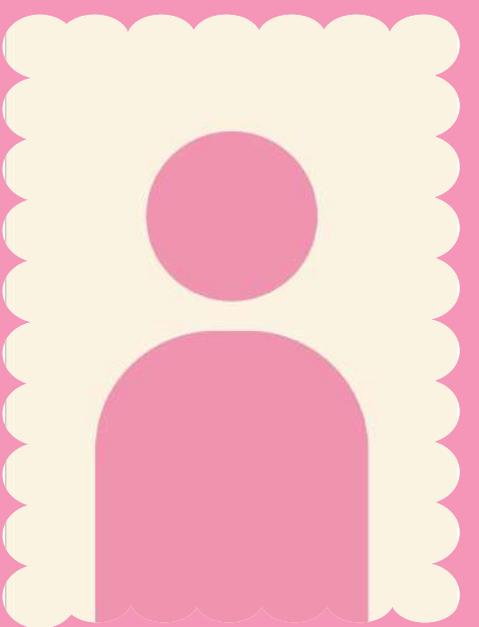


**Contact**  
cindy.valerie@student.umn.ac.id  
cindyleawork@gmail.com  
081298969990



## Perancangan Konten Visual Media Sosial Semua Murid Semua Guru

by Clara Sascha Te Victoria (00000041053)



**Contact**  
clara.sascha@student.umn.ac.id  
clara.sascha99@gmail.com  
08119423301

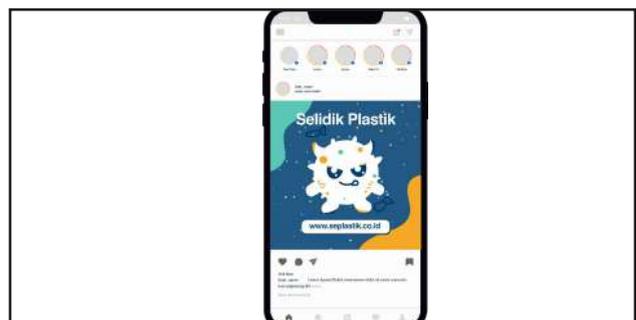
Melihat masalah pendidikan yang memprihatinkan, terbentuklah jaringan sosial pendidikan yang dikenal sebagai Semua Murid Semua Guru (SMSG). jaringan ini dimulai dari harapan untuk merayakan praktik baik yang telah dihasilkan oleh komunitas dan organisasi pendidikan. Keterlibatan organisasi dan komunitas tersebut akhirnya menghadirkan sebuah acara Pesta Pendidikan yang diadakan pada Hari Pendidikan Nasional, Mei 2016. Walaupun Semua Murid Semua Guru bisa terbilang sukses sebagai jaringan penggerak pendidikan, tidak semua orang tahu fungsi dan pemasaran yang diberikan oleh jaringan tersebut. Baik internal dan eksternal memiliki masalah yang ingin diselesaikan oleh kepengurusan. Dari masalah dan pencarian data yang telah dilakukan oleh penulis, akhirnya terwujud solusi untuk merancang konten visual untuk Semua Murid Semua Guru.



## Perancangan Website Mengenai Bahaya Microbeads Polyethylene terhadap Ekosistem Laut pada Produk Perawatan Kulit Eksfoliasi

by Cynthia Mutiara Tanian (00000042633)

Kesadaran manusia akan perawatan kesehatan semakin meningkat dengan munculnya berbagai produk dan jasa di industri kecantikan dan kesehatan, seperti salah satu contohnya adalah skincare. Indonesia sebagai negara tropis memiliki masalah kulit terbanyak. Permasalahan kulit tersebut dapat diatasi dengan skincare eksfoliasi, namun skincare eksfoliasi ini mengandung bahan yang berbahaya bagi ekosistem laut, yaitu microbeads. Pencemaran air di Indonesia yang disebabkan oleh microbeads yang tidak kunjung berkurang mengindikasikan bahwa mayoritas pengguna skincare mungkin belum mengetahui adanya kandungan microbeads. Oleh karena itu, perlu disebarakan informasi mengenai microbeads, khususnya yang terdapat pada produk skincare sebagai salah satu sumber microbeads terbesar.



# Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Pencegahan Speech Delay Pada Balita Untuk Usia 21-30 Tahun Di Jabodetabek

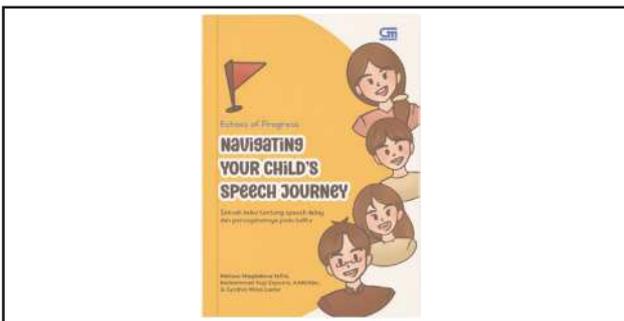
by Cynthia Wina Luster (00000045780)



### Contact

cynthia.luster@student.umn.ac.id  
cynthiawinaluster@gmail.com  
087879190239

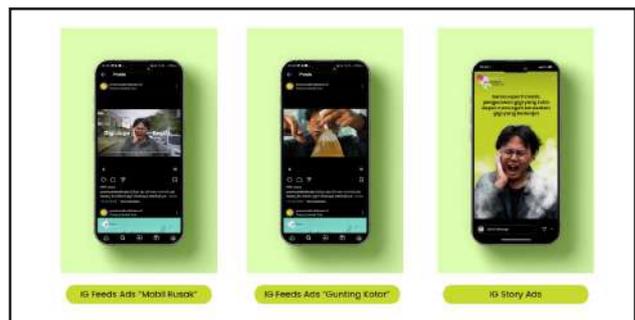
Keterlambatan bicara atau speech delay adalah masalah komunikasi yang menyebabkan anak sulit berkomunikasi karena bahasa yang digunakan tidak jelas dan sulit dimengerti. Hal ini dapat mengganggu perkembangan belajar, kognitif, kepribadian, dan konsentrasi anak. Oleh karena itu, diperlukan media informasi yang jelas dan rinci untuk dapat meningkatkan pemahaman orang tua tentang speech delay dan cara mencegahnya. Untuk mengumpulkan data yang mendukung penelitian, penulis akan menggunakan metode kualitatif dan metode kuantitatif untuk mengukur pengetahuan masyarakat dan mencari informasi dari ahli. Dalam merancang media informasi, penulis akan menggunakan metode perancangan buku oleh Andrew Haslam. Besar harapan penulis bahwa perancangan buku dapat memberikan manfaat untuk masyarakat.



## Perancangan Media Promosi Precious Dental Care

by Darren Triputra Tamin (00000047373)

Klinik gigi Precious Dental Care (PDC) hadir menjadi salah satu klinik perawatan gigi yang memenuhi kebutuhan konsumen untuk perawatan gigi mereka, Namun mereka pada saat ini belum memiliki media yang bersifat menarik untuk konsumen baru. PDC pada saat ini ingin menyebarkan pengetahuan target konsumen atas keberadaan klinik mereka. Oleh karena itu dibutuhkan suatu perancangan media promosi untuk PDC. Berdasarkan hasil penelitian metode campuran, media promosi yang dibuat sebaiknya tidak berfokus pada menonjolkan kelebihan yang dimiliki PDC, namun juga berfokus untuk memperkenalkan PDC sebagai klinik dental gigi yang witty namun tetap tampil profesional untuk membedakan diri dari kompetitor lainnya dengan menampilkan penilaian pasien yang tinggi serta dokter gigi spesialis yang berada di PDC.



# Perancangan Kampanye Sosial Olahraga High Intensity Interval Training (HIIT) untuk Mencegah Obesitas

by Delicia Karen Gunawan (00000042999)



### Contact

delicia.gunawan@student.umn.ac.id  
deliciakarengunawan@gmail.com  
081218566777

Obesitas adalah keadaan penumpukan lemak yang disebabkan oleh ketidakseimbangan jumlah kalori yang masuk dengan kalori yang keluar. Berdasarkan hasil penelitian, diperlukan kampanye sosial untuk meningkatkan kesadaran masyarakat Indonesia tentang olahraga HIIT sebagai salah satu olahraga untuk mencegah obesitas. Metode yang dipakai untuk pengumpulan data adalah mix methods yang terdiri dari wawancara, studi eksisting, studi referensi untuk metode kualitatif, dan kuesioner untuk metode kuantitatif. Metodologi perancangan yang dipakai berdasar kepada buku Graphic Design Solutions oleh Robin Landa. Perancangan ini juga memakai strategi perancangan AISAS yang dirumuskan oleh Dentsu yaitu awareness, interest, search, action, dan share. Kata kunci: Perancangan, kampanye sosial, olahraga high intensity interval training (HIIT), obesitas.



## Perancangan Kampanye Sosial Terapi Rehabilitasi Fungsi Motorik Pada Pasien Pasca Stroke Iskemik

 by Destio Akbar (00000053287)

Stroke merupakan penyakit yang dapat menyebabkan hilangnya kemampuan fungsi motorik pada sebagian atau seluruh anggota tubuh. Untuk mendukung hal tersebut diperlukannya kampanye sosial untuk mengedukasi dan menumbuhkan semangat para penyintas stroke agar melakukan rehabilitasi stroke untuk mengembalikan fungsi motorik pada tubuhnya hingga dapat beraktivitas lagi. Metode yang digunakan dalam perancangan kampanye ini adalah menggunakan mixed method, yaitu dengan mengkombinasikan metode kualitatif dengan metode kuantitatif, teori yang digunakan untuk mendukung perancangan kampanye ini adalah menggunakan teori Robin Landa berdasarkan bukunya 5 Phrases of Design Graphic Process 4th Edition, dengan tahapan yang terdiri dari orientation, analysis, concept, design, dan implementation.



# Perancangan E-Book Mengenai Emotional Dependency untuk Dewasa Awal Usia 19-25 Tahun

by Devina Sabrina (00000041159)

Ketergantungan emosional atau emotional dependency merupakan rasa takut berlebihan saat ditinggal sendirian. Ketergantungan emosional dapat mengganggu kehidupan suatu individu karena dapat mengakibatkan stress dan depresi serta dampak negatif lainnya. Menurut hasil penelitian pada dewasa awal, media informasi yang membahas dan dapat membantu individu yang menderita ketergantungan emosional masih jarang ditemukan. Padahal, menurut expert interview media tersebut akan sangat membantu dewasa awal. Penulis berharap dengan adanya perancangan media informasi ini dapat membantu memberikan informasi kepada dewasa awal saat menghadapi situasi ketergantungan emosional dan situasi serupa agar penderita dapat mencari atau mendapatkan bantuan sebelum kondisinya memburuk.

### Contact

devina.sabrina@student.umn.ac.id  
 devinasabrina00@gmail.com  
 087813674404



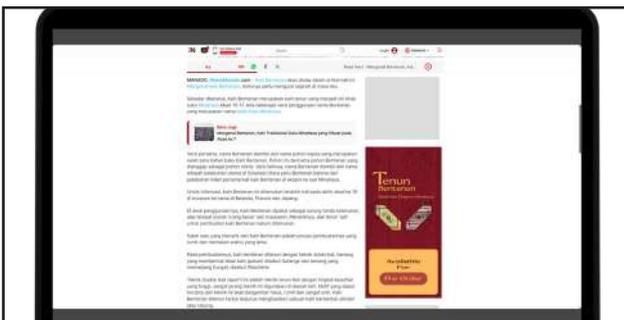
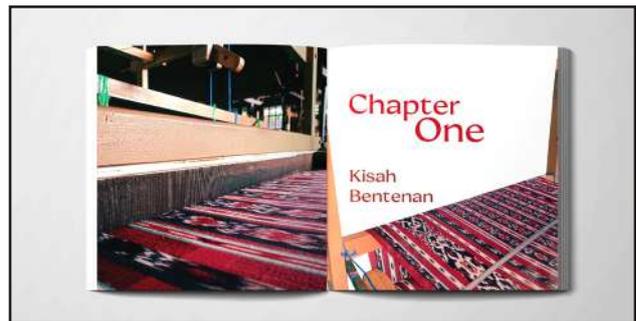
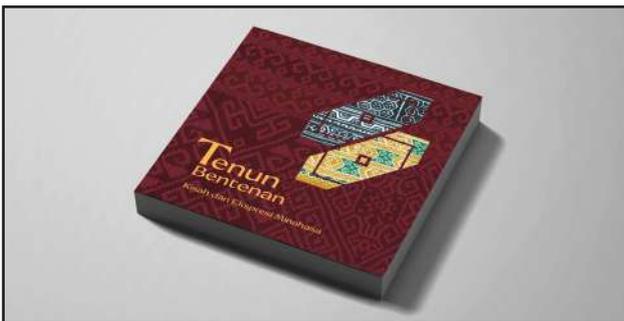
## Perancangan Buku Mengenai Kain Bentean Khas Sulawesi Utara

 by Dharrenlee Oei Christenzen (00000044085)

Masa sekarang ini bentuk kearifan lokal kain khas mulai sulit ditemukan baik itu bentuk fisiknya maupun sebagai sebuah informasi di media-media. Dikarenakan perkembangan zaman yang cukup pesat dan semakin modern, tak heran jika beberapa kerajinan kain tenun tradisional ini menjadi jarang ditemukan informasinya terutama di kota-kota besar. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan observasi lapangan secara langsung dan wawancara dengan narasumber yang terpercaya dan paham tentang kain bentean, dan kuantitatif dengan kuesioner untuk mengukur tingkat informasi yang beredar terhadap kain bentean. Perancangan ini akan menghasilkan sebuah luaran berupa media informasi yang berguna dan bermanfaat sebagai sebuah penyedia informasi mengenai kain bentean.



**Contact**  
dharrenlee@student.umn.ac.id  
christenzen727@gmail.com  
081271066029



## Perancangan Visual Kampanye Mengenai Pentingnya Penggunaan Helm Dalam Mengendarai Motor

by Dona Fatrin (00000046642)



### Contact

dona.fatrin@student.umn.ac.id  
donafatrin02@gmail.com  
081907059175

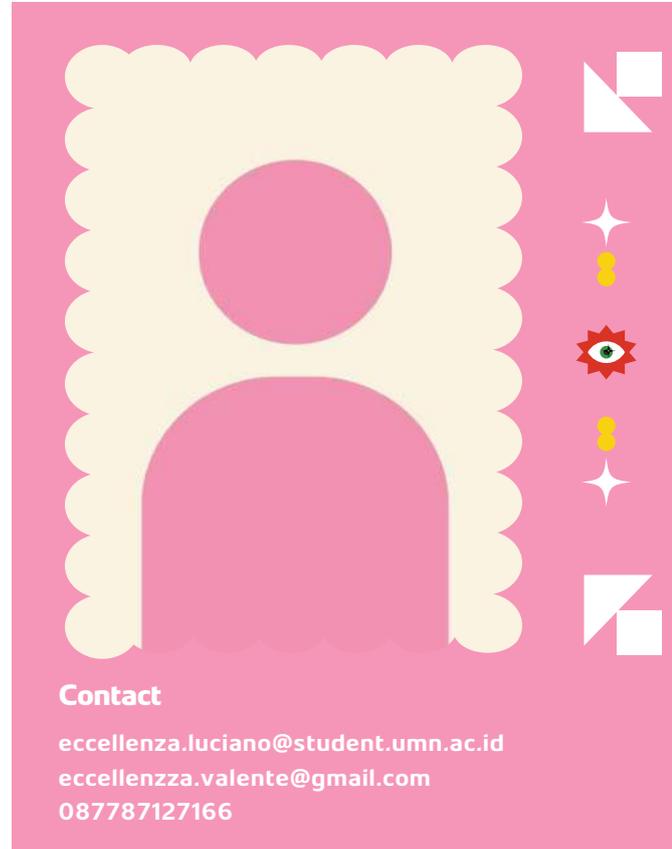
Berkendara merupakan salah satu aktivitas yang dilakukan oleh Masyarakat di semua kalangan. Namun banyak pengendara sepeda motor yang ditemukan belum memperhatikan pentingnya menggunakan helm saat berkendara. Banyak dari pengendara yang masih tidak menggunakan helm. Maka dari itu, penulis ingin merancang visual kampanye untuk mempersuasi Masyarakat untuk lebih memperhatikan penggunaan helm saat mengendarai sepeda motor. Perancangan visual kampanye akan menggunakan metode dengan 6 fase dan memperhatikan model AISAS. Berdasarkan metodologi yang dilakukan, perancangan berfokus untuk meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menggunakan helm saat mengendarai sepeda motor mereka.



## Perancangan Ulang Identitas Visual MJ Baby Store

 by *Eccellenza Valente Luciano (00000044195)*

MJ Baby Store adalah sebuah toko yang menyediakan perlengkapan serta kebutuhan bayi, anak, dan ibu yang baru melahirkan dari berbagai brand ternama. Meskipun logo MJ Baby Store saat ini sederhana dan mudah dimengerti, namun logo tersebut belum mencerminkan citra atau image dari brand. Perancangan ulang identitas visual MJ Baby Store bertujuan untuk memberikan identitas visual yang mencerminkan citra dari MJ Baby Store dan memiliki ciri khas sehingga dapat membuatnya outstanding di antara ruko-ruko. Penulis menggunakan metode perancangan yang berasal dari buku "Designing Brand Identity" yang ditulis oleh Alina Wheeler (2018). Dengan adanya brand guidelines akan meminimalisir terjadinya inkonsistensi penggunaan elemen identitas visual.



## Perancangan Ulang Identitas Visual Bread Heaven

 by Elisabeth Rene (00000045352)



### Contact

elisabeth.rene@student.umn.ac.id  
 elisabethrene.um@gmail.com  
 08971182323

Bread Heaven telah ikut serta mendukung pertumbuhan industri roti sejak tahun 2011. Meski begitu, Bread Heaven kini menghadapi stagnasi, meski memiliki keunggulan yang besar dengan menggunakan metode panggang tradisional Jepang. Bread Heaven mengalami kesulitan untuk mencapai target pasar baru. Hasil penelitian membuktikan bahwa elemen identitas visual eksisting tidak memenuhi empat pilar BrandAsset Valuator oleh Young & Rubicam sebagai customer-based equity source. Metode yang digunakan untuk menghadirkan solusi perancangan ini adalah buku "Designing Brand Identity" oleh Wheeler & Meyerson dan Meyerson (2024). Melalui perancangan ini, Bread Heaven didukung untuk mewujudkan visi misinya mencapai quadrant leadership dengan memperbaiki customer-based equity melalui identitas visual baru.



## Perancangan Kampanye Sosial Mengenai Dependent Personality Disorder

by Elivia Qodrunniswa (00000025468)

Gangguan Kepribadian Dependen (DPD) adalah gangguan kepribadian yang menyebabkan seseorang bergantung berlebihan pada orang lain karena sering merasa dirinya tidak dapat berfungsi dengan baik tanpa bantuan orang lain. Sebanyak 67.9% tidak mengetahui DPD, dan sebanyak 87.2% tidak pernah menemukan sosialisasi tentang DPD. DPD merupakan suatu gangguan kepribadian yang sangat krusial, maka perlu adanya perancangan kampanye sosial yang mengedukasi dan mempersuasi masyarakat untuk meningkatkan kesadaran akan adanya DPD. Hasil dari perancangan terdiri dari; media Identification berupa media sosial Instagram, media Out of Home berupa KRL Commuterline Wall Branding dan Go-Screen, media Digital Advertising berupa Spotify Homepage Ad dan Instagram Ad, media cetak berupa Poster, serta media Gimmick berupa freebies.



## Perancangan Destination Branding Kampung Ekowisata Keranggan Tangerang Selatan

by Ellen Kristina (00000042844)

Kampung Ekowisata Keranggan adalah desa wisata yang terletak di tepi Sungai Cisadane, Kecamatan Setu, Kota Tangerang Selatan. Dengan identitas saat ini, masih ditemukan adanya perbedaan persepsi tempat di kalangan masyarakat yang mengenalnya sebagai kampung riset, kampung UMKM, dan bukan desa wisata. Oleh karena itu, perancangan destination branding dibutuhkan sebagai upaya membentuk persepsi unik Ekowisata Keranggan, agar semakin dikenal luas dan mampu bertahan di tengah persaingan pariwisata. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dan data kuantitatif sebagai validasi. Metode perancangan Brand Identity oleh Wheeler (2018) digunakan karena memiliki tahapan yang efektif. Tugas Akhir ini menghasilkan buku pedoman identitas yang berisi logo, elemen grafis, dan media aplikasi pendukung destinasi.

### Contact

ellen.kristina@student.umn.ac.id  
ellenprism@gmail.com  
082338233122



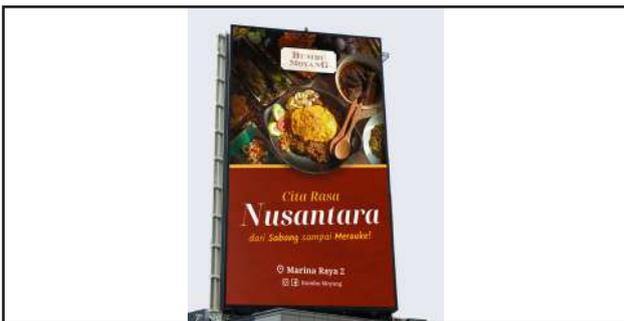
## Perancangan Promosi Restoran Bumbu Moyang bagi Remaja Akhir Usia 18-24 Tahun

 by Ellen Senjaya (00000044141)

Bumbu Moyang merupakan restoran yang didirikan pada tahun 2011 di Pantai Indah Kapuk, Jakarta Utara. Dalam proses perancangan, penulis melakukan penelitian dengan menggunakan metode kualitatif yang terdiri dari observasi, wawancara, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. Berdasarkan wawancara dengan pemilik Bumbu Moyang, Tan Ratna Juwita, diketahui Bumbu Moyang mengalami penurunan omzet dan jumlah pengunjung sebesar 50% dari sebelum pandemi. Berdasarkan hasil kuesioner, diketahui 68% responden tidak mengetahui Bumbu Moyang dan 23% belum pernah mengunjunginya meskipun mengetahui Bumbu Moyang. Oleh karena itu, Bumbu Moyang perlu meningkatkan visibilitas unique selling point-nya melalui promosi yang efektif dengan visual yang menarik di berbagai media agar tetap bisa bersaing dengan restoran baru.



**Contact**  
ellen2@student.umn.ac.id  
ell.senjaya@gmail.com  
08990756277



## Perancangan Ulang Identitas Kamisuka

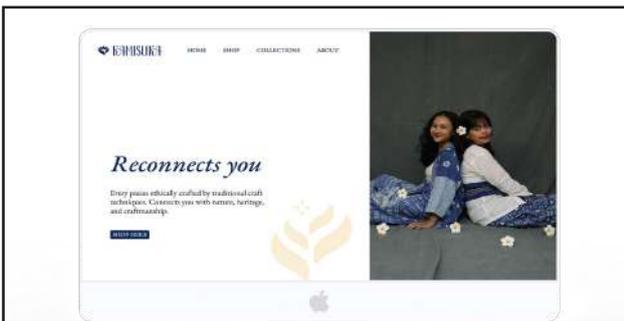
by Elsa Angelita (00000044875)



### Contact

elsa.angelita@student.umn.ac.id  
elsaangelitas21@gmail.com  
08111987499

Kamisuka adalah merek batik asal Bandung yang bertujuan untuk mengenalkan wastra nusantara dengan menanamkan nilai-nilai fesyen yang beretika di mana proses produksinya juga memperhatikan pekerja serta lingkungan sekitarnya. Namun identitas merek yang diaplikasikan masih belum mencerminkan citra perusahaan serta belum sesuai untuk menasar target pasar baru. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan rebranding Kamisuka demi menciptakan citra yang baru dibenak konsumen dan menarik target pasar baru. Hasil dari perancangan ini adalah perancangan ulang identitas dan Graphic Standard Manual.



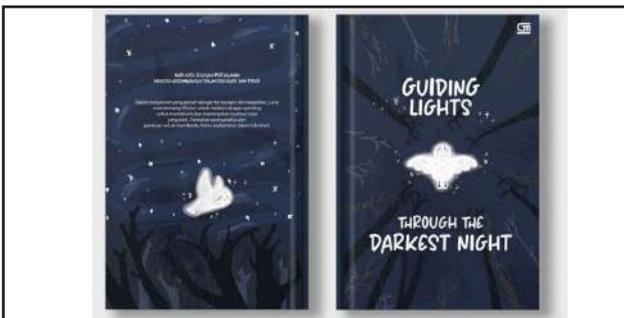
## Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Regulasi Jam Tidur Bagi Dewasa Usia 21-27 Tahun

 by Encik Riyu Shafa Anissalsabil Tara (00000051862)

Tidur merupakan kebutuhan dasar yang penting bagi kesehatan tubuh manusia, namun kualitas tidur dapat dipengaruhi oleh gaya hidup seseorang. Oleh karena itu, diperlukan media untuk meningkatkan kesadaran tentang pentingnya regulasi jam tidur. Buku Ilustrasi ini bertujuan untuk merancang dukungan yang mudah diakses yang berfokus pada regulasi jam tidur dan mengatasi gangguan tidur pada orang dewasa khususnya yang sudah memiliki tanggung jawab seiring bertambahnya usia. Buku Ilustrasi ini ditargetkan pada laki-laki dan perempuan usia 21-27 tahun yang berdomisili di Jakarta dan Tangerang. Data yang dikumpulkan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Dapat disimpulkan bahwa buku ilustrasi regulasi jam tidur ini dirancang sebagai media informasi berdasarkan hasil dan riset penelitian yang penulis lakukan.



**Contact**  
encik.riyu@student.umn.ac.id  
riyushafa26@gmail.com  
081286168098



## Perancangan Promosi Layanan Panggilan Telepon SEJIWA

 by **ERMEL JOYCELIA (00000045375)**



### Contact

ermel.joycelia@student.umn.ac.id  
ermeljoycelia@gmail.com  
085831590403

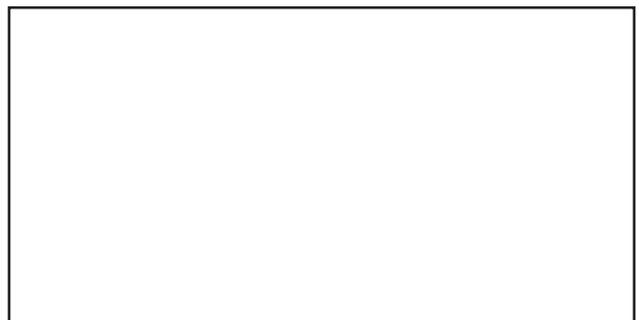
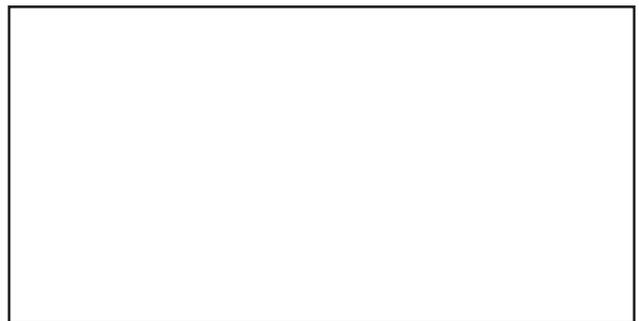
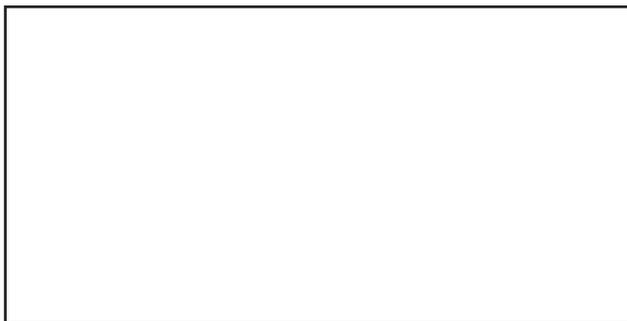
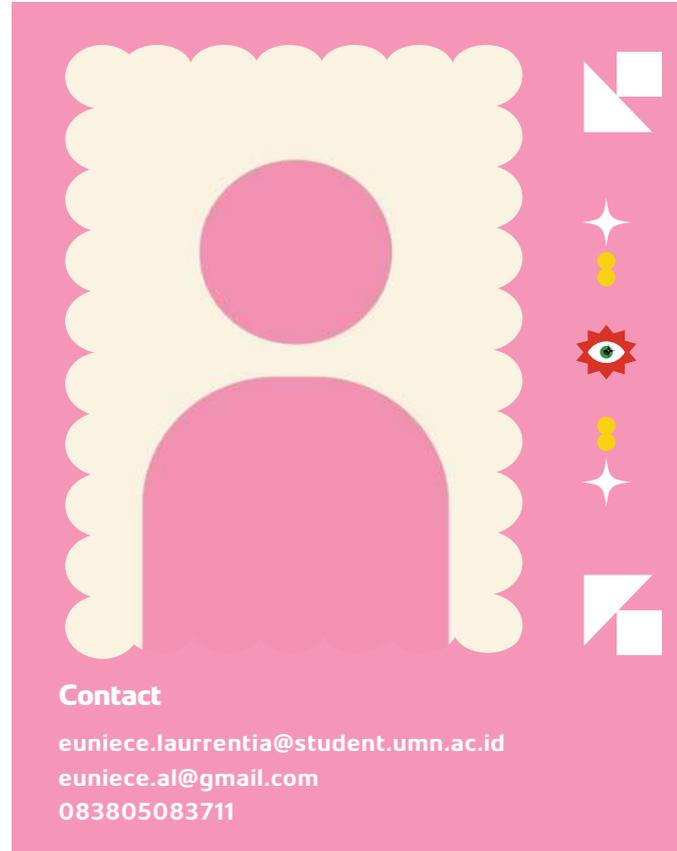
Layanan SEJIWA adalah sebuah layanan yang hadir untuk dapat memberikan Bantuan Psikologis Awal bagi masyarakat Indonesia yang membutuhkan konsultasi kesehatan mental secara umum. Layanan ini sudah ada sejak tahun 2020 dan dapat diakses dengan cara menghubungi nomor 119 ext 8. Walaupun demikian, masyarakat masih belum mengetahui apa itu Layanan SEJIWA dan informasi mengenai Layanan SEJIWA masih minim ditemukan. Data untuk perancangan ini dikumpulkan dengan metode kualitatif berupa wawancara dan studi eksisting serta metode kuantitatif berupa kuesioner. Dengan data yang telah diperoleh, penulis akan membuat sebuah media promosi untuk Layanan SEJIWA sehingga layanan ini dapat ditemukan dan digunakan oleh masyarakat yang memang membutuhkan.



## Perancangan Kampanye Sosial tentang Pencegahan Osteoporosis Untuk Dewasa Awal 18-24 Tahun.

 by Euniece Angelica Laurentia (00000042640)

Osteoporosis merupakan salah satu penyakit yang tidak bergejala sebelum pada akhirnya mengalami patah tulang dan akan dialami oleh sebagian besar individu pada usia 50-70 tahun, terutama untuk wanita yang mengalami pos menopause. Osteoporosis merupakan suatu proses metabolis dimana terjadi berkurangnya masa tulang. Pencegahan osteoporosis sekunder ini dapat dilakukan dengan melakukan diet makanan dan berolahraga yang mendukung kesehatan masa dan kepadatan tulang. Metode penelitian pada perancangan yang dilakukan menggunakan mixed metode berupa wawancara dengan ahli, kuisiner, dan studi eksisting. Dan penulis menggunakan metode perancangan yakni berdasarkan buku Robin Landa yang mempunyai tahapan seperti, Orientation, Analysis, Concept, Design, dan Implementation.

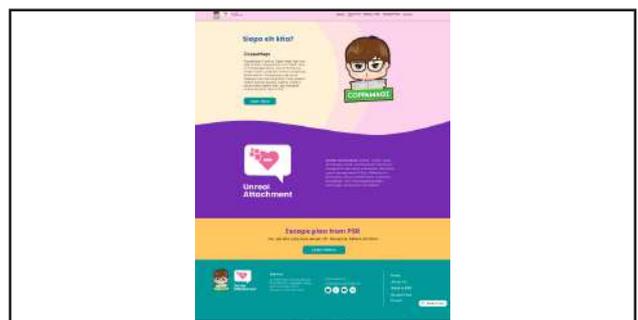
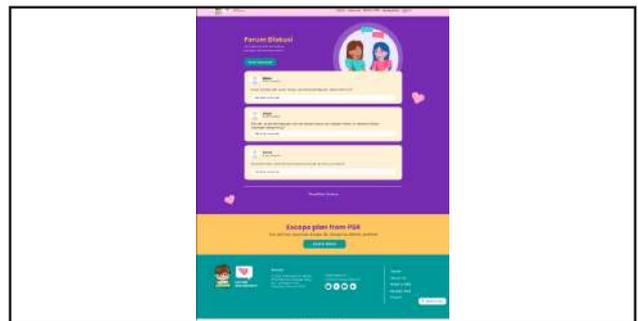


## Perancangan Website Mengenai Hubungan Parasosial Bagi Penggemar K-Pop Usia 15–20 Tahun

by Evelyn Teddy Tangka (00000043067)



Hubungan parasosial sebagai hubungan dimana seorang individu menghabiskan ketertarikan, waktu, dan energi untuk pihak lain akan tetapi, pihak lain tersebut tidak mengenal keberadaan individu. Berdasarkan hasil wawancara, hubungan parasosial dapat membuat fans menjadi terganggu kehidupan nyatanya dan relasi dengan orang sekitar menjadi tidak baik. Berdasarkan hasil kuesioner banyak remaja penggemar K-Pop yang tidak mengetahui tentang istilah hubungan parasosial namun menunjukkan perilaku-perilaku hubungan parasosial. Maka dari itu, diperlukan media informasi berupa website yang mengedukasi dan memberikan pengetahuan terhadap remaja penggemar K-Pop.



## Perancangan Kampanye Sosial Untuk Memperbaiki Gaya Komunikasi Suami Istri Usia 31-40 Tahun Di Bandung

by Faith Benita (00000043993)

Di lima tahun pertama, banyak masalah dan penyesuaian yang terjadi, terutama mengenai gaya komunikasi. Maka dari itu, komunikasi yang baik antara suami dan istri menjadi hal yang sangat penting dalam menyelesaikan masalah. Penelitian ini dilakukan dengan metode pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan cara melakukan observasi, mewawancarai beberapa narasumber, dan menganalisis studi eksisting serta studi referensi. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dengan menyebarkan kuesioner ke target audiens. Dari data, didapatkan bahwa masih banyak pasangan yang belum sadar pentingnya mengubah gaya komunikasi yang buruk. Oleh karena itu, perancangan ini dibuat untuk menjadi media yang dapat mengajak setiap pasangan untuk memperbaiki gaya komunikasi mereka.



**Contact**  
 faith.benita@student.umn.ac.id  
 faithbenita16@gmail.com  
 082111673213



## Desain Grafis Visual Novel Tentang Kesadaran Post Study Abroad Depression (PSAD) Terhadap Penerima Penghargaan IISMA

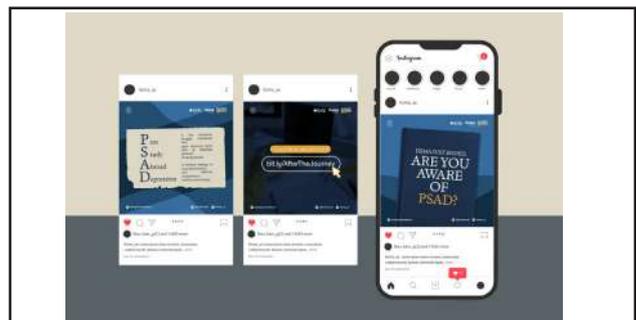
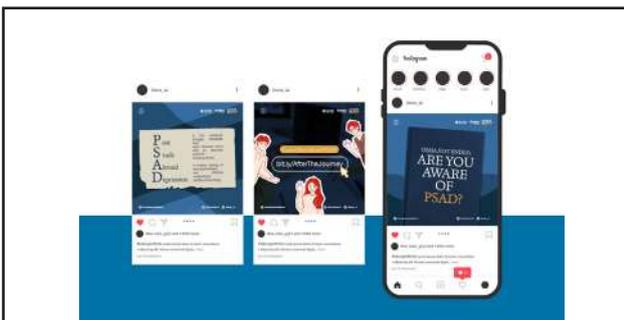
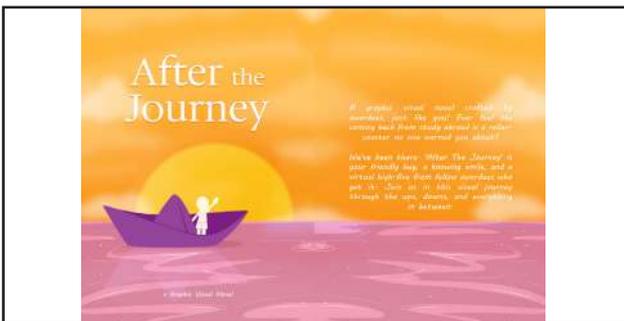
by Felicia Greta Tanjaya (00000044072)



### Contact

felicia.tanjaya@student.umn.ac.id  
gretatanj@gmail.com  
0819 0829 1718

Post Study Abroad Depression (PSAD) Terhadap Awardee IISMA dilatar belakangi oleh kurangnya pengakuan terhadap PSAD dan perlunya ditanggulangi secara formal sebab banyak dari alumni awardee IISMA yang mengalaminya. Dalam Upaya melakukan hal tersebut, penulis memanfaatkan metodologi penelitian baik metode kualitatif maupun kuantitatif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, disimpulkan bahwa untuk menciptakan media informasi yang efektif bagi calon awardee di kemudian hari, penulis harus menghadirkan sesuatu yang lebih 'relatable' daripada hanya sekedar informatif, sebab subjek FGD menyatakan bahwa mereka lebih memilih memiliki platform untuk mengatasi & memahami lebih dalam fenomena dibanding sekedar mendengarkan materi sebagai presentasi.



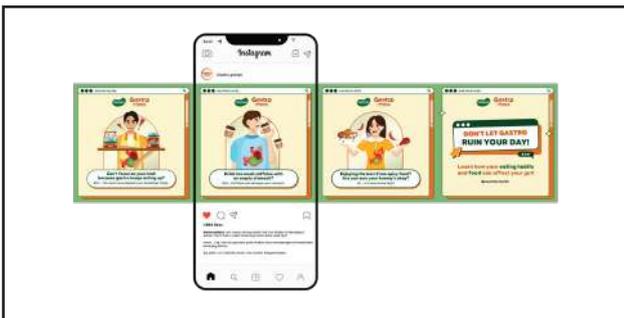
## Perancangan Kampanye Tentang Hubungan Pola Makan Dengan Penyakit Gastritis Bagi Remaja

 by Felisia Bunneary(00000051503)

Gastritis merupakan salah satu penyakit dimana terjadi peradangan pada bagian lambung yang cenderung diakibatkan oleh Helicobacter Pylori serta pola makan yang tidak teratur. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan kesadaran remaja untuk lebih peduli terhadap kesehatan lambung mereka. Kampanye merupakan salah satu tindakan untuk berkomunikasi dengan khalayak yang direncanakan untuk mempengaruhi pikiran dan perilaku masyarakat setempat serta menimbulkan efek tertentu pada sejumlah besar masyarakat secara berkelanjutan dalam kurun waktu tertentu.



**Contact**  
felisia.bunneary@student.umn.ac.id  
felisiabunneary119@gmail.com  
083873847728



## Perancangan Ulang UX/UI Website Gereja GKNi PNIEL Pontianak

 by Fleren Picestelia (00000043275)



### Contact

fleren.picestelia@student.umn.ac.id  
flerenpicestelia05@gmail.com  
08992959698

Gereja Kristen Nasional Injili atau GKNi PNIEL adalah gereja kristen protestan yang berdomisili di Pontianak. GKNi PNIEL menggunakan website untuk memberikan informasi kepada jemaat yang ingin mengikuti kegiatan gereja. Selama lebih dari 5 tahun, website GKNi PNIEL tidak memiliki perkembangan sehingga program-program mereka menjadi terlantar. Metode perancangan desain yang digunakan adalah metode Design Thinking oleh David Kelly & Tim Brown (2018) yang terdiri dari tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test. Perancangan ulang ini diharapkan dapat berguna bagi pihak gereja dan dapat membantu jemaat yang ingin mengunjungi GKNi PNIEL Pontianak.



## Perancangan Kampanye Sosial Bahaya Risiko Diabetes Melitus Tipe 2 Untuk Remaja Perokok Pasif Dan Aktif Usia 19-25 Tahun

 by *Fransisca Theresia (00000042666)*

Diabetes Melitus tipe 2 adalah sejenis penyakit kronis yang ditandai dengan kadar gula darah yang tinggi. Paparan asap rokok yang dapat peningkatan kejadian Diabetes Melitus tipe 2 masih belum banyak diketahui masyarakat. Faktor risiko ini khususnya lebih mengkhawatirkan bagi remajayang memiliki genetik DM tipe 2 dari riwayat keluarga karena penyakit ini sudah mulai menyerang remaja. Penulis mengusulkan perancangan kampanye untuk memberi informasi serta mengubah pola perilaku masyarakat untuk menghindari penyakit ini. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif (wawancara dan FGD), kuantitatif (kuesioner), studi eksisting dan studi referensi. Penulis juga menggunakan metodologi perancangan berdasarkan Robin Landa dalam bukunya yang berjudul Advertising by Design.



## Perancangan Kampanye Sosial Pencegahan Gangguan Kepribadian Antisosial pada Anak untuk Orang Tua

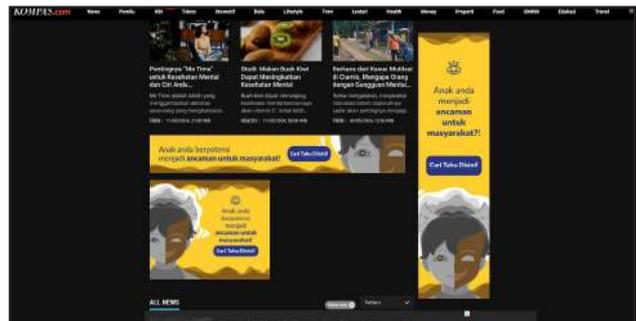
by Gabriel Adijaya Tombe (00000051771)



### Contact

gabriel.tombe@student.umn.ac.id  
 gabrieltombs@gmail.com  
 087777805140

Gangguan Kepribadian Antisosial adalah kepribadian yang membuat pengidap menjadi tidak bertanggung jawab, eksploitatif, dan tidak sensitif. Sebelum perancangan diperlukan penelitian mengenai topik sehingga penulis melakukan wawancara terhadap seorang psikolog sekaligus melaksanakan studi referensi untuk referensi perancangan dan kuesioner untuk mencari tahu pemahaman audiens kategori orang tua mengenai gangguan kepribadian antisosial pada anak. Metode perancangan desain yang dipakai adalah metode Robin Landa tahun 2010 pada bukunya Advertising by Design. Perancangan kampanye dilakukan dengan menciptakan beberapa media sesuai dengan model AISAS seperti website ads, poster, LED Screen, Instagram Feeds, Twibbon, Webinar Background, dan merchandise.



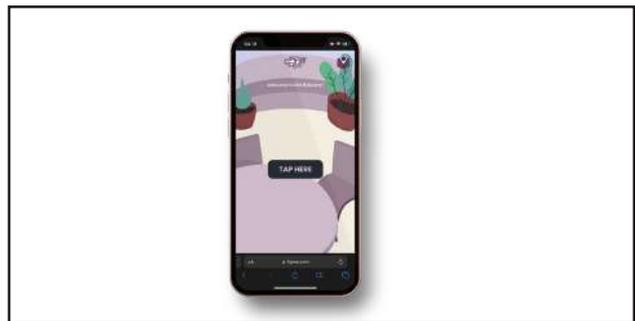
## Perancangan Mobile Site Kampanye Tentang Pelecehan Seksual Verbal Di Lingkungan Kerja Kepada Perempuan Usia 20-24 Tahun

by Gabriela Elena Purnomo (00000044792)

Pelecehan seksual verbal merupakan tindakan yang sering kali dianggap sepele, khususnya di ruang kerja. Ketua KOMNAS Perempuan, Andy Yentriyani menyatakan bahwa tindakan pelecehan seksual verbal merupakan akar permasalahan bisa terjadinya pelecehan atau kekerasan seksual secara fisik yang akan sangat merugikan korban. Metode desain Robin Landa merupakan metode yang dipilih dalam merancang kampanye untuk mengubah perilaku individu terhadap pelecehan seksual verbal di lingkungan kerja. Berdasarkan hasil analisis alpha test dan beta test, responden sudah memahami informasi yang dipaparkan. Tidak sedikit juga responden yang akhirnya mengetahui mengenai pelecehan seksual secara verbal.



**Contact**  
gabriela.purnomo@student.umn.ac.id  
gbrxlalena@gmail.com  
085959731662



## Perancangan Ulang Mobile Site Paroki Curug Gereja Santa Helena

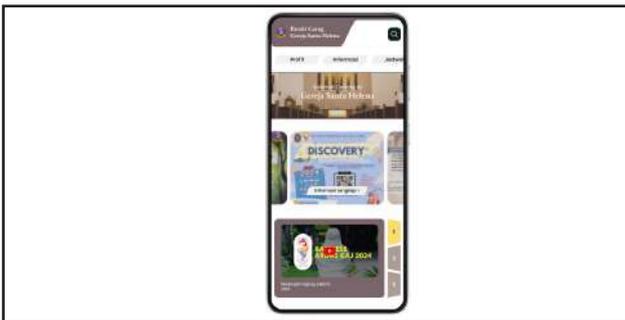
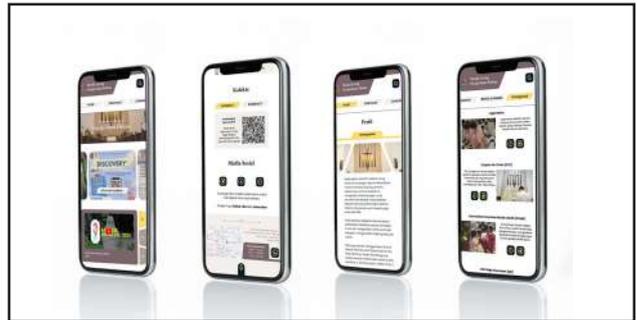
by Gabriella Adeline Emmanuel (00000042720)



### Contact

[gabriella.emmanuel@student.umn.ac.id](mailto:gabriella.emmanuel@student.umn.ac.id)  
[elin.gabriella@gmail.com](mailto:elin.gabriella@gmail.com)  
087786050624

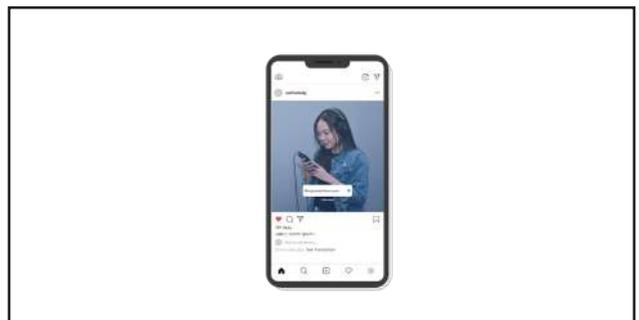
Paroki Curug, sebuah paroki Katolik di Tangerang, memiliki jumlah umat sebanyak 11000 orang (Sekretariat Paroki Curug, 2024). Sampai saat ini, media yang dapat menampung seluruh informasi Paroki Curug secara lengkap ialah website. Namun sayangnya, media ini tidak aktif karena tidak diperbarui secara rutin, sehingga umat jarang menggunakan media website. Maka dari itu, penulis menyusun penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah kuesioner, wawancara, studi referensi dan studi eksisting. Untuk merancang ulang website, penulis menggunakan metode design thinking oleh Branner dan Uebernickel. Perancangan ulang website diharapkan dapat digunakan secara maksimal oleh seluruh umat Paroki Curug sebagai sarana pencarian dan penyebaran informasi.



## Perancangan Website Mengenai Terapi Musik Untuk Menghadapi Gejala Kecemasan Bagi Remaja Akhir

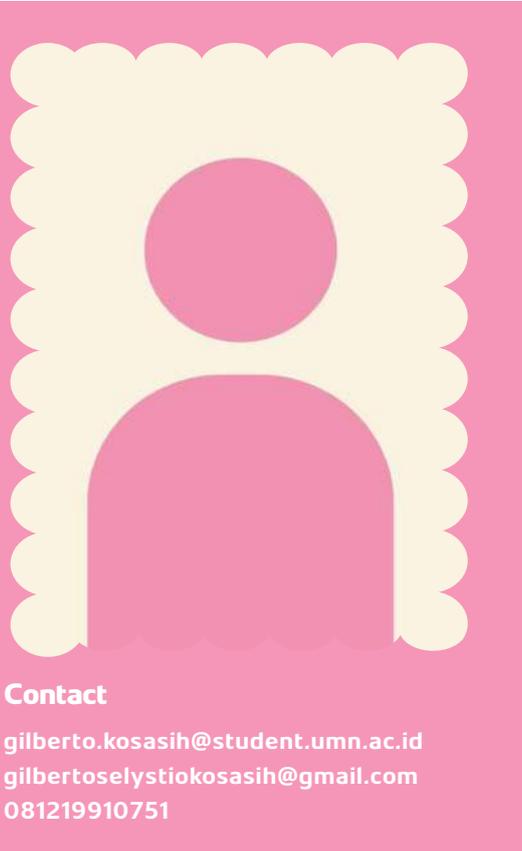
 by George Christovedro Ngantung (00000021670)

Kecemasan adalah suatu perasaan yang wajar dialami oleh siapa pun. Kurangnya pemahaman dan pengetahuan mengenai kecemasan pada remaja akhir dapat memiliki dampak serius jika tidak ditangani dan diantisipasi dengan baik. Dalam konteks ini, penulis merancang media informasi sebagai bentuk literasi untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan remaja akhir mengenai tanda-tanda, gejala, dampak, serta cara penanganan terkait kecemasan. Penelitian ini dilakukan melalui wawancara dengan ahli profesional dan individu yang mengalami kecemasan untuk memperoleh data mengenai kondisi kecemasan dan pengalaman dari penderita. Diharapkan, melalui media informasi ini, mahasiswa yang menjadi subjek penelitian dapat lebih peduli terhadap kesehatan mental mereka, khususnya terkait kecemasan, baik untuk diri sendiri maupun orang di sekitarnya.



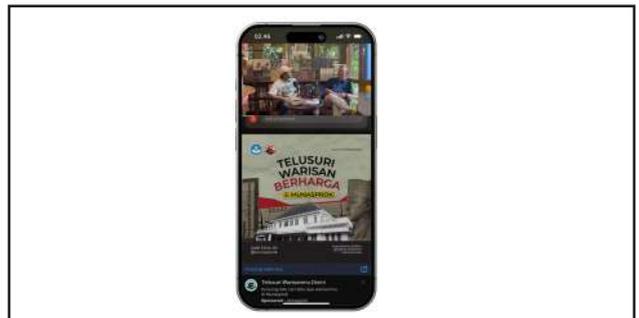
## Perancangan Media Promosi Museum Perumusan Naskah Proklamasi

 by Gilberto Selystio Kosasih (00000043090)



**Contact**  
gilberto.kosasih@student.umn.ac.id  
gilbertoselystioskasih@gmail.com  
081219910751

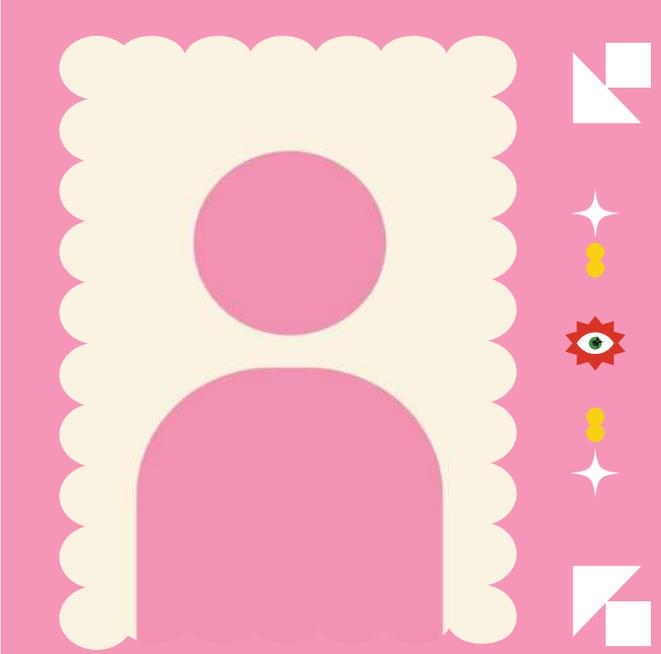
Museum Perumusan Naskah Proklamasi adalah sebuah museum sejarah yang berisi informasi dan edukasi tentang kemerdekaan Indonesia. Pengunjung dapat belajar secara langsung tentang proses kemerdekaan melalui objek, foto, dan media interaktif yang ada. Namun, museum ini masih kurang dikenal oleh kalangan masyarakat sehingga jumlah pengunjung dari museum masih tergolong rendah. Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis, menunjukkan bahwa media promosi yang ada masih kurang menunjukkan daya tarik dari museum dan kurang dikemas secara menarik. Promosi dilakukan melalui beberapa media seperti Instagram, billboard, poster, dan juga media pendukung lainnya. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode dari Landa dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solution*.



## Perancangan Promosi Brand By NCC

 *by Gisela Elma Norberta (00000045492)*

By NCC merupakan salah satu perusahaan yang berfokus di bidang kuliner dengan menawarkan berbagai produk bumbu dan makanan instan tanpa pengawet dengan bercita rasa khas masakan Indonesia. Namun, By NCC masih belum mengoptimalkan promosi sehingga tidak tersebar luas kepada masyarakat dan berpengaruh terhadap rendahnya kesadaran dan tingkat kepercayaan konsumen terhadap brand. Oleh karena itu, penulis merumuskan masalah dengan menentukan solusi atas perancangan media promosi yang tepat untuk brand By NCC. Metode yang akan digunakan dalam perancangan Robin Landa dalam bukunya yang berjudul Advertising by Design melalui penggunaan dan penentuan media promosi yang efektif dengan visual yang terstruktur dan konsisten.



**Contact**  
Gisela.norberta@student.umn.ac.id  
giselaelmanorberta@gmail.com  
081398743194



## Perancangan Media Promosi Taiyaki Kun

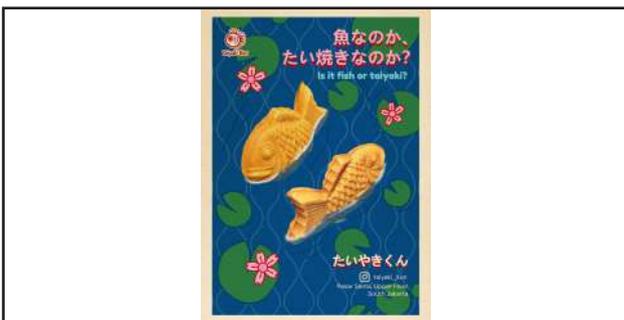
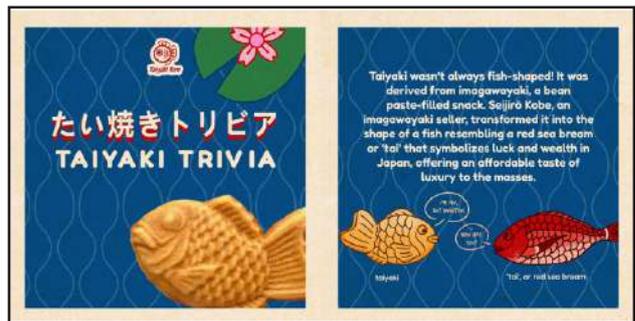
by Giunydia Ananya (00000046601)



### Contact

giunydia.ananya@student.umn.ac.id  
 agiunydia@gmail.com  
 082115234701

Taiyaki Kun adalah usaha taiyaki yang menawarkan taiyaki dengan rasa khas dan menggunakan bahan baku berkualitas tinggi. Penelitian kualitatif dan kuantitatif mengidentifikasi bahwa pengetahuan masyarakat tentang brand ini rendah dan belum adanya upaya promosi merupakan tantangan utama bagi Taiyaki Kun. Untuk mengatasi tantangan ini, penulis merancang media promosi dengan menggunakan metodologi desain oleh Robin Landa. Media promosi ini bertujuan untuk meningkatkan brand awareness Taiyaki Kun. Meskipun belum melakukan upaya promosi, Taiyaki Kun akan segera membuka toko offline baru di Pasar Santa. Namun, kesadaran masyarakat akan merek ini masih rendah. Media promosi ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan minat konsumen terhadap brand Taiyaki Kun.



## Perancangan Media Sosial Instagram Mengenai Pola Makan yang Baik Bagi Penderita GERD

by Grace Timothy (00000046869)

GERD merupakan kondisi dimana terjadi kenaikan isi lambung ke kerongkongan karena melemahnya katup yang menjadi penghubungnya. GERD termasuk penyakit yang umum terjadi di Indonesia. Prevalensi GERD di Indonesia mencapai 27,4%. Pada penelitian ini, dilakukan pengumpulan data dari hasil kuesioner kepada masyarakat berusia 26 – 35 tahun, berdomisili di wilayah perkotaan serta melakukan wawancara dengan dokter spesialis dan target audiens. Dari pengumpulan data, diperoleh hasil bahwa salah satu cara mencegah dan mengatasi GERD adalah dengan memperhatikan pola makan. Oleh sebab itu, solusi yang ditawarkan berupa perancangan media informasi mengenai pola makan yang baik bagi penderita GERD. Media informasi ini bertujuan untuk menginformasikan sekaligus menyadarkan masyarakat terhadap penyakit GERD.

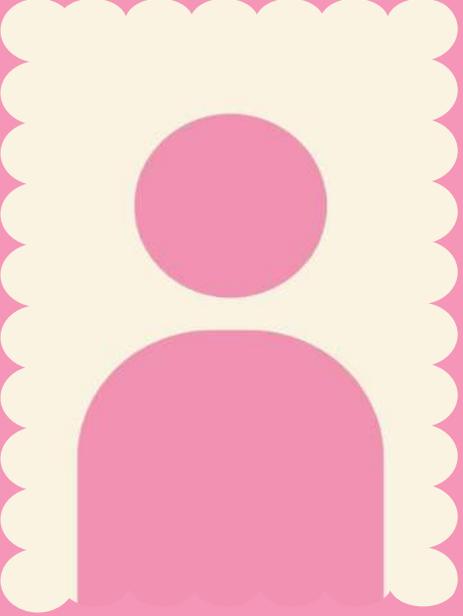


**Contact**  
grace.timothy@student.umn.ac.id  
hello.gracetimothy@gmail.com  
0895329520592



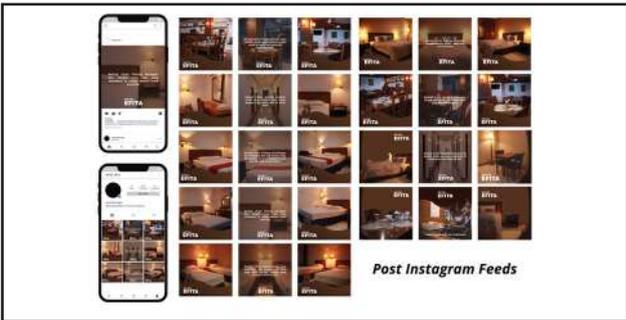
## Perancangan Promosi Hotel Efita Bogor

 by Hadi Suryatantra (00000046137)



**Contact**  
hadi.suryatantra@student.umn.ac.id  
hadisuryatantra@gmail.com  
087870135237

Hotel Efita merupakan hotel yang terletak di Kota Bogor. Hotel Efita merupakan hotel yang menawarkan penginapan terjangkau dengan nuansa tradisional dan desain interior bergaya retro. Hotel Efita kurang diketahui oleh calon target pasar. Hotel Efita tidak memiliki media promosi tetap untuk mempromosikan layanan dan fasilitas yang dimiliki hotel. Tanpa adanya promosi yang baik hotel akan mengalami kesulitan dalam meraih target pasar. Oleh karena itu dilakukan perancangan media promosi untuk meningkatkan brand awareness dan minat konsumen. Metode perancangan yang akan digunakan adalah metodologi perancangan identitas visual menurut Alina Wheeler dalam buku *Designing Brand Identity*. Hasil dari perancangan akan berupa media promosi yang bertujuan untuk meningkatkan brand interest dari konsumen.



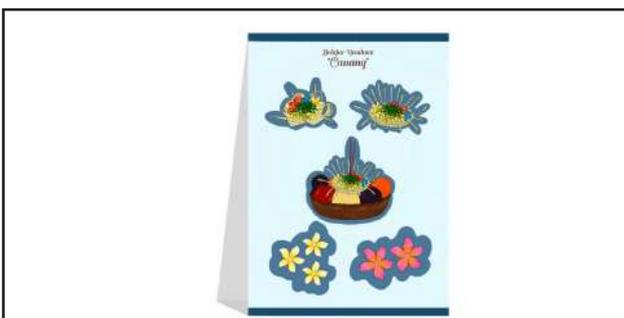
## Perancangan Buku Ilustrasi Canang dalam Tradisi Agama Hindu untuk Remaja

 by Ida Ayu Adya Priti Karuni (00000045967)

Canang, sebagai sarana permohonan dan ekspresi keindahan dalam agama Hindu memiliki peran penting dalam berbagai ibadah dan upacara. Namun, terdapat kekurangan dalam media informasi yang dapat menjadi jembatan dan referensi bagi remaja dalam memahami nilai-nilai agama melalui canang. Oleh karena itu, pembuatan buku ilustrasi menjadi sangat relevan dikarenakan bentuknya yang lebih menarik. Penelitian yang mendalam melalui wawancara dan kuesioner diperlukan untuk mengumpulkan informasi yang tepat. Buku ini berisikan makna canang secara filosofis serta bagaimana cara membuatnya yang disesuaikan dengan remaja rentang umur 10- 12 tahun. Diharapkan, buku ilustrasi ini dapat menjadi sumber belajar yang efektif dan menarik bagi remaja, menghargai makna serta nilai yang terkandung dalam canang dalam tradisi Hindu.



**Contact**  
 Ida.karuni@student.umn.ac.id  
 Adyaidaayu02@gmail.com  
 081808013809



## Perancangan Media Promosi Situ Cipondoh

by Ida Bagus Adhiyatma Brahmantara (00000051382)



### Contact

ida.brahmantara@student.umn.ac.id  
adhiyatmarim5@gmail.com  
085880512376

Cipondoh adalah suatu wilayah yang terletak di Kota Tangerang, Provinsi Banten. Cipondoh adalah salah satu area dengan pengembangan yang unggul, seperti kemudahan akses transportasi. Sayangnya, Situ Cipondoh mengalami penurunan jumlah pengunjung yang diakibatkan oleh kurangnya promosi dari pihak pemerintah setempat sehingga wisata ini hanya diketahui oleh masyarakat sekitar. Penelitian ini menggunakan metode campuran wawancara dan kuesioner yang bertujuan untuk memahami media promosi yang baik untuk destinasi wisata Situ Cipondoh. Partisipan penelitian ini memiliki kriteria laki-laki dan perempuan berusia 20-30 tahun dan berdomisili di area Jabodetabek.



## Perancangan Buku Ilustrasi Budaya Makan Bersama di Pulau Jawa untuk Anak Usia 7-10 Tahun

by Ignatia Gracita Novijenda Ardiatmaja (0000050877)

Budaya makan bersama mengalami perubahan bentuk hingga mulai luntur di beberapa wilayah akibat globalisasi. Di satu sisi, budaya ini memiliki nilai-nilai positif yang dapat menjadi bahan pembelajaran untuk anak usia sekolah awal atau 7-10 tahun. Maka dari itu, pembuatan tugas akhir ini bertujuan untuk mengenalkan berbagai budaya makan bersama di Indonesia sehingga budaya abstrak ini dapat dipahami dan tersampaikan pada anak. Perancangan dilakukan dengan tahapan Research, analysis, concept, design, dan implementation dengan hasil akhir buku ilustrasi dengan media sekunder pin, stiker, kaos, hingga poster.



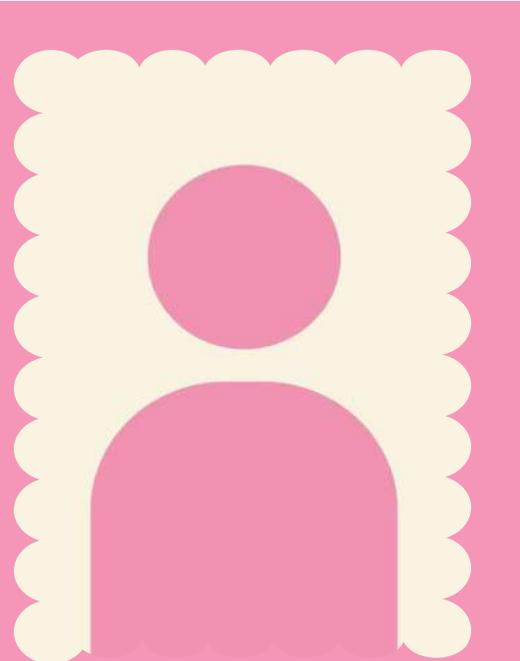
### Contact

Ignatia.Ardiatmaja@student.umn.ac.id  
nojivenda@gmail.com  
08111343453



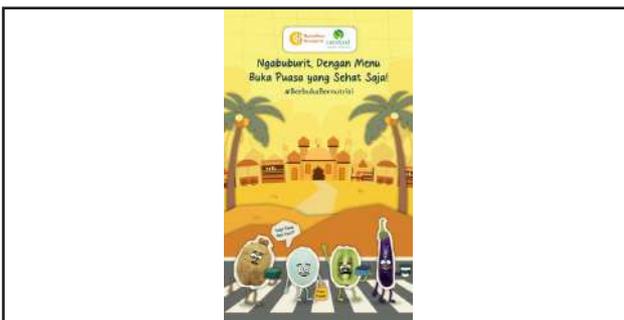
## Perancangan Kampanye Mengenai Pola Makan Yang Sehat Ketika Puasa Ramadhan

by Intan Jati Farika Ambami (00000047297)



**Contact**  
intan.ambami@student.umn.ac.id  
intan.jati09@gmail.com  
082139323232

Durasi dari puasa Ramadhan sendiri berbeda-beda khususnya di daerah Jakarta dan sekitarnya dilakukan selama sekitar 13 jam / hari yang dijalani selama 1 bulan. Sehingga bagi umat muslim sendiri menurut beberapa penelitian terjadi perubahan metabolisme yang signifikan pada bulan Ramadhan dan pada hari-hari biasanya. Sehingga perlu diterapkan pola makan yang sehat untuk menjaga metabolisme tubuh. Maka dari itu, dibutuhkan solusi untuk mengubah pola pikir umat muslim dari usia remaja agar menerapkan pola makan yang sehat ketika berpuasa. Harapannya, melalui kampanye ini ibadah puasa dapat berjalan dengan baik dan lancar selama satu bulan penuh, dan setiap umat muslim dapat merasakan keutamaan dan manfaatnya dari berbagai aspek, baik itu untuk akhirat, dunia dan juga kesehatan.



## Perancangan Promosi Brand Wigote Bagi Pendaki Gunung Usia 17 – 25 Tahun Di DKI Jakarta

 by Iouri Arnoldus Aria Kusuma (00000025929)

Wigote adalah brand lokal Indonesia yang menjual peralatan aktifitas luar dengan harga yang terjangkau dan memiliki material serta teknologi yang sama dengan brand lain yang sudah ternama, tetapi Wigote memiliki banyak kekurangan yang salah satunya adalah strategi promosi mereka. Dengan melakukan desain ulang promosi dan melakukan strategi perancangan baru yang bisa membantu Wigote untuk mencari calon pelanggan baru, dengan melakukan wawancara dengan Alex selaku pemegang brand Wigote, penulis bisa mendapatkan informasi lebih untuk mencari tahu apa masalah dan apa yang terjadi dalam produk Wigote.



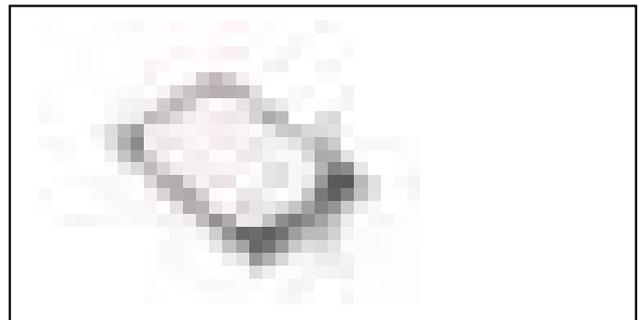
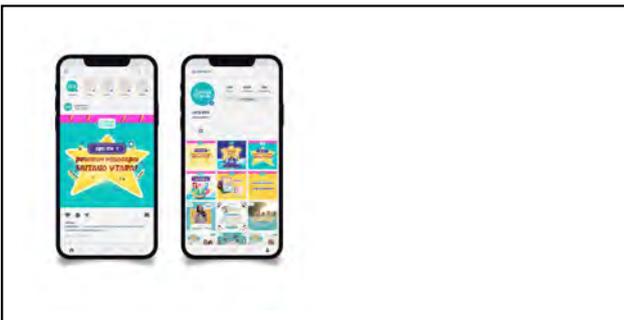
## Perancangan Buku Ilustrasi Biografi Perempuan Indonesia Berpendidikan Tinggi Untuk Remaja Usia 15-18 Tahun

by Isla Farisa (00000044049)



**Contact**  
isla.farisa@student.umn.ac.id  
isla.farisa@gmail.com  
081318930251

Pendidikan adalah aspek yang penting dalam kehidupan masyarakat, terutama bagi perempuan yang memiliki peran dalam pembangunan bangsa. Sayangnya, masih banyak remaja di Indonesia yang tidak melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan Dapodik tanggal 20 September 2022, Kabupaten Tangerang memiliki angka putus sekolah tertinggi di Provinsi Banten, yaitu sekitar 19.000. Penyebab utamanya adalah faktor ekonomi serta kurangnya motivasi dalam belajar. Di sisi lain, terdapat sosok-sosok perempuan Indonesia yang berhasil meraih pendidikan tinggi meskipun dengan keterbatasan finansial. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang buku ilustrasi biografi yang mengangkat kisah perempuan-perempuan Indonesia berpendidikan tinggi di tengah keterbatasan finansial, ditujukan untuk remaja perempuan usia 15-18 tahun di Kabupaten Tangerang.



## Rebranding Hotel D'Agape

 by *Isrin Rizqiah (00000034733)*

Tugas Akhir ini berisi tentang proses rebranding dan perancangan ulang identitas visual hotel D'Agape hingga hasil karya. Perancangan ulang yang dilakukan dilatar belakangi oleh penelitian yang menghasilkan rumusan masalah bahwa identitas visual hotel D'Agape belum merepresentasikan citra yang dimilikinya. Rebranding hotel D'Agape juga bertujuan untuk mengerucutkan segmentasi audiens dan mengurangi mispersepsi masyarakat mengenai brand hotel D'Agape. Untuk melakukan rebranding hotel D'Agape ini, dilakukan beberapa metode riset. Data riset yang digunakan penelitian ini bergantung pada observasi, pengumpulan data melalui kuisisioner, dan wawancara. Perancangan ulang untuk hotel D'Agape meliputi perubahan nama dan identitas visual paling mendasar yaitu logo dan perancangan Graphic Standart Manual.



**Contact**  
 isrin.rizqiah@student.umn.ac.id  
 isrinrizqiah@gmail.com  
 08561749383



## Perancangan Buku Panduan Tentang Pencegahan Carpal Tunnel Syndrome untuk Usia 20-30 Tahun

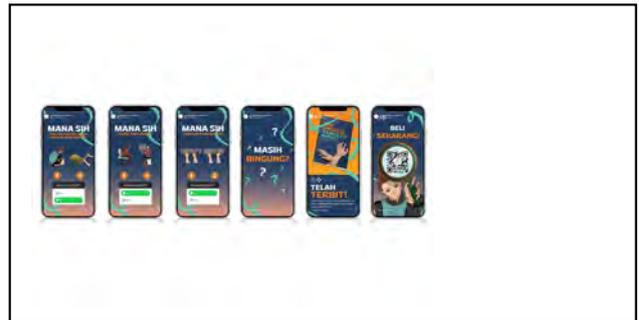
by Ivan Nicholas (00000045684)



### Contact

ivan.nicholas@student.umn.ac.id  
ivannicholas.design@gmail.com  
081282091800

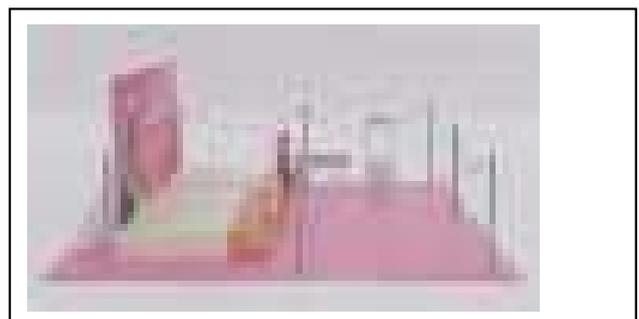
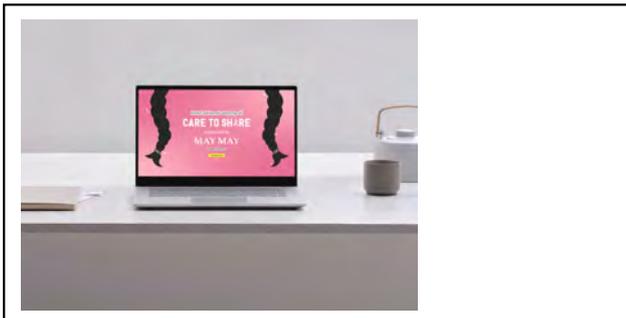
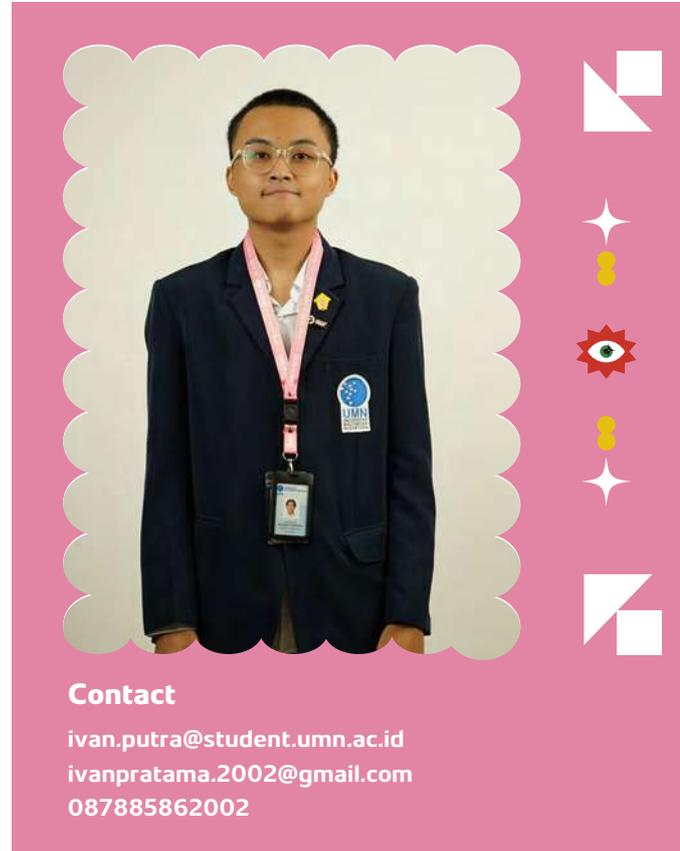
Banyak masyarakat mengabaikan tekanan berlebih pada tangan dalam bekerja dengan durasi yang lama. Namun tanpa disadari, hal tersebut dapat menimbulkan cedera pada saraf yang disebut sebagai carpal tunnel syndrome (CTS). CTS merupakan bentuk repetitive strain injury pada saraf muskuloskeletal yang terletak dalam otot dan tendon saraf pergelangan tangan akibat tekanan dan tekukan pada tangan yang berulang dan dipaksakan. Walaupun tidak merenggut nyawa, saraf yang tertekan dan dibiarkan terlalu lama dapat mengakibatkan kelumpuhan yang sangat berpengaruh terhadap produktivitas seseorang. Sebagai upaya dalam mengatasi masalah, penulis merancang buku panduan sebagai media informasi tentang CTS untuk membantu generasi muda agar mereka dapat menyadari tanda dan bahaya penyakit.



## Perancangan Kampanye Sosial Donasi Rambut untuk Penderita Kanker

 by Ivan Pratama Putra (00000044090)

Kanker merupakan penyakit yang disebabkan oleh pertumbuhan sel yang abnormal terjadi di dalam tubuh.. Di Indonesia, perempuan termasuk kelompok tertinggi terkena kanker karena kanker payudara merupakan kanker terbanyak yang diidap kemudian diikuti oleh kanker serviks. Pengobatan umum yang dilakukan terhadap penderita kanker adalah kemoterapi, dimana metode ini menggunakan obat-obatan sehingga menimbulkan berbagai efek samping salah satunya kebotakan. Psikis para pasien kemoterapi berdampak karena perubahan tubuh pada mereka, sehingga kebutuhan seperti rambut palsu dapat membantu mereka kembali percaya diri. Oleh karena itu, diperlukan solusi berupa perancangan kampanye donasi rambut untuk penderita kanker untuk membantu para pasien kanker merasa tidak dibedakan dengan orang lain.



## Perancangan Media Promosi untuk Perusahaan BFLY Indonesia

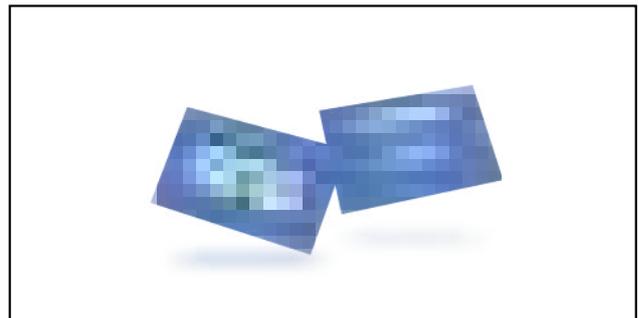
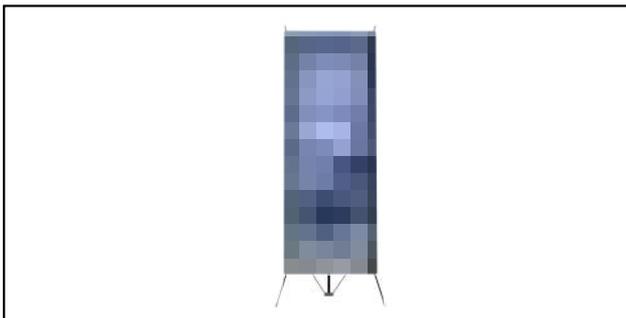
 by Janice Kartono (00000043574)



### Contact

janice.kartono@student.umn.ac.id  
janicekartono@hotmail.com  
089660556292

BFLY Indonesia merupakan sebuah perusahaan lokal yang didirikan pada tahun 2015 yang berasal dari Korea Selatan dan pada tahun 2017, BFLY Indonesia dipindah tangankan ke PT. Anugrah Perdana Indonesia (API). Penjualan BFLY Indonesia saat ini lebih cenderung pada proyek-proyek institusi, oleh sebab itu adanya keinginan dari pihak BFLY Indonesia untuk meningkatkan jumlah penjualan business to consumer, khususnya penjualan melalui marketplace. Melihat adanya potensi dari BFLY Indonesia, pihak BFLY Indonesia tidak menyangkal bahwa kegiatan promosi dari BFLY Indonesia belum dilakukan secara maksimal. Dengan adanya masalah tersebut, penulis bertujuan untuk merancang visual promosi untuk BFLY Indonesia dengan harapan dapat memperluas pasar, menarik calon konsumen potensial, serta meningkatkan angka penjualan business to consumer dari perusahaan BFLY Indonesia,



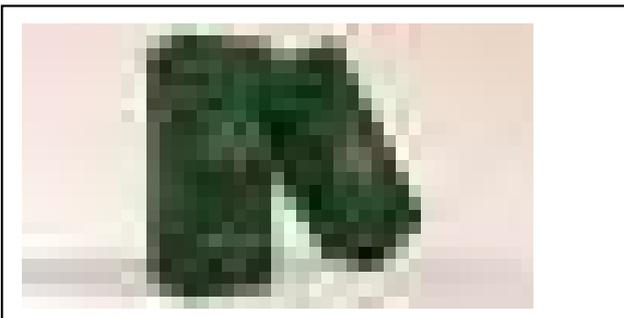
## Perancangan Ulang Identitas Visual 123 Biohair

 by Jason (000000xxxxx)

“Rambut adalah mahkota”, adalah perumpamaan yang sering terdengar di kalangan masyarakat. Salah satu cara merawat rambut adalah dengan menggunakan tonik rambut. 123 Biohair merupakan tonik rambut tradisional dan herbal yang memiliki sertifikasi jamu oleh BPOM. Namun, saat ini 123 Biohair sedang mengalami penurunan penjualan, hal tersebut dikarenakan munculnya merek tonik rambut lain yang membuat 123 Biohair kesulitan dalam berkompetisi. Kemasan tonik rambut 123 Biohair juga terkesan kuno. Berdasarkan kuesioner kemasan tonik rambut 123 Biohair sering disalahartikan. 123 Biohair memiliki nilai perusahaan yang ingin menjaga warisan leluhur, hanya menggunakan komposisi herbal dan tradisional, dan mengajak masyarakat untuk lebih memilih produk herbal sebagai produk unggulan. Tujuan perancangan tersebut agar 123 Biohair memiliki panduan merek dan memiliki citra yang sesuai.



**Contact**  
 JASON4@student.umn.ac.id  
 jasonadi96@gmail.com  
 081806756873



## Perancangan Promosi Kafe Anivel Perspective

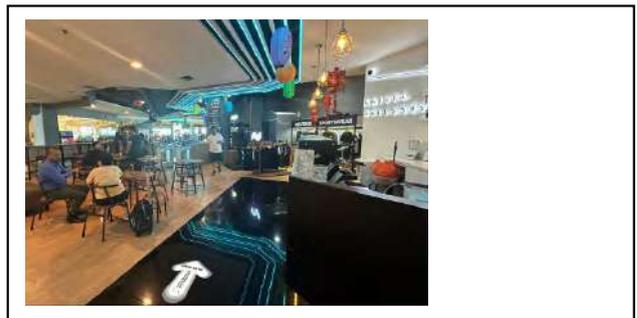
 by Jeanice Salim (00000043034)



### Contact

jeanice.salim@student.umn.ac.id  
(ga ada)@gmail.com  
81388044551

Kafe Anivel Perspective adalah sebuah kafe yang berada di dalam sebuah pusat kebugaran, dan berlokasi di Mal Emporium. Kafe Anivel Perspective memiliki fokus dalam kopi spesialitas, dan ingin mendorong penjualan kopi, yang merupakan fokus utama dari Kafe Anivel Perspective. Namun, selama ini pelanggan dari Kafe Anivel Perspective masih didominasi oleh anggota pusat kebugaran yang melakukan pembelian minuman protein, bukan kopi. Melalui perancangan promosi Kafe Anivel Perspective, penulis memiliki tujuan untuk menciptakan promosi yang ditujukan untuk mempromosikan Kafe Anivel Perspective ke pengunjung mal, serta mengangkat keunikan dan fokus kafe, yaitu kopi. Penulis menggunakan ilmu desain yang selama ini dipelajari untuk merancang promosi yang efektif dan tepat sasaran untuk segmentasi yang dituju.



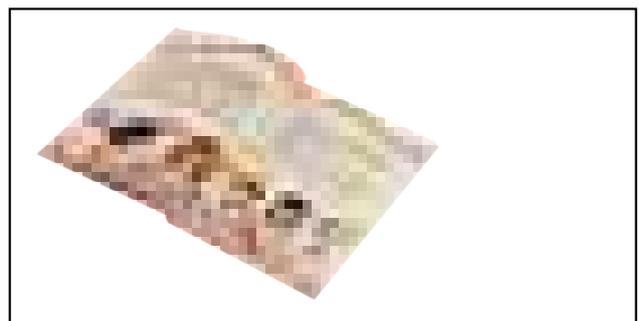
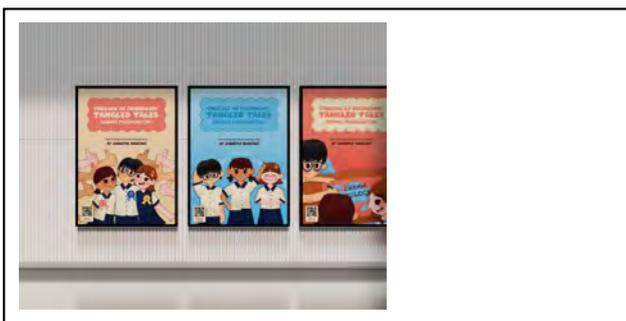
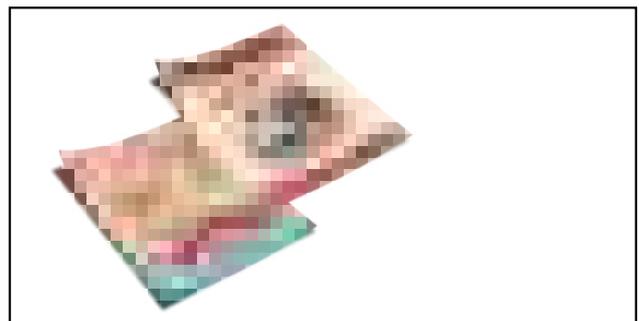
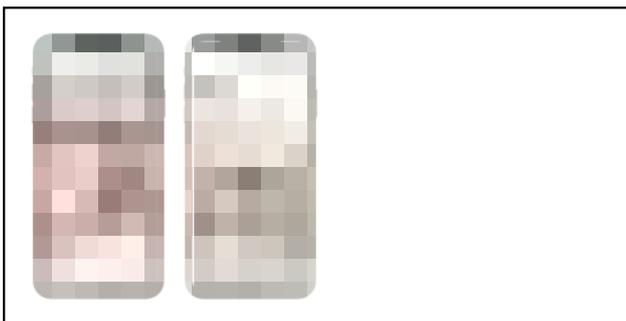
## Perancangan Buku Aktivitas Tentang Cara Mengatasi Peer Pressure untuk Remaja Awal Usia 12–16 Tahun

 by Jennifer Andriani (00000047673)

Konflik adalah bagian dari interaksi sosial dan seringkali tidak dapat dihindari. Berkaitan dengan konflik, tekanan teman sebaya, adalah tekanan sosial dari suatu kelompok yang menuntut seseorang untuk bertindak dan berpikir sesuai kelompok agar dapat diterima oleh kelompok tersebut. Tekanan teman sebaya atau peer pressure, seringkali mempengaruhi remaja dalam proses pengambilan keputusan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak remaja memiliki pengetahuan yang terbatas tentang peer pressure, dan media yang memadai untuk mengatasi masalah tersebut masih sangat minim. Media informasi ini akan memberikan pemahaman mendalam tentang konsep peer pressure, mengajarkan jenis-jenisnya, serta memberikan strategi praktis kepada remaja untuk mengenali, mengevaluasi, dan mengatasi peer pressure.



**Contact**  
jennifer.andriani@student.umn.ac.id  
jennifer.andriani88@gmail.com  
0811870209



## Perancangan Buku Edukasi Mengenai Adaptasi dan Mitigasi Perubahan Iklim untuk Anak-anak Berusia 12-14 Tahun di Jabodetabek

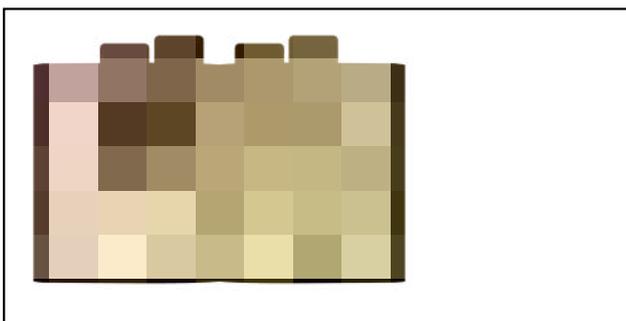
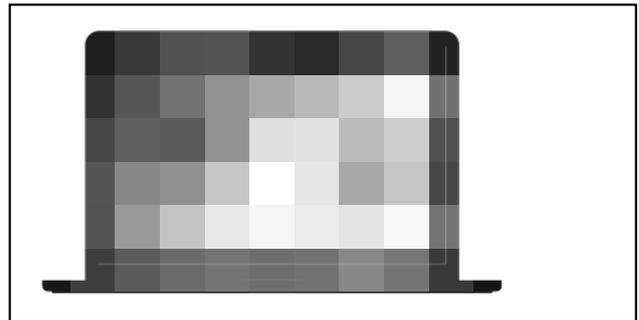
 by Jennifer Gracia (00000043934)



### Contact

jennifer.gracia@student.umn.ac.id  
graciajen23@gmail.com  
081273133301

Perubahan iklim merupakan perubahan jangka panjang pada pola cuaca dalam skala global yang menyebabkan dampak multisektoral salah satunya kesehatan. Ternyata perubahan iklim lebih berisiko terhadap anak dan banyak daerah di Indonesia termasuk Jabodetabek sudah mengalaminya sehingga perlu dilakukan sesuatu untuk menanggulungnya. Tetapi di Indonesia, pendidikan perubahan iklim yang diajarkan kepada anak-anak salah satunya siswa SMP kurang menjelaskan mengenai cara melakukan adaptasi dan mitigasi perubahan iklim. Dengan begitu, pengetahuan mereka mengenai adaptasi dan mitigasi perubahan iklim terbatas. Untuk itu, dilakukanlah perancangan media edukasi anak berupa buku edukasi yang menjelaskan cara melakukan adaptasi dan mitigasi perubahan iklim.



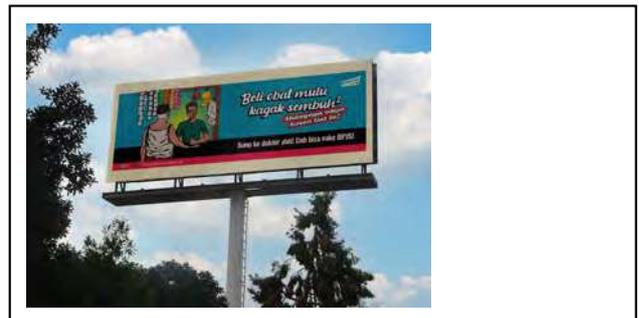
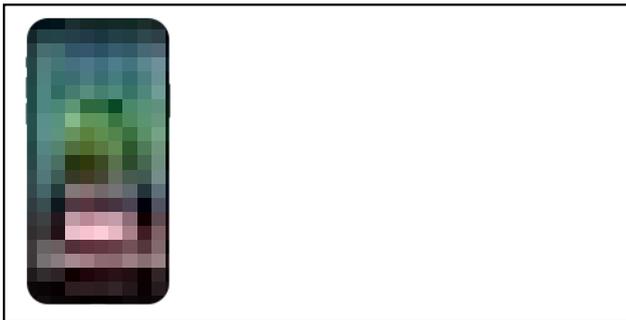
## Perancangan Kampanye Sosial Mengenai Karies Gigi Bagi Dewasa Akhir Usia 35-44 Tahun di Tangerang

 by Jenny Priscilla (00000042890)

Karies gigi atau gigi berlubang adalah kerusakan pada gigi akibat terkikisnya enamel gigi. Enamel gigi dapat terkikis akibat penumpukan bakteri pada plak. Prevalensi karies gigi tertinggi di Indonesia adalah Provinsi Banten, dengan persentase kasus sebanyak 48,5%. Jika dibiarkan, karies gigi dapat menyebabkan abses gigi, penyakit gusi, penyakit jantung, stroke, hingga kematian. Meskipun tingkat prevalensi karies gigi tinggi dan dapat menyebabkan masalah kesehatan lainnya, masih banyak orang dengan karies gigi yang lebih memilih menggunakan obat bebas. Padahal, karies gigi tidak bisa diobati tanpa penanganan dengan tenaga medis. Karena itu, untuk mengubah miskonsepsi dan menambah kepedulian akan karies gigi, penulis merancang kampanye sosial dengan metodologi perancangan menurut Ogilvy dalam Advertising by Design (Landa, 2010).



**Contact**  
[jenny.priscilla@student.umn.ac.id](mailto:jenny.priscilla@student.umn.ac.id)  
[jennypriscilla02@gmail.com](mailto:jennypriscilla02@gmail.com)  
 081296126968



## Perancangan Brand Activation Dalam Kampanye Promosi Aguna Official Indonesia

 by *Jesse Ferhat Dayanbalis (00000045099)*



### Contact

[jesse.dayanbalis@student.umn.ac.id](mailto:jesse.dayanbalis@student.umn.ac.id)  
[jcferhat@gmail.com](mailto:jcferhat@gmail.com)  
08118402301

Dampak dari perubahan iklim mulai semakin terasa. Salah satu penyebabnya adalah emisi gas rumah kaca yang didonor juga oleh gas dari limbah domestik atau limbah rumah tangga. Alih-alih mengurangi penggunaan sabun cuci, dapat dilakukannya penggunaan sabun berbahan dasar buah lerak sebagai alternatif. Sebagaimana yang Aguna Official Indonesia coba sebarkan kepada masyarakat mengenai lerak dan kegunaannya sebagai sabun pembersih multifungsi yang ramah lingkungan. Namun berdasarkan penjelasan owner dari Aguna, masih banyak masyarakat yang belum mengetahui mengenai buah ini beserta kegunaannya yang luas, apalagi generasi muda Indonesia sebagai target konsumen. Masalah lain seperti, Aguna yang belum memaksimalkan platform digital yang dimilikinya. Maka dari itu dirancangnya brand activation dalam kampanye promosi Aguna Official Indonesia.



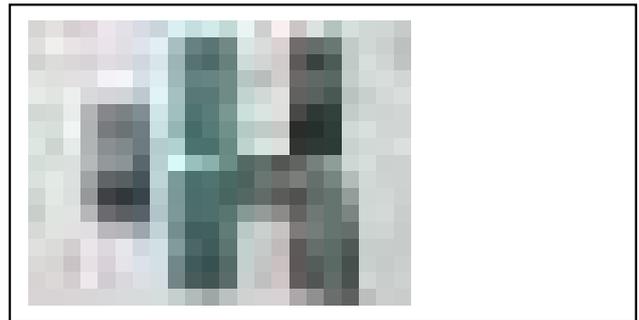
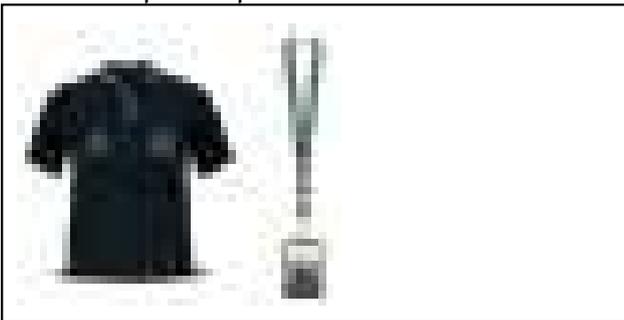
## Rebranding Identitas Visual Museum Pusaka TMII

 by Jessica Chandra (00000042854)

Taman Mini Indonesia Indah (TMII) merupakan kawasan taman wisata yang mencakup seluruh kebudayaan Indonesia. Museum Pusaka merupakan salah satu museum penting yang terdapat di TMII karena memiliki koleksi senjata tradisional yang lengkap dari seluruh Indonesia. Tetapi, Museum Pusaka TMII belum memiliki identitas visual yang digunakan secara konsisten, penggunaan logo yang berbeda-beda. Logo Museum Pusaka TMII juga masih memiliki visualisasi konsep yang tidak konsisten. Dari hasil penelitian telah dilakukan, Museum Pusaka TMII belum memaksimalkan dan menggunakan identitas visualnya secara konsisten di setiap medianya. Selain itu, keterbacaan logotype yang minim saat dilihat dari jauh juga menjadi urgensi dalam penelitian ini. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan melakukan rebranding identitas visual Museum Pusaka TMII serta membuat panduan berupa Graphic Standard Manual.



**Contact**  
[jessica.chandra@student.umn.ac.id](mailto:jessica.chandra@student.umn.ac.id)  
[jessicachandra0715@gmail.com](mailto:jessicachandra0715@gmail.com)  
 089628729834



## Perancangan Buku Guided Journal mengenai Pengembangan Resiliensi Diri untuk Remaja

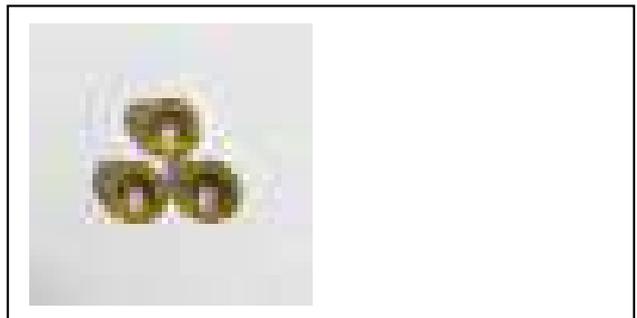
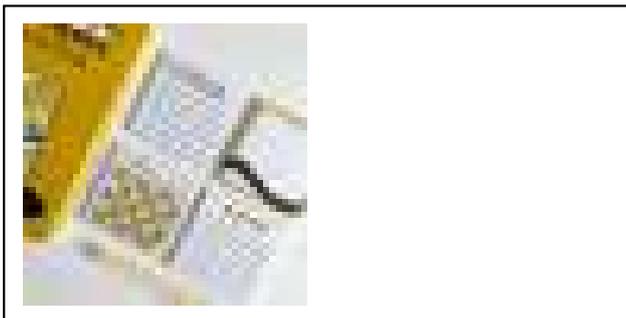
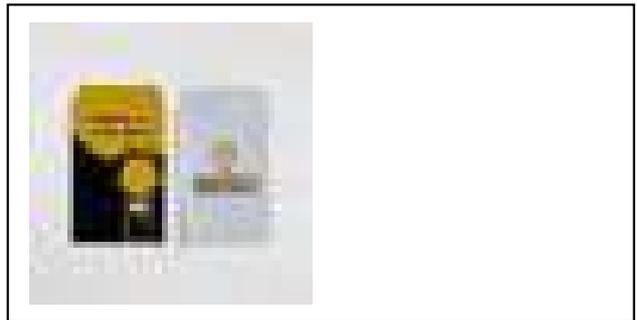
 by Jesslyn Alvina (00000045710)



### Contact

jesslyn.alvina@student.umn.ac.id  
jesslynalvina.work@gmail.com  
82190778199

Resiliensi merupakan kapabilitas seseorang untuk bertahan, mengatasi tekanan, mencari solusi, dan bangkit kembali setelah mengalami permasalahan. Namun, permasalahan yang ditemukan penulis adalah masih rendahnya resiliensi remaja, yaitu sebesar 46% di Jabodetabek. Remaja yang tidak resilien cenderung rentan sehingga menjadi lebih lemah dan tidak berdaya, bahkan dapat menyebabkan munculnya gangguan secara sosial, fisik, dan psikologis. 80 dari 100 remaja di Jabodetabek belum pernah menerima media informasi terkait pentingnya resiliensi dan cara mengembangkannya. Sebagai respon terhadap permasalahan, penulis melakukan perancangan media informasi yang menarik dan mudah dipahami dalam bentuk buku bantuan diri guided journal dengan pendekatan strengths-based untuk membantu remaja mengetahui cara menjadi lebih resilien.



## Perancangan Website Mengenai Bahaya Zat PFAS Dalam Penggunaan Konsumsi Sehari-Hari

 by Jesslyn Anggreani (00000042730)

Penggunaan bahan konsumsi plastik sekali pakai saat ini kian berkurang dan mulai tergantikan oleh kertas sebagai salah satu opsi yang dianggap ramah lingkungan. Namun ternyata zat PFAS ditemukan dalam kandungan kertas yang ada di Indonesia hingga 95,6% dari 23 sampel kertas (Ismawati et al., 2023). Padahal zat PFAS dapat memberikan banyak dampak buruk terhadap manusia, hewan, dan lingkungan. Kurangnya media informasi mengenai pengertian dan cara meminimalisir zat PFAS di Indonesia menjadi peran penting dalam pengetahuan masyarakat terhadap isu ini. Maka daripada itu, diperlukan media informasi yang dapat mencakup informasi mengenai zat PFAS secara awam sehingga dapat dipahami dengan baik oleh masyarakat luas. Melalui website yang telah dirancang, diharapkan agar masyarakat dapat meminimalisir paparan zat PFAS dalam konsumsinya sehingga dampak

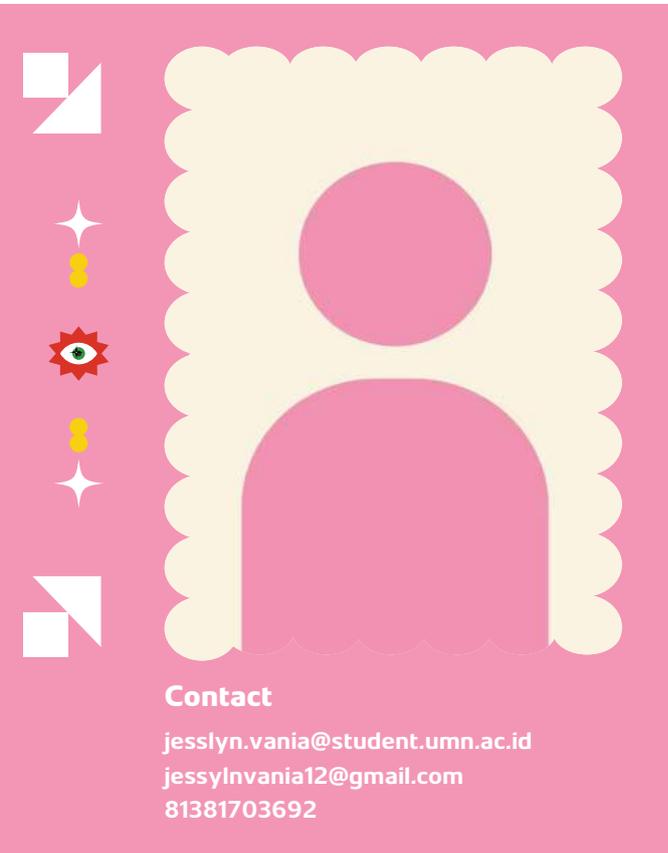


**Contact**  
 jesslyn.anggreani@student.umn.ac.id  
 jesslynanggreani2002@gmail.com  
 081385595579

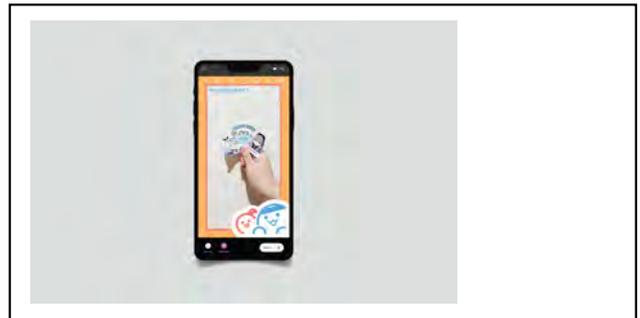


## Perancangan Ulang Identitas Visual HJ Collectables

by Jesslyn Vania (00000044029)



HJ Collectables merupakan brand yang menjual berbagai jenis merchandise dari acara hiburan (Anime/Manga/Vtuber/K-Pop/Game) yang sudah hadir hingga saat ini maupun masa yang akan datang dengan menggunakan gaya desain dari para artis sendiri. HJ Collectables ini merupakan usaha baru yang dikembangkan melalui mata kuliah Magang Kewirausahaan yang menjalankan program Wirausaha Merdeka. Sebagai salah satu usaha yang menjual merchandise, HJ Collectables memiliki permasalahan dalam identitas visual yang miliknya. HJ Collectables belum memiliki visual yang kuat dan belum menggambarkan bidang usahanya sehingga kurang dikenal oleh target audiens. Maka dari itu, penulis akan melakukan perancangan ulang identitas visual HJ Collectables untuk meningkatkan awareness dan kepercayaan mereka untuk membeli produk yang dijual.



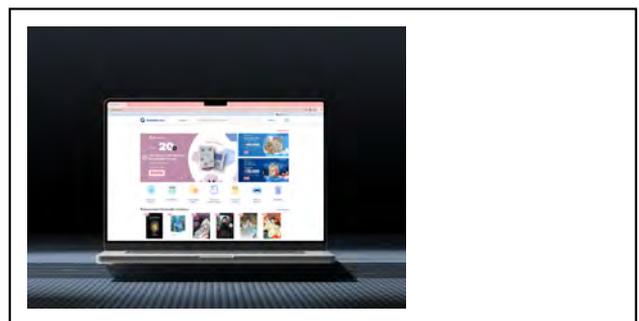
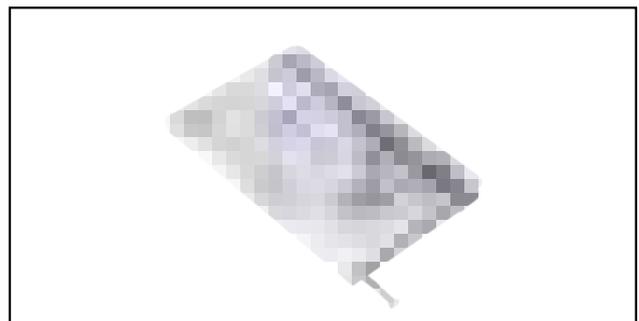
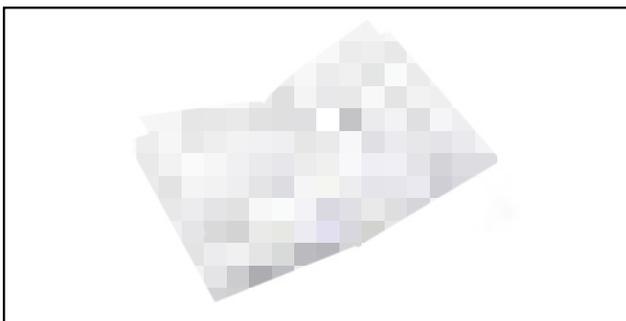
## Perancangan Buku People Pleaser dan Bahayanya untuk Kesehatan Mental pada Remaja Usia 16-24 Tahun

 by Jochelly Young (00000044376)

People pleaser adalah seseorang yang tidak dapat menentukan batasan diri dan selalu membutuhkan validasi orang lain. Seorang people pleaser memiliki ciri-ciri sulit mengatakan tidak, ikut-ikutan keputusan orang lain, dan memprioritaskan kepentingan orang lain di atas kepentingan diri sendiri. People pleaser bisa terjadi kepada siapa saja tanpa patokan umur. Sikap people pleaser dapat muncul akibat trauma masa lalu dan cara didik orang tua. Salah satu dampak yang muncul dari kebiasaan tersebut adalah stres. Stres adalah kondisi ketika seseorang merasa berada dalam tekanan atau kewalahan. Tingginya angka stres tersebut dapat memengaruhi kesehatan mental remaja yang sedang berada di usia kritis, yaitu usia 16–24 tahun. Solusi yang penulis ajukan untuk masalah ini adalah perancangan media informasi mengenai people pleaser dan bahayanya untuk kesehatan mental.



**Contact**  
jochelly.young@student.umn.ac.id  
jochellyyng@gmail.com  
082261112193



## Perancangan Kampanye Sosial Penanganan OCD Pada Remaja Usia 17-25 Tahun di Jabodetabek

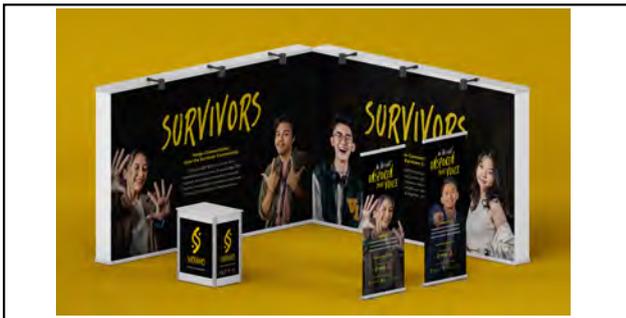
by Jonathan Dion Setiawan Prajitno (00000045663)



### Contact

jonathan.prajitno@student.umn.ac.id  
 jdionsetiawan@gmail.com  
 85326013562

OCD adalah salah satu penyakit mental yang memiliki kaitan yang erat dengan obsesi dan kompulsi. Populasi penderita OCD kian meningkat seiring dengan meningkatnya jumlah penduduk tertentu dan didapati bahwa masyarakat kurang menganggap OCD sebagai penyakit mental yang penting untuk ditangani. Permasalahan yang timbul dari OCD yang tidak ditangani adalah munculnya jenis penyakit mental lain yang dampak buruknya dapat memicu hingga keinginan bunuh diri. Oleh karena itu, penulis mengusung perancangan kampanye sosial untuk meningkatkan kewaspadaan yang cukup tinggi untuk penderita dan lingkungan penderita OCD. Perancangan berfokus pada target usia remaja akhir dengan wilayah Jabodetabek. Perancangan ini diharapkan dapat meminimalkan dampak negative yang muncul dari tidak ditangani dengan seriusnya OCD dalam masyarakat.



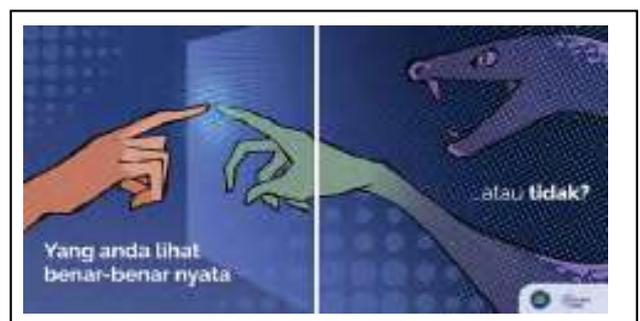
## Perancangan Kampanye Sosial untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat akan Risiko Penyebaran Hoaks

by **Josefine Friscila Naftali (00000045430)**

Keberadaan teknologi telah memudahkan manusia untuk memperoleh dan menyebarkan informasi. Akan tetapi, teknologi juga membuat penyebaran informasi menjadi semakin cepat sehingga semakin sulit untuk menemukan validitas atas informasi yang diperoleh. Hoaks merupakan informasi yang belum pasti atau tidak sesuai dengan fakta. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia juga mengingatkan kepada masyarakat untuk selalu waspada akan keberadaan hoaks seiring dengan perkembangan AI yang semakin canggih, seperti memanipulasi dialog suara, gerak mulut, bahkan wajah. Selain itu, kebiasaan sebagian masyarakat yang menyebarkan sebuah informasi tanpa mengeceknya terlebih dahulu menjadi faktor dari rentannya masyarakat terhadap hoaks. Karya Tugas Akhir ini akan memuat proses perancangan kampanye sosial untuk mengedukasi masyarakat akan risiko penyebaran hoaks.

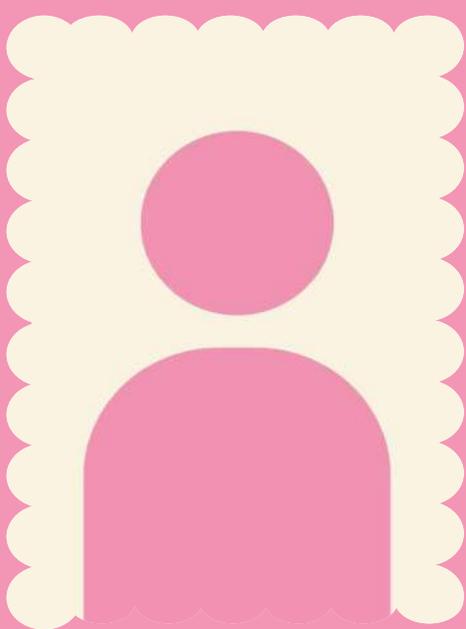


**Contact**  
 josefine.naftali@student.umn.ac.id  
 josefinefriscila@gmail.com  
 081617027193



## Perancangan Buku Panduan Mengenai Gaya Hidup Slow Living Sebagai Persiapan Menuju Pensiun

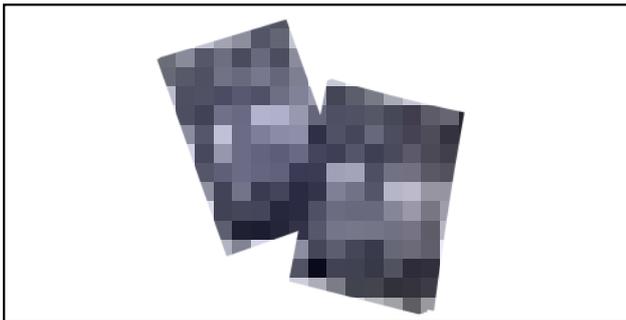
by Joseph Christian Salim (00000044126)



### Contact

joseph.christian1@student.umn.ac.id  
josephchris17@gmail.com  
87883404255

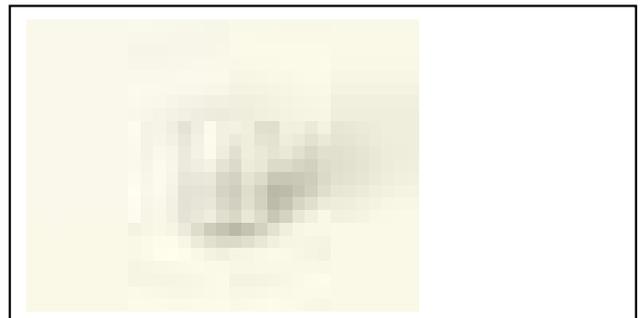
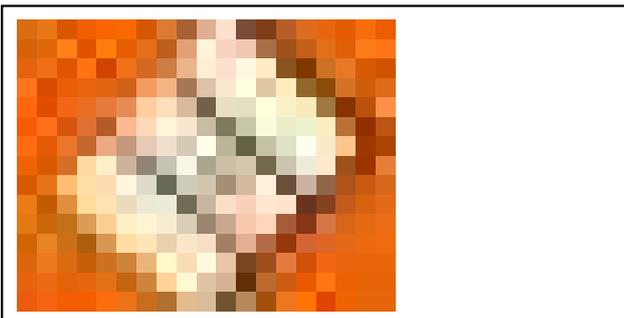
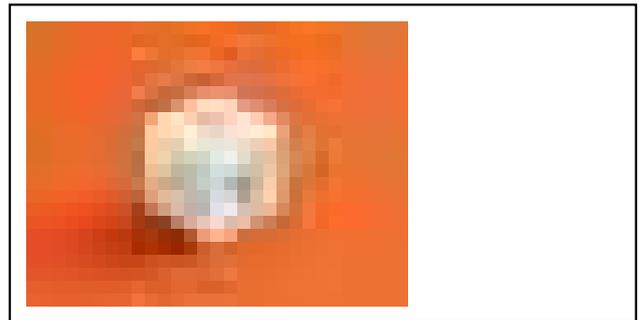
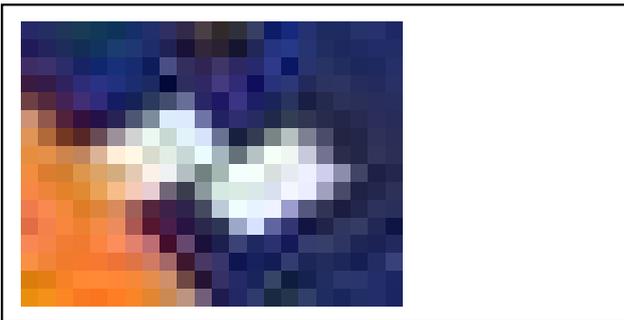
Di Indonesia, prevalensi orang yang telah memasuki masa pensiun dan mengalami depresi berada pada angka 6,5% pada usia 55-64 tahun dan 8,0% pada usia 65-74 tahun (Kemenkes, 2018).. Oleh karena itu, penting bagi mereka untuk mengadopsi gaya hidup positif. Salah satu alternatif gaya hidup ini adalah slow living. Meskipun gaya hidup slow living telah menjadi tren yang banyak dibicarakan pada beberapa tahun kebelakang, gaya hidup ini memiliki konotasi yang negatif di mata publik (CNBC, 2023). Hal ini disebabkan karena kurangnya informasi mengenai bagaimana panduan penerapan slow living yang sesuai dengan prinsipnya. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya untuk memberikan media informasi mengenai slow living sebagai gaya hidup yang positif kepada orang dewasa madya dan sebagai persiapan pensiun.



## Perancangan Ulang Identitas Visual Brand Skincare Pore Hero

 by Joshua Bonaventura Satya Rutji (00000043927)

Seiring berjalannya perkembangan zaman perawatan kulit atau skincare sudah tidak lagi ditujukan hanya kepada perempuan, namun juga laki-laki untuk menjaga penampilan agar terlihat layak untuk tampil di masyarakat. Pore Hero merupakan salah satu brand skincare lokal yang berfokus pada skincare eksfoliasi dan memiliki pesan kepada masyarakat untuk lebih percaya diri dengan apa pun kondisi kulit yang mereka miliki. Sama seperti merek pada umumnya, Pore Hero juga memiliki identitas visual mereka sendiri, namun terdapat ketidaksesuaian antara identitas visual terhadap target konsumen yang dituju, dimana identitas visual Pore Hero lebih dominan pada salah satu jenis kelamin, yaitu perempuan, padahal target konsumen dari Pore Hero merupakan laki-laki dan perempuan. Melihat masalah tersebut, penulis ingin memberikan solusi untuk melakukan perancangan ulang identitas



## Perancangan Kampanye Sosial Mengenai Pentingnya Cek Kesehatan Pranikah

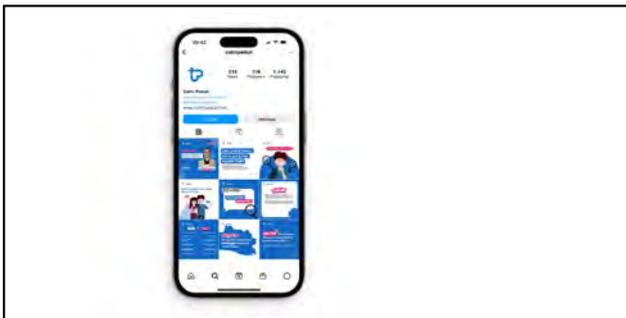
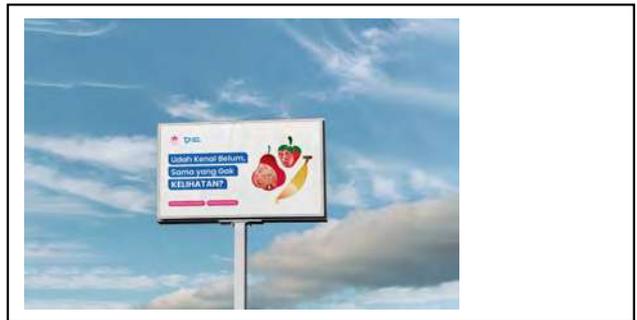
by Jovita Vania (00000042697)



### Contact

jovita.vania@student.umn.ac.id  
 jjovitavania@gmail.com  
 087809299022

Pemeriksaan kesehatan pranikah adalah serangkaian tes untuk mendapatkan penilaian kesehatan bagi pasangan yang akan menikah. Pemeriksaan kesehatan bersifat preventif dan berfungsi sebagai deteksi dini resiko penyakit yang berpotensi ditularkan kepada pasangan dan anak. Berdasarkan data hasil kuesioner kepada warga Jawa Barat serta dari wawancara dengan dokter Sp. OG yang bertugas di Jawa Barat, didapatkan kesimpulan bahwa tingkat pengetahuan pemeriksaan kesehatan pranikah di Jawa Barat masih rendah (69%). Oleh karena itu, diperlukan perancangan kampanye sosial sebagai salah satu strategi mengatasi rendahnya kesadaran dan pengetahuan akan pentingnya pemeriksaan kesehatan pranikah terhadap potensi penularan penyakit-penyakit berbahaya yang tak terdeteksi.



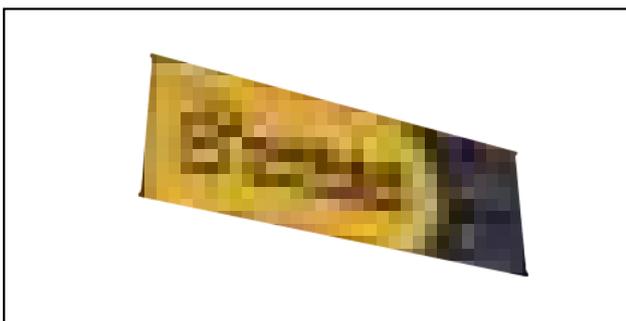
## Perancangan Identitas Visual Martabak Jaya Bandung

 by **Juan Christo Lapod (00000046638)**

Martabak Jaya Bandung telah berdiri sejak tahun 1998 di daerah Pasar Minggu, Jakarta Selatan. Awalnya, pemilik Martabak Jaya Bandung merupakan pedagang kaki lima. Kemudian, Martabak Jaya Bandung mulai berkembang dan saat ini telah memiliki tempat usaha sendiri yang berlokasi di Jalan Warung Jati Barat, Pasar Minggu, Jakarta Selatan. Dari hasil penelitian, penulis menemukan bahwa terdapat kesamaan aset visual pada identitas visual Martabak Jaya Bandung dan Martabak Bandung Ayung, identitas visual yang belum konsisten pada Martabak Jaya Bandung. Oleh karena itu, dengan perancangan kembali identitas visual Martabak Jaya Bandung ini diharapkan dapat menciptakan citra merek baru yang sesuai dengan nilai dan target konsumen yang dituju, sehingga dapat menciptakan brand awareness yang kuat.



**Contact**  
 juan.lapod@student.umn.ac.id  
 lapodchristo@gmail.com  
 082191914549



## Perancangan Brand Destination Pulau Biak Papua

 by Juan Kevin Antonio (00000031742)



### Contact

juan.kevin1@student.umn.ac.id  
Juan.kevin.antonio@gmail.com  
87802052000

Wisata alam adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk melihat dan mendalami gejala alam yang unik dan indah di suaka margasatwa dan taman nasional, taman hutan di kawasan wisata alam utama. Pulau Biak yang terletak di Provinsi Papua merupakan wisata alam yang terletak di sebuah pulau kecil di Teluk Cendrawasih. Pulau Biak memiliki berbagai macam lokasi atau destinasi wisata. Mulai dari wisata bahari, wisata budaya, sampai wisata sejarah peninggalan perang dunia II. Dengan banyaknya destinasi wisata yang dimiliki oleh Pulau Biak, Pulau Biak masih belum mempunyai identitas untuk dikenal oleh Masyarakat Indonesia khususnya yang berdomisili di Jabodetabek. Dengan adanya permasalahan tersebut, penulis memutuskan untuk membuat perancangan brand destination untuk Pulau Biak.



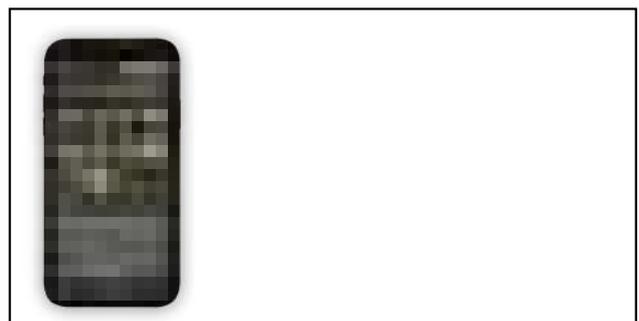
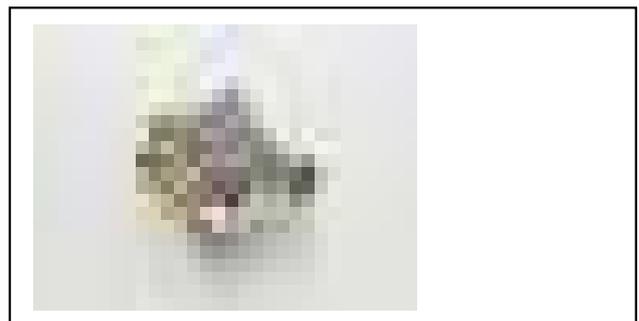
## Perancangan Buku Aktivitas Berilustrasi Mengenai Self Empowerment dalam Perjalanan Karier untuk Usia 21 - 27 Tahun

 by **Karen Midea (00000042804)**

Peningkatan usia produktif di Indonesia dapat menjadi potensi bagi perekonomian negara apabila dipersiapkan dengan baik. Namun, tercatat bahwa terdapat 7,86 juta penduduk yang masih menganggur dan mayoritas adalah generasi Z. Pada umumnya usia yang baru lulus belum memiliki soft skill yang mencukupi dan belum siap kerja karena kurangnya pengetahuan informasi, demotivasi, keraguan, dan kemampuan metakognitif yang lemah. Hal itu, media informasi mengenai pemberdayaan diri dalam menempuh perjalanan karier di Indonesia belum banyak ditemukan dan buku-buku yang sudah ada tidak sesuai dengan teknik komunikasi generasi Z dengan durasi rentang perhatian yang singkat. Pembuatan media informasi ini merupakan buku aktivitas berilustrasi dengan pendekatan sehari-hari dan menggunakan visual yang dapat menarik minat baca generasi Z.



**Contact**  
 karen.midea@student.umn.ac.id  
 karenmidea13@gmail.com  
 87889506679



## Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Profesi Kekinian Bagi Anak Umur 10-11 Tahun

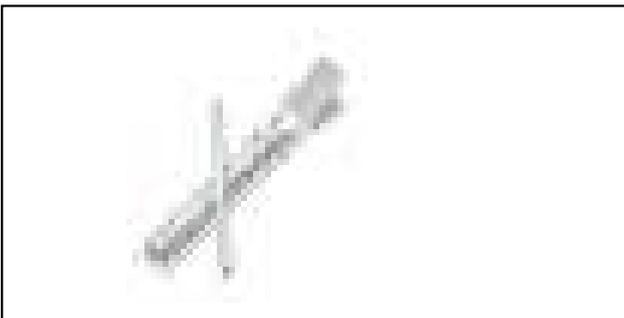
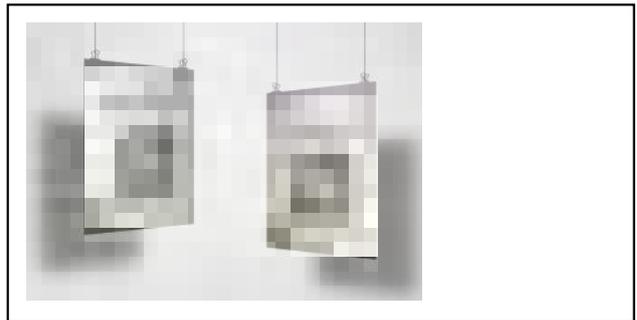
by Karina Prianka Tjaja (00000047825)



### Contact

Karina.tjaja@student.umn.ac.id  
Laufeysonx13@gmail.com  
081212311943

Pengenalan profesi kepada anak sejak dini sangat penting untuk membuka wawasan, mengidentifikasi minat dan bakat mereka. Di era modern ini, banyak bermunculan profesi baru atau profesi kekinian seperti youtuber, selegram, vlogger, gamers dan lainnya, yang dimana lebih diminati oleh anak-anak dibandingkan dengan profesi konvensional seperti polisi atau dokter. Namun orangtua masih merasa kurang yakin dengan profesi kekinian dikarenakan minimnya informasi yang membahas mengenai profesi tersebut. Dengan adanya media informasi yang tepat, orangtua dapat membantu anak memperoleh gambaran jelas terhadap profesi pada masa depan. Dari masalah tersebut diperlukan solusi desain yaitu media informasi yang outputnya menggunakan buku ilustrasi.



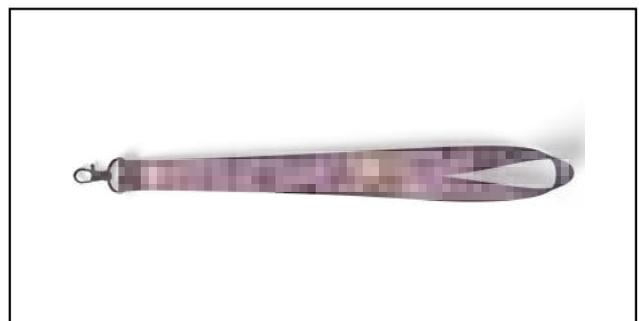
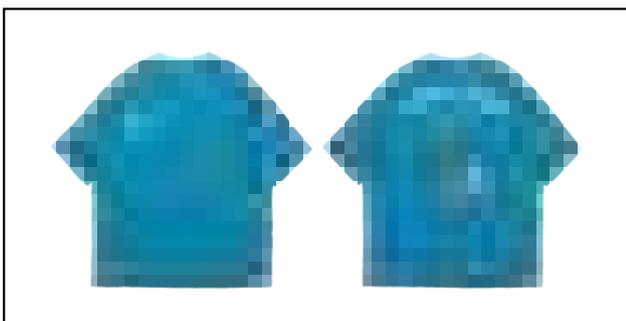
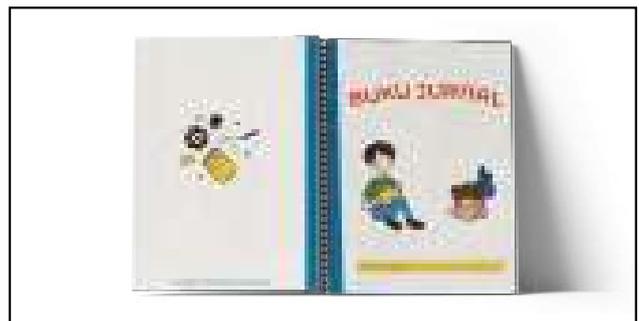
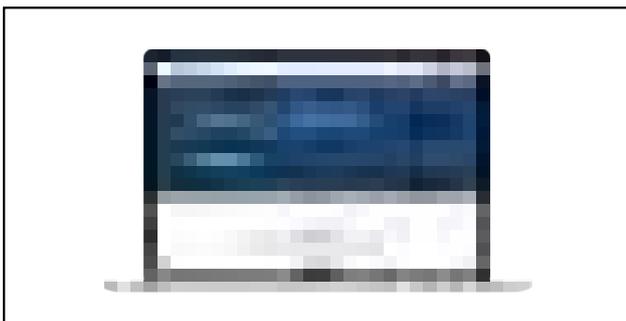
## Perancangan Ulang Website Informasi Lembaga Perlindungan Anak Indonesia

 by **Kayyisa Fatimah Azzahra (00000048024)**

Angka kekerasan terhadap anak di Indonesia tergolong tinggi, namun itu belum mencakup semua anak. Hal ini dikarenakan tidak semua korban mampu atau tahu cara untuk melaporkan kasusnya karena takut akan pelaku atau stigma yang diberikan oleh lingkungan sekitar. Lembaga Perlindungan Anak Indonesia merupakan lembaga independen yang berdiri sejak 28 Oktober 1997 yang bertugas sebagai tempat pelaporan serta mediasi kekerasan terhadap anak. Walau sudah menyatakan untuk melapor ke LPAI, masyarakat tetap tidak mengetahui kepada siapa atau bagaimana cara melapor. Hal ini dikarenakan kurangnya informasi mengenai hal tersebut, LPAI, serta salah kaprah mengenai tugas dan peran LPAI. Hasil perancangan ini diharapkan dapat membantu masyarakat lebih mengetahui seputar LPAI dan berani untuk melaporkan kasus kekerasan terhadap anak.



**Contact**  
 kayyisa.azzahra@student.umn.ac.id  
 kayy.faz@gmail.com  
 085695355771



## Perancangan Board Game untuk Mengenal Gangguan Kognitif Ringin

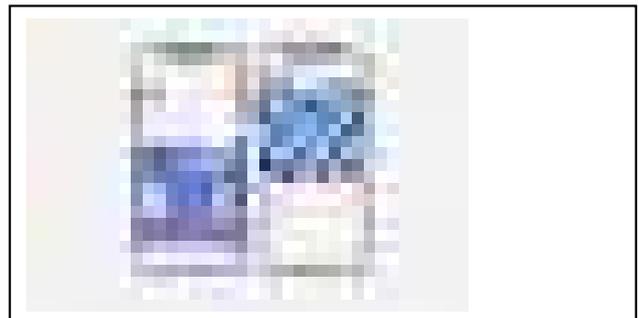
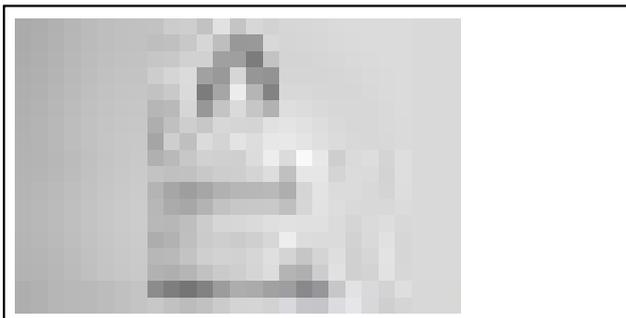
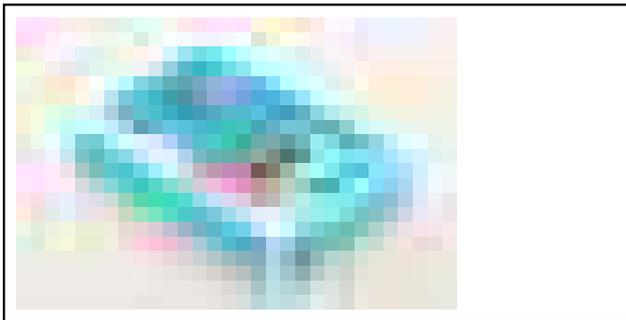
by Kenneth Wilbert Sentosa Hadi (00000044591)



### Contact

kenneth.hadi@student.umn.ac.id  
sentosahadi.sh@gmail.com  
081558890861

Gangguan kognitif atau mild cognitive impairment (MCI) adalah kondisi dimana seseorang mengalami penurunan kognitif secara signifikan yang dapat menyebabkan kehilangan ingatan. Gangguan kognitif ringan lebih rentan ditemukan pada lansia dan dapat berkembang hingga pada titik dimana seseorang tidak dapat berfungsi secara normal pada kehidupan sosialnya dan dapat menjadi penyakit alzheimer. Namun, diketahui bahwa pengetahuan mengenai gangguan kognitif ringan masih minim yang dapat menyebabkan seseorang untuk tidak mengetahui gejala - gejala yang dialaminya serta cara penanganannya selain itu, kurangnya media informasi yang membawa topik gangguan kognitif ringan. Oleh karena itu, dirancanglah sebuah media informatif interaktif untuk mengenali gangguan kognitif ringan untuk menyediakan pengetahuan dan informasi mengenai gangguan kognitif.



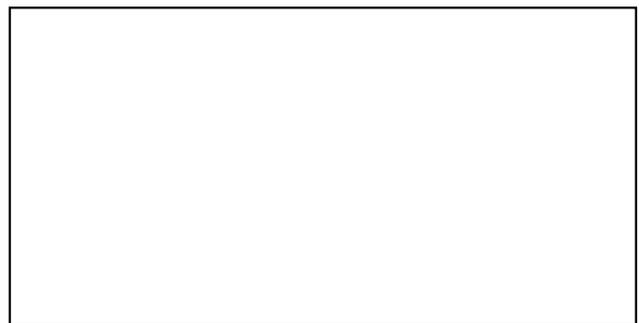
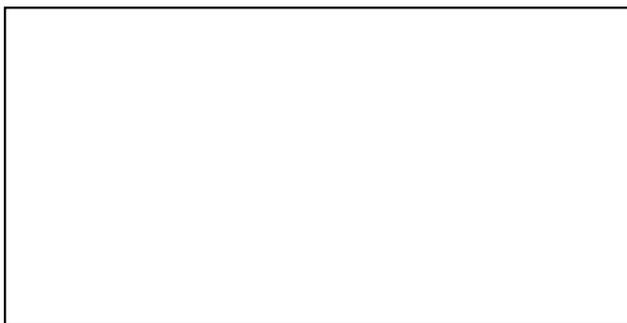
## Perancangan Rebranding Hublife Mall

 by **Kenzie Andhika Theodorus Suhanto (00000043009)**

Mal merupakan salah satu bentuk pemenuhan kebutuhan masyarakat. Meningkatnya jumlah mal di Jakarta membuat persaingan antar mal menjadi ketat. Hublife sebagai salah satu mal di Jakarta, berupaya memenangkan persaingan dengan menggeser segmentasi pasar yang sebelumnya merupakan mal keluarga menjadi mal untuk anak muda. Sayangnya, Pergeseran segmentasi pasar ini tidak diikuti dengan peremajaan identitas visual Hublife. Hal ini mengakibatkan terdapat ketidakcocokan antara bentuk acara yang diselenggarakan dan fasilitas yang disediakan Hublife dengan tampilan visual Hublife saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang identitas visual Hublife sebagai solusi untuk berkomunikasi secara lebih jelas dan diharapkan mampu memperjelas pesan yang ingin disampaikan dan meningkatkan daya tarik Hublife sebagai destinasi belanja dan hiburan bagi anak muda di



**Contact**  
kenzie.andhika@student.umn.ac.id  
kenziesuhanto@gmail.com  
081911072039



## Perancangan Kampanye Sosial Cegah Resistensi Antibiotik Bagi Dewasa Awal Usia 19-30 Tahun

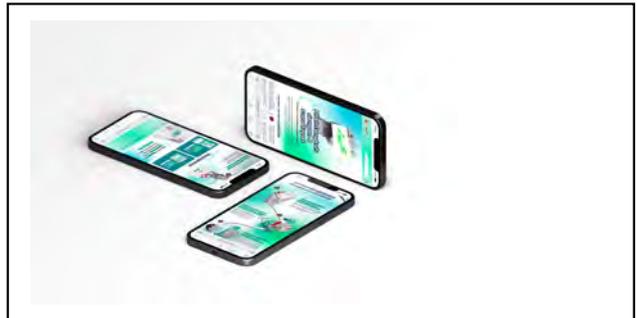
 by Keren Aimee Lee Setiawan (00000045476)



### Contact

keren.setiawan@student.umn.ac.id  
 keren.lee12@gmail.com  
 081326227716

Antibiotik merupakan obat keras yang berfungsi untuk mengatasi infeksi. Penggunaan antibiotik yang salah dapat menyebabkan resistensi antibiotik. Tingginya kasus kematian akibat resistensi antibiotik di Indonesia disebabkan oleh rendahnya pengetahuan tentang penggunaan antibiotik. Edukasi seperti penggunaan antibiotik di Indonesia melalui gerakan atau lembaga seperti Protecting Indonesia from the Threat of Antibiotic Resistance (PINTAR) dan Masyarakat Cerdas Menggunakan Obat (GeMa CerMat) ternyata belum berhasil mengubah kebiasaan penggunaan antibiotik di masyarakat seperti menggunakan antibiotik selain untuk infeksi bakteri. Oleh karena itu, diperlukan adanya media yang dapat memersuasi masyarakat untuk mulai mengubah kebiasaanya.



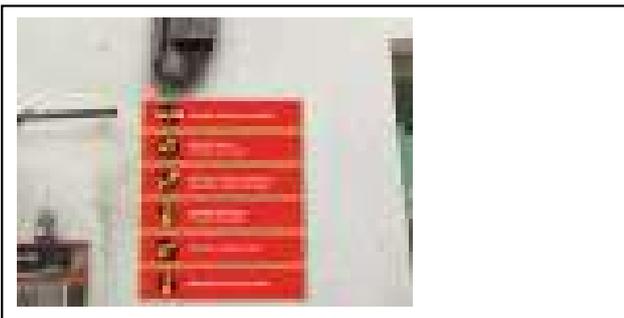
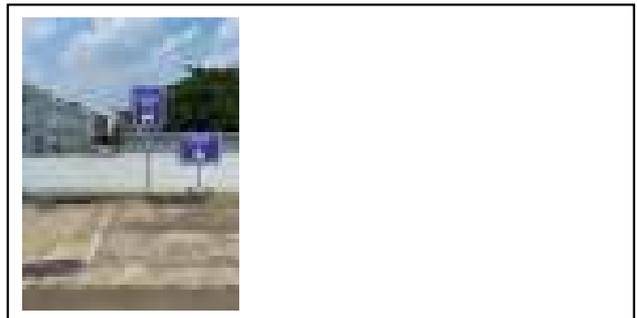
## Perancangan Signage Pasar Modern BSD City

 by Kevin Yustus Putra Nugroho (00000036250)

Pasar Modern BSD City merupakan pusat perbelanjaan yang berada di Serpong, Tangerang Selatan. Dengan banyaknya pengunjung yang berdatangan setiap harinya, Pasar Modern BSD City membutuhkan signage yang proper dan informatif, perancangan signage ini sangat diperlukan karena masih banyak pengunjung Pasar Modern BSD mengalami kesulitan dalam mencari arah yang ingin dituju. Dari hasil penelitian, pengunjung masih kebingungan untuk menuju suatu tempat, seperti tempat parkir dan juga toilet. Dengan dirancangnya tugas akhir ini, diharapkan dapat membantu memudahkan pengunjung Pasar Modern BSD City untuk mengidentifikasi arah tujuannya dan bisa mengetahui Pasar Modern BSD City secara keseluruhan.



**Contact**  
kevin.yustus@student.umn.ac.id  
kevinsutsuy007@gmail.com  
81311414872



## Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Anak Mengenai Legenda Putri Kemarau Bagi Anak Usia 7-10 Tahun

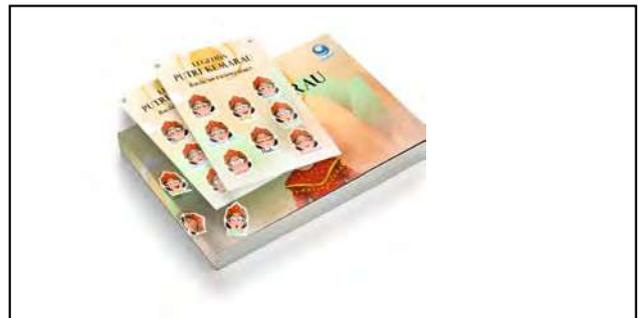
by Keysia Nassywa Fahreza(00000043396)



### Contact

keysia.fahreza@student.umn.ac.id  
keysiamanis@gmail.com  
82390175779

Teknologi media informasi telah menjadi kebutuhan penting dalam masyarakat modern saat ini. Kemajuan media informasi sangat berpengaruh terhadap berbagai macam platform media yang digunakan untuk menerima dan berbagi informasi, memperoleh pengetahuan, dan memperluas wawasan termasuk segala berita dan informasi terkini, dapat dengan mudah di akses melalui berbagai platform secara global. Namun, budaya lokal mulai terpinggirkan karena mudahnya mengakses informasi yang berasal dari luar. Sehingga budaya tersebut akan lama kelamaan luntur dan terlupakan seperti halnya legenda Putri Kemarau yang berasal dari Palembang, Sumatera Selatan. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan media informasi berupa buku cerita anak yang bertujuan untuk memperkenalkan legenda Putri Kemarau kepada anak-anak agar menyadari pentingnya melestarikan cerita rakyat.



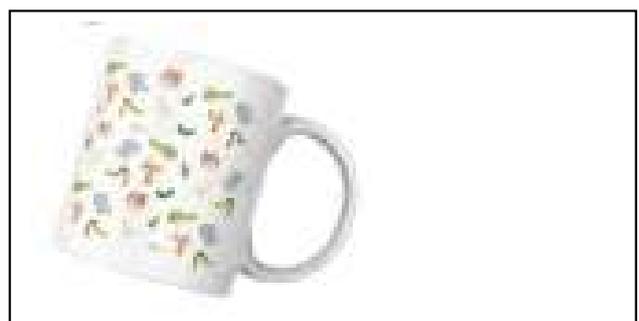
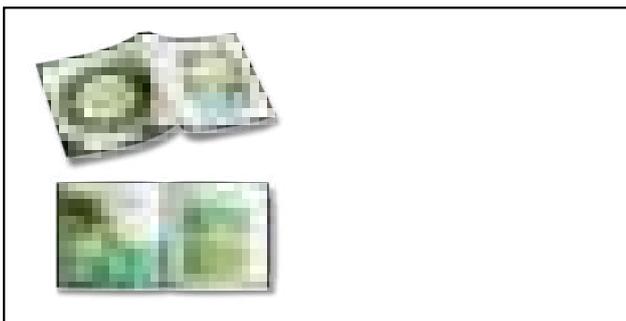
## Perancangan Buku Edukasi Interaktif untuk Penyandang Cerebral Palsy Guna Melatih Sensorik

 by *Kezia Lusyanto (00000047816)*

Anak dengan cerebral palsy sering menghadapi keterbatasan dalam melakukan aktivitas sehari-hari seperti makan, minum, dan menggenggam benda. Keterbatasan ini khususnya terkait dengan penggunaan tangan. Kesulitan tersebut yang dihadapi oleh anak penyandang cerebral palsy mendorong perlunya untuk meningkatkan kemampuan motorik dengan media yang mendukung. Salah satu bentuk media yang diperlukan adalah media edukasi interaktif untuk melatih sensorik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sensorik yang saat ini ada kurang efektif untuk proses pembelajaran sensorik sehingga peran orang tua dalam memilih media edukasi yang tepat sangat penting dalam proses ini, termasuk dalam memilih media edukasi sensorik yang tepat dan edukatif. Oleh karena itu, penggunaan media edukasi interaktif untuk mendukung pembelajaran sensorik anak penyandang cerebral palsy.



**Contact**  
 kezia.lusyanto@student.umn.ac.id  
 keziaevily13@gmail.com  
 085820285922



## Perancangan Website untuk Wisata Alam di Desa Situluhur Kabupaten Pati

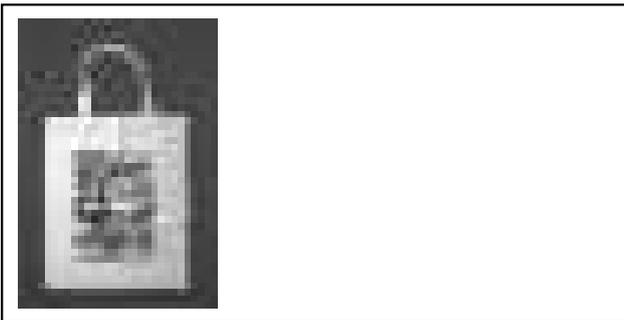
by Kleofas (00000045669)



### Contact

kleofas@student.umn.ac.id  
mariokleofas061@gmail.com  
085865730454

Wisata alam di Desa Situluhur, Kabupaten Pati, memiliki potensi yang belum dimanfaatkan oleh pemerintah untuk meningkatkan kunjungan wisatawan. Objek wisata alam yang ada di Desa Situluhur sendiri mempunyai daya tarik berupa keindahan alam yang masih terjaga kelestariannya dan memiliki berbagai macam aktivitas alam yang seru. Penelitian ini bertujuan untuk merancang promosi yang efektif untuk menarik lebih banyak wisatawan untuk berkunjung. Penelitian ini melibatkan pencarian data dengan observasi, wawancara, dan kuesioner untuk memperoleh informasi mengenai Desa Situluhur. Penulis melakukan perancangan promosi seperti media sosial, website dan beberapa media promosi lainnya untuk meningkatkan kunjungan wisatawan dan memberikan manfaat bagi warga Desa Situluhur.



## Perancangan Ulang Identitas Visual Pasadena Factory Outlet

 by **Laurensia Apriliniovita Putri (00000045851)**

Pasadena merupakan sebuah factory outlet yang telah berdiri sejak tahun 1992 yang berlokasi di Depok. Pada awal didirikan Pasadena hanya menjual seragam sekolah. Namun, Pasadena melakukan ekspansi karena telah mencapai peningkatan penjualan. Pasadena mulai menyediakan berbagai perlengkapan kebutuhan keluarga dan perabotan rumah tangga. Hal ini membuat identitas visual yang dimiliki menjadi kurang relevan dan menimbulkan kesalahan persepsi. Perancangan ulang ini diharapkan sebagai solusi untuk memperbaiki kesalahan persepsi terhadap Pasadena dan memberikan citra merek yang sesuai. Hasil akhir dari perancangan ulang ini akan dituangkan ke dalam sebuah buku pedoman bernama brand guidelines yang bertujuan untuk menjaga konsistensi dalam menggunakan identitas tersebut.



## Perancangan E-book Tes Pap Smear untuk Mencegah Kanker Serviks bagi Wanita Sudah Menikah Usia 21–30 Tahun

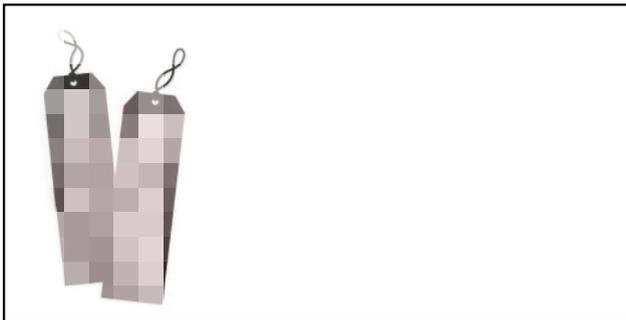
by **Laurentia Aurellia Liugiarto (00000044186)**



### Contact

laurentia.liugiarto@student.umn.ac.id  
laurentia.aurellia@gmail.com  
089529744230

Manusia melewati fase pubertas yang menandakan mulai bekerjanya organ reproduksi. Sayangnya, walaupun menjadi proses yang normal, masih banyak orang yang belum mengetahui cara untuk menjaga kesehatan alat reproduksi. Padahal, penyebab kematian wanita akibat kanker nomor 2 adalah kanker serviks. Untuk mencegah kanker serviks, wanita harus melakukan tes pap smear secara rutin. Sayangnya, di Indonesia, angka wanita yang sudah melakukan pap smear masih sangat kecil. Penelitian dilakukan dengan mix method. Berdasarkan data yang didapat, terdapat misinformasi terkait tes pap smear di kalangan masyarakat yang menghalangi masyarakat untuk tes pap smear. Maka dari itu, diperlukan media informasi untuk mengedukasi masyarakat tentang tes pap smear dan manfaatnya bagi untuk mencegah kanker serviks bagi wanita sudah menikah usia 21-30 tahun.



## Perancangan Kampanye Sosial Pencegahan Degeneratif Dini untuk Mahasiswa Dengan Olahraga Angkat Beban

by Liemanuel Glennixon (00000043470)

Penyakit degeneratif dini merupakan masalah kesehatan global yang semakin serius, termasuk di kalangan mahasiswa. Gaya hidup sedentari, yaitu gaya hidup yang banyak duduk dan kurang aktif bergerak, menjadi faktor utama terjadinya penyakit degeneratif dini. Olahraga angkat beban merupakan aktivitas fisik yang dapat mencegah terjadinya penyakit degeneratif dini. Namun, mahasiswa masih belum memiliki pola pikir dan kesadaran untuk melakukan olahraga angkat beban. Penelitian ini bertujuan untuk merancang kampanye sosial untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa tentang pentingnya olahraga angkat beban sebagai upaya pencegahan penyakit degeneratif dini dan diharapkan dapat meningkatkan kesadaran mahasiswa tentang manfaat olahraga, serta mendorong untuk menerapkan olahraga angkat beban secara rutin.



**Contact**  
 liemanuel.glennixon@student.umn.ac.id  
 glennixon14@gmail.com  
 082115318585



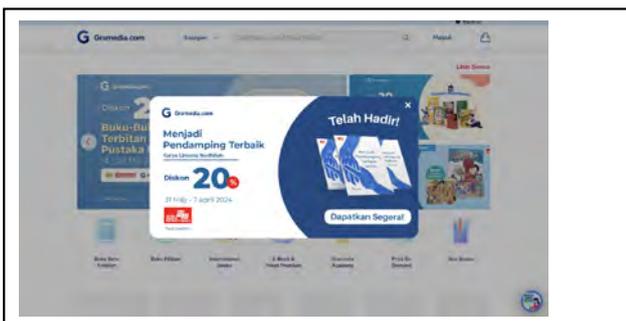
## Perancangan Buku Panduan Perawatan Bagi Orang Lanjut Usia

by **Lintang Nadhifah Candraningtyas (0000052932)**



**Contact**  
 lintang@student.umn.ac.id  
 lntngndhfah12@gmail.com  
 085155485109

Lansia atau lanjut usia merupakan seseorang yang sudah mencapai usia 60 tahun keatas. Indonesia saat ini sudah memasuki struktur penduduk tua karena proporsi lansia dengan usia lebih dari 60 sudah tercapai lebih dari 10 persen. Bersamaan dengan meningkatnya angka penduduk tua atau lansia, berpengaruh pada tingginya angka ketergantungan penduduk usia lanjut terhadap usia produktif. Lansia seiring bertambahnya usia mengalami penurunan fungsi kognitif dan fisiologis yang rentan terhadap kesehatan. Kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai cara merawat lansia berdampak pada kurangnya kepedulian masyarakat terhadap lansia. Usaha dalam menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan dibuatnya media informasi sebagai panduan dalam merawat lansia oleh Kemenkes dengan membuat buku panduan namun secara visual dan buku belum ada/ dicetak untuk umum.



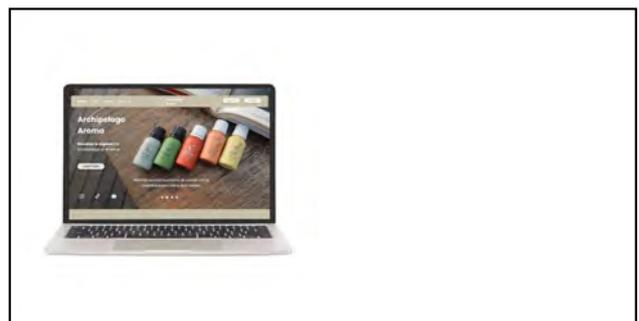
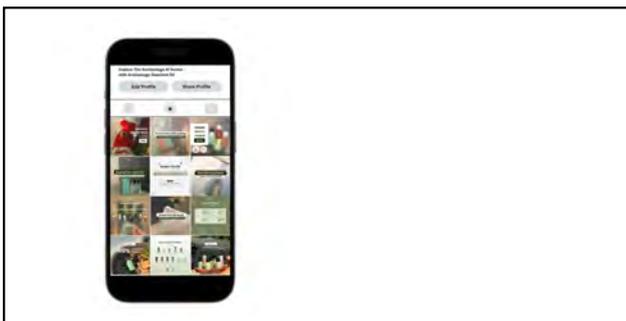
## Perancangan Kampanye Promosi Archipelago Aroma

 by **Lorenza Monica (00000048218)**

Essential oil adalah sebuah ekstrak tanaman yang dijadikan minyak esensial karena memiliki aroma yang khas dari tumbuhan yang menjadi sumbernya. Permintaan essential oil Indonesia banyak yang diekspor ke luar negeri, maka dari itu dibutuhkan inovasi untuk memajukan industri ini. Salah satu brand Indonesia yang menjual essential oil adalah Archipelago Aroma. Permasalahannya adalah hanya sedikit orang yang mengetahui brand ini, transaksi selama kurang lebih satu tahun ini 90% dibeli oleh teman-teman pemilik brand yang memang senang dengan essential oil. Kekurangan material visual untuk promosi ini menyebabkan Archipelago Aroma kurang aktif dalam melakukan aktivitas promosi. Melihat permasalahan diatas, penulis mengajukan judul Perancangan Kampanye Promosi Archipelago Aroma diharapkan brand Archipelago Aroma untuk dapat dikenal lebih banyak orang.



**Contact**  
 lorenza.monica1@student.umn.ac.id  
 lorenzamonica18@gmail.com  
 81370512221



## Perancangan Kampanye Sosial Deteksi Dini Kista Ovarium Pada Remaja Wanita

 by **Marcella Aurelia (00000043376)**



### Contact

marcella.aurelia@student.umn.ac.id  
marcellaaurelia09@gmail.com  
087883880618

Kista ovarium merupakan pertumbuhan jaringan abnormal berbentuk kantung berisikan air atau daging di area ovarium. Kista ovarium menjadi salah satu penyakit yang sering ditemukan pada wanita. Di Indonesia, pada tahun 2018 terdapat 13.310 wanita mengidap kista ovarium dan tercatat kematian sebanyak 7.842 orang. Sikap tidak peduli dan ketakutan dalam melakukan pengecekan dini menjadi salah satu penyebab terlambatnya pengobatan yang mengakibatkan gejala yang mengganggu. Maka dari itu, dibutuhkan perancangan kampanye mengenai deteksi dini kista ovarium untuk para remaja wanita agar dapat merubah stigma dan ketakutan dalam melakukan pengecekan. Dengan perancangan kampanye deteksi dini kista ovarium pada remaja wanita, sekiranya dapat bermanfaat bagi wanita agar dapat mencegah dan menanggulangi penyakit sedini mungkin untuk para remaja wanita.



## Perancangan Buku Ilustrasi Edukatif Mengenai Cara Menerapkan Gaya Hidup Lacto Ovo Vegetarian pada Remaja Usia 17-22 Tahun

 by **Marcella Febby Felliana (00000043539)**

Bagi anak muda mengejar studi dan karir merupakan aspek yang sangat penting dalam hidup mereka. Dengan segala usaha, kerja keras dan ambisi mengejar karirnya, membuat anak muda merasa tidak pernah cukup untuk mencapai kesuksesan. Perilaku ini sangat tidak baik pada kesehatan remaja kedepannya dan tentunya remaja tersebut harus memperhatikan asupan yang dikonsumsinya lebih serius. Maka dari itu, pola hidup lacto ovo vegetarian sangat cocok untuk masa peralihan dari pola hidup yang biasanya mengkonsumsi daging ke pola hidup lacto ovo vegetarian. Dengan demikian, media informasi berupa buku panduan mengenai vegetarian, cara menerapkan pola hidup lacto ovo vegetarian yang baik, dan nutrisi yang dibutuhkan oleh tubuh sangat cocok untuk remaja yang ingin mencoba pola hidup lacto ovo vegetarian ini.



**Contact**  
marcella.felliana@student.umn.ac.id  
febbyfelliana@gmail.com  
89623259309



## Perancangan E-book Cara Membeli Burung Nuri Bayan secara Legal

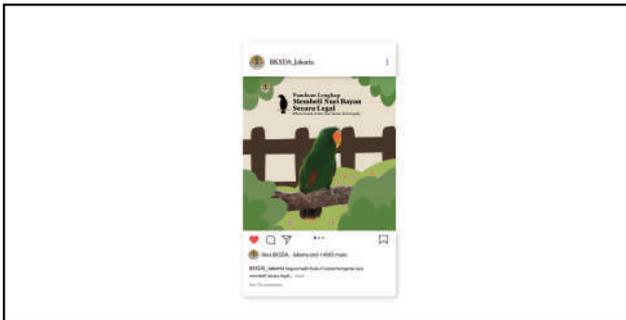
by Margreth Evelyn (00000042611)



### Contact

margreth.phang@student.umn.ac.id  
margrethevelyn@gmail.com  
0816712727

Burung Nuri Bayan merupakan burung endemik yang saat ini statusnya hampir punah, hal ini disebabkan adanya minat pasar yang terus meningkat untuk memelihara burung Nuri Bayan sehingga pada akhirnya akan menyebabkan perdagangan terhadap burung Nuri Bayan dijual diberbagai daerah provinsi seperti Tangerang, Maluku Utara, Jawa timur dan Jawa barat. Burung Nuri Bayan yang legal dibuktikan dengan adanya ring yang dipasang pada kaki sesuai dengan sertifikat dan setiap pembeli akan mendapatkan Surat Angkut Tumbuhan dan Satwa Liar Dalam Negeri (SATS-DN). Laporan ini dibuat berdasarkan teknik pengumpulan data dengan cara wawancara secara terstruktur dan menyebarkan melalui kuesioner yang berfungsi mengetahui penelitian berdasarkan angka. Maka dibutuhkan sebuah perancangan Media informasi yang bertujuan untuk mengedukasi calon pembeli burung Nuri Bayan.



## Perancangan Kampanye Sosial Untuk Mengatasi Catfishing Di Aplikasi Kencan

 by **Maria Bernadeta Alvita (0000046921)**

Fenomena aplikasi kencan saat ini mengalami peningkatan terutama dalam mencari pasangan. Saat ini banyak pengguna aplikasi kencan yang menjadi korban catfishing, perilaku ini adalah ketika seorang pengguna menyembunyikan identitasnya sebagai tujuan untuk meningkatkan keamanan data pribadi dan memikat calon pasangan, hingga dapat menjadi celah bagi oknum tidak bertanggung jawab untuk melakukan motif kriminal yang dapat menyebabkan kerugian psikologis, sosial, bahkan material korban. Kejujuran dalam aplikasi kencan sejatinya diperlukan guna membangun hubungan positif yang berlandaskan pada keterbukaan identitas yang tepat, sebagai upaya untuk mengurangi adanya tindakan catfishing. Tujuan kampanye ini adalah untuk meningkatkan awareness untuk mengubah perilaku pengguna dalam bermain aplikasi kencan secara bijak dengan berani bertindak untuk mencegah palaku catfishing.



**Contact**  
 maria.alvita@student.umn.ac.id  
 mariaberndtaalvita@gmail.com  
 081288623822



## Perancangan Buku Desain Pameran bagi Pelaku Kreatif di Bidang Desain Komunikasi Visual

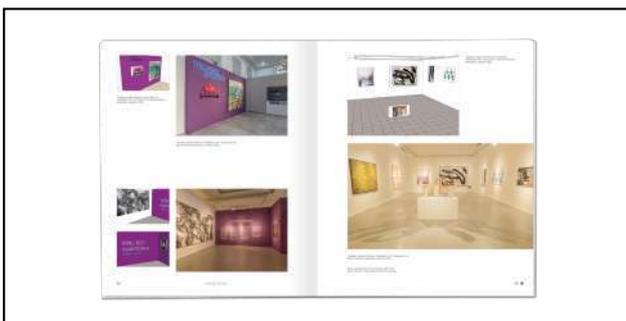
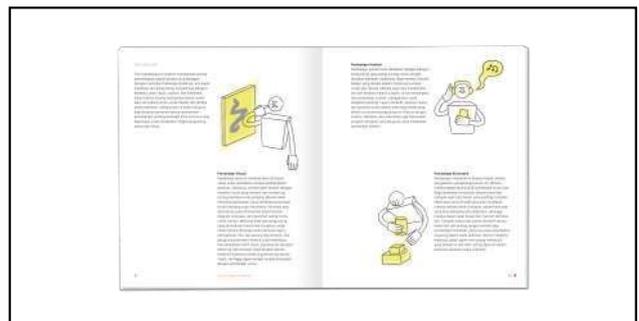
 by Maria Faustina Edita (00000043597)



### Contact

maria.edita@student.umn.ac.id  
surelnyaedita@gmail.com  
089650002565

Pameran menjadi salah satu aspek yang termasuk dalam ranah kompetensi DKV. Pameran merupakan salah satu media untuk komunikasi atau menyampaikan pesan kepada audiens. Dalam penyelenggaraan pameran, dibutuhkan desain pameran. Desain pameran berperan untuk memastikan audiens dapat menangkap pesan, cerita, atau informasi pameran melalui penataan ruang pameran. Desain pameran juga berperan untuk menawarkan pengalaman secara fisik dan psikologis. Namun, kesadaran akan peran dan tata cara dalam desain pameran di Indonesia masih relatif rendah. Media informasi tentang desain pameran yang berbahasa Indonesia juga belum banyak beredar. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan media informasi berupa buku tentang desain pameran yang dapat memberikan informasi serta panduan bagi pelaku kreatif di bidang DKV.



## Perancangan Buku Kumpulan Surat Pendek Untuk membantu Anak Usia Dini Dalam Menghafalkan Juz 'Amma

 by **Marshanda Fitri Maharani (0000045141)**

Al-qur'an menurut M. Quraish Shihab adalah bacaan yang sempurna. Al-qur'an memiliki fungsi sebagai pedoman kehidupan yang komprehensif. Oleh sebab itu, pada saat ini beberapa sekolah dasar islam terpa-du di Tangerang mulai menerapkan kurikulum menghafal qur'an, salah satunya SDIT Al-Fatih. Menghafal Al-qur'an sendiri dapat berguna untuk meningkatkan kognitif anak pada usia dini, memperkaya keterampilan bahasa dan meningkatkan moralitas serta nilai keagamaan. Anak usia dini disebut juga sebagai fase golden age. Pada fase ini sel-sel otak berkembang pesat, sehingga anak-anak mulai menerima berbagai rangsangan eksternal dan mulai mengalami perkembangan secara fisik maupun psikis, Sehingga mulai mampu menerima pembelajaran dari luar.



**Contact**  
marshanda.maharani@student.umn.ac.id  
marsha.maharani24@gmail.com  
087872866048



## Perancangan Buku Ilustrasi mengenai Penyakit Diare pada Anak 4-6 Tahun

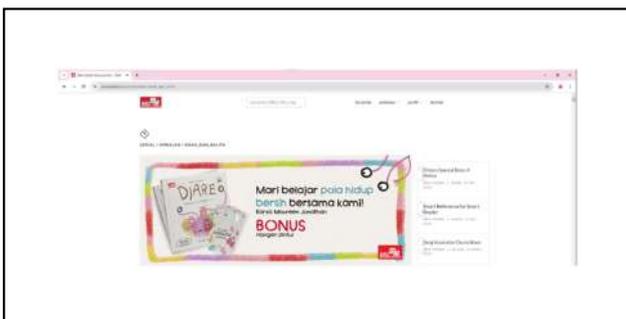
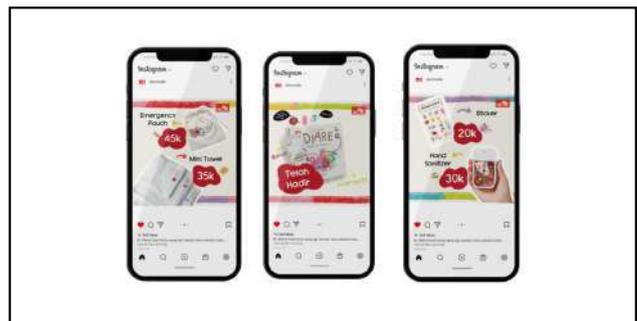
by Maureen Jonathan (00000043138)



### Contact

maureen.jonathan@student.umn.ac.id  
maureenjonathan54@gmail.com  
08111926084

Penyakit diare merupakan penyebab kematian utama anak usia dini khususnya di negara berkembang Indonesia, dan lebih berbahaya jika diderita oleh anak-anak menurut data dari World Health Organization. Meskipun penyakit diare adalah penyakit yang sangat umum dikalangan anak-anak namun orang tua masih sulit untuk mengedukasi anak untuk menerapkan pola hidup sehat dan bersih. Hal ini dikarenakan orang tua yang seringkali mengajarkan anak dengan verbal saja, padahal kenyataannya anak usia dini akan lebih mudah mengerti informasi jika didukasi menggunakan media dengan ilustrasi. Media yang ada sekarang mengenai diare pada anak masih sangat minim padahal penyakit ini sudah diderita oleh banyak anak-anak. Media buku ilustrasi merupakan media yang tepat karena selain untuk mengedukasi anak soal diare juga dapat meningkatkan bonding antara anak dan orang tua.



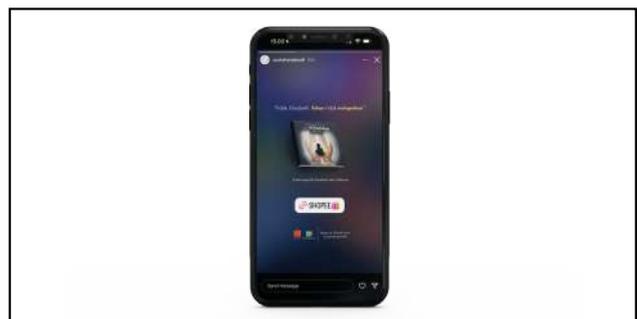
## Perancangan Buku Ilustrasi Kisah Tokoh Alkitab Elisabet untuk Pasangan Involuntary Childless

 by Mavelyn Jonathan (00000043137)

Involuntary childlessness atau kondisi di mana pasangan tidak dapat memiliki anak karena kemandulan, seringkali menimbulkan tekanan psikologis yang signifikan. Hubungan antara involuntary childless dengan konsep harapan dalam konteks budaya dan religius di Indonesia. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, mengumpulkan data melalui kuesioner dengan pasangan yang mengalami involuntary childlessness, melakukan wawancara dengan pastor, menganalisis naratif kisah Elisabet dari Alkitab sebagai simbol harapan dan ketabahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepercayaan religius memiliki peran penting dalam membentuk dan mempertahankan harapan di tengah kesulitan memiliki anak. Narasi kisah Elisabet, memberikan inspirasi dan dukungan spiritual yang membantu pasangan menghadapi situasi mereka.



**Contact**  
mavelyn.jonathan@student.umn.ac.id  
jmavelyn@gmail.com  
08111401382



## Perancangan Kampanye Sosial mengenai Crab Mentality untuk Dewasa Awal Usia 18 - 27 Tahun

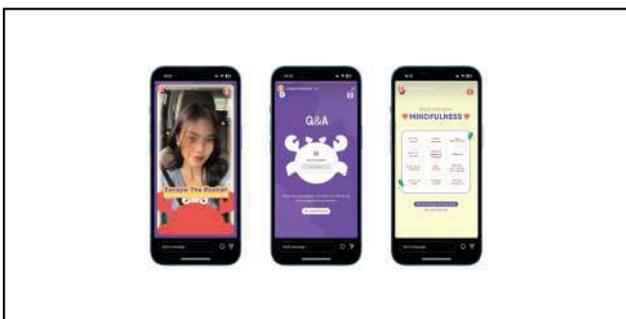
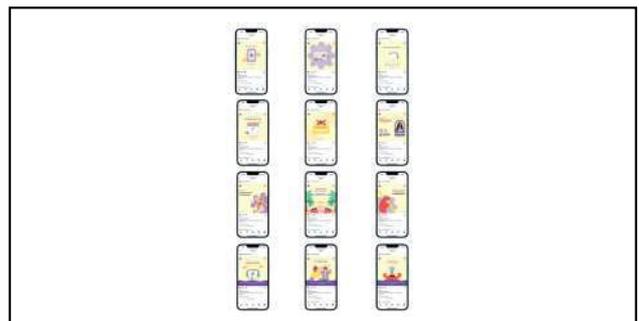
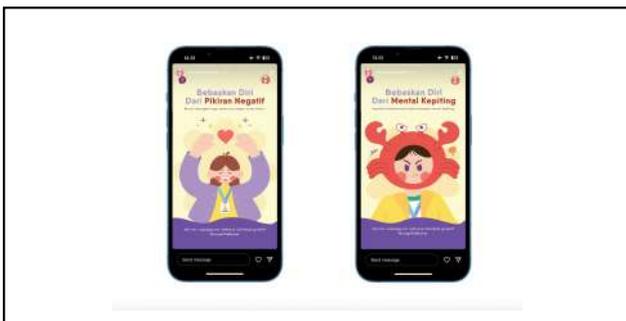
by Meisya Lutfiah Amanda (00000051706)



### Contact

meisya.amanda@student.umn.ac.id  
meisyalamanda25@gmail.com  
085710277653

Sebagai manusia yang hidup berkelompok tidak dipungkiri memiliki sifat kompetitif untuk mencapai kesuksesan. Namun, sifat kompetitif yang berlebihan dapat berdampak negatif bagi individu dan kelom-pok. Lingkungan kompetitif yang kuat dengan harga diri yang rendah, dapat mendorong adanya crab men-tality dan merusak hubungan antar rekan kerja dan menghambat kemajuan karir. Pandangan rekan kerja sebagai pesaing dapat menghambat kerja sama tim. Hasil kuesioner yang dilakukan terhadap 111 respon-den menunjukkan sebanyak 55% dari mereka tidak mengetahui cara mencegah pola pikir negatif terse-but karena tidak menyadari adanya crab mentality. Lalu poster yang tersedia saat ini belum sepenuhnya menyampaikan esensi crab mentality karena penggu-naan warna yang terlalu contrast.



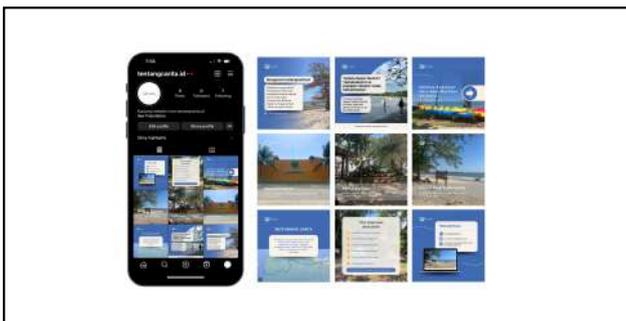
## Perancangan Website Pariwisata Kecamatan Carita Untuk Usia 20-30 Tahun di Jabodetabek

 by Merlina (00000042612)

Carita merupakan salah satu daerah yang berada di Kabupaten Pandeglang dan berada di Provinsi Banten. Carita memiliki tempat-tempat pariwisata yang memiliki keindahan alam yang populer untuk dikunjungi. Tetapi destinasi yang dikunjungi wisatawan masih terpusat, padahal ada banyak pantai dan tempat wisata lain yang dapat dikunjungi. Dari hal tersebut penelitian dilakukan dengan tujuan untuk merancang media informasi mengenai pariwisata Kecamatan Carita untuk usia 20-30 tahun. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode Website Development yang dijabarkan oleh Robin Landa. Strategi tersebut memiliki sepuluh tahapan yaitu project plan, creative brief, site structure, content outline, conceptual design, visual design development, technical specs, prototype, technology, dan implementa-tion.



**Contact**  
merlina1@student.umn.ac.id  
merlinalili15@gmail.com  
081284982185



## Board Game

### Perancangan Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Storytelling Anak Usia 6-12 Tahun

by Michael Hans Dwiputra (00000052781)

Storytelling adalah kegiatan yang sering kita lakukan temukan setiap hari. Apa pun bisa diceritakan. Bercerita sebagai media informasi dan komunikasi yang digemari anak-anak. Media yang sangat digemari anak usia 6-12 tahun yaitu board game. Board game sendiri memiliki banyak manfaat salah satunya board game storytelling. Board game tersebut direncanakan untuk dibuat khusus untuk anak-anak berusia 6-12 tahun dan dapat di mainkan oleh siapapun yang berasal dari keluarga kelas ekonomi menengah ke atas, yang memiliki minat dalam bermain game dan berkeinginan untuk meningkatkan kemampuan storytelling. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang preferensi anak-anak penulis melakukan riset pada psikolog anak dan mencari referensi. Hingga akhirnya Penulis merancang membuat perancangan board game untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak usia 6-12 tahun.

#### Contact

michael.dwiputra@student.umn.ac.id  
michaelhdppp@gmail.com  
087889582829



## Perancangan Buku Antologi Tentang Karya Film Usmar Ismail Untuk Remaja Akhir Usia 18–22 Tahun

 by Michelle Melisca (00000042648)

Pembahasan tentang perŷlman Indonesia akan selalu terhubung dengan tokoh sutradara, seniman, seka-  
ligus, pelopor ŷlm nasional itu sendiri yang menjadi  
tonggak utamanya, yaitu Usmar Ismail. Pada ŷlmnya,  
ia selalu menanamkan nilai nasionalitas terkait segala  
isu serta peristiwa nyata yang dialami oleh bangsa  
Indonesia pada era revolusi. Peran serta karyanya  
tidak hanya sebagai akar, tetapi juga identitas dari  
sejarah perŷlman Indonesia yang menjadi warisan  
budaya penting untuk dilestarikan. Meskipun tingkat  
minat remaja terhadap ŷlm cukup tinggi, tetapi seba-  
gian besar tidak mengetahui ŷlm dan sosok Usmar  
Ismail. Hal itu dilandasi atas minimnya media informa-  
si yang mengangkat pembahasan tersebut dan data  
yang telah ada masih belum lengkap bahkan bebera-  
pa masih tercecer. Maka, diperlukan sebuah perancan-  
gan media informasi yang dapat menyediakan



**Contact**  
[michelle.melisca@student.umn.ac.id](mailto:michelle.melisca@student.umn.ac.id)  
[michellemelisca@gmail.com](mailto:michellemelisca@gmail.com)  
081288617880



## Perancangan Kampanye mengenai Penanganan Post Screen Time Anger untuk Orang Tua dengan Anak Usia 2 - 5 Tahun di JABODETABEK

by Michelle Zefanya Tabitha (00000043364)



**Contact**  
 michelle.tabitha@student.umn.ac.id  
 michellezefanyatabitha@gmail.com  
 895601413413

Post screen time anger merupakan situasi dimana anak menunjukkan emosi yang intens karena waktu bermain gawai selesai. Hal ini dapat terjadi karena durasi dan konten yang dikonsumsi oleh anak serta pemberian gawai sebagai solusi. Kondisi ini memperbesar potensi terjadinya post screen time anger dan jika tidak ditangani dengan tepat akan menjadi karakter daripada anak tersebut. Maka dari itu diperlukan sebuah perancangan kampanye mengenai post screen time anger untuk orang tua dengan anak usia 2-5 tahun, dengan tujuan melakukan persuasi agar orang tua menangani kondisi post screen time anger pada anak dengan cara yang tepat dan efektif. Peran-cangan ini dilakukan dengan mengacu kepada teori yang dikemukakan oleh Robin Landa pada buku Advertising in Design: Generating and Designing Creative Ideas Across Media 2nd Edition



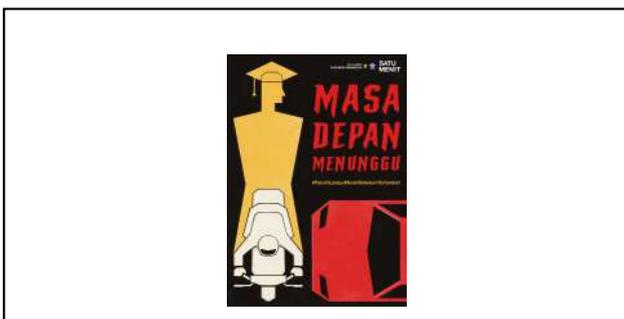
## Perancangan Kampanye Sosial Untuk Mencegah Pelanggaran Lampu Merah Oleh Pengendara Sepeda Motor

 by **Mikhael Vincent Tedy (00000044084)**

Polres Metro Tangerang Kota menjadikan pelanggaran lampu merah sebagai salah satu sasaran utama dalam pemberlakuan kembali tilang manual. Selain itu, pihak Polres Metro Tangerang Kota menyatakan bahwa pelanggaran lampu merah oleh pengendara motor masih kerap terjadi. Meskipun begitu, tidak ada upaya sosialisasi dari Polres Metro Tangerang Kota yang secara khusus menangani pelanggaran tersebut. Faktor terbesar dibalik terjadinya kecelakaan lalu lintas adalah kurangnya disiplin dari para pengguna jalan (Damayanti, 2014). Oleh karena itu, apabila para pengendara sepeda motor tetap dibiarkan menerobos lampu merah, maka jumlah korban kecelakaan lalu lintas akan bertambah. Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis merancang sebuah kampanye untuk menanamkan disiplin berlalu lintas kepada para pengendara sepeda motor sehingga mereka tidak melanggar lampu merah.



**Contact**  
 mikhael.tedy@student.umn.ac.id  
 mikhaelvincenttedy@gmail.com  
 08993714328



## Perancangan Buklet Panduan Mengenai Dismenore pada Usia 14-23 Tahun

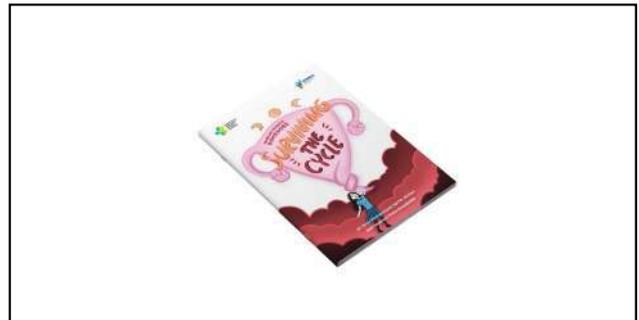
by Monica Thea Annabella (00000042664)



### Contact

monica.annabella@student.umn.ac.id  
theaannabellamonica@gmail.com  
8176635757

Menstruasi merupakan sebuah fenomena keluarnya darah yang terjadi akibat perubahan hormon yang terus menerus dan mengarah pada pembentukan endometrium sehingga terjadi peluruhan dinding rahim jika kehamilan tidak terjadi (Verawaty, 2012). Dismenore (nyeri haid) merupakan gangguan pada aliran darah yang menyebabkan wanita mengalami nyeri perut bagian bawah yang terkadang rasa nyeri dapat meluas hingga ke pinggang, punggung bagian bawah dan paha. Remaja Perempuan perlu mengetahui dampak dan bahaya dismenore karena Menurut Naÿroh (2013) sebanyak 78,3% remaja putri memiliki tingkat pengetahuan dismenore yang kurang, hal tersebut diakibatkan karena kurangnya ekposur dan pendidikan kepada remaja tentang dismenore dan rata-rata dari mereka hanya belajar melalui pelajaran biologi di sekolah.



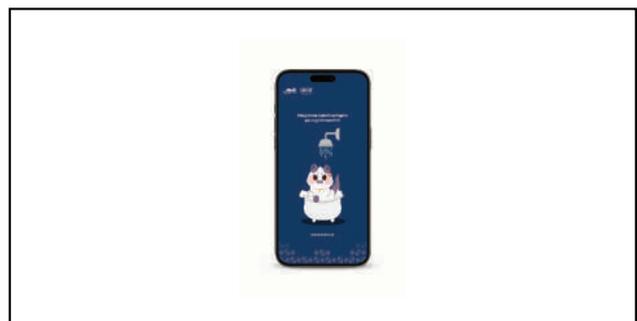
## Perancangan Kampanye Sosial tentang Pentingnya Penanganan Scabies pada Kucing

 by **Mozza Zhamira Haurani (00000050796)**

Scabies bisa terjadi pada kucing dikarenakan kucing tersebut tidak mendapatkan perawatan yang baik dan sedang dalam keadaan daya tahan tubuhnya yang sedang menurun. Selain itu, kucing yang mudah terkena scabies adalah jenis kucing yang berbulu terang seperti jenis, Himalayan, Birman, Ragdoll. Tetapi perlu diketahui, jika kucing tertular scabies, maka lingkungan di sekitarnya akan ikut terkena dampak buruknya. Untuk itu, penulis membuat kuesioner kepada responden yang khususnya memiliki kucing peliharaan, berisikan pertanyaan seputar pengetahuan mengenai scabies pada kucing dan penanganannya. Hasil dari kuesioner tersebut dapat disimpulkan bahwa walaupun penyakit scabies pada kucing sudah diketahui oleh pemilik namun, untuk cara penanganannya belum banyak yang mengetahui serta banyak yang belum mengetahui dampak buruk



**Contact**  
mozza.haurani@student.umn.ac.id  
mozzazham@gmail.com  
081293265627



## Perancangan Kampanye Sosial Tentang Wolbachia Untuk Remaja Usia 17-25 Tahun Di Denpasar

by Muh Aris Munandar (00000042791)



### Contact

muh.munandar@student.umn.ac.id  
arisbaskoro1@gmail  
085175106548

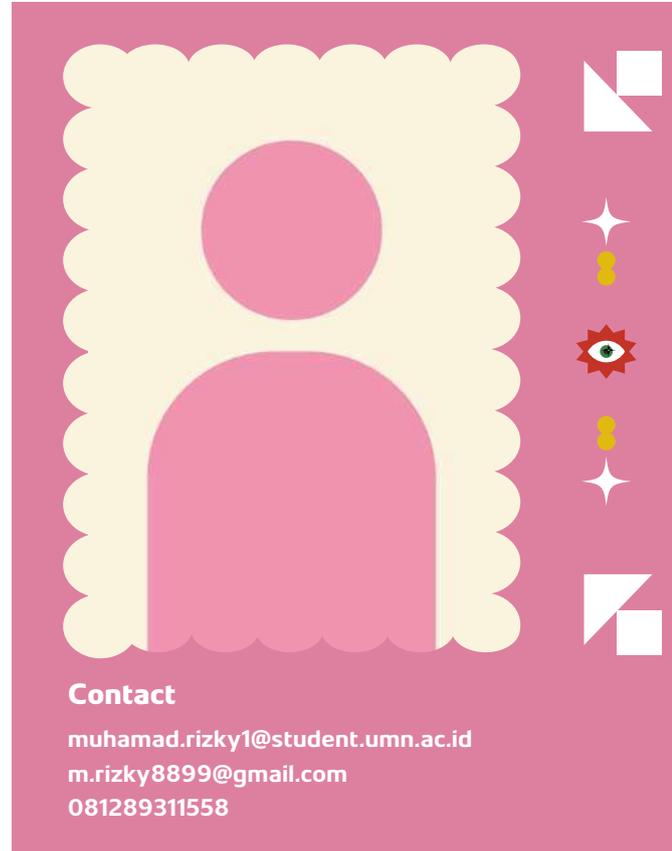
Wolbachia adalah sebuah virus yang alami tumbuh didalam tubuh serangga seperti, lalat buah, kupu-kupu dan nyamuk. Virus ini sifatnya melemahkan dan mengganggu sistem reproduksi pada nyamuk *Ae.aegypti* sehingga mengurangi kemampuan nyamuk *Ae.aegypti* dalam menyebarkan virus dengue. Namun program ini menyebabkan pro dan kontra dalam kalangan masyarakat. Melihat program Wolbachia ini dijalankan oleh instansi swasta yang bersifat global dan kurangnya komunikasi antara pihak pemerintah dengan masyarakat yang menyebabkan adanya informasi yang negatif. Menurut data dan penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa masyarakat muda di Bali tidak pernah mendengar mengenai program Wolbachia dan beberapa dari mereka menyetujui jika telah adanya edukasi atau sosialisasi yang membahas dampak dan data mengenai program Wolbachia.



## Perancangan Microsite Dampak Self Reward Terhadap Keuangan Gen Z

 by **Muhamad Rizky (00000051387)**

Self Reward adalah sebuah pemahaman tentang psikologi, motivasi, dan pembelajaran. Dalam hal ini, individu memberikan penghargaan kepada diri sendiri setelah mencapai tujuan atau perilaku yang diinginkan. Self Reward sendiri serng sekali dijadikan gaya hidup yang cukup Mainstream oleh para Gen Z yang dimana para masyarakat Gen Z ini sangat sering memanjakan dirinya ketika mencapai sebuah tujuan mereka yang dimana mereka sering menghabiskan pengeluarannya untuk kebutuhan dan dialokasikan kedalam keinginan mereka yaitu Self Reward dengan membeli barang keinginan ataupun hal-hal lainnya serta masyarakat Gen Z masih sulit untuk membedakan mana kebutuhan mereka dan mana keinginan mereka terkadang mereka tidak bisa membedakan dua hal tersebut yang dimana secara tidak sengaja mereka membeli barang yang mereka inginkan dan setelah itu ternyata mereka tidak membutuhkannya



## Perancangan Mobile Website Budaya Betawi Untuk Museum Betawi

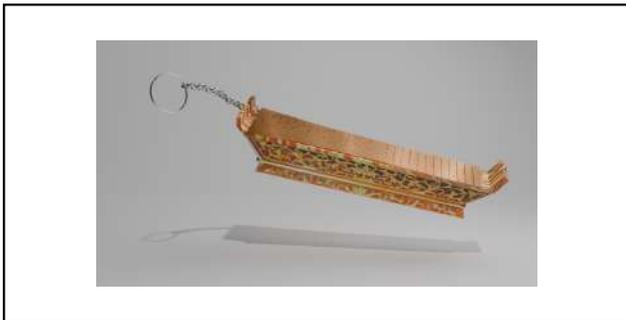
by **Muhamad Ruslan Siregar (00000035857)**



### Contact

muhamad.ruslan@student.umn.ac.id  
 alemsiregar000@gmail.com  
 087863408769

Budaya Betawi, sebagai warisan kaya yang mengakar dalam masyarakat asli Jakarta, Indonesia, telah terbentuk melalui perpaduan beragam suku bangsa seperti Sunda, Jawa, Arab, Tionghoa, dan Melayu yang telah menetap di wilayah ini selama berabad-abad. Keunikan budaya Betawi tercermin dalam Bahasa Betawi yang khas, serta kelezatan kuliner yang telah meraih ketenaran global, seperti Soto Betawi, Keto-prak, dan Kerak Telor. Seni pertunjukan, seperti tarian Tanji, dan kesenian tradisional, seperti wayang kulit Betawi dan lenong, menjadi jendela yang memperlihatkan kekayaan budaya mereka. Penggunaan media informasi interaktif dapat memainkan peran penting dalam mengembangkan pengetahuan dan memper-kaya penyampaian informasi mengenai budaya Betawi.



## Perancangan Buku Panduan Cara Menginspeksi Mobil Bekas Sebagai Kendaraan Sehari-hari

 by **Muhammad Fakhriy Rooha (000000405030)**

Masyarakat kini telah beralih untuk membeli mobil bekas telah menunjukkan kompleksitas industri otomotif di Indonesia. Hal ini dipengaruhi karena sebuah faktor finansial, sosial, dan lingkungan yang mendorong masyarakat untuk membeli sebuah mobil bekas. Namun, masih banyak masyarakat yang mengalami keraguan untuk membeli mobil bekas karena kurangnya ilmu pengetahuan dalam menginspeksi sebuah mobil bekas. Masalah dan risiko yang diberikan akan berdampak sangat buruk kepada masyarakat jika sebuah masyarakat belum mengetahui cara menginspeksi mobil bekas. Perancangan sebuah media informasi menjadi sebuah solusi yang cocok untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Perancangan ini bertujuan untuk memperluas pengetahuan para masyarakat yang masih tidak tahu cara menginspeksi sebuah mobil bekas dengan baik dan benar.



**Contact**  
muhammad.rooha@student.umn.ac.id  
climaroooha@gmail.com  
081776694180



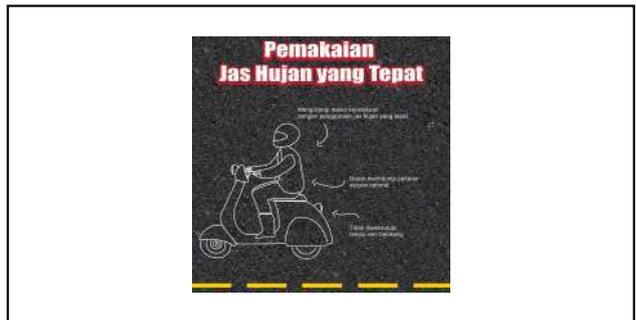
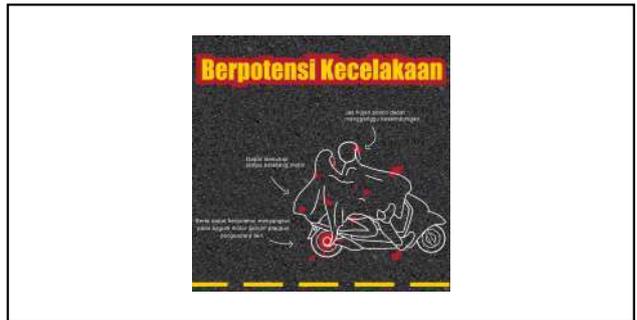
# Perancangan Kampanye Sosial Larangan Penggunaan Jas Hujan Ponco pada Saat Mengendarai Sepeda Motor

by Muhammad Farrel Ardan (00000040818)



**Contact**  
farrel.ardan@student.umn.ac.id  
mfarrelardan31@gmail.com  
08111003025

Setiap pengendara motor wajib mematuhi kelengkapan berkendara, kesiapan dalam berkendara juga akan berdampak positif bagi setiap pengendara motor. Penggunaan jas hujan training merupakan hal yang dapat meminimalisir resiko kecelakaan dibandingkan dengan menggunakan jas hujan model ponco pada saat mengendarai motor dikala hujan. Namun, masih banyak masyarakat yang menggunakan sepeda motor sebagai moda transportasi utama belum menyadari pentingnya memakai jas hujan training bahkan mengabaikannya dikarenakan tidak praktis. Oleh karena itu, dengan adanya perancangan ini melalui kampanye sosial oleh masyarakat. Penulis berharap dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap keselamatan pada saat berkendara dikala hujan.



## Perancangan Website Asosiasi Formasi Tentang Lokasi Pemancingan di JABODETABEK

 by **Muhammad Rifki Ramadhani (00000031807)**

Memancing merupakan kegiatan yang banyak diminati oleh masyarakat Indonesia, terutama di wilayah Jabodetabek. Sayangnya, informasi mengenai lokasi pemancingan sering kali tidak lengkap dan tidak akurat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi yang efektif bagi Asosiasi Formasi mengenai lokasi pemancingan di wilayah Jabodetabek. Fokus utamanya adalah untuk memenuhi kebutuhan masyarakat usia 31-40 tahun yang memiliki minat memancing. Dalam konteks ini, kolam pemancingan diidentifikasi sebagai lokasi yang potensial untuk memenuhi hasrat memancing. Asosiasi Formasi, sebagai komunitas pecinta memancing, memegang peranan penting dalam membina olahraga memancing. Oleh karena itu, diperlukan media informasi yang tepat, baik berupa website maupun media sosial



**Contact**  
muhammad.rifki@student.umn.ac.id  
mhmdrifkiramadhani@gmail.com  
081398492580



## Perancangan Buku Ilustrasi Bertemakan Self- Love untuk Mengatasi Perasaan Insecure Pada Remaja Wanita Berdasarkan Iman Kristiani

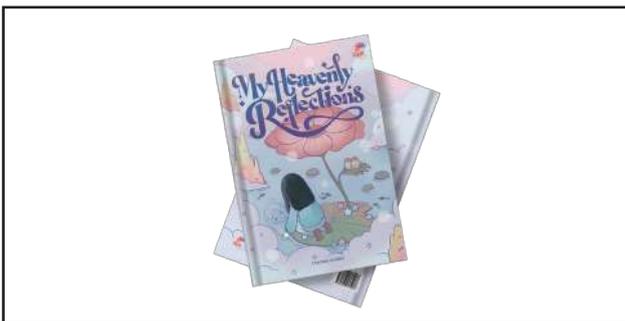
by Clarissa Candra (00000042567)



### Contact

Clarissa.candra@student.umn.ac.id  
 Clarissacndr17@icloud.com  
 081310151788

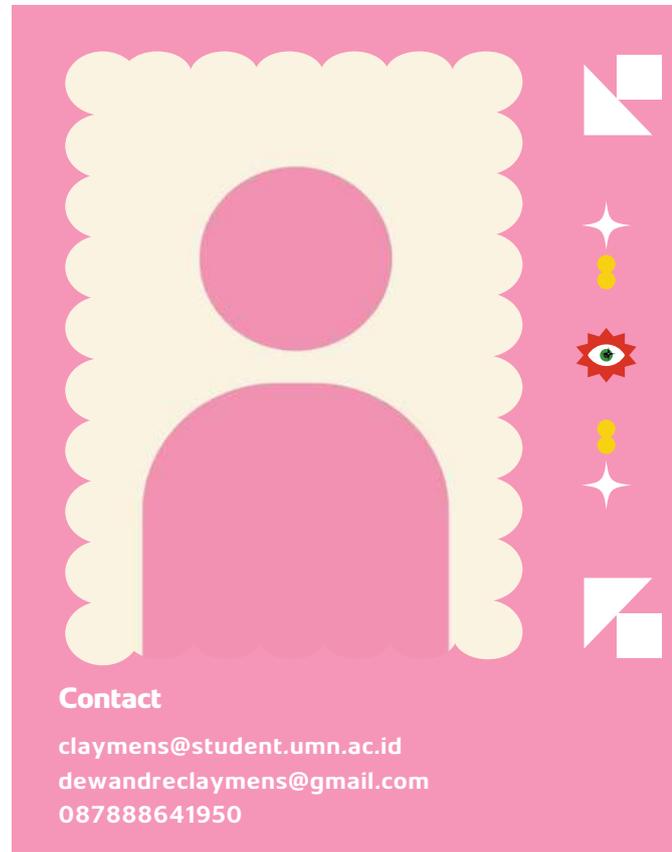
Manusia memiliki kemampuan untuk merasakan berbagai jenis perasaan, termasuk perasaan negatif seperti ketidakpercayaan diri atau insecurity. Oleh karena itu, penulis terdorong untuk membuat buku ilustrasi bertemakan self-love yang didasarkan pada Alkitab, khususnya untuk wanita remaja. Dari jawaban 100 responden yang diperoleh, dapat ditarik kesimpulan bahwa orang yang sering mengakses firman belum tentu tidak merasa insecure, jika mereka tidak terlebih dahulu menyelesaikan permasalahan dalam dirinya. Dengan kata lain, seseorang harus menuntaskan permasalahan dan luka batin yang ada dalam dirinya agar firman dapat terpenetrasi dengan baik.



## Perancangan Ulang Identitas Visual Merk Susu Sehat Alternatif Milkology

 by Claymens (00000033248)

Milkology adalah sebuah brand yang bertujuan untuk menciptakan produk minuman yang akan menjembatani kesehatan dan citarasa. Namun, Milkology sendiri masih kurang menggambarkan nilai-nilai yang ingin disampaikan brand, sehingga dapat mempengaruhi positioning serta performa brand kedepannya. Maka dari itu penulis melakukan sebuah perancangan identitas visual yang didasari oleh teori perancangan oleh Alina Wheeler (2018). Output dari perancangan ulang identitas visual Milkology adalah Graphic Standard Manual yang bertujuan agar nilai-nilai dari brand Milkology dapat tersalurkan dengan tepat dan konsisten di berbagai aplikasi media untuk kedepannya.



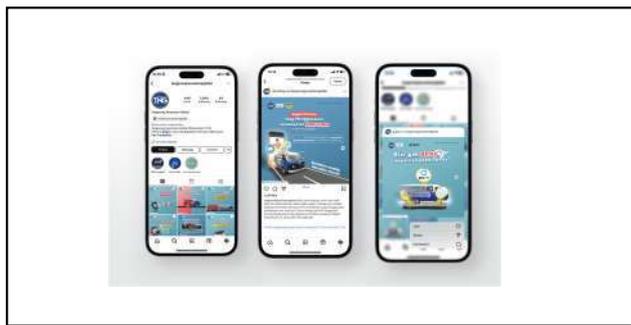
## Perancangan Kampanye Angkot Si Benteng Kota Tangerang

 by **Muhammad Ryan Ath Thariq (0000045514)**



**Contact**  
muhammad.thariq@student.umn.ac.id  
muhammadryan13@gmail.com  
081293439781

Angkutan perkotaan adalah jenis angkutan yang bertujuan untuk memindahkan orang dari satu tempat ke tempat yang lain dalam Kawasan perkotaan yang terikat dalam trayek. Angkot Si Benteng hadir sebagai angkutan perkotaan untuk memudahkan masyarakat dalam beraktivitas. Angkot Si Benteng mengalami kendala dengan sepi penumpang yang menggunakannya. Sejak tahun 2021 Angkot Si Benteng masih kesulitan untuk masuk sebagai salah satu transportasi masyarakat, khususnya untuk pelajar. Hal ini terjadi akibat kurangnya kampanye pada saat awal sosialisasi kepada masyarakat, sehingga banyak Angkot Si Benteng hanya dikenal tetapi masyarakat tidak mengetahui secara pasti apa itu Angkot Si Benteng.



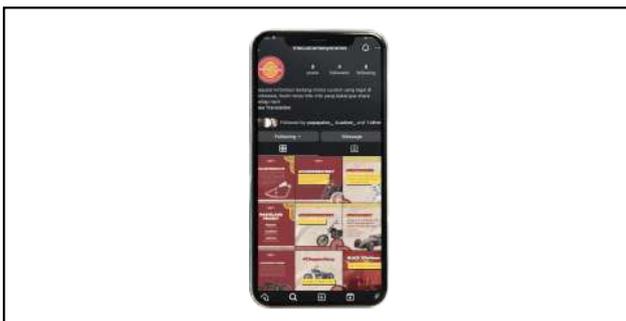
## Perancangan Video Shorts Mengenai Regulasi Kustomisasi Motor

 by **Muhammad Zaidan Hilmi (00000052670)**

Kustomisasi kendaraan roda dua merupakan salah satu wadah kreativitas yang sudah sejak lama dilakukan dalam sejarahnya di Indonesia. Fenomena kustomisasi sepeda motor dipicu oleh ketidakpuasan terhadap sepeda motor pabrik, dengan mengubah tampilan dan fungsi agar sesuai dengan keinginan serta kebutuhan pelaku kustomisasi. Namun berdasarkan pernyataan dari seorang Builder motor yaitu Ade Furqonudin dari Jakarta Chopper Custom, sangat disayangkan karena pasal-pasal didalam PM No.45 tahun 2023 justru sering menjadi masalah khususnya bagi para oknum pelaku kustomisasi kendaraan roda dua yang tidak memperhatikan unsur keamanan seperti ditulis pada regulasi pemerintah. Walaupun pihak kepolisian sudah mengeluarkan himbauan untuk regulasi kustomisasi motor ini, faktanya masih banyak oknum pelaku kustomisasi yang melanggar aturan.



**Contact**  
 muhammad.zaidan@student.umn.ac.id  
 zaidanhilmi13@gmail.com  
 081311069203



## Perancangan Promosi Kedai Kopi Casa Coffeevibes

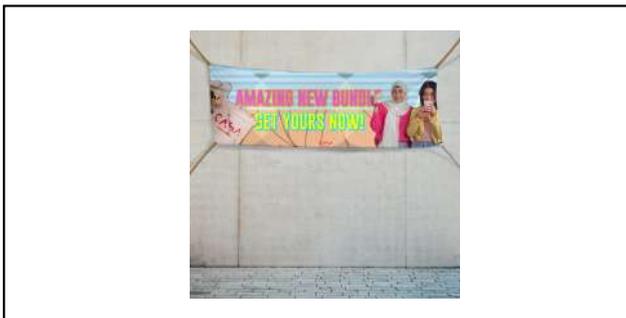
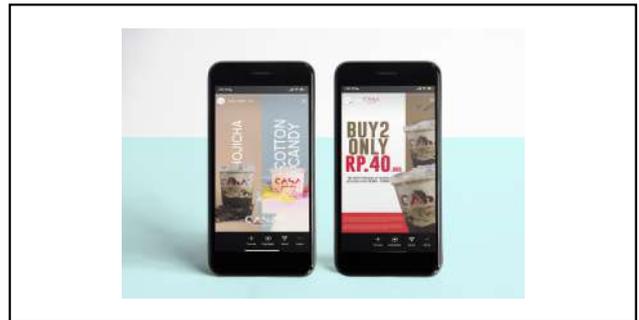
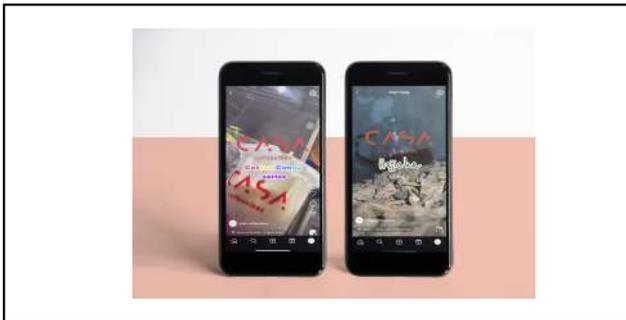
 by Nabilla Shafa Haurunissa (0000053675)



### Contact

nabilla.haurunissa@student.umn.ac.id  
basaaxyz@gmail.com  
081381182002

Casa Coffeevibes merupakan kedai kopi yang terletak di di Perumnas III, Tangerang, Banten dan telah berdiri dari 26 Januari 2021. Keunggulan utama dari Casa Coffeevibes terletak pada suasana 'feels like home' yang ditawarkan kepada konsumen. Saat ini, Casa Coffeevibes meluncurkan dua varian rasa baru, yaitu cotton candy dan hojicha. Namun, saat ini Casa Coffeevibes mengalami penurunan penjualan dan kesulitan untuk kembali ke pendapatan harian seperti saat awal pembukaan. Perancangan promosi ini bertujuan untuk memperkenalkan varian rasa terbaru dari Casa Coffeevibes kepada konsumen, baik di media sosial dan media cetak. Promosi ini didasarkan pada metode perancangan Robin Landa pada tahun 2010 dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions, 4th Edition* yaitu Research, Analysis, Concepts, Design dan Implementation



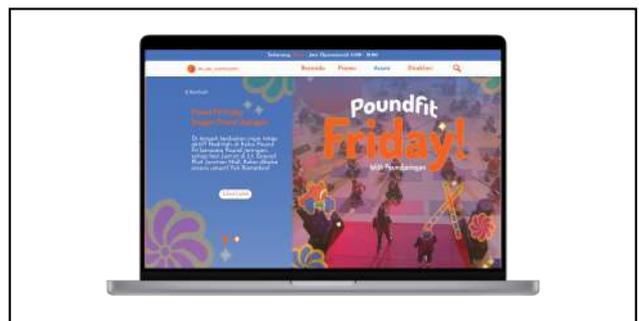
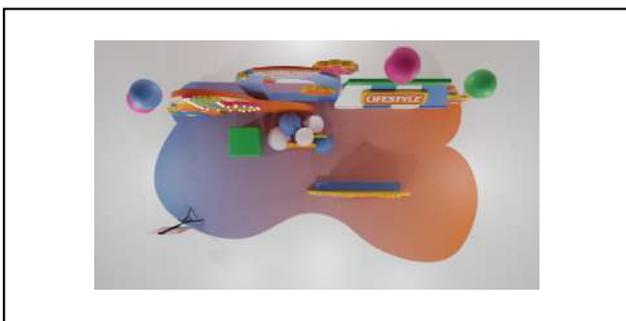
## Perancangan Media Promosi pada Pusat Perbelanjaan Pluit Junction Mall

 by **Nadhif Dhia Ramadhan (0000051677)**

Pluit Junction Mall adalah sebuah pusat perbelanjaan yang terletak di daerah Pluit, Jakarta Utara. Pusat perbelanjaan ini sudah berdiri sejak tahun 2007, dan dikelola oleh PT. Jakproptindo atau Jakpro. Pluit Junction Mall sendiri sebenarnya memiliki konsep dan image mereka yakni sebagai pusat perbelanjaan yang fokus pada entertainment dan lifestyle. Hal ini sebenarnya sangat baik karena, sebuah pusat perbelanjaan yang baik, adalah pusat perbelanjaan yang memiliki image yang baik. Namun, sayangnya mayoritas dari pengunjung belum mengenali konsep ini, hal ini terjadi karena upaya mereka dalam mempromosikan konsep dan image tersebut belum dilaksanakan secara maksimal. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk membuat sebuah perancangan media promosi pada pusat perbelanjaan Pluit Junction Mall, salah satunya dengan membuat website,



**Contact**  
nadhif.ramadhan@student.umn.ac.id  
nadhiffifa@gmail.com  
081319752828



## Perancangan Website Dive In To LinkedIn untuk usia 18-24 Tahun

by Natalie (00000043031)



### Contact

natalie@student.umn.ac.id  
natalieewid@gmail.com  
081517702002

Setiap tahun, jumlah penduduk yang mengganggu terus meningkat meskipun memiliki pendidikan tinggi. Di era digital saat ini, LinkedIn menjadi alat penting bagi pencari kerja dan profesional untuk mengembangkan karir. Namun, banyak pengguna muda berusia 18-24 tahun belum memanfaatkan potensi penuh dari LinkedIn. Padahal, kelompok usia ini berada pada fase transisi penting dari pendidikan ke dunia kerja. Studi oleh Higher Education Research Institute (HERI) pada tahun 2020 menemukan bahwa meskipun banyak mahasiswa sadar akan pentingnya LinkedIn, hanya sebagian kecil yang secara aktif memelihara dan mengoptimalkan profil mereka, hal ini didukung dengan penelitian melalui kuesioner Google Form kepada mahasiswa dan lulusan baru yang menunjukkan bahwa 80% dari mereka belum mengerti cara membuat profil LinkedIn



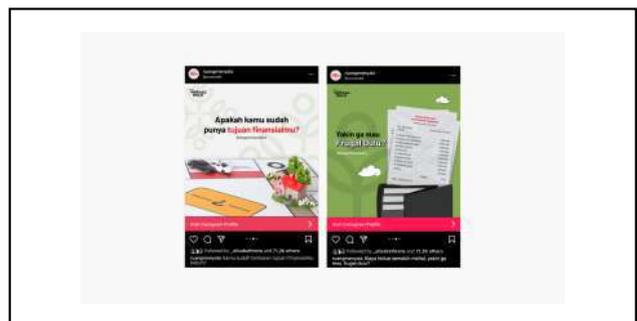
## Perancangan Kampanye Mengenai Frugal Living Bagi Dewasa Awal Usia 21 - 30 Tahun

by **Natasha Silya (00000045076)**

Dewasa awal merupakan sebuah tahap transisi dari remaja menuju dewasa. Dimana pada masa ini mulai melepas ketergantungan dengan orang lain terutama dengan orang tua secara ekonomi. Oleh karena itu, dalam masa ini dewasa awal mulai mengeksplor. Namun, ditengah kehidupan perkotaan dan era modern terdapat berbagai tantangan untuk mengatur finansial terutama untuk dewasa awal. Baik dari segi pergaulan, pengaruh lingkungan, dan juga gaya hidup. Akhirnya membuat banyak persepsi yang salah terhadap kekayaan dan masyarakat menjadi konsumtif. Sedangkan dewasa awal merupakan masa prima dan masih memiliki kesempatan untuk menabung lebih lama. Dengan adanya tantangan finansial bagi dewasa awal diperlukan perubahan dari pola pikir dan gaya hidup.



**Contact**  
natasha.silya@student.umn.ac.id  
natashasilya@gmail.com  
08119992290



## Perancangan Buku Cerita Interaktif Tentang Kebersihan Anggota Tubuh dan Ancaman Kuman pada Anak Sekolah Dasar

by **Natasya Elisabeth Stefanus (00000046213)**



### Contact

[natasya.stefanus@student.umn.ac.id](mailto:natasya.stefanus@student.umn.ac.id)  
[natasyastefanus1203@gmail.com](mailto:natasyastefanus1203@gmail.com)  
082190716731

Kebersihan anggota tubuh penting dalam mencegah penyakit dan menjaga kebersihan tubuh, dengan penekanan pada praktik mencuci tubuh yang efektif. Evaluasi kasus penyakit di wilayah DKI Jakarta dan Banten dari data Tim Riskesdas 2018 menunjukkan kebutuhan akan pengetahuan tentang kebersihan pribadi sangat dibutuhkan. Anak-anak yang beraktivitas dilingkungan yang padat, dan kurangnya kesadaran akan kebersihan anggota tubuh, dapat berdampak buruk bagi kesehatan mereka. Literasi kesehatan dan partisipasi aktif dalam pembelajaran juga diangkat sebagai faktor penting dalam upaya pencegahan penyakit dan pemahaman materi pembelajaran. Pemahaman mengenai perkembangan kognitif anak usia 6-10 tahun oleh Piaget, dan peran buku cerita dalam pendidikan anak-anak, menekankan pentingnya menggunakan media yang tepat untuk menyampaikan informasi kesehatan kepada mereka.



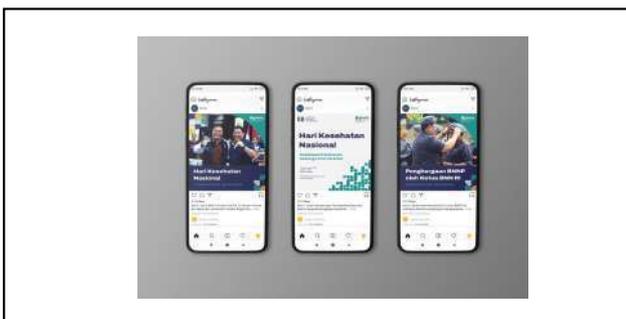
## Perancangan Ulang Brand Identity Badan Narkotika Nasional

by **Natasza Ramadhani (00000050698)**

Badan Narkotika Nasional (BNN) merupakan lembaga pemerintahan non kementerian (LPNK) yang bertugas mengatasi masalah penyalahgunaan narkoba di Indonesia. Dalam menjalankan tanggung jawabnya, BNN kerap melakukan sosialisasi dan penyuluhan di wilayah-wilayah berbeda agar masyarakat bisa sadar dan ikut bekerja sama dalam memberantas narkoba. Namun, lembaga ini sulit mendapatkan peran serta masyarakat karena persepsi yang tidak sesuai dengan citra yang ingin disampaikan BNN. Selain itu, sejumlah masyarakat juga kurang memahami tugas lembaga ini dan mengaku jarang melihat logo BNN. Alina Wheeler menyatakan bahwa identitas brand dapat menjadikan merek mudah diingat, memperkuat diferensiasi, dan mendorong masyarakat mengenali suatu ide dan makna dari sebuah brand. Identitas yang baik juga dapat mewujudkan dan memajukan suatu lembaga



**Contact**  
 natasza.ramadhani@student.umn.ac.id  
 nataszaaludszuweit@gmail.com  
 0895410486225



# Perancangan Kampanye untuk Meningkatkan Kesadaran Mahasiswa dalam Menjaga Privasi di Media Sosial

by Nathania (00000043528)



**Contact**  
nathania7@student.umn.ac.id  
nathaniapurnama29@gmail.com  
087894139720

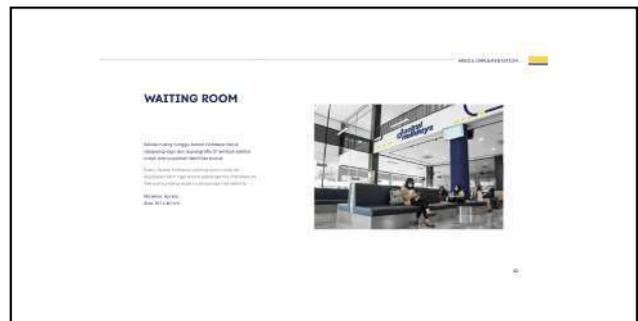
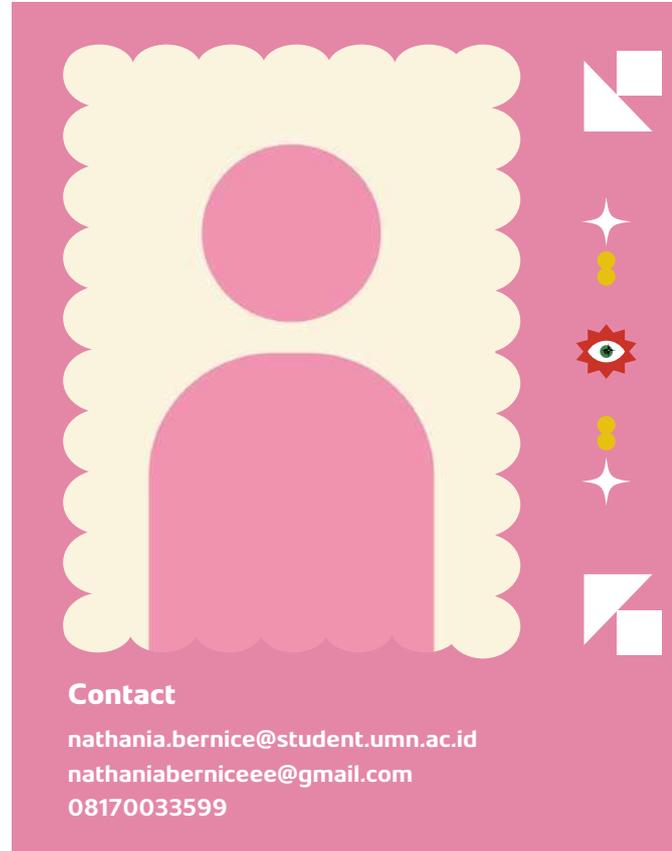
Pengguna media sosial di Indonesia didominasi oleh kalangan Generasi Z terutama rentang usia mahasiswa. Seiring dengan perkembangannya, pelanggaran etika bermedia muncul dan berdampak pada privasi yang seharusnya dijaga oleh setiap pengguna. Persepsi buruk, prasangka yang salah, serta efek emosional merupakan dampak yang dapat timbul akibat pelanggaran tersebut. Oleh karena itu, perancangan kampanye dilaksanakan untuk menyampaikan pesan yang efektif dalam meningkatkan kesadaran mahasiswa mengenai pentingnya menjaga privasi diri sendiri maupun orang lain, terutama saat menyebarkan konten di media sosial. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah mixed methods berupa kualitatif dan kuantitatif untuk mempelajari persepsi dan pemahaman mahasiswa mengenai fenomena.



## Perancangan Ulang Identitas Visual Jackal Holidays

 by **Nathania Bernice (00000043024)**

Layanan dan fasilitas transportasi menjadi opsi utama bagi pekerja yang sering bepergian sirkuler atau pulang pergi di wilayah sekitar Jabodetabek dan Bandung. Dari hasil penelitian dan data yang diperoleh dengan kedua metode kualitatif dan kuantitatif, penulis menemukan beberapa masalah pada identitas visual Jackal Holidays selaku instansi layanan transportasi. Identitas visual Jackal Holidays saat ini tidak merepresentasikan nilai merek, menimbulkan kekeliruan, dan tidak sesuai dengan target. Adanya pergeseran bisnis, mispersepsi atau kekeliruan terhadap logo, dan pengaplikasian identitas visual yang tidak terintegrasi menimbulkan hambatan saat bersaing di pasar. Padahal, terlihat terpercaya mempengaruhi keputusan target pasar dengan sangat signifikan dalam memilih layanan transportasi.



## Perancangan Buku Interaktif Mengenai Cara Menghadapi Menstruasi Untuk Siswi SD Santo Yakobus

by **Nathania Felicia Gunadi (00000048248)**



### Contact

nathania.gunadi@student.umn.ac.id  
nfg.nathania@gmail.com  
087877228925

Salah satu cara untuk mengurangi rasa kecemasan adalah dengan mendukung anak dalam menghadapi masa remaja adalah melalui pemberian informasi untuk mempersiapkan menstruasi pada anak wanita. SD Santo Yakobus memberikan pendidikan seksual pubertas terpisah antara siswa dan siswi kelas V. Menurut Dea, guru BK, belum ada informasi mengenai cara menghadapi menstruasi dan hanya menjelaskan pengenalan terhadap pubertas. Selain itu media informasi yang digunakan saat seks edukasi saat ini masih satu arah dan belum efektif sehingga anak mudah bosan. Menurut data kuesioner siswi kelas V - VI SD Santo Yakobus 2023, 45% sudah mengalami menstruasi dan mengalami kendala saat menjalani menstruasi. Dari Fenomena yang ada dapat dilihat adanya potensi penguatan konsep mengenai menstruasi untuk mempersiapkan siswi menghadapi menstruasi.



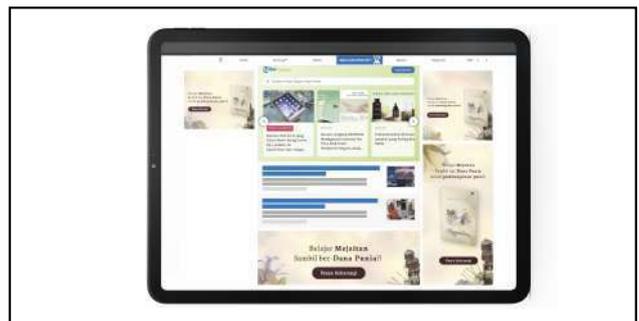
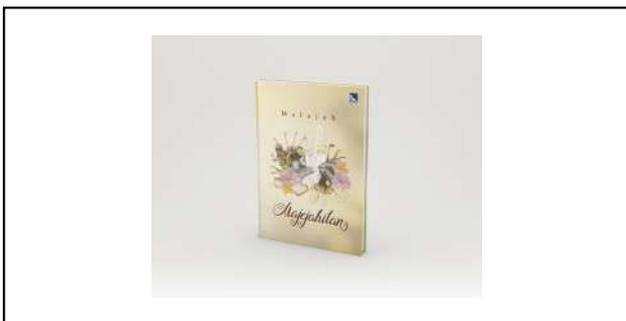
## Perancangan Ulang Desain Buku Mlajah Majejahitan” Bagi Generasi Muda Bali Di Daerah Perantauan

by Ni Made Natya Prasanti (00000042916)

Bali terkenal akan tradisi dan kebudayaannya, dimana mayoritas masyarakat Bali dikenal pemeluk agama Hindu. Hal tersebut membuat pelaksanaan keagamaan umat Hindu berkaitan erat dengan kebudayaan dan tradisi Bali. Canang atau sesajen menjadi sarana persembahyangan yang penting bagi umat Hindu karena sesajen menjadi bentuk bakti manusia kepada Sang Pencipta, sehingga diperlukannya juga kemampuan mejaitan dalam mempersiapkan sarana persembahyangan. Sangat disayangkan tidak jarang generasi muda, terutama yang besar dan tinggal di daerah perantauan, memiliki pemahaman dan kemampuan yang kurang mengenai mejaitan, bahkan ada yang tidak bisa. Selain faktor tidak terbiasa, mejaitan juga dilihat sebagai sesuatu yang rumit. Diperlukannya media informasi yang dapat dijadikan panduan atau arahan yang mudah dimengerti, khususnya bagi para anak muda ataupun pemula.



**Contact**  
prasanti@student.umn.ac.id  
prashantinatya@gmail.com  
081219090402



## Perancangan Website Radix Guitars

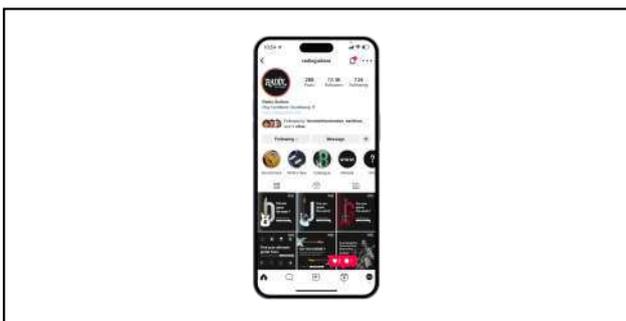
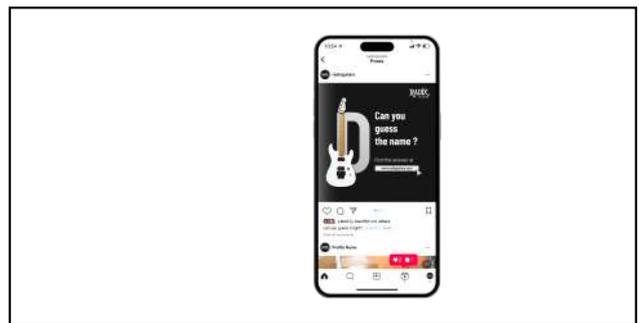
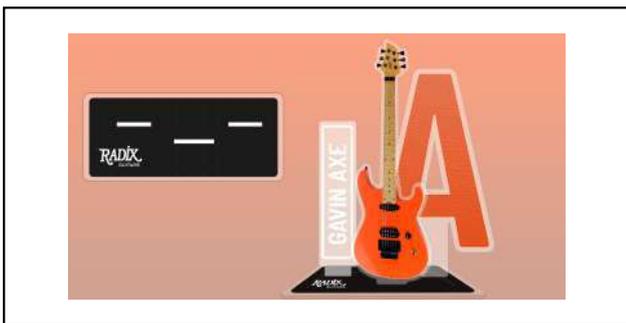
 by Nicholas (00000027253)



### Contact

stefanus7@student.umn.ac.id  
basaaxyz@gmail.com  
087782043438

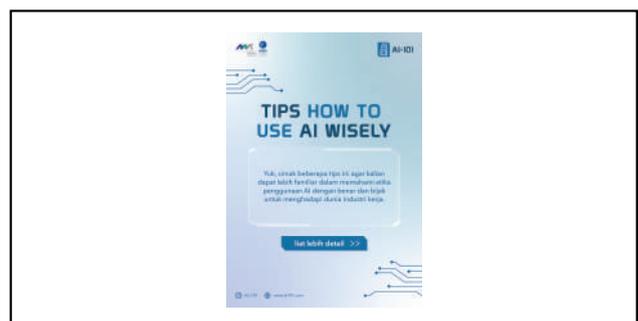
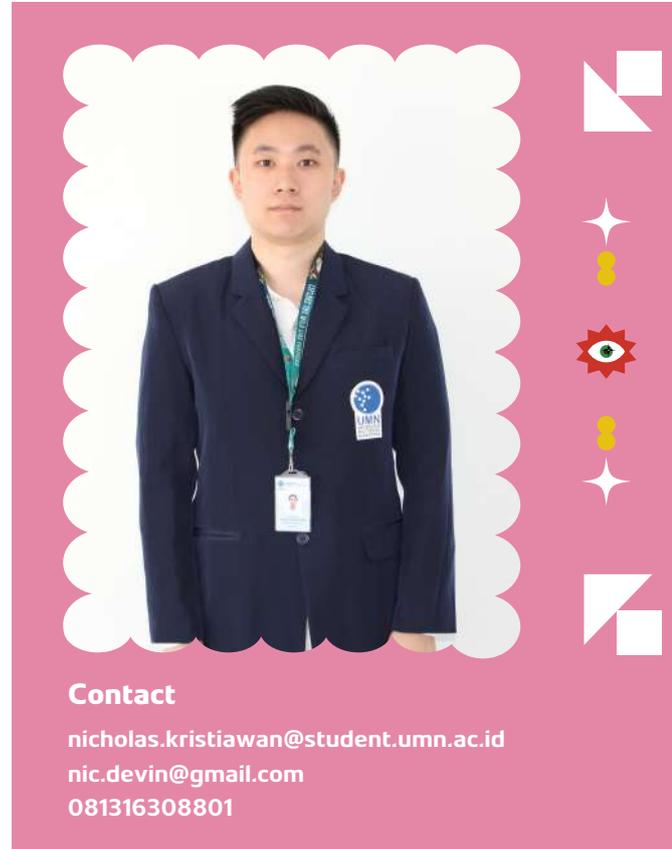
Gitar merupakan instrumen musik yang berasal dari wilayah Eropa khususnya Spanyol pada abad ke-16. Salah satu jenis gitar adalah gitar elektrik. Perkembangan gitar elektrik sangat besar di dunia sehingga masih populer hingga saat ini. Di Indonesia, salah satu merek lokal gitar elektrik yang sudah diproduksi secara massal adalah Radix Guitars. Radix Guitars adalah produk gitar elektrik lokal berpusat di Tangerang, Banten yang didirikan oleh Toein Bernadhie Radix dan Ridho "Slank" sejak tahun 2003 dengan nama awal Marlique dan berubah nama menjadi Radix pada tahun 2009. Produk Radix Guitars sudah diproduksi dan didistribusikan ke beberapa negara Amerika, Eropa dan Asia. Namun Radix Guitars, belum memiliki media informasi berupa website untuk gitarnya.



## Perancangan Poster Digital Cara Menggunakan AI dengan Bijak untuk Menghadapi Dunia Kerja

by **Nicholas Devin Kristiawan (00000052226)**

AI menjadi topik yang sedang banyak dibicarakan di dunia digital. Kehadirannya mengubah dunia dalam berbagai sektor industri dimana salah satu dampaknya yaitu memudahkan proses kerja manusia. Di satu sisi, kehadiran teknologi AI memberikan dampak buruk yaitu adanya penyalahgunaan tools AI untuk melakukan tindakan yang dapat melanggar etika dan hukum. Hal ini disebabkan karena masih minimnya informasi terkait etika penggunaan AI yang bijak. Dari masalah tersebut, diperlukan sebuah solusi desain berupa perancangan media informasi dengan output media utama yaitu poster digital. Metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu kualitatif dengan melakukan wawancara dan kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner untuk mendapatkan data yang lebih mendetail dan tepat seputar etika dalam dunia AI. Metodologi perancangan yang penu-



## Perancangan Destination Branding Desa Wisata Sukarame Banten

 by Nixie Claribel Chandra (00000046906)



### Contact

nixie.chandra@student.umn.ac.id  
nixiechandraa@gmail.com  
08117832622

Desa Wisata Sukarame merupakan desa yang terletak di Pandeglang, Banten. Desa ini memiliki wisata alam dan wisata budaya yang masih asri. Dari keindahan alamnya, Desa Wisata Sukarame masuk ke dalam Anugerah Desa Wisata Indonesia 2021. Akan tetapi, terjadi penurunan pengunjung yang drastis akibat covid 2020-2021 dan diikuti dengan isu yang merusak citra Desa Wisata Sukarame pada tahun 2023, sehingga mempengaruhi ekonomi masyarakat dimana mayoritas penduduk desa bermata pencaharian bidang sektor wisata seperti homestay, kuliner, souvenir oleh-oleh, dan UMKM lainnya. Maka dari itu, untuk meningkatkan pengunjung desa, dibutuhkannya destination branding Desa Wisata Sukarame yang menonjolkan potensi desa dan memperbaiki citra desa tersebut.

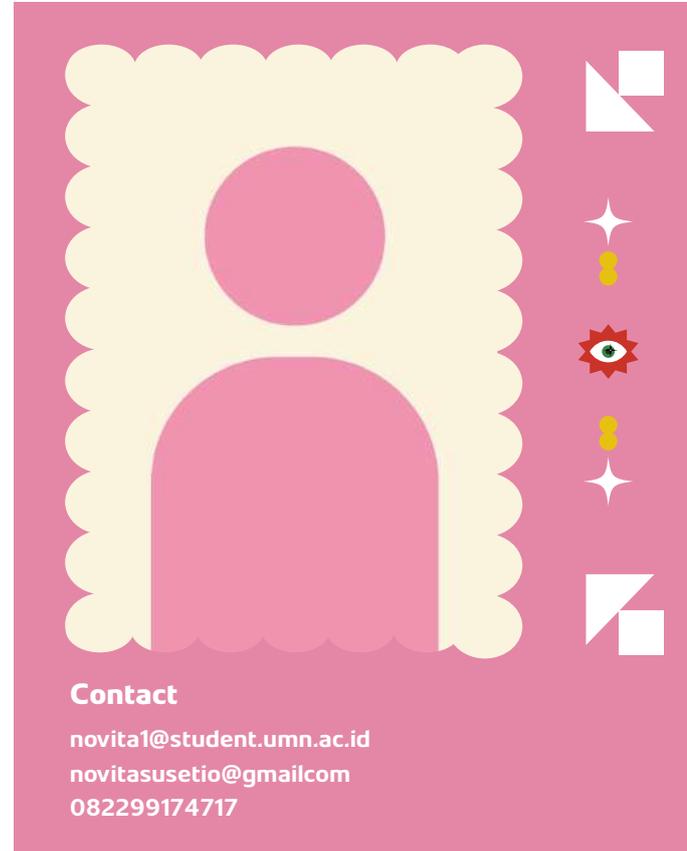




## Analisis Pemilihan Tipografi pada Platform Desain Grafis oleh para Pelaku UMKM

 by Novita (00000035014)

Sektor bisnis, teknologi, informasi dan komunikasi semakin berkembang. Persaingan bisnis yang ditimbulkan dari adanya perkembangan tersebut kemudian mendorong para pelaku UMKM untuk berlomba-lomba dalam mempresentasikan produk yg ditawarkan melalui berbagai media, sehingga penyusunan konten media menjadi sebuah kebutuhan. Dalam penyusunan konten visual, Beragam pilihan template desain yang menarik serta kemudahan yang ditawarkan, membuat kehadiran beragam platform desain grafis menjadi semakin diminati oleh orang-orang yang awam dalam mendesain, seperti para pelaku UMKM. Tipografi merupakan salah satu elemen visual yang paling sering digunakan dan berperan penting sebagai sarana presentasi dalam penyusunan konten visual.



## Perancangan Ulang Identitas Visual Card Game tentangKita

by Olivia A. Timothy (00000047771)



### Contact

olivia.timothy@student.umn.ac.id  
 olivialexandert@gmail.com  
 082257730606

tentangKita merupakan sebuah brand permainan kartu percakapan yang memiliki visi dan misi hubungan lebih baik atau bettering relationship. tentangKita saat ini hanya memiliki identitas visual berupa logo yang sering kali membuat salah persepsi target audiensnya sebagai tempat konsultasi hubungan, clothing, motivator hubungan, kampanye sosial hingga youtube channel. Identitas visual tentangKita masih belum dapat merepresentasikan atau menginformasikan produknya secara jelas kepada target audiensnya. ketidaksesuaian logo memengaruhi tingkat kepercayaan dan keputusan target audiens untuk terlibat dalam membeli produk ini. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah mix methods yang mana menggabungkan kedua metode kualitatif dan kuantitatif. Sebagai panduan, digunakanlah teori Alina Wheeler tentang pentingnya identitas visual dalam membangun kesadaran merek.



## Perancangan Kampanye Pentingnya Pola Hidup Sehat Dalam Menjaga Kecantikan Wanita

by **Olivia Maria (00000044443)**

Di era modern, kecantikan kini bisa bersifat inklusif bagi semua orang dan tidak hanya terbatas pada kelompok tertentu saja. Meski begitu, standar kecantikan tetap dibutuhkan sebagai motivasi untuk seseorang menjaga kecantikannya secara sehat. Hal ini dikarenakan agar seseorang tidak terjerat toxic body positivity. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Menurut data, wanita tetap harus menjaga dan merawat dirinya agar tetap cantik secara sehat. Maka dari itu, diperlukan solusi untuk mengubah pola pikir dan stigma negatif masyarakat bahwa cantik bukan hanya menerima diri apa adanya namun juga dengan merawat dan menjaga tubuh dan mental. Solusi tersebut berupa perancangan kampanye bagi remaja perempuan usia muda di Jakarta. Harapannya, melalui kampanye ini dapat meningkatkan awareness



**Contact**  
 olivia.maria@student.umn.ac.id  
 livhutapea@gmail.com  
 081291716006



# Perancangan Buku Ilustrasi tentang Perayaan Bulan Arwah (Cioko) untuk Anak-Anak Usia 5 – 8 Tahun

 by Owen Verrell Coa (00000042968)



### Contact

owen.coa@student.umn.ac.id  
owengwenggg@gmail.com  
089627630654

Bakti pada leluhur atau filial piety adalah dasar perayaan budaya etnis Tionghoa. Manusia memiliki hubungan dengan keluarga, kerabat, dan leluhur yang berjasa dalam kehidupan mereka. Perayaan Bulan Arwah (Cioko) mengenang jasa leluhur dan arwah yang telah dilupakan. Namun, perayaan ini mulai ditinggalkan oleh generasi muda karena kurangnya edukasi dari orangtua dan media informasi yang terbatas. Penelitian kualitatif dilakukan melalui wawancara dan diskusi kelompok dengan orangtua. Metode perancangan menggunakan Five-Phase Model of the Design Process oleh Landa (2017). Penulis merancang buku ilustrasi sebagai media informasi dan edukasi untuk anak-anak usia 5-8 tahun, dengan harapan tradisi Perayaan Bulan Arwah tetap lestari.



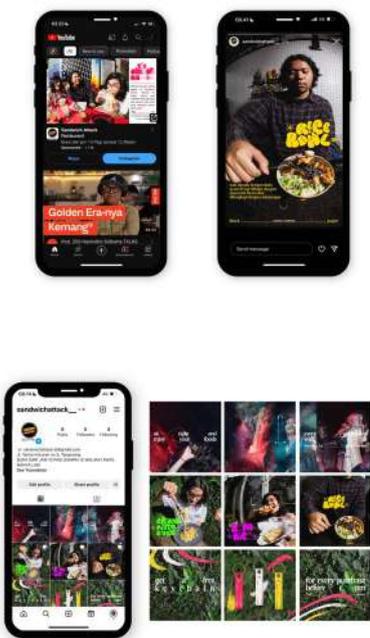
## Perancangan Promosi Kafe Sandwich Attack di Tangerang Kota

 by Owen Ananda Putra (00000031735)

Sandwich Attack adalah kafe di Tangerang Kota yang menyajikan makanan dan minuman bergaya barat, terutama sandwich, dengan konsep ruang komunal bertema taman. Kafe ini juga berfungsi sebagai wadah bagi seniman Tangerang untuk menampilkan karya mereka, seperti musik dan seni rupa. Namun, kafe ini menghadapi kendala promosi yang mengakibatkan kurangnya kesadaran masyarakat dan penjualan yang tidak optimal. Strategi dan visual promosi yang kurang menarik menjadi penyebab utamanya. Kafe ini berpotensi berkontribusi pada PDB serta mendukung seniman lokal, diharapkan dapat meningkatkan semangat berkarya dan berdampak positif pada ekonomi daerah, khususnya pariwisata dan kuliner.



**Contact**  
 owen.ananda@student.umn.ac.id  
 owen.anandaputra@gmail.com  
 081218254368



**Perancangan Buku Interaktif Mengenai Dental Floss untuk Anak Usia 6-9 Tahun**

 by **Patricia Aurelia Sutrisno (00000045461)**



**Contact**

patricia.sutrisno@student.umn.ac.id  
 patriciaaurelia25@gmail.com  
 081703102222

Flossing gigi sejak kecil sangat penting untuk kesehatan gigi hingga dewasa. Drg. Christina menyarankan flossing dimulai sejak gigi pertama anak tumbuh. Tidak rutin flossing dapat meningkatkan risiko gigi berlubang, terutama pada anak-anak. Sayangnya, banyak anak yang belum mengetahui tentang dental floss dan pentingnya flossing rutin. Penelitian penulis menggunakan metode kualitatif melalui wawancara, FGD, studi eksisting, dan studi referensi, serta metode kuantitatif melalui kuesioner menunjukkan banyak anak yang tidak memahami pentingnya flossing. Narasumber menyarankan flossing minimal sehari sekali untuk mengurangi plak dan gigi berlubang. Oleh karena itu, penulis merancang buku interaktif untuk anak usia 6-9 tahun guna memperkenalkan dan mendidik flossing rutin menggunakan teori perancangan Robin Landa (2014).



## Perancangan Buku Yoga untuk Meningkatkan Kualitas Tidur Mahasiswa

 by Pang Kevina Avriel Eka Wibowo (0000045472)

Tidur adalah kebutuhan dasar manusia untuk pemulihan energi yang penting bagi kesehatan fisik dan mental. Kualitas tidur yang buruk menjadi masalah global yang dialami banyak orang, termasuk mahasiswa, yang sering mengalami gangguan tidur akibat aktivitas padat dan faktor psikologis seperti kecemasan dan stres. Penulis menggunakan metode pengumpula kualitatif dan kuantitatif melalui wawancara, studi existing, studi referensi, dan kuesioner. Metodologi perancangan menggunakan metode 5 tahap desain Robin Landa. Hasilnya menunjukkan banyak mahasiswa yang memahami pentingnya kualitas tidur namun belum mencapainya karena gangguan tidur. Selain itu, banyak yang belum mengetahui manfaat yoga untuk meningkatkan kualitas tidur. Oleh karena itu, penulis tertarik merancang media informasi tentang yoga untuk membantu meningkatkan kualitas tidur mahasiswa.



**Contact**  
pang.wibowo@student.umn.ac.id  
kevina.pang@gmail.com  
081390162005



# Perancangan Media Informasi Mengenai Flowstate untuk Mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara

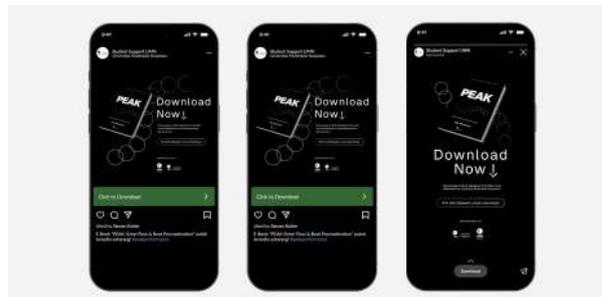
by Phil Nicholas Goh (0000050803)



### Contact

phil.goh@student.umn.ac.id  
philnicholas87@gmail.com  
081933324424

Prokrastinasi sangat umum di kalangan mahasiswa, yaitu penundaan tugas secara irasional meskipun menyadari dampak negatifnya. Riset di Indonesia menunjukkan 78,5% mahasiswa melakukan prokrastinasi akademik. Di kampus UMN, survei penulis menemukan 96% responden melakukan prokrastinasi dan 84% sering melakukannya. Penyebab utama prokrastinasi adalah kecemasan, yang dapat diatasi dengan penetapan tujuan yang jelas dan spesifik (clear goals) untuk mencapai flow state. Namun, 82% responden tidak mengetahui flow state dan 86% tidak menemukan media informasi tentang cara mencegah prokrastinasi melalui flow state. Prokrastinasi berdampak buruk pada performa akademis dan kesehatan mental mahasiswa, sehingga diperlukan media informasi mengenai flow state untuk mahasiswa di UMN.



## Perancangan Identitas Visual Museum Bajra Sandhi

 by Patricia Putri Sampurna (00000047190)

Monumen Bajra Sandhi di Bali juga berfungsi sebagai museum yang menampilkan diorama dan koleksi perjuangan rakyat Bali dari masa Hindu, kerajaan, penjajahan, hingga kemerdekaan. Namun, sering terjadi mispersepsi sehingga eksistensi Museum Bajra Sandhi kurang dikenal oleh masyarakat lokal dan turis. Ketiadaan identitas visual memperparah mispersepsi ini. Studi ini bertujuan untuk merancang identitas visual yang dapat mempermudah promosi dan penyelesaian mispersepsi tentang Museum Bajra Sandhi. Penelitian menggunakan wawancara, FGD, dan kuesioner untuk memahami pandangan masyarakat lokal dan turis. Identitas visual yang dirancang meliputi logo, panduan merek, dan kebutuhan kolateral lainnya untuk mengatasi mispersepsi tersebut.



## Perancangan Ulang Identitas Visual Pada Produk Mie Ayam Bangka Yamin Nonina

 by Radisha Nur Azlia (00000043529)



### Contact

radisha.azlia@student.umn.ac.id  
radishanurazlia@gmail.com  
082111596683

Mie Ayam Bangka Yamin Nonina, didirikan di Ciputat, Tangerang Selatan pada 2018, menawarkan mie ayam khas Bangka dengan kaldu ikan tenggiri. Bisnis ini menghadapi tantangan seperti persaingan, lokasi kurang ideal, biaya ongkir mahal, dan kurangnya perhatian konsumen meski menggunakan Go-food. Identitas visualnya lemah karena penggunaan dua logo yang berbeda. Penelitian menggunakan mixed methods (wawancara dan survei online) dan perancangan berdasarkan teori Wheeler (2013) dengan lima tahap: research, strategy, identity design, touchpoints creation, dan assets management. Hasilnya adalah buku Graphic Standard Manual (GSM) dan media penjualan seperti t-shirt, celemek, tote bag, bungkus sumpit, signage, packaging, stiker, dan Instagram post, dengan tone of voice hangat dan tagline "satu gigitan, satu kepuasan".



## Perancangan Media Promosi Katering Parigurih Kitchen

 by Phoebe Kathleena Dharmawan(0000042786)

Parigurih Kitchen adalah bisnis katering sekolah di Tangerang yang memungkinkan kustomisasi menu bagi pelanggan dengan alergi atau preferensi makanan tertentu. Selama 10 tahun, mereka menerima pesanan melalui WhatsApp dan Instagram, dengan mayoritas pelanggan adalah pelanggan lama. Parigurih Kitchen ingin meningkatkan penjualan, tetapi kurangnya brand awareness menghambat tujuan ini. Penulis merancang media promosi untuk membantu mengatasi masalah ini, dimulai dari pengumpulan data hingga implementasi desain, menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Analisis data menunjukkan banyak target audiens di Tangerang yang belum mengetahui katering Parigurih Kitchen, sehingga diperlukan strategi promosi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat.



**Contact**  
phoebe.dharmawan@student.umn.ac.id  
phoebe.kathleena@gmail.com  
081585126035



# Perancangan Media Promosi Aplikasi Layanan Konseling: Sahabatku untuk Remaja Indonesia Usia 13-18 yang Tinggal di Qatar

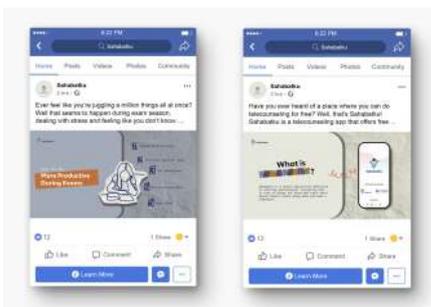
 by Sabrina Nazwa Aulia Adrianaa (00000047560)



### Contact

sabrina.adriana@student.umn.ac.id  
team.sabaul@gmail.com  
081219577103/97433706442

Masa remaja adalah transisi dari kanak-kanak ke dewasa yang melibatkan perubahan fisik, kognitif, dan emosional. Di Qatar, sekitar 39.000 warga Indonesia, dengan 8-9% di antaranya berusia di bawah 20 tahun, seringkali harus beradaptasi dengan budaya yang berbeda. Kurangnya dukungan dapat berdampak negatif pada kesehatan mental mereka. Meskipun layanan kesehatan mental di Qatar meningkat, tidak ada layanan pendukung seperti Sahabatku, yang menyediakan konseling psikologis online tanpa biaya untuk remaja Indonesia di luar negeri. Karena informasi tentang Sahabatku masih minim, merancang media promosi yang efektif dapat membantu meningkatkan kesadaran di kalangan remaja Indonesia di Qatar.





## Perancangan Media Informasi Edukasi Digital tentang Parasosial untuk Remaja Usia 17-25 Tahun

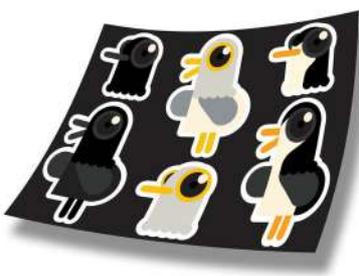
by Raphael Nathaniel (00000043529)



### Contact

raphael.nathaniel@student.umn.ac.id  
raphaelnathaniel@gmail.com  
081271710304

Hubungan parasosial adalah hubungan satu arah di mana satu pihak menginvestasikan energi, minat, dan waktu, sementara pihak lain tidak menyadarinya. Orang yang jarang berinteraksi sosial cenderung menggunakan media yang menimbulkan hubungan parasosial. Di Indonesia, media yang membahas hubungan parasosial masih kurang sehingga banyak yang belum mengetahuinya. Diperlukan media edukasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang gejala parasosial. Penelitian ini menggunakan metode mixed method, menggabungkan kuantitatif dan kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner, wawancara, studi referensi, studi eksisting, dan studi pustaka.



## Perancangan Buku Informasi Mengenai Standard Operating Procedure untuk Pelayan Baru di GPdI Villa Melati Mas

by **Rafaela Tesalonika (00000042860)**

Gereja Pantekosta di Indonesia di Villa Melati Mas terus berkembang dengan peningkatan jumlah jemaat dan struktur, namun tidak diikuti dengan regenerasi dan penambahan pelayan, serta belum memiliki media transfer ilmu yang memadai. Untuk mengatasi masalah ini, penulis merancang buku informasi agar pelayan baru lebih mudah memahami informasi, mengacu pada Hembree (2008) tentang komunikasi efektif. Perancangan buku ini menggunakan metode penelitian hybrid dan metode perancangan Robin Landa yang mencakup orientasi, analisis, konsepsi, desain, dan implementasi. Berdasarkan wawancara, observasi, studi eksisting, referensi, dan kuesioner, buku ini mengusung big idea "ready, steady, grow" untuk memperlancar penambahan SDM di GPdI VMM.



### Contact

rafaela.tesalonika@student.umn.ac.id  
lonikatesa21@gmail.com  
087782953660



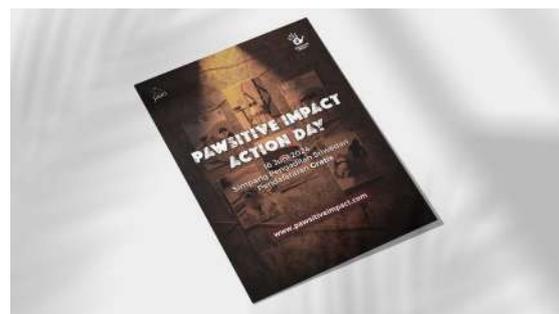
## Perancangan Kampanye Sosial Peduli dan Stop Kegiatan Konsumsi Daging Anjing di Kota Solo

by Rio Ferdinandus (0000042630)

Anjing adalah hewan populer yang banyak dipelihara di Indonesia, dengan populasi mencapai 16 juta pada tahun 2019. Namun, terdapat dampak negatif seperti konsumsi daging anjing dan pencurian anjing, terutama di Kota Solo. Meskipun ada peraturan pemerintah tentang pangan, kesadaran masyarakat terhadap konsumsi daging anjing masih rendah. Solusinya adalah merancang kampanye sosial untuk meningkatkan kesadaran masyarakat. Penulis menggunakan metode penelitian gabungan kualitatif dan kuantitatif melalui wawancara, Focus Group Discussion, dan kuesioner online.

### Contact

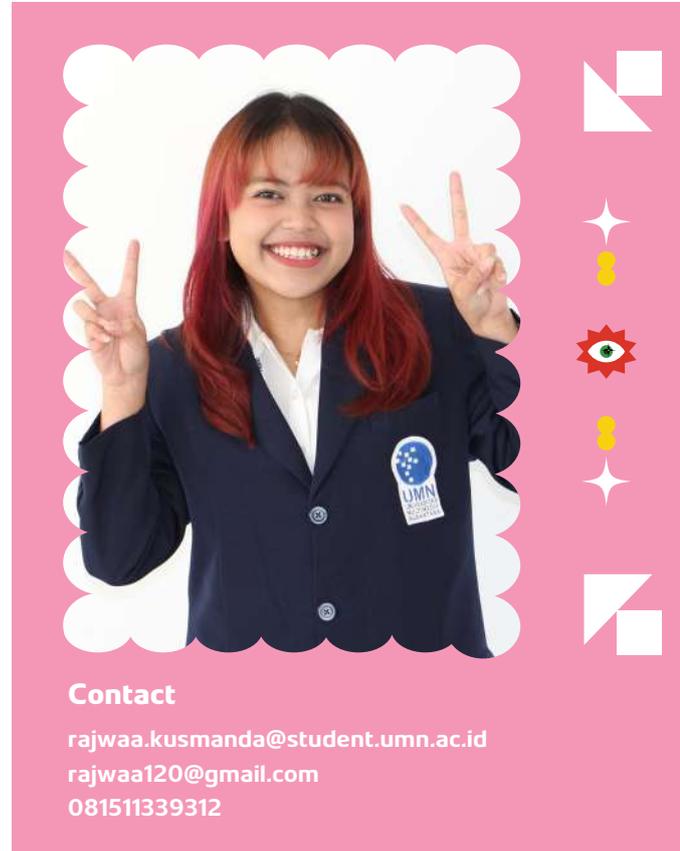
rio.ferdinandus@student.umn.ac.id  
rferdinandus27@gmail.com  
087809342100



## Perancangan Kampanye Terapi Ortho-K Untuk Penderita Miopia Usia 5-9 Tahun

 by **Rajwaa Putri Kusmanda (00000047128)**

WHO memprediksi bahwa 50% penduduk dunia akan menderita miopia pada tahun 2050. Pemeriksaan Kasoem Vision Care di lima SD dan SMP di JABODETABEK menunjukkan 50% siswa mengalami rabun jauh. Ortho-K adalah terapi rabun jauh yang menggunakan lensa kontak khusus untuk mengubah bentuk kornea. Data kualitatif menunjukkan belum adanya media persuasif tentang Ortho-K, dan 103 responden tidak memahami manfaatnya. Oleh karena itu, diperlukan kampanye untuk mengenalkan Ortho-K kepada orang tua anak usia 5-9 tahun. Perancangan kampanye ini mengikuti teori Landa (2010) yang meliputi overview, strategy, ideas, design, production, dan implementation, dengan pendekatan mix method untuk pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif.



## Perancangan Ulang Identitas Visual Zala Coffee

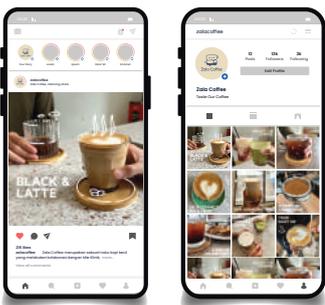
 by Rita Komala Sari (00000047279)



### Contact

rita.sari@student.umn.ac.id  
ritaksari26@gmail.com  
0895701518703

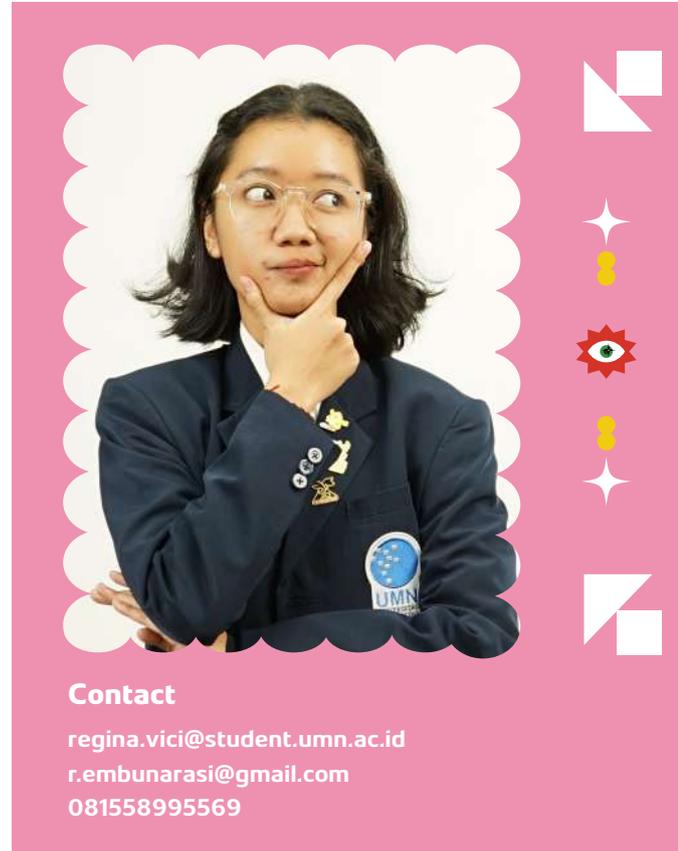
Identitas visual adalah elemen kunci untuk keberlangsungan brand, mempresentasikan ciri khas dan visi brand. Zala Coffee, yang beroperasi sejak 2018 di Cikarang, menghadapi masalah dengan logo yang tidak konsisten dan sering diubah tanpa konsep jelas. Desain, gaya, tipografi, dan warna di media collateral serta Instagram juga sering berubah tanpa panduan desain yang tetap. Tugas akhir ini bertujuan merancang ulang identitas visual Zala Coffee untuk menyelesaikan masalah tersebut dan menetapkan konsep visual yang terstruktur di semua media.



## Perancangan Ulang Identitas Visual Toko Tanaman Bocim

by Regina Embun Narasi Vici (0000045179)

Tanaman hias adalah tanaman yang mempercantik ruangan, baik di dalam maupun luar. Selama pandemi COVID-19, popularitasnya meningkat karena keterbatasan aktivitas warga. Toko Tanaman Bocim di Tangerang Selatan memiliki pelanggan loyal tetapi menghadapi tantangan dengan identitas visual yang tidak konsisten dan ingin memperluas pasar. Oleh karena itu, diperlukan perancangan identitas visual untuk meningkatkan loyalitas dan mencerminkan nilai merek sebagai toko tanaman di Tangerang Selatan. Penelitian menggunakan metode mix methods (kualitatif dan kuantitatif) berdasarkan teori Alina Wheeler dalam "Designing Brand Identity". Hasilnya diharapkan memberikan identitas visual yang tepat untuk Toko Tanaman Bocim.



## Perancangan Ulang Identitas Visual Restoran Sarinande Tempo Doeloe

by Russel Rafter Nixon(00000037430)



### Contact

russel.rafter@student.umn.ac.id  
 russelrn15@gmail.com  
 081367393483

Palembang dikenal dengan berbagai kuliner khas seperti daging malbi, tekwan, mie celor, dan pempek. Restoran Sarinande Tempo Doeloe Palembang, yang terletak di Jl. Mayor Ruslan No.966, Palembang, menghadapi masalah dengan pengunjung yang salah mengira restoran ini sebagai restoran Padang. Hasil survei menunjukkan 54% responden merasa logo restoran tidak mencerminkan ciri khas Palembang. Penulis mengusulkan perancangan ulang identitas visual restoran untuk menarik lebih banyak pelanggan, menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif seperti wawancara, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. Hasil akhir berupa Graphic Standard Manual yang memuat panduan logo, aturan, dan media turunannya.



## Perancangan Kampanye Sosial Mengenai Bahaya Konsumsi Karbohidrat Berlebih

 by Rio Natan Herlambang (00000043370)

Masyarakat Indonesia memiliki konsumsi karbohidrat yang tinggi, yang dapat menyebabkan kenaikan gula darah dan penyakit seperti obesitas, diabetes, hipertensi, serta depresi. Meskipun ada sosialisasi mengenai pembatasan konsumsi karbohidrat, prevalensi penyakit ini terus meningkat. Penulis merancang kampanye sosial untuk mengedukasi bahaya konsumsi karbohidrat berlebih. Penelitian menggunakan metode kualitatif, termasuk kuesioner, wawancara, studi eksisting, dan studi referensi. Hasil kuesioner menunjukkan banyak orang lebih fokus pada rasa dan kenyang daripada membatasi karbohidrat. Wawancara dengan Felix Zuhendri, Ph.D, mengungkapkan bahwa konsumsi karbohidrat berlebih dapat menyebabkan penyakit metabolik. Kampanye ini terinspirasi dari kampanye internasional dan studi perbandingan dengan 'Cut Carbo' dan 'Isi Piringku'.



**Contact**  
 rio.herlambang@student.umn.ac.id  
 rionatanh1892@gmail.com  
 08986097881



## Perancangan Ulang Identitas Visual Okky Bakery

by Seyi Permata Sari Lau (00000046948)



### Contact

seyi.lau@student.umn.ac.id  
seyilau@gmail.com  
082144655778

Okky Bakery, salah satu toko roti tertua di Jakarta, dikenal dengan keaslian, variasi, dan kualitas produknya. Namun, toko ini kesulitan menjangkau generasi milenial dan memiliki masalah dengan identitas visualnya. Untuk menarik audiens milenial, diperlukan perancangan ulang identitas visual yang melibatkan penelitian kualitatif dan berpedoman pada konsep "the finest selections of local delicacy from the neighborhood." Desain baru mencakup logo, warna, tipografi, dan elemen lainnya, serta media kolateral seperti stationery dan packaging. Panduan GSM juga disusun untuk memastikan konsistensi identitas visual.



## Perancangan Kampanye Mengenai Pengendalian Rasa Marah Remaja untuk Orang Tua

by Rr Nisa Fadilla Salsabilla Putri (0000037003)

Pengelolaan emosi marah penting dalam perkembangan remaja, yang mengalami perubahan signifikan selama masa transisi dari kanak-kanak ke dewasa. Hormon dan perkembangan otak dapat menyebabkan kesulitan dalam mengontrol emosi. Orang tua berperan penting dalam membantu remaja mengelola amarah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, termasuk wawancara dengan psikolog, studi eksisting, studi referensi, dan kuesioner untuk orang tua. Data menunjukkan bahwa orang tua menyadari kemarahan anak tetapi membutuhkan pengetahuan lebih tentang cara menangani amarah. Perancangan media ini bertujuan menyediakan strategi kampanye dan sarana untuk membantu remaja melampiaskan amarah dengan pengawasan orang tua.



### Contact

nisa@student.umn.ac.id  
nisapikomong@gmail.com  
087775624610



## Perancangan Kampanye Upaya Pencegahan Fenomena "Remaja Jompo" Bagi Usia 18-24 Tahun

 by Sharine Wijaya (00000042983)

Fenomena remaja jompo menggambarkan remaja yang sering merasa lelah, pegal, nyeri, dan pusing. Dampaknya termasuk menurunnya produktivitas, kemampuan konsentrasi, dan kesehatan fisik. Seperti gaya hidup sedentari, gejala ini dapat dicegah dengan olahraga dan stretching. Penelitian ini menggunakan metode campuran kuantitatif dan kualitatif, termasuk wawancara, kuesioner dengan 106 responden, studi eksisting, dan referensi. Kampanye menggunakan teori AISAS dari Sugiyama dan Andree dalam buku "The Dentsu Way" (2011) dengan tagline TolakMager, mendorong remaja 18-24 tahun untuk beraktivitassik dengan cara yang menyenangkan.

### Contact

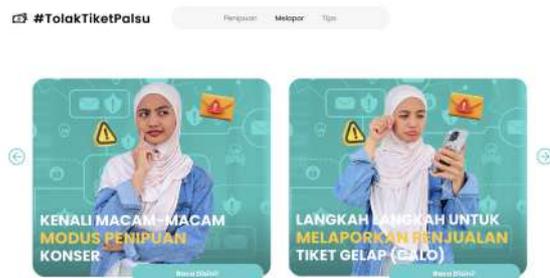
sharine.wijaya@student.umh.ac.id  
sharinewijaya@gmail.com  
082211953877



## Perancangan Website Mengenai Waspada Penipuan Tiket Konser

by Salwa Afifah Husain (0000051265)

Penipuan tiket dalam industri hiburan menyebabkan kerugian finansial bagi konsumen dan reputasi bagi penyelenggara acara. Studi ini mengeksplorasi potensi website sebagai media informasi untuk mengurangi penipuan tiket dan meningkatkan kesadaran tentang pentingnya membeli tiket dari sumber resmi. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif melalui wawancara, kuesioner, focus group discussion, serta studi eksisting dan referensi. Hasilnya menunjukkan bahwa website dapat efektif dalam menciptakan lingkungan yang lebih aman dengan meningkatkan kesadaran masyarakat. Dengan desain dan implementasi website yang baik, penipuan tiket dapat diatasi lebih efektif, menyediakan informasi akurat dan edukasi tentang membeli tiket dari sumber resmi untuk mengurangi risiko dan meningkatkan kepercayaan dalam industri hiburan.



## Perancangan Promosi Bean Spot

by Sherilyn Annisaa (00000043078)



### Contact

sherilyn.annisaa@student.umn.ac.id  
sherilynannisaa23@gmail.com  
08117770698

Bean Spot adalah brand coffee corner dari PT Sumber Alfaria Trijaya, Tbk, berdiri sejak 2019 dengan konsep grab and go, tersedia di gerai Alfamart dan Alfa Express. Meskipun memiliki banyak keunggulan, banyak orang, terutama anak muda usia 16-25 tahun, masih belum mengetahui Bean Spot dan promosinya. Untuk meningkatkan brand awareness, penulis merancang promosi dengan berbagai media. Menggunakan big idea "The Perfect Blend of Bitter and Sweet," kampanye ini menggabungkan generasi berbeda di Bean Spot. Strategi kreatif melibatkan storytelling dan tema "Hari Ayah Nasional" untuk menjangkau target audiens secara emosional.



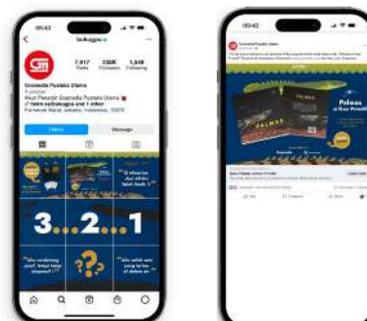
## Perancangan Buku Informasi tentang Pemeliharaan Ikan Palmas sebagai Ikan Predator untuk Pemula

by **Ryu Richiekawa Chandra (00000042615)**

Tren ikan hias, khususnya ikan predator seperti ikan palmas, semakin populer. Namun, banyak pemula yang memelihara ikan ini tanpa pengetahuan yang cukup, menyebabkan masalah kesehatan pada ikan. Selain itu, budidaya massal dapat merusak gen ikan, dan pelepasan ikan ke perairan bisa membuatnya menjadi spesies invasif. Diperlukan media informasi berupa buku untuk memberikan wawasan tentang perawatan ikan palmas dan dampak masalah tersebut di Indonesia. Pengumpulan data dilakukan dengan metode mix methods, dan perancangan mengikuti lima tahapan: orientasi, strategi, konsep, desain, dan implementasi. Hasilnya berupa buku fisik serta media sekunder seperti x-banner, stiker, t-shirt, web banner, Facebook ads, dan Instagram posts.



**Contact**  
ryu.chandra@student.umn.ac.id  
ryuwisen@gmail.com  
0895328293335



Perancangan Kampanye Bijak Dalam Pemilahan Kategori Usia Tontonan Serial Anime Untuk Remaja

by Skolastika Alma Norbertaa (00000045104)



Contact

skolastika.norberta@student.umn.ac.id  
skolastika.alma@gmail.com  
085951543970

Animasi di Indonesia masih didominasi oleh animasi luar negeri, yang berdampak negatif pada remaja. Masyarakat sering keliru menganggap animasi hanya untuk anak-anak dan remaja tanpa memperhatikan isinya. Penulis menyebarkan kuesioner kepada responden usia 10-18 tahun, menemukan bahwa banyak anak merasakan dampak negatif dari animasi luar negeri. Upaya untuk mengajak remaja memperhatikan klasifikasi usia pada animasi jarang dilakukan, karena pengawasan usia difokuskan pada orang tua. Ini menunjukkan kurangnya kepedulian remaja terhadap klasifikasi usia, yang mempengaruhi perkembangan karakter mereka. Remaja juga sering merekomendasikan serial anime tanpa memperhatikan kecocokan usia.



# Perancangan Buku Ilustrasi untuk Memperkenalkan Budaya Suku Badui (Baduy) Luar untuk Anak Sekolah Dasar

by **Risya Alisha Bachri (00000047292)**

Kemajuan teknologi dan globalisasi telah menurunkan minat siswa sekolah dasar terhadap kebudayaan Indonesia, termasuk motivasi memahami materi kebudayaan di sekolah. Suku Badui Luar, yang hidup secara tradisional di pedalaman hutan Banten, menjadi fokus perancangan buku ilustrasi ini. Tugas akhir ini bertujuan memperkenalkan budaya Suku Badui Luar kepada anak-anak sekolah dasar, agar mereka mengenal dan memahami nilai-nilai kehidupan tradisional serta kearifan lokal. Data dikumpulkan melalui wawancara, FGD, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. Metode perancangan yang digunakan adalah book design. Diharapkan buku ilustrasi ini bisa menyeimbangkan pengaruh modernisasi dengan pemahaman dan penghargaan terhadap budaya lokal, serta berkontribusi dalam pelestarian keberagaman budaya di Indonesia.



### Contact

risya.bachri@student.umn.ac.id  
risyaalishab15@gmail.com  
081218801553



# Perancangan Media Infografik Edukasi Post Traumatic Stress Disorder (PTSD) Pasca Kecelakaan Lalu Lintas

by Stefanus Axel (00000045900)



### Contact

stefanus.axel1@student.umn.ac.id  
greenbeans78@gmail.com  
081383775543

Kecelakaan lalu lintas adalah kejadian tak terduga yang dapat menyebabkan cedera fisik dan mental, termasuk PTSD. Di Indonesia, kecelakaan meningkat dari 100.028 pada 2020 menjadi 103.645 pada 2021. PTSD pasca kecelakaan masih kurang dipahami masyarakat, sehingga diperlukan media informasi untuk edukasi. Penulis merancang media infografik menggunakan metode mixed methods dan teori Robin Landa untuk menginformasikan masyarakat di Jabodetabek mengenai PTSD pasca kecelakaan lalu lintas.



## Perancangan Media Promosi Rawon Andayani

by Shaheen Fatiha Hati (0000052783)

Perancangan media promosi penting untuk meningkatkan penjualan produk kuliner. Rawon Andayani di Tangerang menyajikan hidangan khas Jawa Timur yang gurih dan pedas. Studi ini bertujuan merancang media promosi efektif untuk menjangkau pasar potensial di Tangerang dan sekitarnya, menggunakan metode studi kasus, wawancara pemilik, dan observasi pasar. Media promosi yang direkomendasikan meliputi media sosial, flyer, brosur, dan kerjasama dengan aplikasi pengiriman makanan. Instagram dan Facebook digunakan untuk berbagi informasi, sedangkan flyer dan brosur disebar di kawasan strategis. Kerjasama dengan GoFood atau GrabFood memperluas jangkauan konsumen.



**Contact**  
shaheen.hati@student.umn.ac.id  
shaheen.f.hati@gmail.com  
081283902737



## Perancangan Ulang Identitas Visual Sate Bandeng Ibu Amenah Khas Banten

 by Sulipto Putra Bun (00000047800)



### Contact

sulipto.bun@student.umn.ac.id  
bunsulip@gmail.com  
081208437279

Sate bandeng adalah makanan khas Kota Serang, Banten, yang telah ada sejak zaman kesultanan. Sate bandeng Ibu Amenah, yang berdiri sejak 2011 dan dijalankan sebagai bisnis keluarga, merupakan salah satu brand terkenal. Saat ini, Sate bandeng Ibu Amenah menggunakan berbagai media untuk berjualan dan promosi, tetapi identitas visualnya kurang konsisten, seperti logo pada kemasan dan minimnya media pendukung. Penulis merencanakan perancangan ulang identitas visual agar Sate bandeng Ibu Amenah mendapat perhatian lebih dari masyarakat dan pasar.



Perancangan Buku Guided Journal Cara Meregulasi Emosi Bagi Mahasiswa Tingkat Akhir

by Sharon Tanaya (00000034524)

Regulasi emosi adalah kemampuan mengelola dan mengekspresikan emosi secara efektif, penting bagi mahasiswa untuk menghadapi tantangan akademik di tingkat akhir. Kemampuan ini membantu membentuk resiliensi terhadap stres, namun banyak mahasiswa masih kesulitan meregulasikan emosi, mengakibatkan emosi negatif yang berdampak buruk pada akademik. Informasi regulasi emosi yang ada sering eksklusif dan sulit dipahami, sehingga diperlukan buku guided journal dengan aktivitas refleksi diri. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, seperti wawancara, kuesioner, studi referensi, dan studi eksisting. Media pendukung untuk promosi meliputi poster, character standee, web banner, Twitter ads, Instagram post, totebag, pin, pen, stiker, dan pembatas buku.



**Contact**  
 sharon.tanaya@student.umn.ac.id  
 shasashimee@gmail.com  
 08557179850



## Perancangan Identitas Visual untuk Borobudur Ecocultural

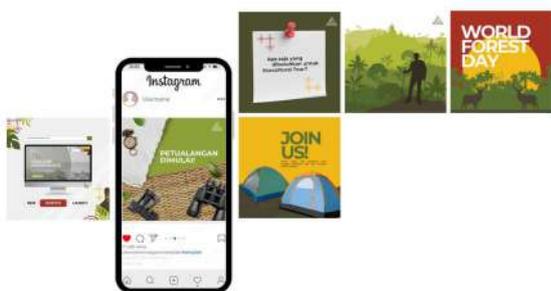
by Thirza Abigail (00000xxxxx)



### Contact

thirza.abigail@student.umn.ac.id  
 thirzaabigail01@gmail.com  
 082139905115

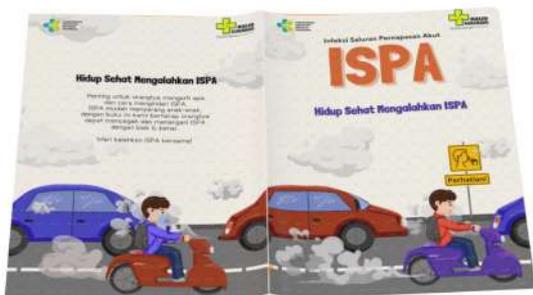
Indonesia, sebagai negara kepulauan terbesar, memiliki kekayaan sejarah, budaya, dan alam yang menarik. Borobudur, dengan potensi ekowisata dan konsep community based tourism, menawarkan kegiatan seperti hiking dan camping di desa wisata seperti Giritengah, Giripurno, dan Ngadiarjo. Namun, Borobudur Ecocultural, yang dikelola PT Culture Adventure Nature, belum memiliki identitas yang memadai, mengakibatkan kurangnya popularitas dibanding destinasi lain. Perancangan identitas visual yang mencerminkan nilai budaya, keberlanjutan, dan pengalaman unik wisatawan diperlukan untuk meningkatkan brand awareness dan daya tarik destinasi, serta mendukung pertumbuhan pariwisata budaya di Indonesia.



## Perancangan Buku Saku Mengenai Infeksi Saluran Pernapasan Akut Anak 6-10 Tahun di RSUD Karawang

by Sherlyana (00000031339)

ISPA atau Infeksi Saluran Pernapasan Akut mempengaruhi hidung, tenggorokan, laring, bronkus, dan paru-paru, disebabkan oleh virus, bakteri, dan polusi. Gejalanya termasuk batuk, pilek, demam, kesulitan bernapas, dan nyeri tenggorokan. ISPA mudah menular, terutama pada anak-anak, sehingga penting menyebarkan informasi tentang pencegahan, gejala, dan penanganannya. Menurut dr. Ade Amelia Sp.A dari RSUD Karawang, media informasi mengenai ISPA masih kurang. Oleh karena itu, diperlukan buku saku yang mudah diakses untuk membantu masyarakat, terutama orang tua, memahami ISPA.



## Perancangan Ulang Identitas Visual PT Prima Konsultan Indonesia

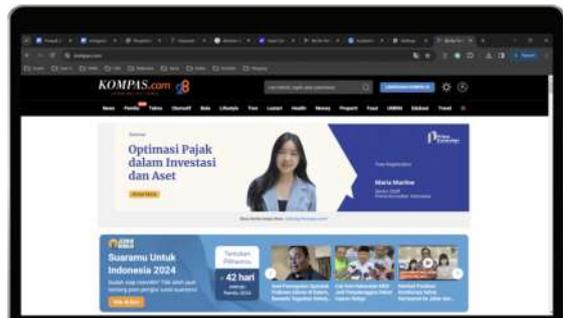
by Stephanie Lim (00000041510)



### Contact

stephanie.lim@student.umn.ac.id  
sellim.lim@gmail.com  
08989054473

PT Prima Konsultan Indonesia, didirikan pada 2018 oleh Meity Lembong dan Sugianto Halim, bertujuan menjadi konsultan pajak terkemuka dan terpercaya. Perusahaan menawarkan layanan unggulan dengan informasi akurat sesuai kebutuhan klien. Namun, identitas visual perusahaan belum efektif dalam menciptakan kepercayaan dan mencerminkan nilai merek. Untuk mengatasi ini, penulis merancang identitas visual menggunakan metode Alina Wheeler dari buku "Designing Brand Identity," didukung oleh wawancara, kuesioner, studi eksisting, dan referensi. Hasil perancangan baru mendapatkan respon positif dan diharapkan dapat membantu perusahaan berkembang sambil mempertahankan nilai-nilainya.



## Perancangan Kampanye Teknik 20-20-20 bagi Full Time Trader Saham

 by Stanley Rickyanto Gou (0000050249)

Trader saham jangka pendek atau day trader mencapai 12,6 juta, dengan 5,6 juta aktif, yang memerlukan screen time hingga 5 jam per hari, terutama pada usia 22-35 tahun. Ini melebihi batas screen time ideal dari National Eye Center, menyebabkan ketegangan dan sakit mata. Penulis merekomendasikan teknik 20-20-20: setiap 20 menit menatap layar, lihat objek sejauh 20 feet selama 20 detik, untuk mengurangi ketegangan mata, pusing, dan mual. Penelitian menggunakan wawancara dan kuesioner daring. Kampanye teknik 20-20-20 dirancang untuk trader saham menggunakan metode perancangan iklan Landa (2010). Teknik ini juga bermanfaat bagi desainer grafis dan gamer dengan screen time tinggi.



**Contact**  
 stanley.gou@student.umn.ac.id  
 stanleyrickyanto11@gmail.com  
 082254072554



## Perancangan Kampanye Mengenai Vitamin D Untuk Lansia Akhir Usia 56–65 Tahun

 by *Trissha Angellica Valda (00000045087)*



### Contact

trissha.valda@student.umn.ac.id  
tvalda1@gmail.com  
082111496699

Salah satu masalah yang memengaruhi kualitas hidup lansia di Indonesia adalah defisiensi vitamin D, yang dapat dihasilkan dari paparan sinar matahari dan makanan. Kondisi ini lebih berbahaya bagi lansia dibandingkan anak muda. Meskipun prevalensi defisiensi vitamin D di Indonesia tinggi, banyak masyarakat yang menyepelekan pentingnya vitamin D. Oleh karena itu, perlu upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya vitamin D. Penulis melakukan wawancara, menyebarkan kuesioner, dan studi referensi. Solusi yang ditemukan adalah merancang kampanye untuk meningkatkan kepedulian dan memberikan edukasi tentang vitamin D dan bahaya defisiensinya.



## Perancangan Buklet Informasi Surat Berharga Negara Ritel

by **Stefanus Hendy Yulianto (00000035918)**

Surat Berharga Negara Ritel adalah obligasi pemerintah yang menawarkan imbal hasil menguntungkan tanpa risiko gagal bayar. Diterbitkan untuk mendanai proyek strategis dan menambah APBN, instrumen ini penting untuk kestabilan finansial. Penulis tertarik karena investasi ini memberikan pendapatan pasif bulanan dan dijamin pemerintah. Namun, banyak yang belum mengetahuinya. Untuk meningkatkan pemahaman masyarakat, penulis merancang media informasi dengan bahasa sederhana, menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif seperti wawancara, kuesioner, studi eksisting, dan focus group discussion.



**Contact**  
stefanus.hendy@student.umn.ac.id  
stefanushendy1@gmail.com  
082220651788



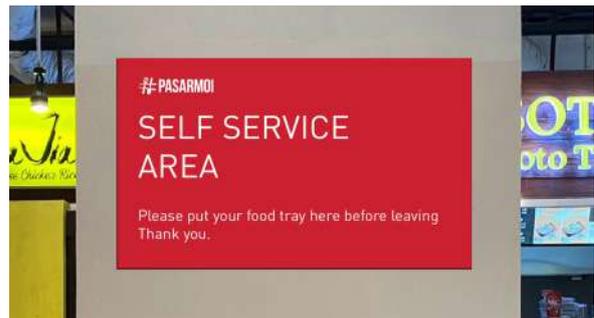
## Perancangan Ulang Signage System Pasar Moi

by Stevan Hans Christian (00000046820)

Mall of Indonesia di Kelapa Gading, Jakarta Utara, memiliki penyewa unik, Pasar Moi, yang menawarkan konsep pasar dengan lingkungan nyaman dan higienis. Pasar Moi menyediakan kebutuhan,berbagai tetapi pengunjung mengalami kesulitan dengan petunjuk arah karena kurangnya signage. Penelitian dilakukan melalui wawancara, kuesioner, studi eksisting, observasi, dan studi alur. Perancangan ulang sistem signage diharapkan dapat memudahkan pengunjung dengan informasi tentang fasilitas dan kebutuhan di Pasar Moi.

### Contact

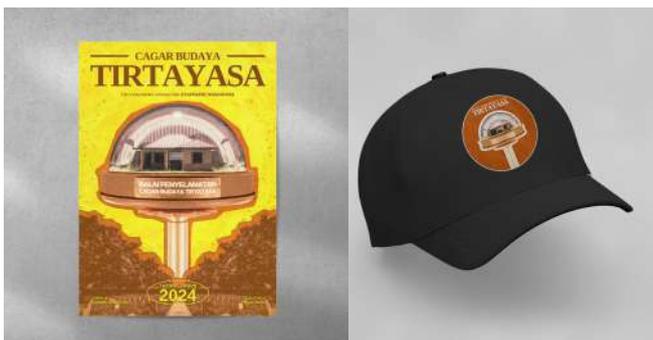
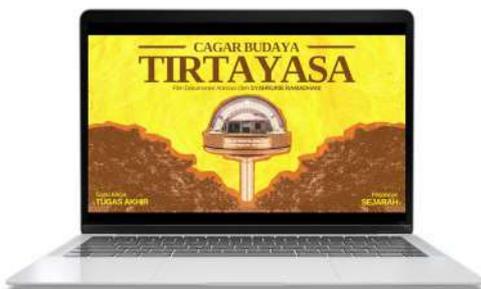
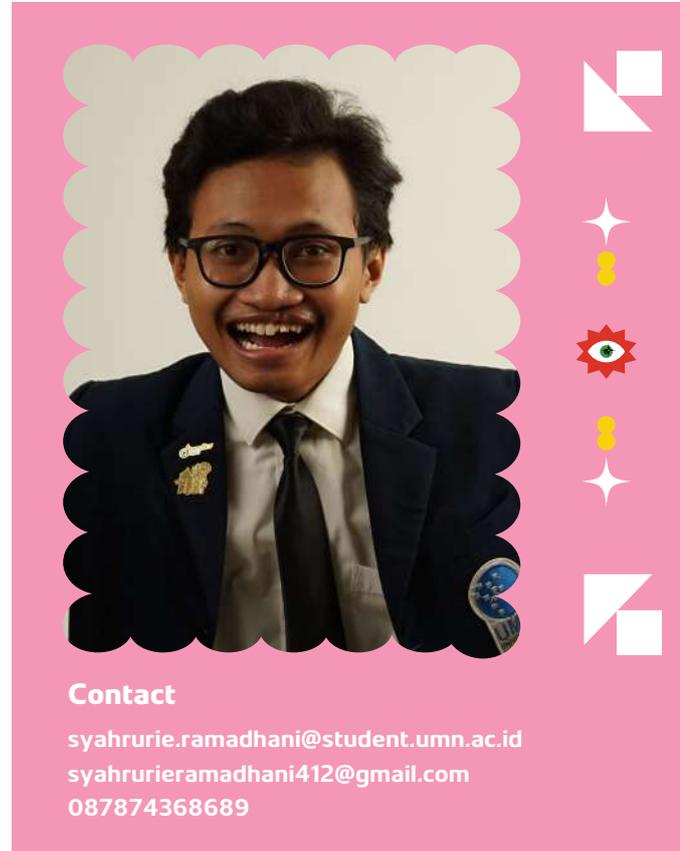
stevan.christian@student.umn.ac.id  
 stevanhanschristian9@gmail.com  
 082172646464



## Perancangan Media Promosi Balai Penyelamatan Cagar Budaya Tirtayasa

 by Syahrurie Ramadhani (00000048201)

Indonesia memiliki lebih dari 1.000 budaya dan 1.635 cagar budaya, salah satunya adalah Balai Penyelamatan Cagar Budaya Tirtayasa, yang memiliki peninggalan sejarah dari Sultan Ageng Tirtayasa. Namun, cagar budaya ini minim pengunjung dan belum dikenal luas. Penelitian ini menggunakan metode mix method seperti wawancara, observasi, studi pustaka, dan kuesioner dengan 104 responden, menunjukkan bahwa 79 orang belum pernah mendengar dan 72 orang belum mengetahui tentang Tirtayasa. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan media promosi agar cagar budaya ini lebih dikenal dan nilai-nilainya tidak terlupakan. Metode perancangan menggunakan teori Robin Landa: Research, Analysis, Concept, Design & Implementation.



## Perancangan Landing Page Mengenai Produk Asuransi yang Dikaitkan dengan Investasi

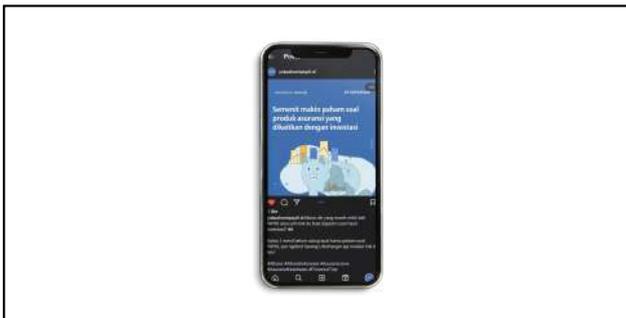
by Ong Patricia Geraldine Tuhuteru (00000044177)



### Contact

ong.tuhuteru@student.umn.ac.id  
patricia.tuhuteru@gmail.com  
85777277730

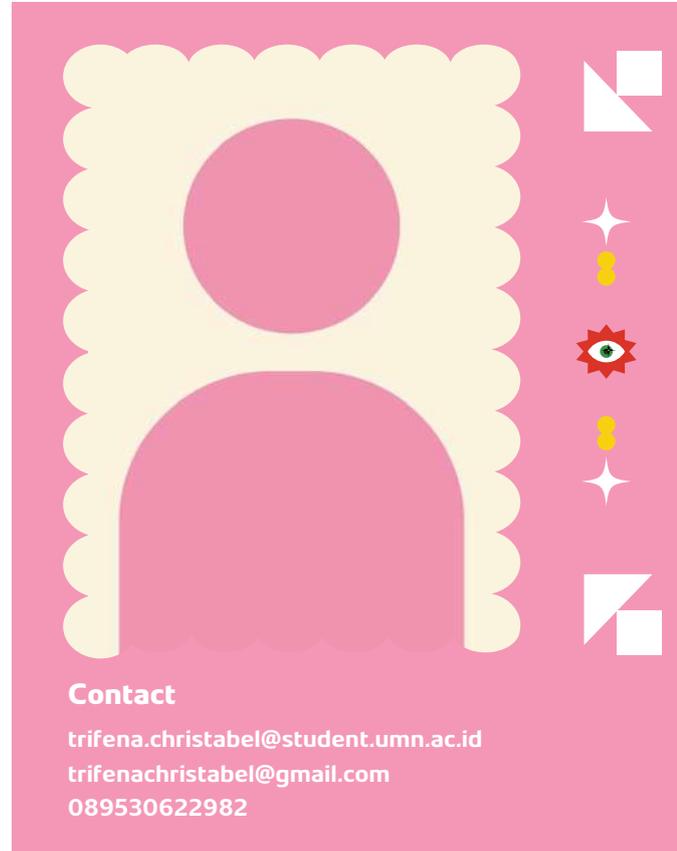
PAYDI adalah produk asuransi jiwa yang memberikan manfaat berupa perlindungan finansial terhadap risiko kematian sekaligus hasil investasi yang populer di kalangan masyarakat. Meskipun fleksibel dan memiliki masa pertanggung jawaban yang lebih lama sehingga cocok untuk proteksi jangka panjang, banyak nasabah yang merasa dirugikan karena kurangnya pemahaman dan pengertian terkait fungsi utama dan cara kerja PAYDI yang membuat masyarakat trauma menggunakan asuransi. Padahal, terdapat perbedaan signifikan antara inflasi medis dan inflasi keuangan di Indonesia dengan kenaikan upah minimum per tahun yang akan membuat masyarakat sulit menanggung beban finansial akibat risiko kehidupan. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah landing page mengenai PAYDI untuk meningkatkan literasi asuransi di kalangan masyarakat



Perancangan Website Mengenai Pengenalan Kisah Relief Candi Borobudur Kepada Pelajar SMA

by Trifena Christabel (00000043429)

Indonesia memiliki banyak cagar budaya, termasuk Candi Borobudur yang diakui UNESCO. Memahami nilai luhur Candi Borobudur penting untuk pelestarian dan pendidikan, serta untuk mengajarkan nilai tradisional. Penelitian terhadap 106 pelajar SMA di Jakarta dan sekitarnya menunjukkan bahwa meskipun banyak yang tahu tentang Candi Borobudur, hanya 10% yang memahami nilai reliefnya, karena kurikulum sejarah yang terbatas. Untuk meningkatkan pemahaman, penelitian ini merancang website interaktif yang memperkenalkan kisah relief Candi Borobudur kepada pelajar SMA, berdasarkan metode Robin Landa dalam buku \*Graphic Design Solutions\* (2014), yaitu orientation, analysis, conception, design, dan implementation.



## Rebranding Kebun Binatang Surabaya

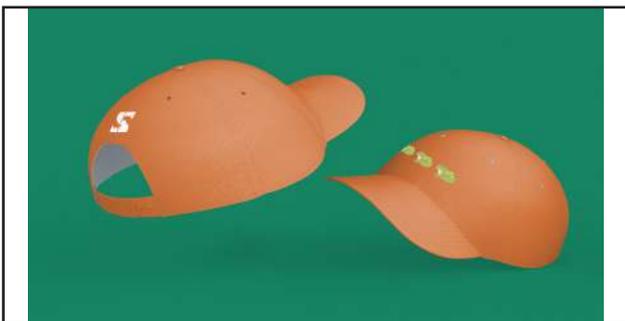
 by Crysthalia Thomas (00000043173)



### Contact

crysthalia.thomas@student.umn.ac.id  
 crysthalia22@gmail.com@gmail.com  
 082223236868

Kebun Binatang bukan sekadar tempat memelihara satwa, tetapi juga memiliki peran penting sebagai wahana rekreasi, pusat konservasi, pendidikan, dan riset yang dilindungi oleh peraturan pemerintah. Meskipun Kebun Binatang Surabaya pernah menjadi yang terbesar di Asia Tenggara, penggunaan identitas dan taktik komunikasi yang tidak efektif menyebabkan kesulitan dalam merespons perubahan audiens dan zaman. Untuk mengatasi tantangan ini, rebranding diusulkan untuk memperbaiki citra dan identitas kebun binatang. Proses rebranding yang dilakukan bersumber dari metode perancangan identitas visual milik Alina Wheeler. Melalui rebranding ini, diharapkan kebun binatang dapat mempertahankan eksistensi baru dan menjalankan perannya secara efektif.



## Perancangan Media Informasi Digital Mengenai Judi Online Terhadap Mahasiswa

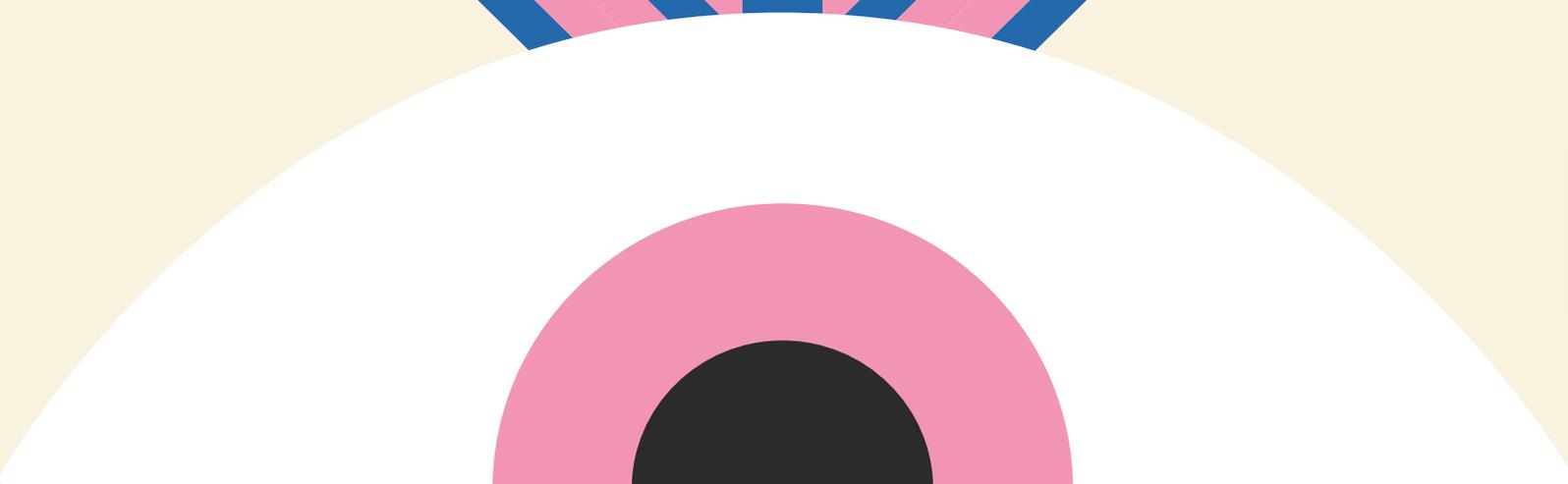
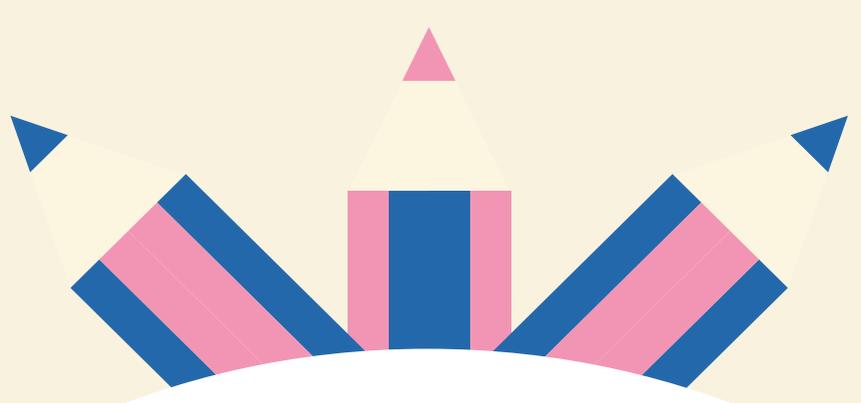
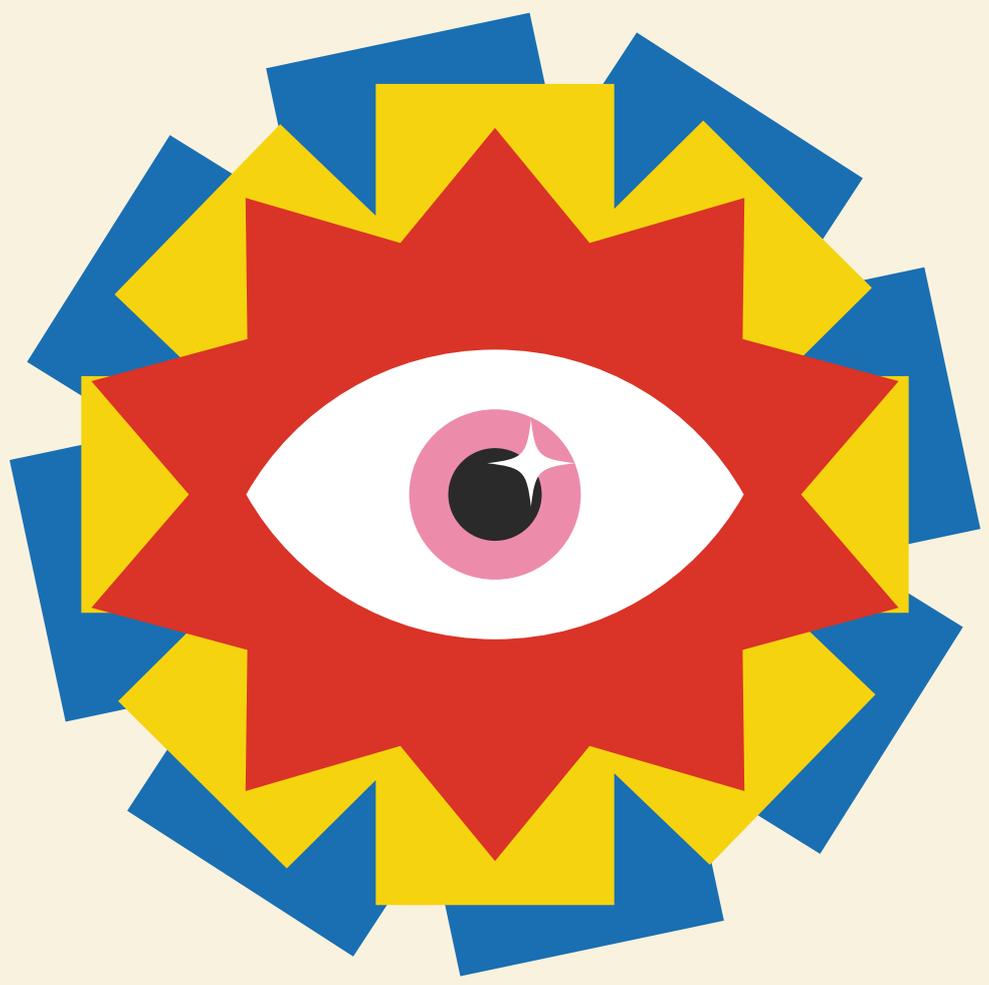
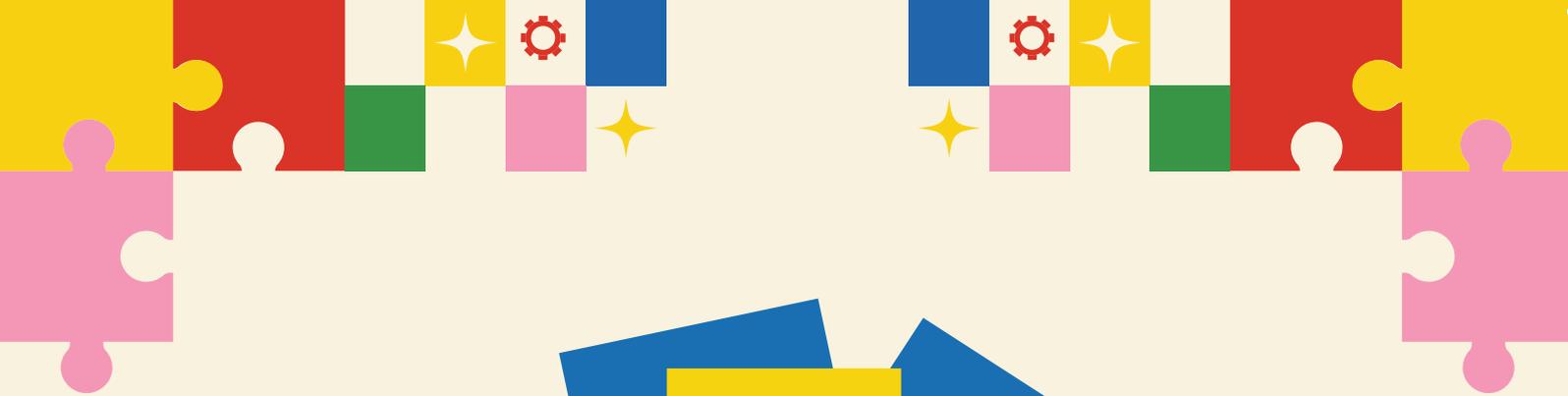
 by **Trivaldo Agatha (00000042998)**

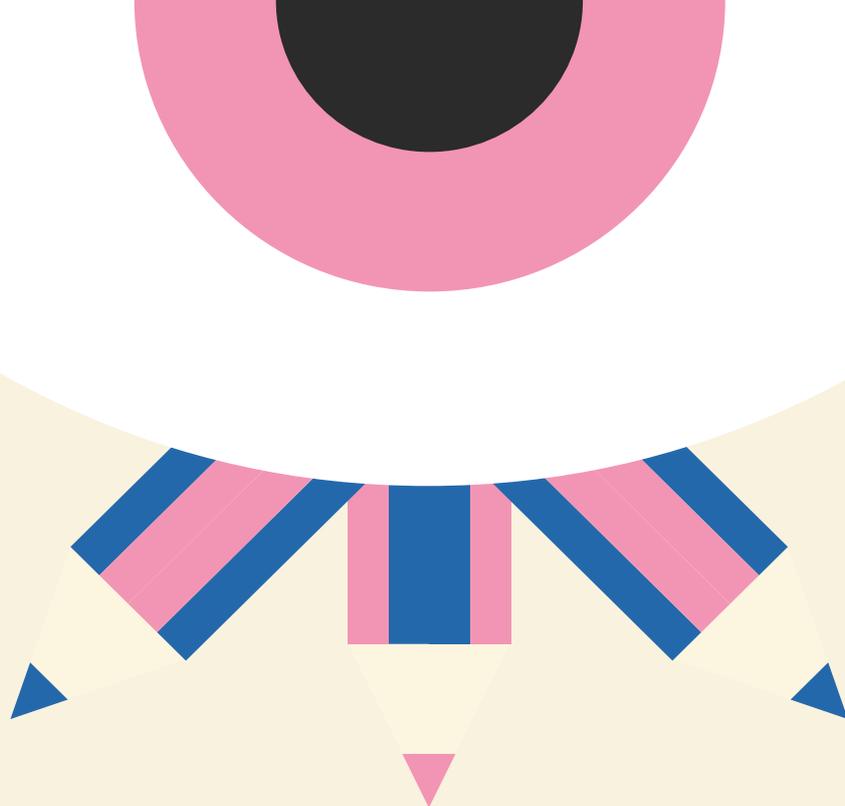
Judi online adalah perjudian yang dilakukan melalui internet, mudah diakses, dan sering dimainkan mahasiswa untuk pendapatan tambahan. Namun, mahasiswa yang terlibat dalam judi online berisiko mengalami stres, kecemasan, dan depresi. Beberapa bahkan terjerat hukum karena mencuri untuk berjudi. Judi online berdampak negatif pada mahasiswa, berpotensi membuat mereka terlibat dalam kejahatan dan masalah serius. Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif dari wawancara, kuesioner, dan studi referensi. Penulis merancang media informasi digital untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa tentang bahaya judi online dan pentingnya menjauhinya demi masa depan yang lebih baik.



**Contact**  
trivaldo.agatha@student.umn.ac.id  
trivaldoagatha@gmail.com  
081286902619

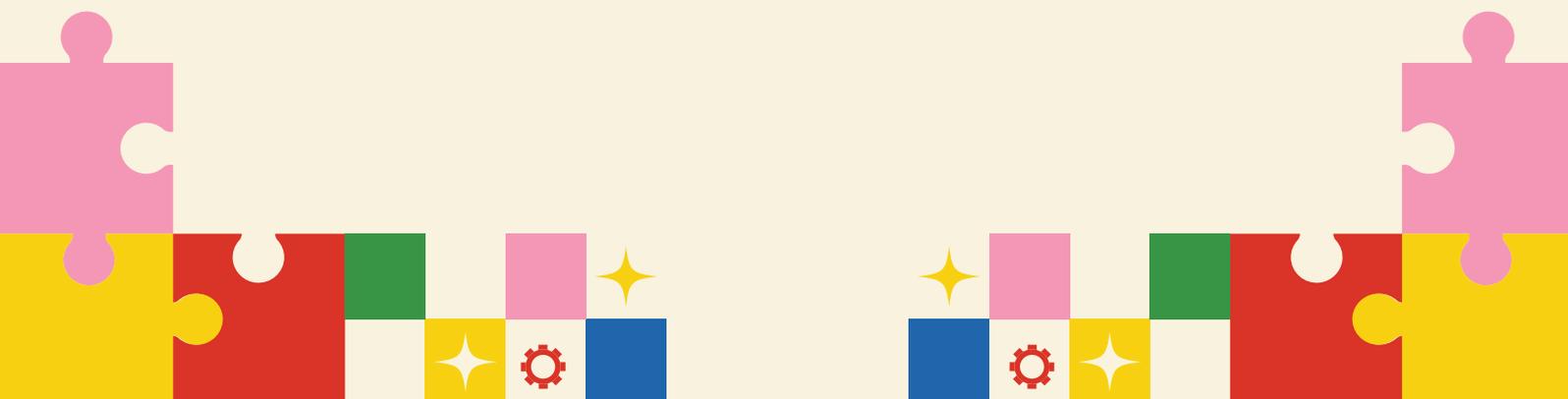
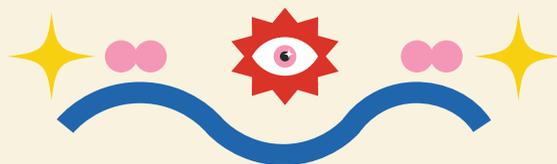






# FILM

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



## A Shiny Day



by Gregory Jason (00000048167), Bryan Henley Lukman (00000045933), Angelica Nathalie (00000064472), Darwin Willi Can (00000042834), Helen (00000045792), William Ezekiel Rasher (00000044213)



Penelitian ini menganalisis tentang pemilihan lokasi syuting berdasarkan stratifikasi sosial pada film pendek A Shiny Day (2024). Penulis selaku produser pada film ini bertanggung jawab di setiap tahapan pembuatan film dari praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Batasan penelitian ini hanya menganalisis lokasi adegan rumah dan adegan pernikahan di hutan. Pemilihan lokasi dilakukan dengan beberapa tahap seperti riset, location scout, hunting plan, hunting report, hingga menentukan lokasi untuk syuting. Terdapat beberapa faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih sebuah lokasi syuting yaitu cahaya, sumber listrik, suara, green area, keamanan, jarak, dan biaya. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa mengetahui stratifikasi sosial, dapat membantu dalam pemilihan lokasi karena dapat mempengaruhi karakterisasi dan interaksi karakter dalam film. Pentingnya komunikasi dan diskusi yang terjadi antara produser dengan tim kreatif dan juga pemilik lokasi berguna untuk mewujudkan visi misi film secara bersama.

Abirama

by *Sylva Alicia Devita(00000043216), Filbert Christian Ignatius(00000043426)*



Menjalani peran sebagai Production Intern harus bisa berperan aktif dan memiliki problem solving yang baik, pada saat proses persiapan produksi maupun saat produksi sedang berjalan. Penulis melakukan pelaksanaan magang di PT. Jolieve Kreatif Indonesia yang merupakan Creative Production House, kerap membuka jasa periklanan yaitu Digital Video Campaign, TV Commercial (TVC), dan Commercial Photography. Dengan pengalaman belajar semasa kuliah, penulis memiliki minat untuk mempraktekan dalam dunia kerja profesional dalam industri periklanan. Kertarikan penulis untuk mendapatkan ilmu dalam dunia periklanan untuk mengetahui sistem kerja dan cara pembuatan iklan yang relevan sehingga dapat menarik minat konsumen. Tidak hanya permintaan klien, kebutuhan internal lainnya, dibantu penulis untuk melengkapi kebutuhan produksi dan membantu executive producer untuk melakukan rekap bukti pengeluaran dari kebutuhan departemen lain.

## Akan Selalu di Sini

by Gede Raditya Widhi Nugraha Wirawan (00000047000), Zam Anuddin (00000047383), Abigail Vallery (00000050996), Hanna Nasya (00000047291), Ribka Gabriela (00000046762)



Laporan magang ini disusun berdasarkan hasil kegiatan penulis selama menjalani program kerja magang selama lebih dari 640 jam di RFAS MUSIC, sebagai syarat pemenuhan kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis mendapatkan kesempatan untuk berperan sebagai pegawai intern di industri musik yang fokus pada pembuatan karya short content, promotional content, documentation, dan commercial content. Peran utama penulis adalah sebagai videographer dan editor. Penulis mengevaluasi peran videographer dan editor dalam industri musik, khususnya dalam pembuatan karya audio visual. Hasil evaluasi menunjukkan pentingnya media audio visual atau gambar bergerak sebagai alat untuk menarik pasar di industri musik. Melalui laporan ini, penulis menggambarkan bagaimana pengalaman kerja magang di RFAS MUSIC memberikan wawasan tentang pentingnya peran videographer dan editor dan karya audio visual dalam industri musik modern.

## Bersandiwara di Balik Layar

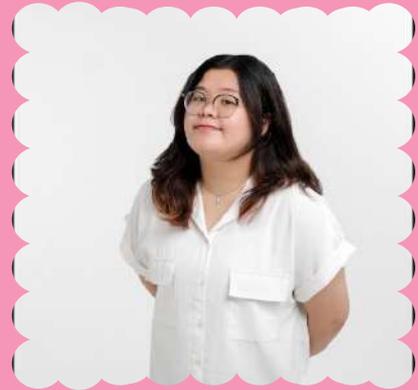
by Zulfan Muhammad Marzain (00000047823), Monica Gabriela David Richard (00000047314), Arrayan Rizky Dwi Putra (00000048074), Elvin Galbet (00000046849)



Penulisan laporan kerja magang bertujuan sebagai syarat kelulusan memperoleh gelar sarjana seni dengan membahas Peran Magang Editor dalam Pembuatan Digital Content Creative di Bentuk Management, Bright Management dan Leo Pictures. Universitas mewajibkan penulis untuk melaksanakan kerja magang selama 800 jam pada perusahaan. Bentuk Management, Bright Management dan Leo Pictures merupakan sebuah perusahaan yang menyediakan artis-artis Indonesia berkualitas dan berpengalaman demi kebutuhan Digital Content. Peran editor dalam program kerja magang yaitu dengan memberikan konten yang inovatif dan menarik demi kemajuan dari perusahaan sehingga dapat bersaing pada dunia hiburan.

## Besok Pasti Menang! (Kayaknya)

by Angelica Ohbert Pratama (00000043408), Valens Brama Pradipta (00000044099), Angelique Luis (00000043986)



Penulis sebagai Assistant to Director memiliki kesempatan untuk mengerjakan kebutuhan untuk menunjang pembuatan iklan yang terdiri dari pembuatan board, penyajian dan komunikasi bersama dengan client dan juga proses pengawasan editing yang dilakukan. Sistematis dalam pengerjaan dunia iklan, baik dalam kategori iklan sederhana maupun iklan berat dengan melibatkan banyak perusahaan juga telah di lalui oleh penulis yang menjadikan penulis membangun cukup banyak relasi baik serta pengalaman yang banyak. Industri iklan yang menjadi pembelajaran penulis ialah produksi yang tidak membutuhkan waktu yang panjang, dan juga membutuhkan banyak sekali referensi visual yang nyata untuk bisa menjual kepada client, hal ini berbeda dengan pengetahuan penulis pada dunia film. Cukup banyaknya keterlibatan client yang menjadikan suatu iklan harus bisa dibuat dengan cukup sempurna.

## HANGEUL Simbol Persatuan atau Perpecahan Suku Cia-Cia

by Billy Febrian Patinting (00000042390), Alvis Owen Tjokro (00000041067), Thobiaz Imanuel Silalahi (00000038488), Muhamad Adi Sofyan (00000038249)



Grazia merupakan perusahaan fashion retail yang fokus pada event pernikahan dan didirikan pada akhir tahun 2018. Selama kerja praktik, penulis tidak hanya bertugas sebagai editor video tetapi juga membantu dalam proses pengambilan gambar. Melalui magang ini, penulis memperoleh pengalaman praktis menggunakan perangkat lunak editing video yang memungkinkan pembelajaran tentang teknik-teknik editing yang relevan dengan industri saat ini, termasuk cut to cut, penyesuaian tone, pengaturan audio, dan efek visual. Selain aspek teknis, magang ini juga memberikan wawasan tentang keseluruhan proses produksi video, seperti perencanaan proyek dan kolaborasi dengan tim kreatif. Dengan pengalaman magang yang kuat, penulis dapat mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja sebagai video editor dengan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kebutuhan industri dan keterampilan teknis yang diperlukan.

## Car Wash

by I Putu Ardi Suryanatha (00000045183), Marcell Patrick Halomoan (00000045946), Justiano Louis (00000043004), Yudhistira Narendra Dharana Indarto (00000045484), Alden Jonathan (00000044432)



Video editor merupakan seseorang yang bertugas dalam menyusun, memperbaiki suatu film pada tahap akhir yaitu di pasca produksi. Pacing merupakan salah satu teknik editing yang dapat mengontrol cepat maupun lambat suatu film. Genre Thriller biasanya berisi suspense di dalam filmnya. Car Wash merupakan film yang berisi pembunuhan rekan pada suatu tempat cuci mobil. Scene 16 merupakan kejadian pembunuhan di malam hari pada film Car Wash. Dengan adanya pacing, fast pace dapat digunakan dalam mengejar klimaks pada sebuah film. Perasaan yang dapat muncul pada suspense yaitu kekhawatiran dan ketidakpastian.

CD

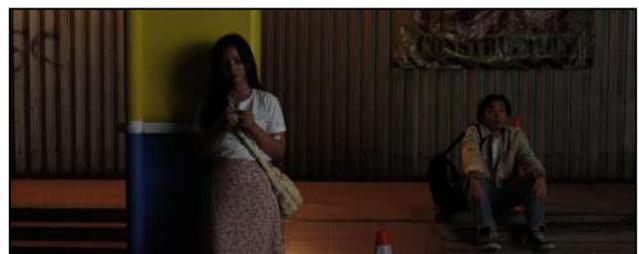
by Raynaldo Maybri Sugianto (00000045679), Ahmad Farid Darmansah Putra (0000004665), Nur Najmi Anwar Wiryanto (00000051540), Nasya Georgina Rompas (00000045980), Kornelius Verdy Loekman Wiriaatmadja (00000044314), Christina Cindy Saputra (00000043256)



Perkembangan zaman ke arah yang lebih digital telah membawa perubahan signifikan dalam media promosi, beralih dari media cetak menjadi media digital. Media digital menjadi solusi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap produk dan jasa di sekitar mereka. Iklan digital, yang mencakup Periklanan Institusi dan Periklanan Produk, menjadi semakin umum. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya penggunaan media sosial iklan digital di Indonesia terutama selama pandemi Covid-19. Namun, untuk menciptakan iklan digital, diperlukan tim atau rumah produksi yang mampu menghasilkan konten sesuai dengan harapan klien. Studi ini bertujuan untuk mengeksplorasi prosedur manajerial dalam produksi iklan digital yang dilakukan oleh penulis. Melalui pengalaman ini, penulis berharap mendapatkan wawasan yang lebih dalam terkait prosedur manajerial dalam industri iklan digital.

## Cinta dan Segala Bodoh-bodohnya

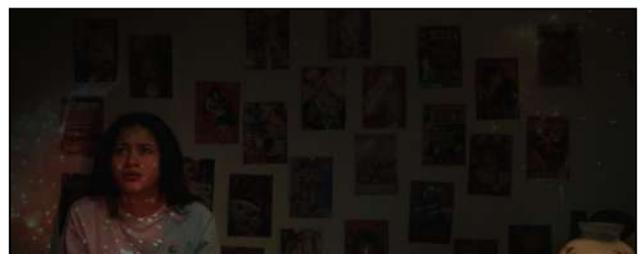
by Davine Wijaya (00000046888), Christopher Delvito Loli(00000046882), Flencia Sagita (00000044791), Felix Leonard Valentino Narua (00000045302), Valentino Gilang Putra Ahas (00000047370), Timothy O'neil Putra (00000042740)



Di era dimana perkembangan teknologi semakin cepat, segala aspek dari kehidupan kita juga berkembang dengan cepat. Salah satu sektor yang sangat terbantu oleh majunya teknologi adalah sektor pendidikan. Salah satu bentuk dari kemajuan teknologi pada sektor pendidikan adalah penggunaan video microlearning dalam pembelajaran. Konsep pembelajaran menggunakan video microlearning inilah yang mau digunakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) untuk memajukan kualitas pendidikan di Indonesia. Untuk dapat memproduksi video microlearning tersebut, diperlukan sebuah tim yang akan melakukan tahap produksi dan satu tim lainnya untuk melakukan tahap pascaproduksi. Penulis mengikuti proyek ini sebagai seorang editor dimana penulis bertanggung jawab dengan segala proses pembuatan video microlearning dalam tahapan pascaproduksi.

## Credo

by Dominic Christiansen Wibowo (00000045881), Marvin Denis Pramudji (00000045639), Viry Hendriyah (00000045682), Natasha Justin Handoko (00000045399), Kaia Parahita Widihutomo (00000043849)



Film merupakan salah satu medium yang efektif untuk menyampaikan sebuah pesan secara tersirat. "Credo" merupakan proyek film pendek dari Helies Pictures yang bercerita tentang seorang anak perempuan yang meragui keyakinannya terhadap sebuah fakta bahwa ayahnya sudah tiada. Peran penulis sebagai production designer adalah bertanggungjawab untuk menyampaikan prinsip film melalui artistik. Penulis tertarik bagaimana warna dalam film dapat menyiratkan tentang pesan atau perasaan yang sedang dialami oleh karakter. Melalui laporan ini, pembaca dapat mengerti dan memahami mengenai program MBKM Proyek Independen, kedudukan penulis, koordinasi penulis, kompetisi film, dan proses pelaksanaan pembuatan hingga distribusi film "Credo". Diharapkan karya ini dapat bermanfaat dan bisa dijadikan sebagai referensi bagi pembaca yang ingin mengetahui tema dan subjek serupa.

## Detak Decak Yang Akan Berakhir Kelak

by Albert Kaleb Kristiandi (00000043367), Francesco Gunawan (00000043463), Vincent Raveleo (00000045701), Hammam Nafis (00000053557), William Anthony (00000047818)



Industri perfilman melibatkan berbagai peran, termasuk produser, sutradara, director of photography, desainer artistik, dan komposer musik. Musik dalam film memainkan peran signifikan dalam memperkuat emosi terkait dengan adegan tertentu, menjadi elemen kunci yang mendukung pengalaman menonton. Musik non-diegetic, dapat memengaruhi perasaan penonton tanpa memengaruhi karakter dalam cerita. Penulis, dengan minat khusus dalam pembuatan musik untuk karya audio visual, mempunyai pengalaman dalam berbagai bidang produksi audio visual. Dari produser hingga sutradara dan desainer artistik, penulis memiliki hasrat untuk menyampaikan perasaan melalui musik dan suara. Pengalaman ini memberikan pemahaman mendalam tentang alur kerja dan sistem industri iklan, khususnya dalam bidang audio. Di mana pemilihan dan pembuatan elemen tersebut menjadi kunci untuk memenuhi keinginan klien dan beradaptasi dengan target market brand yang mereka miliki.

## Di Sini Jual Makanan Kucing

by **Ronaldo Leopold Philip (00000045747)**, **Atmojo Selestinus Dao (00000045714)**,  
**Peter Agustinus Soeyatno (00000043179)**, **Dhanuarji Yunata (00000042821)**



Film pendek dengan judul “Di Sini Jual Makanan Kucing” yang diproduksi oleh Acierto Visuals sebagai tugas dari MBKM Proyek Independen, menceritakan tentang Astika seorang mahasiswa film bersama teman-temannya yang sedang menjalani tugas akhirnya dan bertugas untuk membuat sebuah dokumenter mengenai kultus penyembah kucing, namun kultus tersebut dituduh memakan daging kucing untuk memenuhi keinginan Astika yang bertujuan agar film dokumenternya menarik dan lulus dari kampusnya. Dari film pendek tersebut, Acierto Visuals ingin menyampaikan pesan seberapa jauh manusia rela melakukan hal yang tidak etis untuk memperjuangkan film dokumenternya. Dalam laporan ini, pembaca akan mengetahui perjalanan penulis sebagai penyunting gambar mulai dari tahap development hingga post production. Dimulai dari pencarian treatment hingga kendala yang dihadapi serta tindakan yang dilakukan sebagai solusinya.



## Dinding Kasat

 by *Eveline Aurelia Lukman (00000043174)*



### Contact

@student.umn.ac.id  
evelineeaureliaa@gmail.com  
089616943069

Salmoon Production membawakan film pendek berjudul “Dinding Kasat” sebagai pemenuhan tugas dari MBKM Proyek Independen. Film pendek “Dinding Kasat” yang diproduksi oleh Salmoon Production mengisahkan tentang kehidupan percintaan seorang anak remaja di tengah kekacauan yang terjadi di dalam keluarganya. Seorang anak remaja memiliki jiwa yang haus, penasaran, bahkan terasa sangat hedonis. Melalui sudut pandang seorang anak. Penulis yang berperan sebagai production designer yang mengikuti proses diskusi mulai dari tahap development hingga tahap production. Sebagai production designer, Penulis harus memikirkan seluruh aspek visual agar sesuai dan mampu mendukung aspek penceritaan. Namun, pada tahap pre-production. Melalui MBKM Proyek Independen, mampu mengatasi permasalahan serupa dalam produksi berikutnya.



## Di Tempat Yang Tak Menua

by Hugo Tristan Nahar (00000043461), Celia Firdaus (00000043501), Steven Hiz-kia (00000043285), Jonathan Eka Pratama (000000043240)



Latar Belakang penulis memilih PT Juno Kreasi Bersama untuk menjalani proses magang sebagai production assistant adalah karena PT Juno Kreasi Bersama memiliki resume client yang lumayan besar. Tak hanya itu, kesempatan yang diberikan PT Juno Kreasi Bersama untuk bekerja sebagai Production Assistant juga menjadi dorongan bagi penulis untuk memilih PT Juno Kreasi Bersama sebagai tempat magang karena dapat membuka peluang bagi penulis dalam melihat dunia industri dengan lebih jelas dari segi produksi maupun segi kreatif. Kontribusi yang dapat diberikan penulis terbagi menjadi beberapa jobdes. Penulis berkontribusi dalam beberapa bagian, yang pertama penulis berkontribusi dalam membuat pitch deck untuk digunakan saat pitching pada klien, talent, maupun brand. Penulis ikut berkontribusi dalam segi promosi marketing dari PT Juno Kreasi Bersama di mana penulis berperan sebagai video behind the scene saat sedang produksi. Penulis juga berperan sebagai

## Ibu Angsa, Bapak Serigala

by **Muhammad Iqbal Mustaqiem (00000045032)**, **Ruben Sebastian(00000044948)**,  
**Evan Dwiputra Herlianto (00000043982)**, **Erven Jovanka Sutedja (00000045336)**



Praktik kerja magang merupakan sebuah kegiatan yang penting bagi mahasiswa untuk bekal persiapan memasuki dunia kerja. Dalam hal ini, penulis memiliki ketertarikan terhadap industri periklanan khususnya pada departemen penyutradaraan. Oleh karena itu, saat praktik kerja magang penulis memilih untuk mengambil jabatan sebagai Assistant to Director. Posisi Assistant to Director memegang peranan yang cukup krusial karena bertindak sebagai tangan kanan sutradara. Assistant to Director bertanggung jawab untuk memastikan visi kreatif dari sutradara dapat direalisasikan dengan baik dan efisien oleh seluruh departemen. Selama praktik kerja magang, penulis berusaha untuk menimba ilmu serta pengalaman di dunia kerja. Kepercayaan diri dan kolaborasi adalah kunci dari keberhasilan suatu karya industri kreatif. Melalui bimbingan dan rasa ingin tahu, penulis pada akhirnya mampu melalui segala kendala yang dialami selama praktik kerja magang.

## Jaga Malam

by Don Bosco Wisnu Endratama (00000047188), Frederico Sarren (00000042738), Christina Elizabeth Kusumaluana Puteri (00000045187), Clara Orindelia (00000043047), Mahrifal Ahmad (00000053077), Muhammad Adla Rasikhun (00000047312)



Dinamika bisnis dengan segala bentuk kenampakan yang telah diberikan karena kemajuan zaman telah mengambil peran penting. Tentu kita sangat melihat dengan jelas dan mengamati tentang bagaimana hal ini bisa berkaitan erat dengan tatanan kehidupan kita. Content creator sendiri menjadi salah satu pihak yang ikut terlibat di dalamnya terkait dengan perkembangan media sosial seiring zaman. Maka dari itu penting untuk melihat tentang bagaimana dampak ini memberikan dampak yang lebih jauh. Adapun dalam laporan ini, maka dilakukan melalui pendekatan secara magang yang diharapkan dapat melihat secara langsung bagaimana fenomena ini dapat terjadi serta implikasinya bagi perusahaan. Dengan melalui berbagai proses dan tahapan, maka hasil yang didapatkan sangat searah dengan topik laporan ini. Yaitu kehadiran konten sebagai salah satu pendekatan dalam memperkenalkan produk menjadi salah satu keunggulan besar, baik dari dampaknya terhadap uraian lengkap produk bahkan marketing. Sehingga disimpulkan bahwa kehadiran media sosial melalui content creator berperan besar dalam perkembangan suatu perusahaan.

## Lily

by Vanessa Wijaya (00000043166), Stefany Quina (00000042692), Lewi Suprato (00000042770), Gabriel Steven Yoari Winel (00000042605), Prayza Manuel Yosep (00000045944)



Dalam pertumbuhan konten digital dan meningkatnya kebutuhan memproduksi konten digital, PT. Sinemaji Karya Andara atau YouRock Studio ada untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Penulis tertarik magang sebagai asisten videografer dan editor di YouRock Studio karena penulis sudah mengikuti Anggun Adi Prasutyo atau Goenrock yang menjadi Founder YouRock Studio dari lama dan tertarik untuk belajar produksi karya audio visual lebih lagi dari beliau, terutama pada bagian produksi dan post-production. YouRock Studio termasuk production house yang masih baru, sehingga terkadang alur kerjanya masih berantakan atau kurang efektif untuk anak magang seperti saya. Untuk kedala alur kerja yang masih berantakan atau kurang efektif, penulis harus membiasakan diri dengan perubahan atau improvisasi yang terjadi pada proyek tertentu. Banyak pengalaman dan pelajaran baru yang penulis tidak pelajari di kampus, dan harus praktik langsung, seperti istilah-istilah yang sering dipakai shooting. Lalu untuk hal-hal nonteknisnya, etika kerja harus baik, jika tidak tahu bertanya, jika sudah ada crew call jangan telat. Kata kunci : Konten, Videografer, Editor, production House, klien

## Masquerade Parade

by I Gusti Agung Ngurah Ananda Bagaskara (00000046966), Nickholas Goeyono (00000043873), Christina Angela Natalia (00000047931), Manggar Tirta Alamsyah (00000044007), Randal Dipankara (00000045114), Muhammad Rayhan Putra Zen (00000047296), Intan Khairunnisa (00000047969)



Penulis naskah merupakan sosok yang penting dalam sebuah produksi film. Minimnya penulis naskah di industri perfilman menjadi peluang bagi penulis untuk melaksanakan magang sebagai asisten penulis naskah atau drafter di LeleLaila Management. Penulis melihat peluang untuk belajar langsung sebagai tim penulisan naskah film panjang bergenre horor di LeleLaila Management. Selama masa magang, penulis turut melakukan proses pengembangan ide kreatif untuk film panjang berjudul *Godaan Setan yang Terkutuk*. Proses pengembangan ide kreatif itu berupa, riset ide cerita, brainstorming bersama tim, kreasi ide, plotting, dan drafting. Melalui kegiatan kerja magang yang terlaksana selama lima bulan, penulis menjadi lebih menguasai proses penulisan naskah film panjang untuk industri perfilman. Penulis lebih memahami sistem komunikasi dalam penulisan naskah film secara kolaboratif. Selain itu, penulis juga belajar secara langsung untuk bekerja secara profesional di dalam industri perfilman. Kata kunci: drafter, film panjang, ide kreatif, industri perfilman, penulisan naskah

## Mengejar Keder

by Michael Andrian (00000034789), Marco Gunawan (00000042989), Angelie Kristie Sundah (00000046777), Andhika Rama Roostanto (00000048076), Farrel Manuel (00000043132), Wendy Chandra (00000042778)



Setiap pembuatan karya film dengan penggunaan visual yang memanjakan mata penonton pastinya terdapat kesan dan makna bagi Production Designer untuk merancang suatu visual. Penempatan tata letak pada setting menjadi sangat penting untuk dirancang agar suasana yang dibangun dapat dirasakan oleh penonton. Dengan penonton dapat merasakan tata letak yang telah dirancang, mengartikan bahwa production designer berhasil membangun dan memberikan pesan lewat props. Oleh karena itu, peran production designer dalam film perlu memahami tata letak sesuai dengan setting. Laporan yang berjudul "Peran Production Designer dalam Merancang Setting Artistik pada Film Pendek Kacamata Tinta Putih (2023)" mempunyai tujuan untuk menginformasikan kegiatan yang telah dilaksanakan oleh penulis selama proses pembuatan film pendek Kacamata Tinta Putih (2023). Kata kunci: Production Designer, Film, MBKM Proyek Independen

## Meraki Sangkal

by **Thery Nicholson (00000042966)**, **Rava Shabrina Wiryawan (00000043135)**, **Vincent Wijaya (00000045565)**, **Cordelia Laras Pramudito (00000045833)**, **Terranova Salfina Putri (00000046172)**, **Khoe Albert Sankarel Prasetya (00000045439)**



Dalam kesempatan kegiatan magang di Baliproduct Films, penulis menjalankan peran sebagai production assistant. Keputusan untuk bergabung dengan perusahaan ini didasari oleh keinginan penulis untuk dapat mendalami industri periklanan secara profesional. Kegiatan magang ini memberikan banyak wawasan dan pembelajaran baru terkait proses kerja di industri iklan. Namun tantangan pasti ada, salah satunya adalah kesulitan dalam memahami inti dari brief yang diberikan. Solusi yang diterapkan adalah membaca berulang kali brief yang diberikan dan berdiskusi secara langsung dengan executive producer dan produser. Magang ini tidak hanya memberikan banyak ilmu baru yang belum pernah didapatkan pada masa kuliah, tetapi juga memperluas jaringan profesional. Setiap kesalahan yang diciptakan menjadi sebuah pembelajaran yang sangat berarti untuk perkembangan karier penulis.

## Montir Panggilan

by Mohamad Azka Farabi Rosady (00000044163), Felix Herya Wijaya (00000043571), Hoklan Jeremi Sinurat (00000050943), Sean Kevin Nathaniel P. (00000042721), Reza Rizqy Ramadhan (00000048153), Phoebe Shohan (00000051277)



Perkembangan iklan modern akan berkembang sangat pesat dan semakin banyak orang yang terpapar oleh media. Sebagai mahasiswa prodi film, penulis mendapatkan kesempatan di Seven Sunday Films sebagai asisten produksi. Seven Sunday Films merupakan sebuah rumah produksi yang bergerak dalam bidang produksi Iklan dan Film. Beberapa iklan yang telah dikerjakan oleh Seven Sunday Films adalah Garnier, Depend, Kellogg's, dan lain-lain. Selama menjadi asisten produksi di Seven Sunday Films, penulis bertanggungjawab dalam hal praproduksi, produksi, dan pasca-produksi. Tanggungjawab yang dimaksud seperti mengikuti setiap rapat, mengikuti proses penyuntingan dan mengikuti proses perekaman suara. Dalam kerja praktik magang ini, penulis ingin menerapkan ilmu yang telah penulis pelajari selama kuliah dan mendapatkan ilmu baru dari lingkungan profesional. Selama kegiatan magang, penulis mengalami beberapa kendala seperti komunikasi yang kurang dan memiliki persepsi berbeda. Solusi yang penulis lakukan seperti banyaknya bertanya untuk mendapatkan informasi yang jelas.

## Pangkas Rambut Nugroho

by Christian Vincensius Nata (00000045791), Felix Dustin Jonathan (00000046877), Tiffany Valentiny (00000046788), Kevin Danielson (00000047860), Aaron Zefanya Sinaga (00000045335), Ewaldo Soesanto (00000045486)



Perlu diketahui kebutuhan manusia selain berkomunikasi tentu memerlukan wawasan akan sekitar tetapi terhambat karena jarak antar manusia. Karena sosial media juga digunakan sebagai perangkat berkomunikasi dapat berbagi informasi. Dengan dibuatnya konten yang menarik dari bentuk video, audio, dan gambar untuk menarik ketertarikan penonton. Hal ini dapat dipergunakan dalam strategi pemasaran dan branding. Dampak yang didapat, meningkatkan kesadaran merek, membangun hubungan dengan audiens, dan mendukung target perusahaan. Perancangan video yang menarik dari visual effect dan sound effect dengan menyesuaikan mood konsep video menunjukkan peningkatan penonton. Penonton mendapat informasi dan hiburan untuk membangun kesadaran merek perusahaan bisnis. Pentingnya video editor dalam membuat konsep editing dalam meningkatkan penonton dan kesadaran merek perusahaan.

## Swipe Kanan

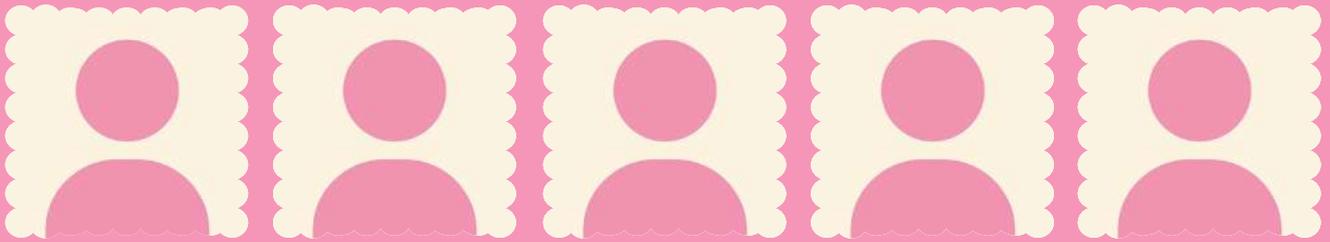
by Hendra Wibowo (00000043081), Nathan Alvinson (00000051584), Ardelia Angelyn (00000042874), Juan Vincent Varian Surya Utara (00000042941), Owen Frelindo Goh (00000043048), Derriel Arvinco Sutanto (00000044293)



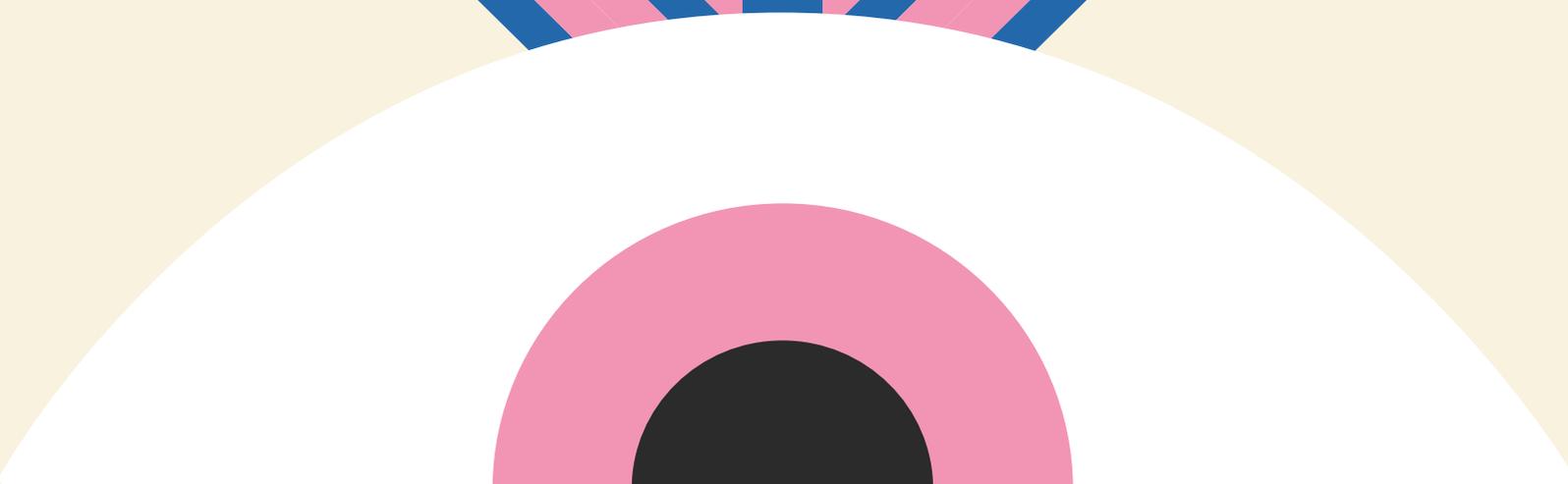
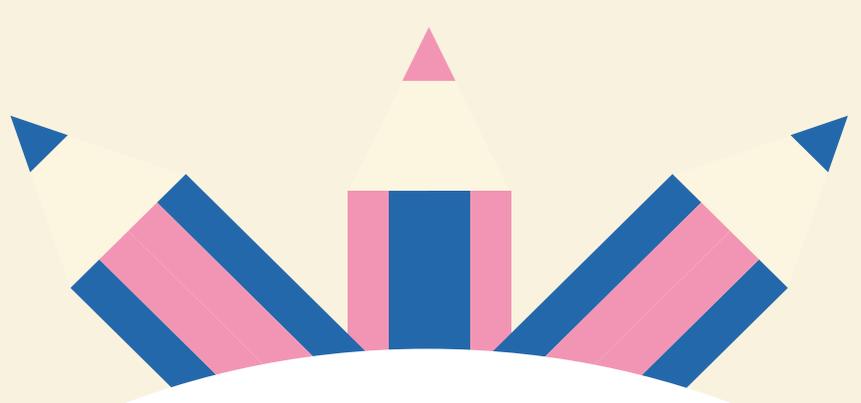
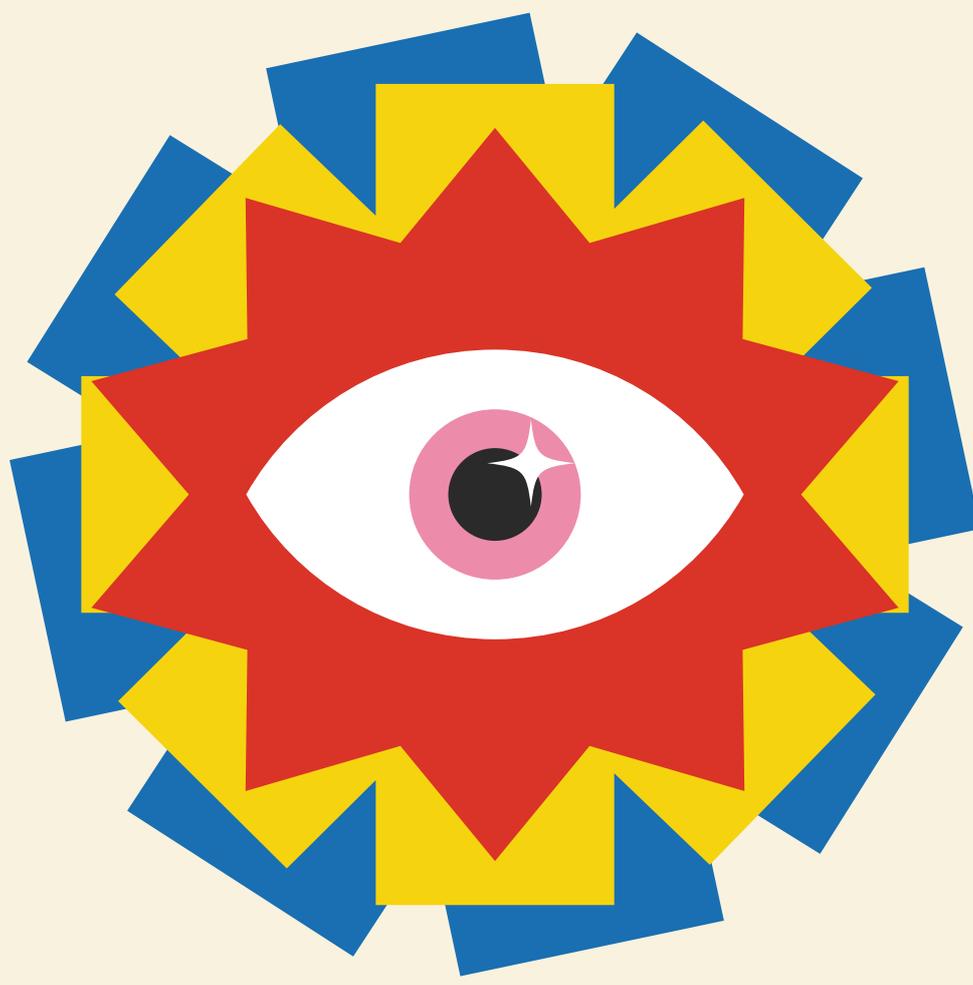
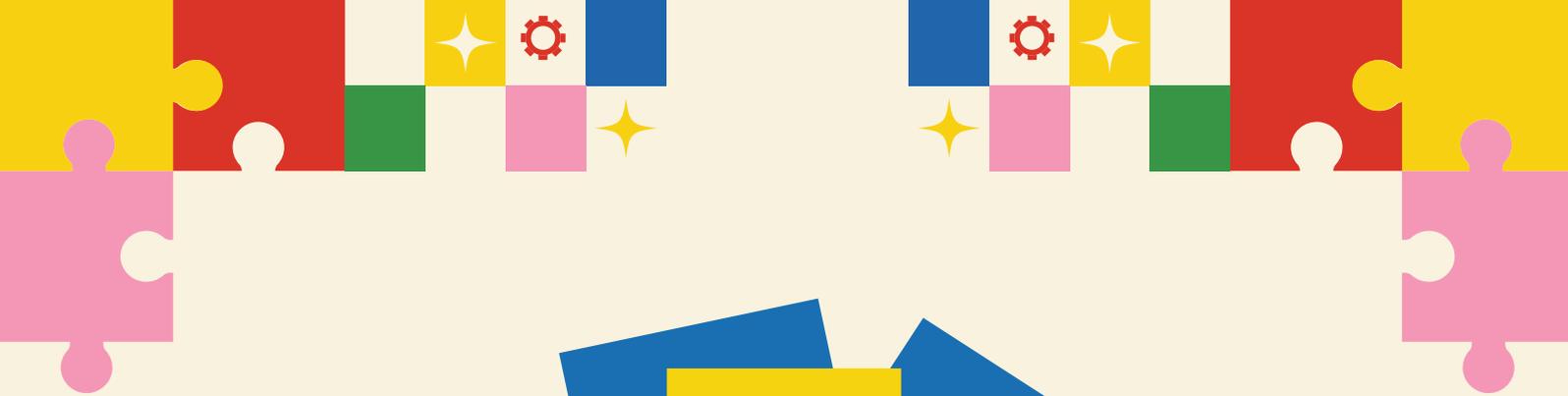
Di saat ini perkembangan era digital dari dunia kreatif masuk hingga ke dalam digitalisasi yang mana industri kreatif berubah yang awalnya berasal dari dunia nyata hingga sekarang merambah ke pada dunia maya atau media sosial. Oleh karena itu, banyak sekali pembuat konten baru yang merambah dari yang awalnya hanya di satu platform media hingga berkembang ke yang lain. Penulis diberikan kesempatan untuk bergabung dengan sebuah rumah produksi yang bergerak di industri kreatif yaitu PT. Sinemaji Karya Andara atau Yourock Studio sebagai asisten kamera. Sebagai asisten kamera sendiri masih banyak yang kurang mengerti dan tidak mengetahui bahwa ini juga memiliki dampak penting dalam sebuah produksi di dunia kreatif. Dengan magang di Yourock Studio juga mendapatkan banyak pelajaran yang tidak didapat di kampus, mulai dari bagaimana istilah yang dipakai saat syuting, proses teknis dan non teknis, SOP dalam bekerja, bahkan banyak hal-hal kecil yang kita tidak dapat di kampus tetapi bisa kita pelajari di sini sehingga kita dapat mengembangkan dan mempelajari

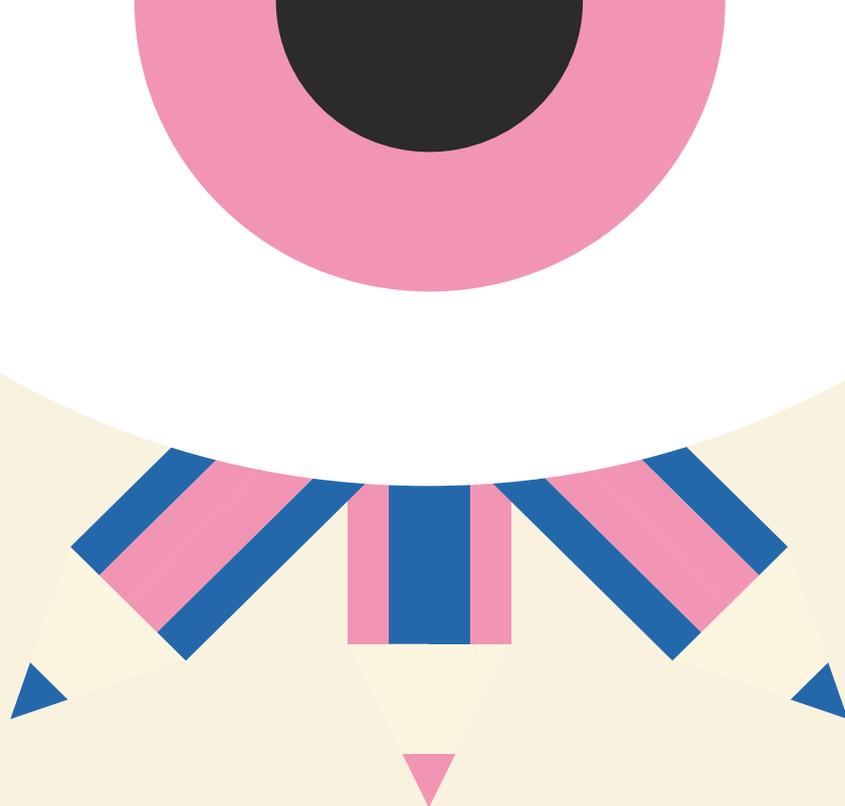
## The Roots of Grief

by William Albert Hammond (00000042598), Agnes Putri Purnamastuti (00000044172), Michael Erlangga Wisnu Wibowo (00000044069), Tio Galatia (00000044797), Agustinus Liling (00000047841)



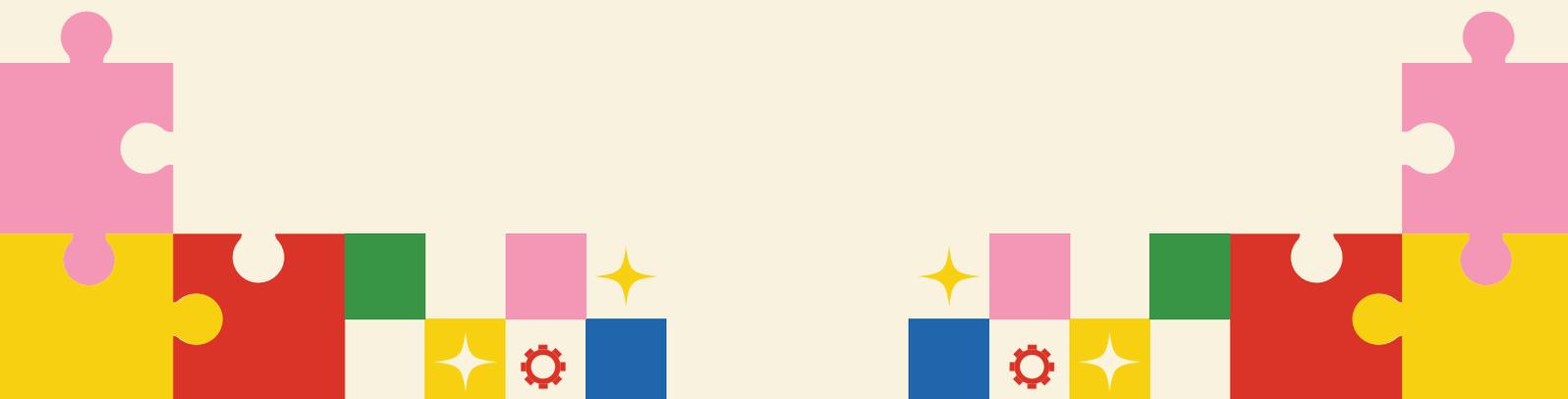
Penggunaan sosial media di Indonesia memiliki peran yang penting dalam menyebarkan suatu informasi. Hal ini menyebabkan timbulnya content creator dan creative agency di Indonesia. Kegiatan kerja magang ini bertujuan untuk memberikan kesempatan mahasiswa memperoleh pengalaman bekerja di dunia Industrial. Sebagai mahasiswa prodi film, penulis diberikan kesempatan bekerja di creative agency di Bekantan Creative. Bekantan Creative adalah layanan jasa kreatif yang bergerak di bidang branding dan marketing. Di Bekantan Creative, penulis memiliki peran dalam mengawasi konten visual yang akan dipublikasikan oleh tim digital dan membuat timeline dari proses kreatif. Namun, dari kegiatan kerja magang yang dilakukan penulis tidak lepas dari masalah yang dialami sehingga penulis diharuskan untuk kerja lebih keras dan cepat. Penulis harus aktif dalam berkomunikasi dengan sesama rekan magang, cepat, dan teliti dalam menghadapi segala kendala yang terjadi.





# PEMINATAN ANIMASI

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



## Ilusi Uang

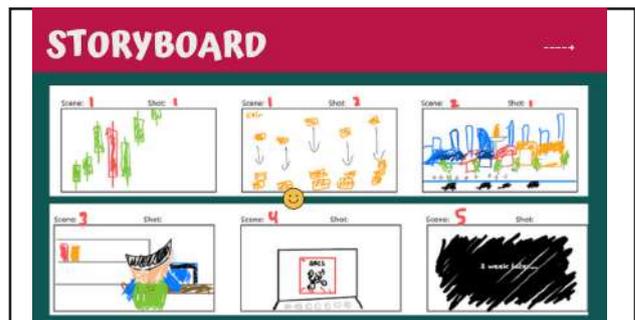
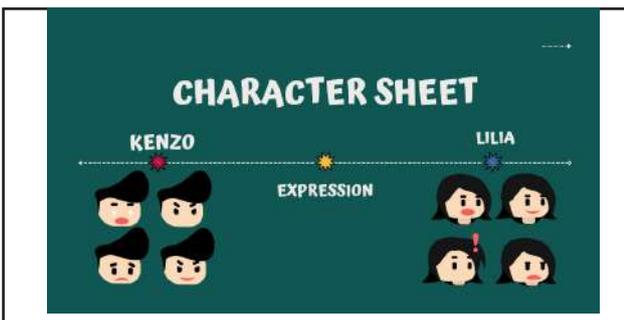
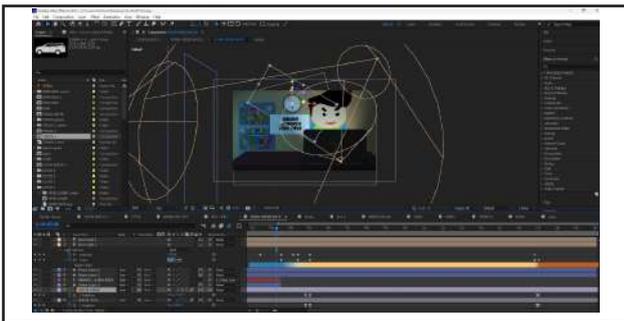
by Vincent Chandra (00000037180)



### Contact

vincent.chandra@student.umn.ac.id  
xx@gmail.com  
08117016833

Perkembangan Internet memudahkan orang untuk mencari segala informasi yang melimpah. Namun sebagian besar masyarakat tidak menggunakan kemudahan ini untuk mencari latar belakang seseorang sebelum melakukan investasi dan sangat sedikit melakukan investigasi dan hanya bermodalkan percaya perkataan suatu tokoh atau orang yang mengajak investasi. Dalam meminimalisir korban maka perlu disampaikan pesan yang dengan gaya flat design yang berbentuk motion graphic merupakan bentuk media sarana penyampaian informasi yang efektif, dengan adanya penyampaian informasi untuk menghindari investasi bodong berbentuk public service announcement yang dikemas dalam motion graphic diharapkan menarik minat penonton untuk meluangkan waktunya mengedukasi diri sendiri. Dengan tujuan memberikan visualisasi flat design pada perancangan aset. Serta melalui metode studi pustaka flat design, bentuk, ruang, dan warna yang dieksplorasi sehingga mendapatkan hasil yang diinginkan. Eksperimen dalam perancangan aset visual yang dilakukan dengan teori flat design serta pendukungnya. Meskipun keterbatasan dalam desain, namun penelitian ini memberikan wawasan penting untuk pendidikan masyarakat tentang investasi. Kata kunci: Motion Graphic, Flat Design, Investasi Bodong



## Engkau Sangat Dingin

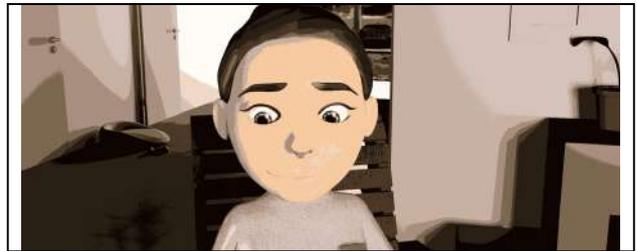
 by Nathan Putra Satrio (00000041841)

Visual sangat penting dalam film, dengan komposisi mengacu pada penataan subjek dan objek. Penelitian ini membahas penggunaan teknik seperti frame within frame dan balance/unbalance dalam \*You're So Cold\* untuk mendukung subteks cerita. Metode yang digunakan mencakup referensi dan teori film untuk menunjukkan karakter dengan kelas sosial yang berbeda. Frame within frame menempatkan karakter kurang dominan dalam frame kecil, sementara balance/unbalance memberikan bagian lebih besar kepada karakter yang lebih berkuasa. Kesimpulannya, komposisi efektif dalam menyampaikan subteks, membuat karakter dalam frame kecil terasa lebih terasing.



## Sayangku, Lasmaya

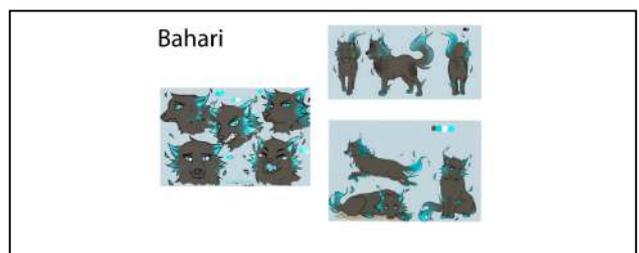
by **Marceline Megaputri Kamili (00000051364)**, **Helen Deanira (00000043453)**, **Cristophorus Tritama Budi Santoso (00000043455)**, **Maria Gisabel Kainama (00000045982)**, **Mario Chandra Sugianto (00000043421)**, **Velicia Yeonata (00000051162)**



Animasi adalah seni yang menciptakan ilusi gerakan dari bentuk mati. \*Sayangku, Lasmaya\* adalah film animasi 3D karya penulis tentang seorang ibu yang ingin mengenang putrinya dalam mimpi, meskipun tidurnya terganggu oleh anjing putrinya yang butuh perhatian. Penelitian ini bertujuan menciptakan animasi hewan yang realistis dan menarik, menggunakan video gerakan anjing serta teori "12 Principles of Animation" oleh Frank Thomas & Ollie Johnston dan "Dog Body Language" oleh Abrantes. Hasilnya adalah animasi anjing yang menarik dan realistis.

**Bintang Harapan**

 **by Rizqi Brilliant Herdani (00000042282), Andrew Raphael Djaja (00000035997), Jeanne Elizabeth Su (00000035718)**



Pembuatan tokoh dalam film sangat penting karena tokoh tersebut divisualisasikan dan menjadi penggerak cerita. Penelitian ini menggunakan metode penciptaan untuk menjelaskan alur dan tema film pendek animasi 2D berjudul "Wishing Star," serta inspirasi di baliknya. Teori yang diterapkan mencakup Character Design, psikologi warna, dan Three-Dimensional Character. Analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa penampilan tokoh dapat lebih mencerminkan sifatnya dengan menerapkan teori bentuk dasar dan warna dalam desain karakter tiga dimensi. Kesimpulan penelitian ini menekankan pentingnya elemen-elemen tersebut untuk menciptakan tokoh yang menarik dan sesuai dengan alur cerita film.

## Selama Kamu Merasa Bahagia

by Sharen Setiawan (00000043985), Jennyver Cenvysta (00000045121),  
Lars Darren (00000045376), Samuel Christian (00000042759)



Video musik menggabungkan audio dan visual dalam bentuk live-action atau animasi. Penyampaian pesan dapat diperkuat melalui desain karakter. Dalam video musik “As Long As You Feel Glad,” desain karakter Fadly dan Laura sangat diperhatikan. Penulis fokus pada indikator seperti MBTI, fitur wajah, kostum, dan warna. Proses desain meliputi studi teori, pengamatan referensi, eksplorasi, hingga desain final. Teori yang digunakan termasuk MBTI oleh Boyle (1995), penelitian wajah oleh Bancroft (1995), serta teori kostum dan warna oleh Tillman (2011). Penulis merujuk pada berbagai sumber, termasuk karakter nyata dan animasi. Setelah eksplorasi, penulis merancang karakter Fadly dan Laura secara final.

## Percakapan dengan Waktu

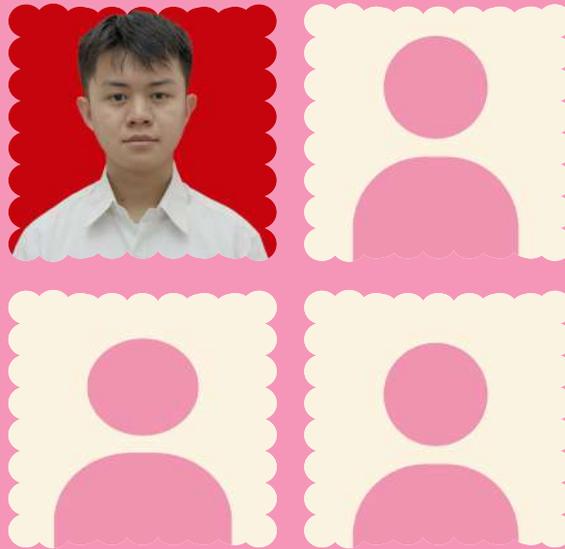
by Falmahyra Kezia AzZahra (00000050652), Vanessa Kusuma (00000045466), Jovan Kurniawan (00000045658)



Visual Storytelling dapat mengkomunikasikan pesan/cerita melalui gambar tidak bergerak maupun gambar bergerak. Salah satu medium gambar bergerak yang dapat mengkomunikasikan pesan dan cerita secara visual yaitu animasi. Untuk dapat membuat visual storytelling yang baik dan efektif dalam animasi, shots dalam animasi tersebut perlu dirancang dengan baik.

## Pulau Kenangan

by Abel Dwi Mesjanto (00000041511), M. Aqil Rizky Fawwaz (00000042359),  
Muhammad Rahadian Fadhlurahman (00000041622), Immanuel Lucky Basuki (00000041421)

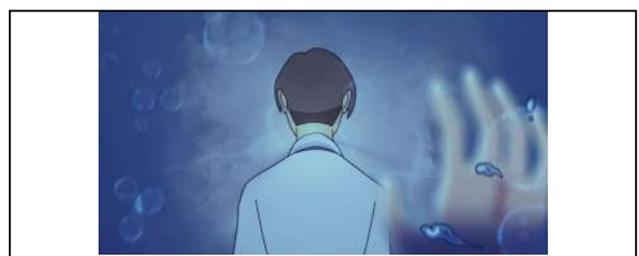


Animasi merupakan media visual di mana salah satu komponen yang umum terlihat adalah desain tokoh. Desain tokoh yang baik dapat menggambarkan karakteristik suatu tokoh melalui isyarat visual, yang membuat tokoh tersebut lebih mudah dipahami oleh penonton. Oleh karena itu, desain tokoh sangat penting dalam menciptakan identitas yang kuat untuk karakter dalam sebuah animasi.



### Terlalu Cepat

by Cheryl Claire (00000043161), Cynthia Samantha Jaya (00000045333), Lulu Felicia Hartono (00000046142)



Tata warna merupakan salah satu elemen esensial yang dapat digunakan untuk menyampaikan emosi dan suasana dalam gambar bergerak, salah satunya video musik. Penerapan tata warna yang maksimal dalam video musik dapat mendukung proses penyampaian cerita dari lirik lagu yang ada kepada penonton. Oleh karena itu, penelitian ini akan membahas bagaimana perancangan warna dalam membangun suasana yang dapat merepresentasikan mood dari karakter Shafa dalam musik video Terlalu Cepat. Analisis akan dibatasi pada peran analisis warna dari segi hue, saturation, value (HSV), dan pengaruh color temperature terhadap psikologi warna pada tiga arc cerita utama.

## Sebuah Cahaya dalam Kegelapan

by Viola Surya Putri (00000042739), Gabriella Nathalia (00000042861),  
Catherina Christabel Wijaya (00000043049)



Perancangan tokoh adalah proses menciptakan visual tokoh yang sesuai dengan konsep atau tema yang diinginkan, agar tokoh dapat mendukung dan menghidupkan cerita. Penelitian ini bertujuan untuk merancang tokoh dalam animasi pendek \*A Light in the Dark\*. Teori yang digunakan meliputi teori Three-Dimensional Character oleh Egri Lajos, serta teori warna, bentuk, dan simbolisme. Metode yang digunakan adalah kualitatif, dengan fokus pada tokoh utama Mei dan Str in. Hasil penelitian adalah desain tokoh Mei dan Str in yang sesuai dengan teori yang diterapkan, serta menunjukkan hubungan antar-tokoh melalui visualisasi desain.

Kata kunci: Perancangan tokoh, visual, konsep, animasi

## Lost Steps

by Angie Audelia Effendy (00000044499), Kristiani Josefin Candra (00000045304),  
Jessica Meriani Gho (00000042892)



Di era digital ini, segala kebutuhan manusia dapat terpenuhi dengan memanfaatkan teknologi. Sektor mata pencaharian pun tidak luput dari hal ini. Salah satu perusahaan yang memanfaatkan teknologi ini adalah HW Group, Dalam usaha untuk terus berkembang, HW Group mulai memberikan fokus mereka kepada bidang visual, salah satunya adalah animasi. Posisi HW Group yang besar dan adanya bidang yang cocok membuat penulis memilih untuk melaksanakan internship di HW Group. Di dalam laporan ini akan ditunjukkan proses pelaksanaan internship penulis dari prosedur, proyek-proyek yang dikerjakan, hingga kendala yang terjadi serta solusinya. Proyek yang akan dibahas di laporan ini antara lain adalah proyek MV Pedicaby oleh DNA, Adnan Veron, dan Rey Putra; proyek MV Makeba x Mosh It Up oleh Jesse Wilde; dan proyek stiker HSS. Adapun kendala yang dihadapi penulis antara lain adalah adanya revisi yang tidak sesuai dengan etika kerja dan kurangnya penyimpanan untuk aset perusahaan. Meski demikian, di samping adanya kendala, penulis mendapatkan ilmu-ilmu baru yang tidak sempat dipelajari saat perkuliahan. Penulis juga mendapatkan rekan kerja yang mendukung dan memberikan hal-hal positif selama melaksanakan internship di HW Group.

## The Prettiest Girl

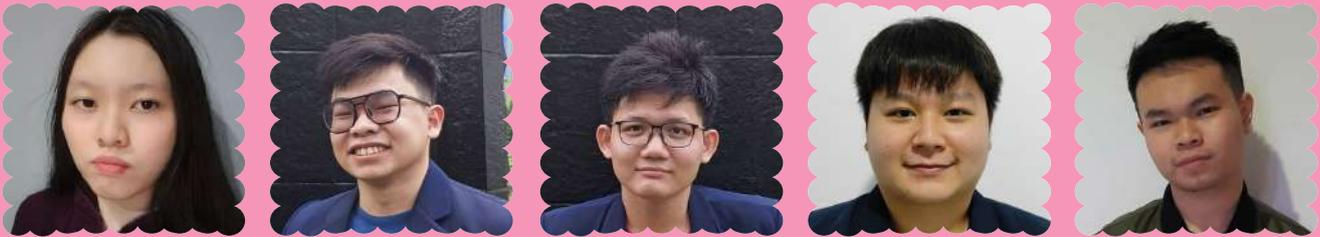
by Garry Aperiaginadi (000000xxxxx), Gery Timothy Gunawan (000000xxxxx),  
Jeremia Immanuel Trijadi (000000xxxxx)



Teknologi zaman kini sangat berkembang dan semakin canggih setiap tahunnya, apalagi dalam kreasi dan kreatifitas dalam teknologi. Semua perusahaan seperti pembuat film animasi dan game terkenal hingga sekarang sangat diperlukan dengan adanya teknologi. Begitupun sama seperti ARmonster Studio yang dimiliki oleh Monster Group. Sebagai 3D rigger dan animator, penulis melakukan pembuatan projek game dan Virtual Reality. Dalam pengerjaan, penulis menggunakan ilmu dari yang sudah pelajari dari kampus, tidak hanya menggunakannya akan tetapi menambahkan ilmu lebih dalam seperti rigging dan 3D modeling di dalam Monster Group Studio. Pembuatan projek dalam Monster Group sangat terstruktur, dari Meeting internal membahas bersama, mencari konsep, hingga pembuatan akhir yang nantinya akan diterbitkan.

## Bubur Fight

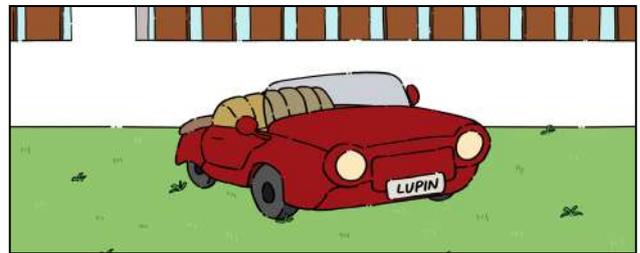
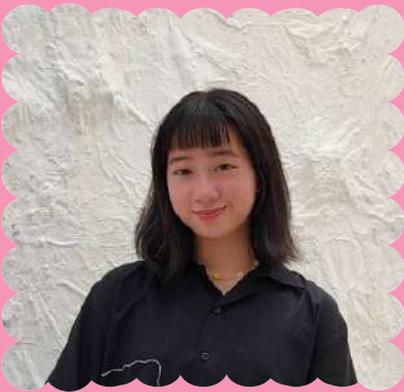
by Aimee Jeane Joeefa Chendrawan (00000044685), Denilson (00000043082), Kelvin Fernando (00000042803), Reuben Armenia (00000043066), Wishlie Danuarta (00000042839)



Kolam Susu Studio merupakan studio kreatif yang bergerak dalam bidang produk seni berbasis audio visual dan rumah untuk IP BIKLAN, sebuah IP original animasi untuk iklan dan kolaborasi brand. Dalam pengerjaan sehari-harinya, Kolam Susu Studio lebih menekankan pada ide atau kreativitas dalam tingkat pre-produksi. Penulis diterima magang sebagai concept artist yang bertugas untuk menerjemahkan ide dari bentuk tulisan menjadi visual, baik 2D maupun 3D serta membuka jalan untuk ide-ide kedepannya. Salah satu proyek besar dalam magang penulis adalah konsep animasi "Tighter", dimana merupakan ide konsep animasi orisinil inisiatif dari penulis yang ditargetkan untuk memenangkan kompetisi animasi pendek. Konsep animasi yang memanfaatkan 3D dengan style fake stop motion itu dimulai dari ide berbentuk tulisan berupa cerita, lalu berkembang menjadi eksplorasi gambar 2D, eksplorasi bentuk 3D, dan eksplorasi key visual.

## Lupin Sang Pencuri Hebat

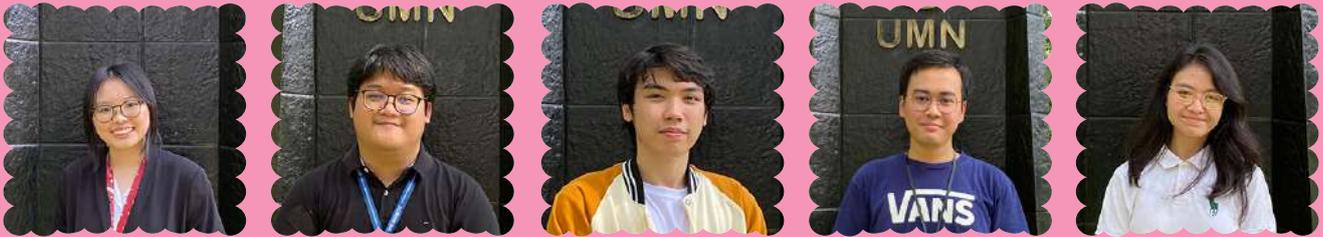
by Adela Annette (000000xxxxx), Luh Putu Mira Pramesti Putri Permana (000000xxxxx), Nadya Angeline Tobing (000000xxxxx)



Untuk mendapatkan sebuah informasi sangatlah mudah dan praktis dalam era digital saat ini dan hal ini mempengaruhi berbagai bidang seperti bidang edukasi. Edukasi sekarang dapat diakses dari berbagai media salah satunya media sosial. Hal ini membuat sebuah brand dari perusahaan menjadi penting agar dapat menjadi pembeda, oleh karena itu peran graphic designer menjadi sangat penting. Penulis bertugas sebagai penanggung jawab pembuat desain dari Program Edukasi melalui platform Instagram yang akan dilaksanakan, penulis menggunakan ilmu desain yang telah dipelajari selama masa kuliah di mata kuliah Graphic Design for Film untuk membuat desain yang diharapkan dapat membantu perusahaan melaksanakan program tersebut. Dalam masa magang penulis dapat mempelajari berbagai hal dan pengalaman baru di dunia kerja, baik soft skill maupun hard skill. Meski begitu tetap ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan lagi seperti konten yang ingin dibuat kurang yang disebabkan kurangnya persiapan untuk menjalankan program tersebut. Penulis berharap laporan ini bermanfaat untuk calon mahasiswa yang akan magang ke depannya.

## Rumah

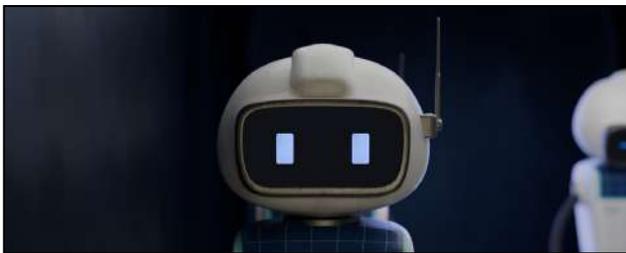
by Gilbert Manalu (00000043087), Pricillia Altanny (00000043355), Celine Gracelia Gunawan (00000043261), Joe Stephen Alexander Lay (00000043154), Jonathan Febrianto (00000044167)



Industri animasi di Indonesia terus mengalami perkembangan dari tahun ke tahun yang dibuktikan melalui bertambahnya film-film animasi Indonesia yang memasuki dan bahkan meraih penghargaan di lingkup internasional, sehingga industri animasi Indonesia tidak lagi berstatus berkembang melainkan sudah pada status mencari jati diri. Sebagai seorang yang ingin terjun ke dalam industri animasi Indonesia perlu untuk mempelajari serta memahami sistem yang tengah dibentuk dalam ranah industri animasi Indonesia pada saat ini, dan salah satu bagian yang memainkan peranan kunci dalam mempelajari hal tersebut di industri animasi Indonesia adalah posisi asisten produser dan production coordinator yang mana penulis berkesempatan mengambil peran tersebut di Aniwayang Studio.

## State of The Art

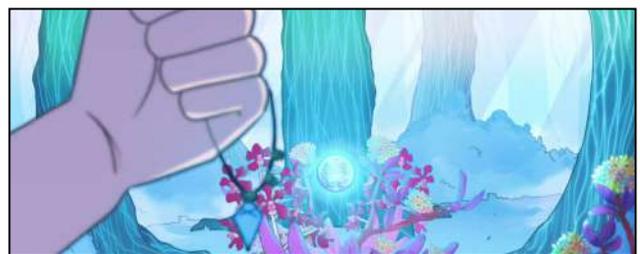
by Bryan Martin (000000xxxxx), Michael Tribayu Jatnika Natawiria (000000xxxxx), Nathanael Putrama Jusuf (000000xxxxx), Athallah Satya (000000xxxxx), Melisa Victoria Sugondo (000000xxxxx), Nicola Melodyta Suryodinoto (000000xxxxx), Fransiscus Edward Palma Pribadi (000000xxxxx)



Animasi merupakan karya seni yang terbentuk dari penggabungan gambar yang diputar dengan kecepatan 16 gambar per detik atau lebih cepat. Menurut AINAKI, pada tahun 2020 produksi animasi dalam negeri mencapai Rp 600 miliar, disisi lain nilai impor animasi Indonesia mencapai Rp 30 Triliun. Data ini menandakan besarnya potensi produksi animasi dalam negeri. Lumine Studio merupakan studio animasi Indonesia yang sudah berdiri sejak tahun 2006. Hingga saat ini Lumine Studio telah mengerjakan berbagai projek secara internasional. Dalam produksi animasi yang masif ini, Lumine Studio memiliki divisi manajemen sendiri. Divisi manajemen ini terdiri dari produser dan production coordinator. Penulis melaksanakan program magangnya sebagai assistant production coordinator di Lumine Studio sejak 10 Juli 2023 hingga 9 Desember 2023.

## Core Conflict

by Jesselyn Callista Canggra (000000xxxxx), Gladys Valentina (000000xxxxx), Gloria Vanessa (000000xxxxx), Paulina Wanda Stevina (000000xxxxx), Elizabeth Althea Larasati (000000xxxxx)



Storyboard merupakan tahap yang sangat penting dalam produksi karya visual seperti film, animasi, iklan, dan sebagainya. Oleh karena itu, storyboard artist mengambil peran yang penting dalam industri animasi, terutama ketika perkembangan industri animasi di Indonesia terus mengalami perkembangan positif. Kumata Studio dengan berbagai prestasi dan sejarahnya yang panjang menjadi bagian dari perkembangan positif tersebut. Hal tersebut menjadi faktor pendorong bagi penulis untuk melaksanakan praktik magang di Kumata Studio. Penulis memiliki keinginan besar untuk dapat terjun langsung ke industri animasi yang berpengalaman memproduksi proyek besar dan mempelajari bagaimana komunikasi dalam tim yang besar dapat terbentuk. Selama praktik magang, penulis berpartisipasi dalam proyek MSB dan mempelajari tahapan pembuatan storyboard, dimulai dari pembuatan thumbnail, layout, hingga animatic untuk animasi episodic.

## Toba

by Ido Sintong Dilyes (00000052659), Mhikha Putri (000000xxxxx)



Motion Graphic Animator adalah salah satu keterampilan yang ingin dikejar perjalanan karier penulis di masa depan. Salah satu studio yang menarik minat penulis adalah Caravan Studio, dikarenakan kemiripan style editing Caravan Studio dengan style penulis. Melalui pengalaman penulis di Caravan Studio, penulis telah memperoleh pengetahuan yang luas dalam penggunaan program After Effects dan masih banyaknya hal-hal untuk dipelajari dengan dalam. Dari magang ini penulis juga menyadari bahwa keahlian ini sangat bernilai dalam dunia industri kreatif. Motion graphic menjadi elemen yang krusial dalam menciptakan konten visual yang menarik dan berkesan. Dengan memiliki keahlian dalam skill tersebut, memungkinkan penulis memiliki peluang yang lebih besar untuk berkontribusi dalam proyek-proyek ilustrasi yang membutuhkan efek visual membuat karya tersebut menjadi dinamis dan inovatif.

## Simpin' for U

by Alfi Akiel (00000043484), Alief Chandra (00000044122),  
Fernando Andrean Lie (00000043385)



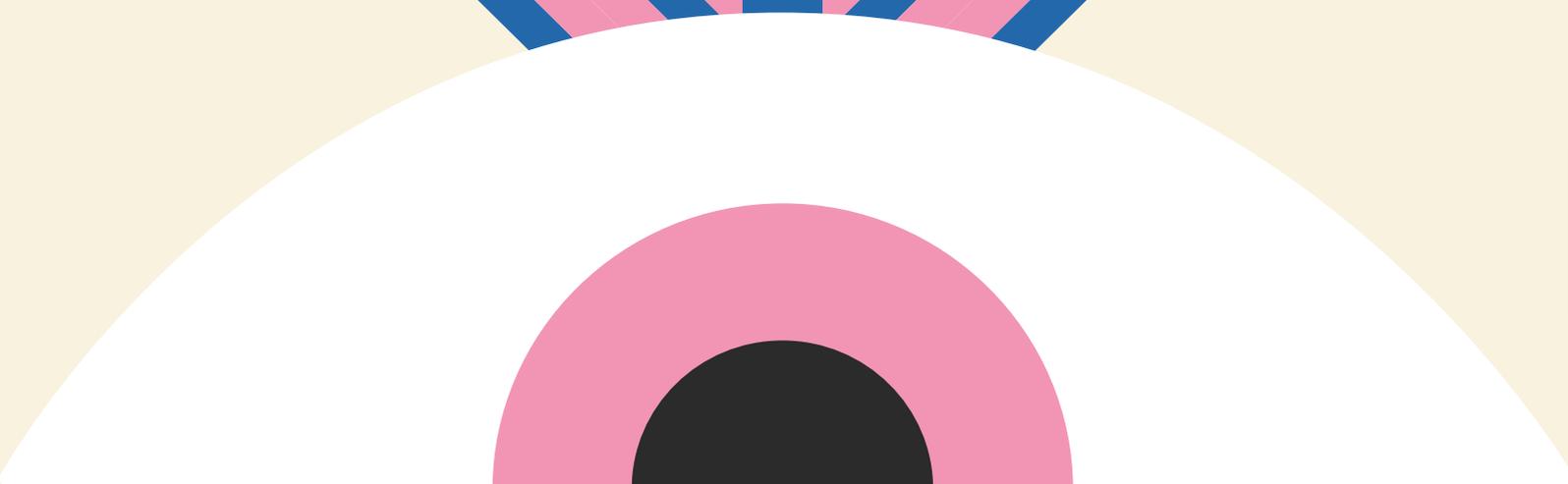
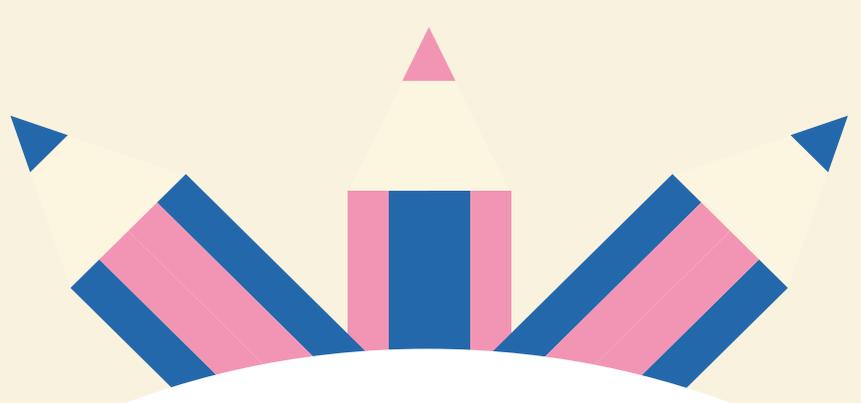
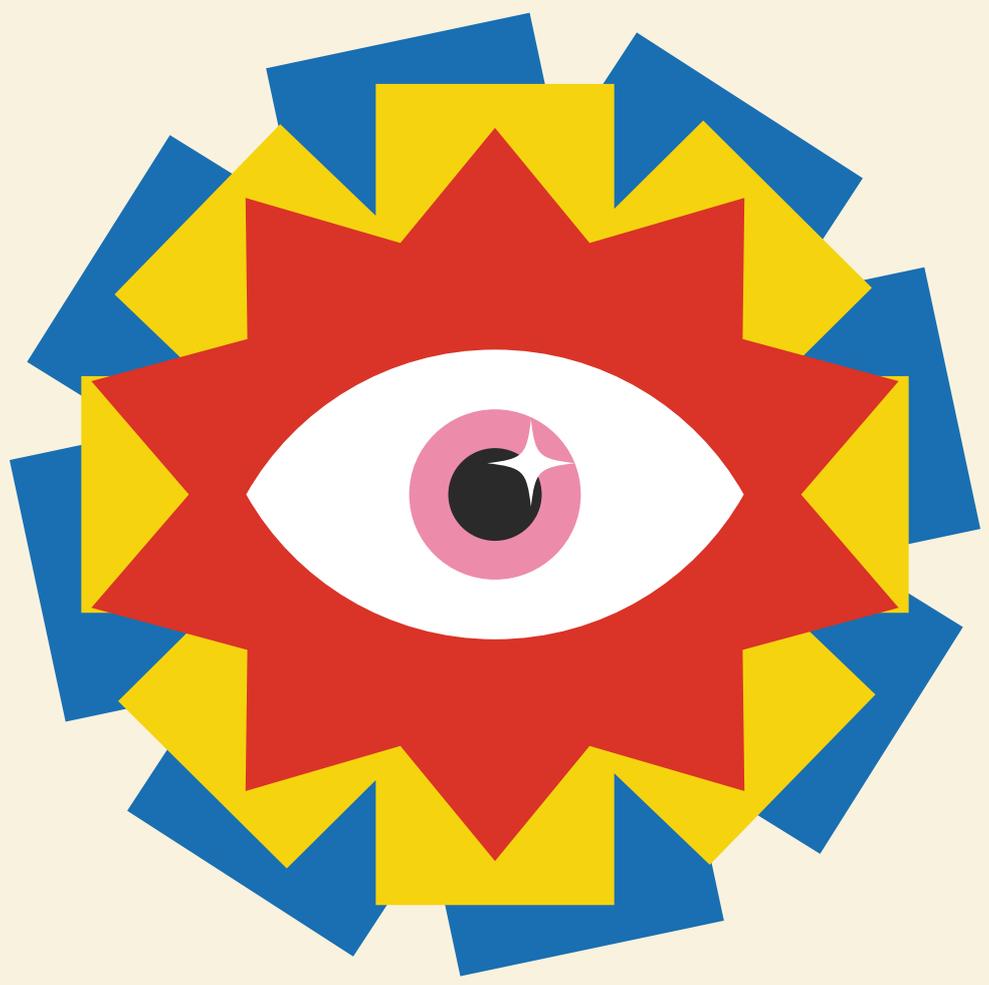
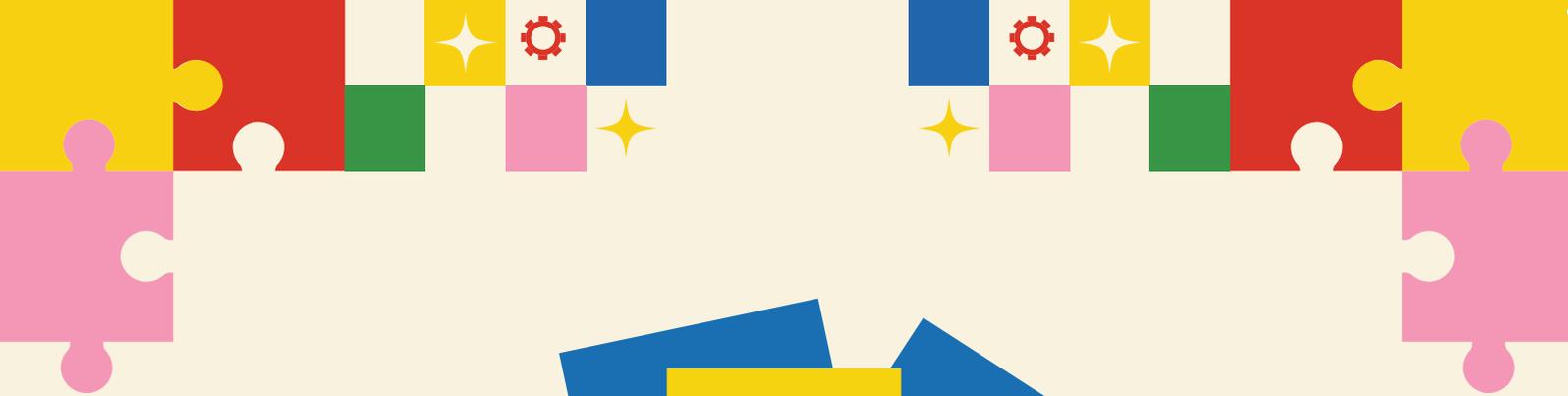
VFX atau efek visual merupakan sebuah citra yang dibuat, diubah dan ditingkatkan untuk kebutuhan film, iklan ataupun musik video yang tidak mungkin didapatkan melalui produksi live action. Di Indonesia, sudah banyak studio efek visual yang memproduksi efek untuk film. Uratnadi Visual Works merupakan studio efek visual yang penulis pilih sebagai tempat untuk kerja magang. Studio Uratnadi Visual Works sendiri merupakan post house yang berbasis pada VFX, CGI, 3D, 2D dan juga motion graphic. Dalam perusahaan Uratnadi, kedudukan penulis sebagai seorang intern yang berada langsung di bawah supervisor sebagai guide selama proses kerja magang. Selama magang, penulis berperan sebagai VFX artist yang terlibat dalam beberapa proyek iklan dan juga film. Tugas penulis sebagai VFX artist yaitu melakukan compositing seperti masking, tracking, rotoscope dan juga clean up. Melalui kerja magang di Uratnadi Visual Works, penulis mendapat banyak ilmu baru tentang efek visual di industri perfilman Indonesia. Selain ilmu tentang software, penulis juga mendapatkan ilmu komunikasi antar rekan kerja sebagai salah satu kunci untuk bisa berada dalam dunia kerja.

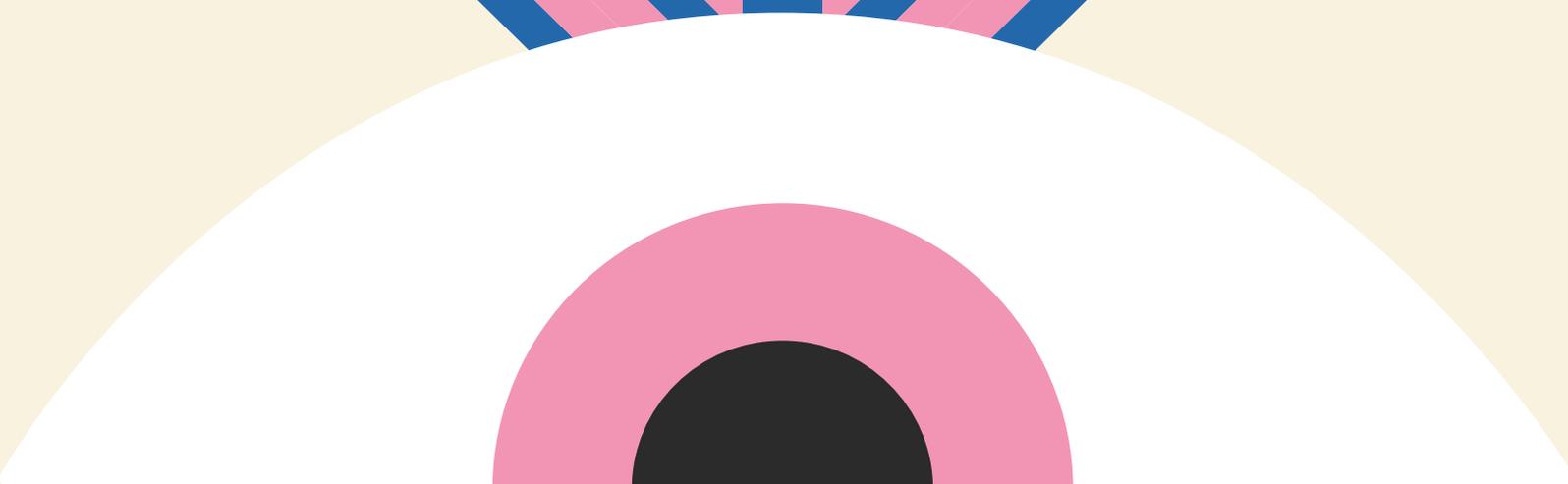
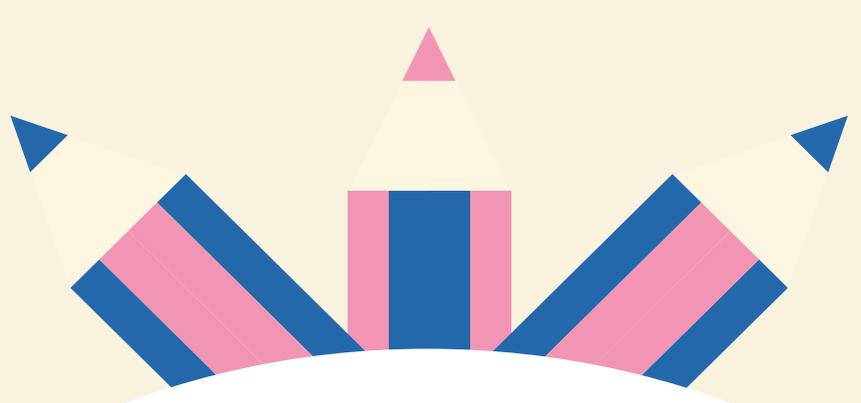
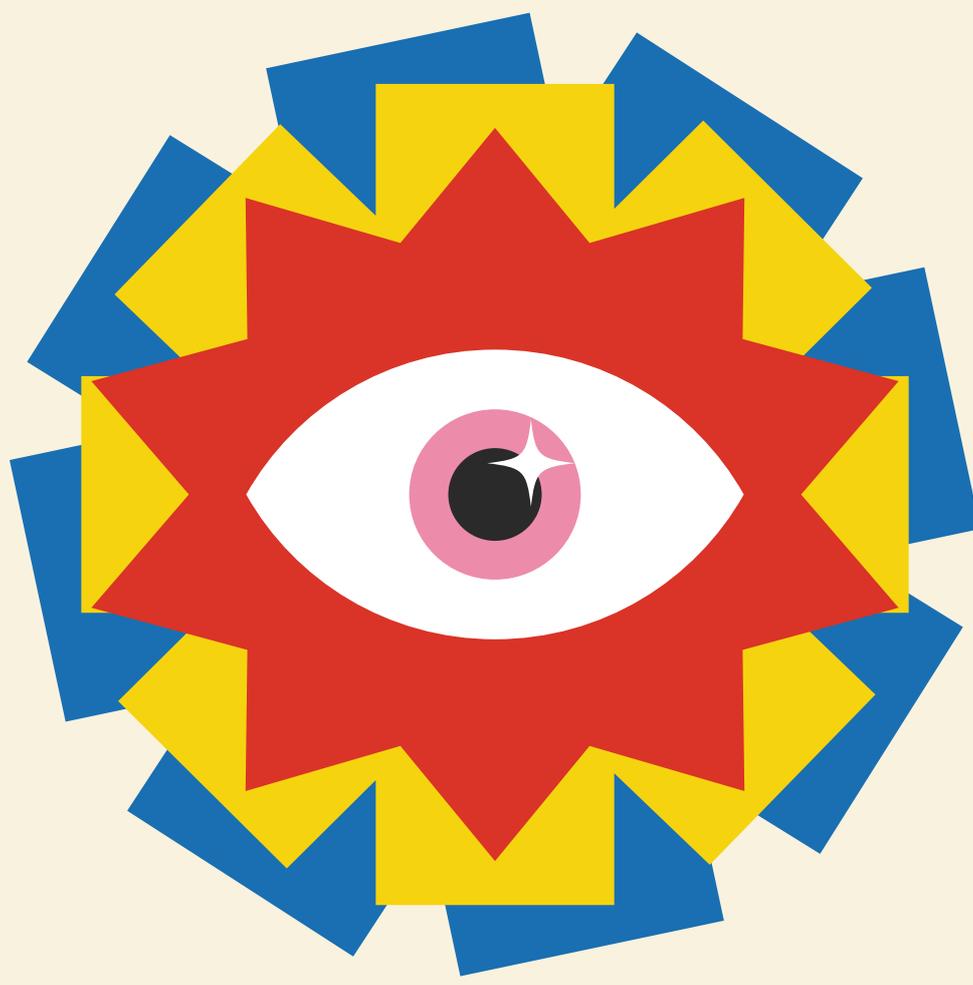
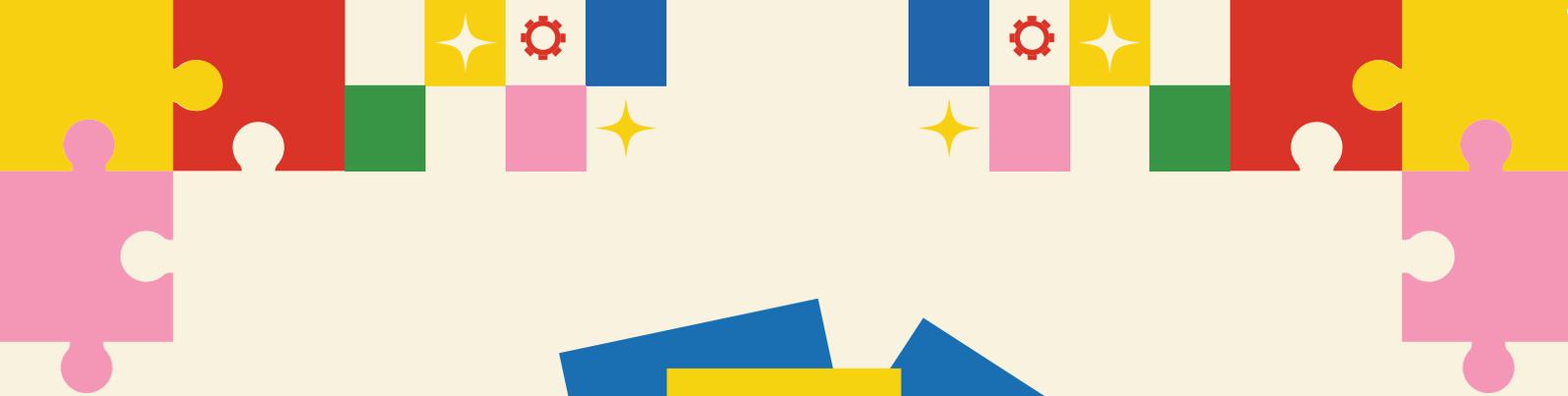
## Untuk Kesatria Kecilku Tersayang

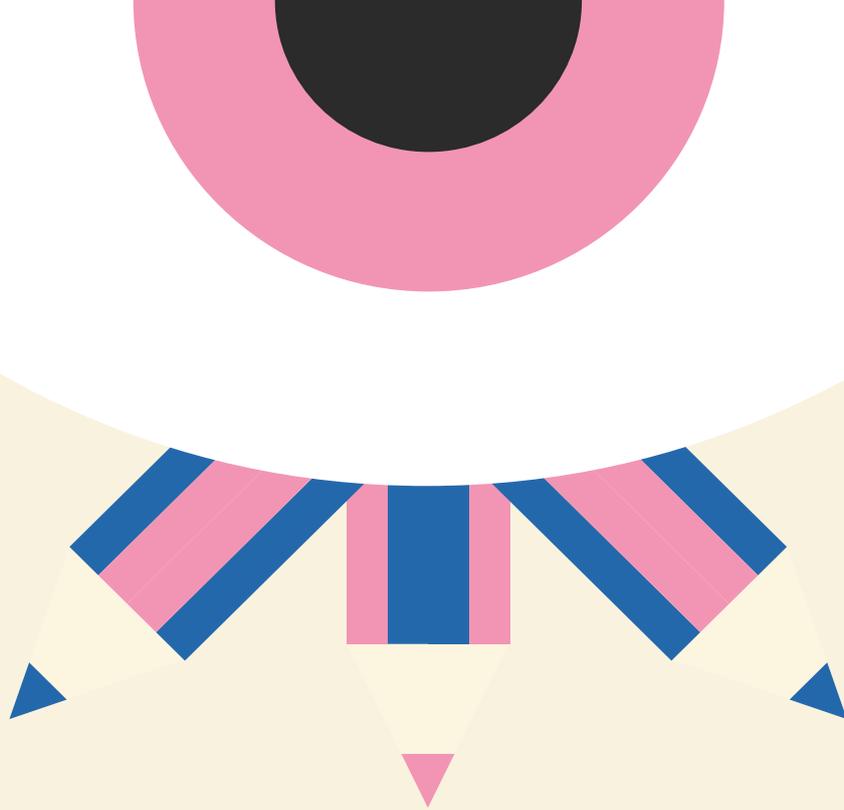
by **Nadia Sabila** (00000048625), **Syifa Talitha Firdausi** (00000051005), **Andira Flora Syarafina** (00000045035), **Jeanice Audrey** (00000045100), **Ghaitsya Zahara Adyaningtyas** (00000045018)



Magang merupakan salah satu syarat kelulusan dan kegiatan yang wajib diikuti oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Sebagai mahasiswa Jurusan Film dengan Peminatan Animasi, penulis menjalani praktik magang di studio animasi 3D bernama KOMI Studio. Penulis berada pada Departemen LRC (Lighting, Rendering & Compositing) sebagai 3D modeler dan lighting artist. Proyek yang penulis kerjakan adalah serial animasi "Fire Robo" Season 2. Pada proyek tersebut, penulis membuat 3D asset dan mengatur tata cahaya pada suatu shot animasi. Alasan penulis memilih KOMI Studio adalah jobdesk yang ditawarkan sesuai dengan minat penulis, sehingga penulis merasa KOMI Studio adalah pilihan yang tepat. Pembahasan pada laporan magang ini berisikan tentang tahap pembuatan salah satu 3D asset "Fire Robo" Season 2 yaitu "Steering Wheel Titan Cockpit". Pada proses pembuatan 3D asset, penulis menggunakan aplikasi Blender, sedangkan untuk mengatur tata cahaya, penulis menggunakan aplikasi Maya.

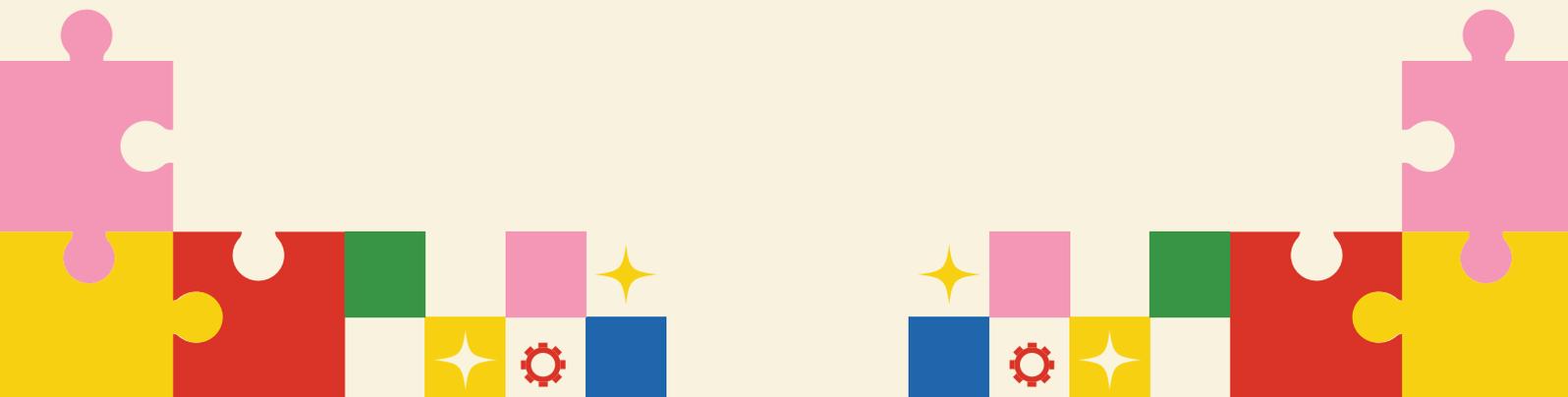
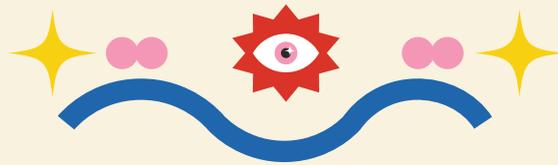






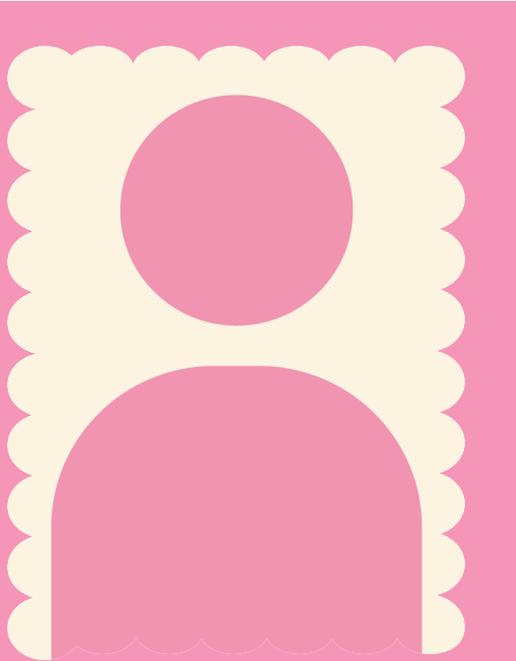
# ARSITEKTUR

Architecture Design



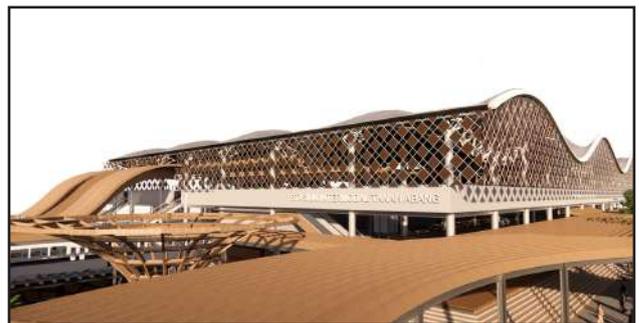
## Perancangan Kawasan Stasiun Transit Intermoda Tanah Abang Dengan Optimalisasi Kenyamanan Bersirkulasi

by Jason Alif Purnawan (00000044192)



**Contact**  
 jason.purnawan@student.umn.ac.id  
 jasonpurnawan@gmail.com  
 081112000712

Stasiun Tanah Abang sebagai stasiun Transit menghubungkan dua rute komuter line dari kota Tangerang dan Jakarta, mendatangkan massa dalam intensitas tinggi dari berbagai arah. Masifnya intensitas manusia tidak dapat ditampung oleh ruang sehingga menghasilkan kepadatan di dalam bangunan maupun di luar. Kepadatan terjadi tidak hanya berdampak pada kenyamanan pergerakan manusia tetapi juga pada kendaraan. Perancang melakukan observasi langsung dan analisis kepada tapak untuk mencari permasalahan yang mengakibatkan banyaknya kepadatan pada stasiun. Tujuan dari perancangan adalah membentuk sebuah kawasan stasiun yang memiliki integrasi langsung dengan fungsi intermoda, dan memperbaiki ukuran elemen arsitektural sesuai dengan standarisasi yang ada. Berdasarkan hasil perancangan, dengan adanya pembaharuan dalam alur sirkulasi manusia dan kendaraan dapat memberikan upaya dalam mencegah terjadinya kepadatan bersirkulasi serta memberikan kenyamanan pada pengguna.



## Perancangan Kalipasir Living Hub Pada Permukiman Bantaran Sungai Ciliwung Di Kalipasir, Jakarta Pusat

 by Irene Valency (00000043281)

Permukiman bantaran sepanjang Sungai Ciliwung di Kalipasir menghadapi permasalahan livability akibat pengelolaan place yang tidak memadai dan belum mendukung perilaku masyarakat sebagai user dalam keterhubungannya terhadap koridor publik. Skripsi ini mengkaji isu livability di Kalipasir, dengan berfokus pada pemenuhan parameter place dan user yang belum terpenuhi berdasarkan hasil riset desain. Perancangan “Kalipasir Living Hub” menjawab pemenuhan parameter livability melalui pertimbangan eksplorasi tapak dan massa, dengan pertimbangan lebih lanjut berdasarkan fungsi, besaran ruang, kapasitas, aktivitas pengguna, struktur, utilitas, dan detail konsep lainnya. Perancangan ini berfokus pada konsep “Kalipasir Living Hub”, sebuah strategi revitalisasi yang mengubah permukiman bantaran menjadi ruang livable yang dapat mengakomodasi kebutuhan domestik dan berbagai magnet aktivitas (ekonomi-sosial-edukasi) yang saling terintegrasi dengan koridor publik membentuk suatu jaringan ‘hub’. Adapun hasil rancangan diharapkan dapat memenuhi poin parameter livability yang belum terpenuhi.

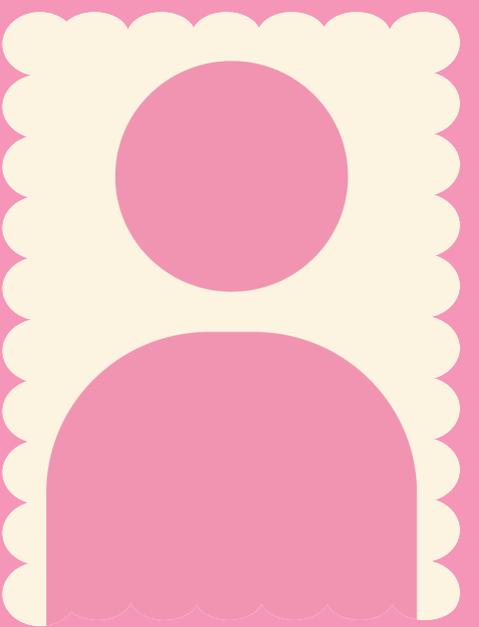


**Contact**  
 irene.valency@student.umn.ac.id  
 irenevalency@gmail.com  
 089520674747



## Perancangan Creative Recycling Hub Berbasis Limbah Anorganik Pilihan di Kelurahan Kebagusan dengan Pendekatan Arsitektur Berkelanjutan

 by *Jeanne Chyterea Kyrie Simarona (00000029828)*



**Contact**  
jeanne.simarona@student.umn.ac.id  
jea.arch529@gmail.com  
085171616975

Kelurahan Kebagusan merupakan kelurahan yang memiliki 4 (empat) titik bank sampah yang berpotensi sebagai penyedia bahan baku hingga proses pembuatan kriya dalam proses rantai kerja industri kriya. Hasil pemetaan titik bank sampah serta isu yang diangkat dapat diselesaikan melalui pendekatan perancangan arsitektural. Perancang melakukan perancangan ruang edukasi kreatif dengan mengambil bank sampah sebagai bagian dalam edukasi pengolahan sampah yang bertanggung jawab. Dalam perancangan ini, perancang menggunakan metode penelitian korelatif dengan menggabungkan keterkaitan antara dua variabel atau lebih dalam waktu bersamaan serta melakukan pendekatan kualitatif didukung oleh studi literatur rantai kerja industri kreatif sub sektor kriya dan melakukan pemetaan terhadap titik bank sampah RW 8 Kelurahan Kebagusan melalui perancangan arsitektural. Dari perancangan ini perancang merancang sebuah creative hub yang menggabungkan kedua jenis kegiatan dalam satu tapak yang sama dengan pendekatan arsitektur berkelanjutan.



## Perancangan Central Market Ciputat dengan Pendekatan Arsitektur Tropis

 by Kevin Nicholas Chandra (00000038491)

Pasar Ciputat adalah salah satu pasar terbesar di kawasan Tangerang Selatan. Terletak di Ciputat, ternyata kondisi iklim sekitar kurang mendukung, yakni terjadi fenomena suhu panas. Kondisi iklim yang terjadi di lingkungan pasar tentu mendorong kebutuhan akan kenyamanan termal saat melakukan aktivitas jual-beli. Namun hal tersebut belum memadai di dalam gedung pasar. Fitur bangunan yang kurang efektif dalam merespon kondisi iklim menyebabkan suhu terasa relatif panas. Dengan penelitian melalui observasi, dokumentasi dan simulasi bertujuan untuk mengetahui kondisi eksisting dan perancangan yang tepat guna bagi pasar. Tujuan penelitian berfokus pada penyelesaian masalah yang ditimbulkan iklim dan keterkaitannya terhadap bangunan. Diterapkan solusi arsitektur tropis sebagai parameter. Hasil perancangan memberikan solusi yang adaptif terhadap iklim sekitar dengan penyediaan ventilasi, fasad, material bukaan hingga vegetasi yang memaksimalkan kenyamanan termal di dalam pasar.

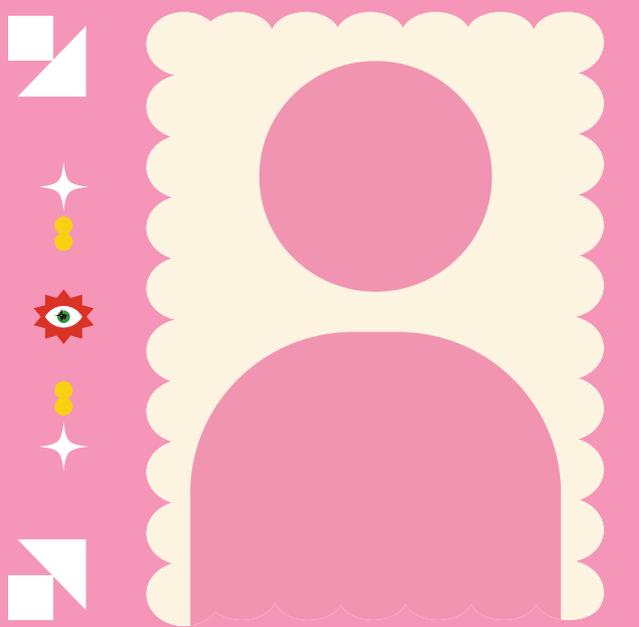


**Contact**  
 kevin.nicholas2@student.umn.ac.id  
 kevin.chandra123@gmail.com  
 081212076142



## Penerapan Konsep Permakultur dalam Mewujudkan Perancangan Sekolah Alam pada Kawasan Tandon Lengkong Karya, Tangerang Selatan

by Jeanne Chaterine Karim (00000042767)



**Contact**  
 jeanne.karim@student.umn.ac.id  
 jeanchatr@gmail.com  
 085882274076

Kehidupan perkotaan tidak pernah jauh dari kata kerusakan lingkungan. Keduanya memiliki hubungan yang erat dengan kerusakan yang disebabkan karena kepadatan masyarakat, mulai dari pencemaran lingkungan, udara hingga air yang pada saat ini marak terjadi di Kota Tangerang Selatan. Faktor lain yang menyebabkan hal itu untuk terjadi adalah kurangnya penerapan metode belajar dengan pendekatan edukasi alam yang menghasilkan masyarakat yang tidak memiliki kesadaran terhadap hal yang terjadi di sekitarnya. Perancangan dilakukan dengan menggunakan metode perancangan berbasis isu yang mengantisipasi kurangnya kesadaran lingkungan dengan menerapkan fungsi Sekolah Alam sebagai sarana edukasi berbasis alam bagi anak usia 6-12 tahun. Sekolah Alam ini dirancang dengan menerapkan konsep permakultur yang memanfaatkan potensi Tandon Lengkong Karya sebagai infrastruktur air, tempat wisata, kawasan konservasi air, dan ruang publik. Hasil akhir perancangan menunjukkan keberadaan sekolah berbasis alam dapat berperan dalam membentuk keberlanjutan lingkungan secara ekologi, sosial maupun ekonomi.



## Perancangan Pusat Perbelanjaan Ramah Keluarga Dengan Pendekatan Passive Cooling Design Di Supermall Karawaci, Kabupaten Tangerang.

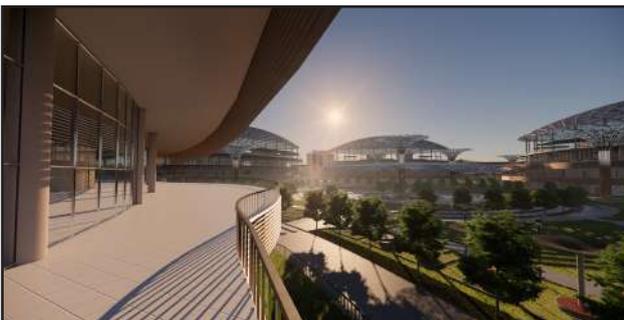
 by Michael (00000045552)

Supermal Karawaci, Kelapa Dua, sebuah Kawasan yang terletak di Karawaci, Kabupaten Tangerang, Indonesia memiliki isu dan permasalahan dalam hal menyediakan wadah dan tempat aktivitas bagi seluruh golongan umur, komunitas, dan acara yang ada. Tujuan laporan skripsi ini adalah untuk membangun wadah aktivitas yang berguna bagi seluruh aktivitas yang ada, dengan metode analisis secara makro, meso, dan mikro yang menyimpulkan hasil desain untuk lokasi pilihan yang memerlukan tempat untuk mewadahi aktivitas yang ada dalam fungsi bangunan pusat perbelanjaan yang merespon juga ke ramah keluarga dengan metode simulasi untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam hal Passive cooling design. Hasil desain menunjukkan bahwa bentuk bangunan memenuhi kriteria bangunan yang merespon ke pendinginan pasif bangunan yang dimana penulis menyimpulkan bahwa bangunan yang di desain sudah memenuhi standar bangunan hijau yang dimaksudkan ke dalam kategori Passive cooling design untuk keberlanjutan sustainabilitas dalam tahun-tahun yang akan datang.



**Contact**

michael29@student.umn.ac.id  
kotaksuratmichael1@gmail.com  
083125556489



## Perancangan Ulang Mal BSD Junction dengan Pendekatan Walkscape di Tangerang Selatan

by Clarissa Edithira (00000054223)

BSD Junction merupakan mal pada Tangerang Selatan yang mengalami penurunan dari segala aspek. Site ini berada pada zona kawasan perdagangan dan jasa sehingga berpotensi menjadi mal yang mengakomodasi kebutuhan sekitar. Namun, Okupansi tenant yang aktif adalah 8,9% dari keseluruhan tenant yang ada di BSD Junction. Mal eksisting BSD Junction sudah tidak dapat menarik pengunjung, banyak tenant yang tidak aktif, dan mal menjadi terbengkalai. Perancangan BSD Junction yang baru diperlukan agar mengatasi hal tersebut dengan cara merespon pada fenomena yang terjadi di BSD Junction. Perancangan ulang berfokus pada fungsi perancangan yang sesuai oleh kebutuhan desain kawasan, jalur dan akses efektif. Konsep ini mewujudkan identitas dari site yang membutuhkan konektivitas lebih baik, memenuhi kebutuhan pengunjung, dan memberikan ruang untuk pedestrian dalam mengeksplorasi ruang secara personal. Perancangan ulang mal ini diharapkan dapat sukses memenuhi kebutuhan dari pengunjung dan masyarakat lingkungan sekitar.

### Contact

clarissa.edithira@student.umn.ac.id  
 clarissa.edithira@gmail.com  
 089608618858



## Perancangan Agrowisata Urban Melalui Penerapan Integrated Farming System Di Cempaka Putih, Jakarta Pusat

 by Anastacia Sherly Wijaya (00000043636)

Jakarta Pusat menjadi Kota Jakarta yang berhasil dalam memperhatikan kebersihan dan kelestarian lingkungannya. Hal ini membuatnya selalu mendapatkan penghargaan Adipura yang selalu diraih setiap tahunnya. Namun, sebanyak 75% dari total RTH di Jakarta Pusat hanya berupa area taman dan pemakaman. Luas pemanfaatan lahan RTH sebagai pertanian hanya mencapai 32 Ha atau setara dengan 0,67% dari total luas Jakarta Pusat. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan pemanfaatan lahan berbasis aktivitas hijau di dalamnya. Kecamatan Cempaka Putih merupakan lokasi yang tepat karena masih memiliki area yang luas untuk dimanfaatkan sebagai titik pengembangan area hijau dibandingkan kecamatan Jakarta Pusat lainnya. Kecamatan ini juga minim akan area hiburan dan komersial. Adapun potensi solusi yang dapat menjawab kedua fenomena, yakni agrowisata urban. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan konstruktivisme. Adanya keseimbangan antara fungsi, kegiatan manusia, dan aktivitas pelestarian lingkungan dalam tapak membuat ketiganya saling memberikan input-output terhadap sesama dan lingkungan luar tapak.



**Contact**  
 anastacia.wijaya@student.umn.ac.id  
 anastaciasherly12@gmail.com  
 087778586858



# Redesain Terminal Bandara H.A.S Hanandjoeddin dengan Pendekatan Konfigurasi Spasial

 by Jelena Jarita Putri (00000051592)



**Contact**  
 jelena.putri@student.umn.ac.id  
 jelenajarita@gmail.com  
 082125842531

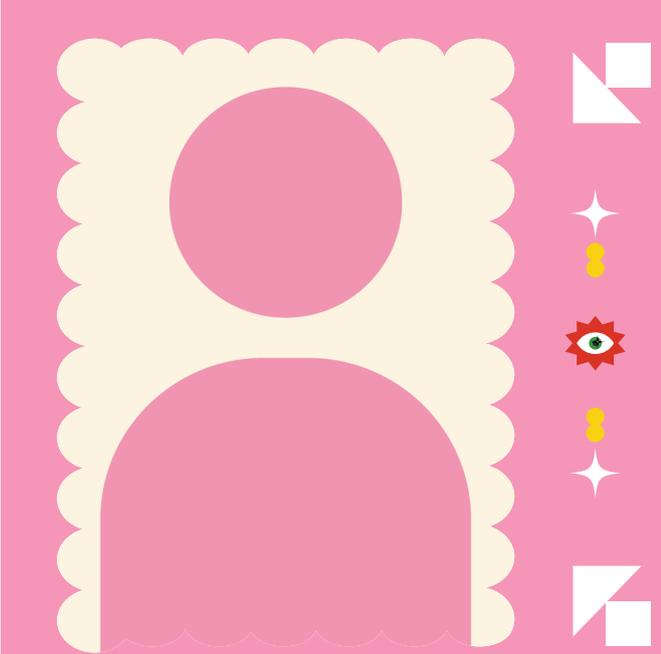
Bandara H.A.S Hanandjoeddin merupakan Bandar udara yang terletak di Tanjung Pandan, Belitung, Kepulauan Bangka Belitung. Bandara ini memiliki peran penting dalam pertumbuhan sektor ekonomi dan pariwisata di Kabupaten Belitung. Dengan segala perkembangan pariwisata yang berlangsung di wilayah ini, Bandar udara H.A.S Hanandjoeddin memegang pengaruh besar sebagai satu-satunya gerbang masuk jalur udara dari dalam dan luar negeri di Pulau Belitung. Kondisi Bandara H.A.S Hanandjoeddin yang kini sedang beroperasi dinilai masih memiliki beberapa kekurangan baik dari segi estetika, daya tampung, maupun fasilitas. Perancangan ulang Bandara H.A.S Hanandjoeddin menggunakan teori konfigurasi spasial untuk mengatasi permasalahan kepadatan sirkulasi. Selain itu, penambahan aspek lokalitas pada desainnya juga akan dilakukan mengingat bandara ini memiliki ikatan yang ketat dengan sektor pariwisata. Program pengembangan Bandara H.A.S Hanandjoeddin dapat menjadi titik mula agar dapat mengenalkan dan menyebarkan pesona Pulau Belitung pada dunia.



## Penerapan Konsep Net Zero Energy Building dan Active Learning Hub pada Redesain Sekolah Katolik Abdi Siswa Patra

 by David Tee (00000047642)

Permasalahan iklim dan pengelolaan sampah yang buruk memberikan dampak negatif bagi masyarakatnya. Kenaikan suhu udara, permasalahan banjir, hingga penumpukan sampah di TPA merupakan beberapa contohnya. Beberapa permasalahan ini juga dialami oleh Sekolah Katolik Abdi Siswa Patra. Sekolah, sebagai tempat belajar seharusnya menjadi tempat yang baik yang dapat dicontoh bagi siswa/siswinya. Namun, permasalahan banjir, pengolahan sampah pasar tradisional yang buruk, dan pencahayaan minim masih dialami di sekolah ini dan memberikan dampak negatif bagi proses belajar di sekolah. Penerapan konsep Net Zero Energy Building dan Active Learning Hub terbagi menjadi aspek Net Zero dan juga aspek Active Learning Hub. Dengan demikian, konsep ini tidak hanya menyelesaikan permasalahan hasil perubahan iklim dan pengelolaan sampah saja, tetapi juga meningkatkan kualitas belajar mengajar siswa/siswinya dengan memperbaiki circadian rhythm siswa/siswinya dan meningkatkan konsentrasi belajar.



**Contact**  
[david.tee@student.umn.ac.id](mailto:david.tee@student.umn.ac.id)  
[davidtee88888@gmail.com](mailto:davidtee88888@gmail.com)  
 085280582211



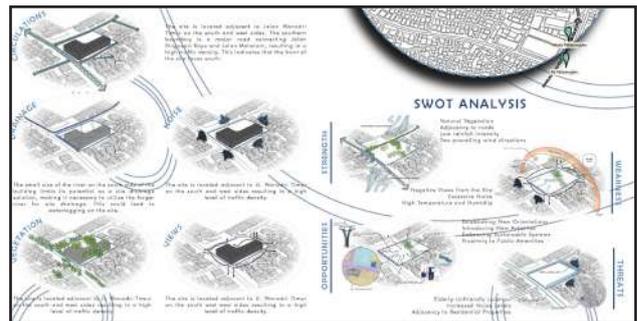
# Perancangan Panti Wreda Pengayoman Dengan Konsep Restorative Environment

by Caryn Michelle Hantono (00000046162)

Indonesia merupakan negara dengan populasi penduduk terbesar keempat di dunia, dengan sekitar 10,48% dari populasi adalah lansia. Untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari para lansia, pemerintah dan swasta kemudian memberikan fasilitas berupa tempat tinggal. Panti Wreda Pengayoman merupakan salah satu panti wreda yang berlokasi di tengah kota Semarang. Panti Wreda yang berada di bawah Yayasan Pelkris ini sudah ada sejak tahun 1976. Sebagai tempat tinggal bagi lansia, panti wreda seharusnya menyediakan kualitas ruang yang baik untuk membantu mengurangi stress dari para lansia, sehingga penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kualitas bukaan ruang sebagai restorative environment pada Panti Wreda Pengayoman. Perancangan ini akan berfokus pada desain ulang bangunan dengan menerapkan konsep restorative environment dan user centric. Hasil perencanaan yang dilakukan akan menerapkan konsep restorative environment dan user centric dari program ruang, kualitas ruang, syarat-syarat regulasi, dan bentuk gubahan bangunan.

### Contact

caryn.hantono@student.umn.ac.id  
 carynmichelle0302@gmail.com  
 089684007036



## Redesain Tomang Baru Square Dalam Upaya Peningkatan Nilai Properti

 by Richard Feliandi (00000028228)

Bangunan komersial merupakan salah satu fungsi penunjang dalam sebuah area residensial. Namun, hal tersebut berbeda dengan kondisi eksisting tapak merupakan sebuah bangunan komersial yang memiliki letak yang dapat dikatakan strategis tidak membuat bangunan tersebut ramai pengunjung ataupun penjual. Kondisi bangunan yang mayoritas tidak diisi membuat nilai properti dari bangunan tersebut menurun. Melalui penelitian dan perancangan ini penulis ingin meningkatkan nilai properti pada bangunan komersial tersebut. Guna meningkatkan nilai properti pada bangunan komersial, penulis menerapkan konsep creative compound yang tidak hanya mewadahi aktivitas komersial, namun juga aktivitas lainnya. Nilai properti yang telah disebutkan di atas mencakup utilitas, kelangkaan atau scarcity, effective demand, dan transferability. Dalam melakukan perancangan, penulis fokus dalam meningkatkan nilai utilitas atau kegunaan. Setelah melakukan perancangan dan meningkatkan poin utilitas, secara tidak langsung poin effective demand juga akan meningkat.



**Contact**  
 Richard.feliandi@student.umn.ac.id  
 richie92011@gmail.com  
 081311532632



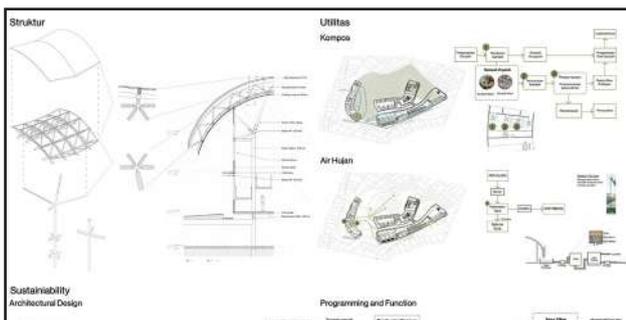
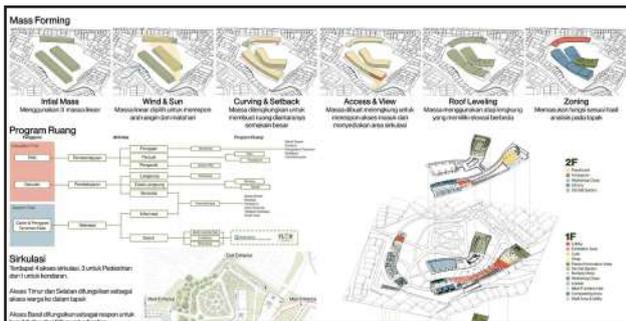
# Perancangan Fasilitas Rekreasi Edukatif Florikultura sebagai Pendukung Potensi Urban Tourism pada Hutan Kota Kembangan Utara

by Jonathan Subagiyo (0000047645)

Hutan kota menjadi ruang hijau yang tidak hanya berguna untuk menjaga keseimbangan alam tetapi dapat menjadi objek wisata di perkotaan, khususnya Jakarta. Hutan Kota Kembangan Utara memiliki potensi menjadi sebuah objek wisata di Jakarta Barat. Namun potensi ini masih belum diimbangi dengan komponen pendukung pariwisata yang ada yaitu, komponen 4A. Perancangan dirancang menjadi pendukung potensi wisata pada hutan kota dengan menghadirkan fasilitas rekreasi edukatif florikultura. Florikultura atau tanaman hias adalah cabang hortikultura berdasarkan fungsi estetika pada tanaman. Fasilitas florikultura dipilih untuk membantu informasi mengenai tanaman hias yang masih minim di masyarakat. Perancangan ini menjadi area rekreasi yang memberikan edukasi mengenai tanaman hias dan hutan kota dengan luasan site sebesar 16.100 m<sup>2</sup>. Perancangan ini menggunakan konsep urban tourism yang diturunkan menjadi eco-tourism dengan mempertimbangkan komponen 4A untuk mendukung potensi wisata yang telah ada.

### Contact

jonathan.subagiyo@student.umn.ac.id  
 jonathansubagiyo@gmail.com  
 087863713999



## Redesain Gedung Olahraga Bulu Tangkis Dengan Optimalisasi Pengudaraan Alami Untuk Meningkatkan Kenyamanan Termal

 by Nicholas Owen Linuel (00000044580)

Sebesar 71% masyarakat menyukai bulu tangkis, yang didukung dengan banyak fasilitas bulu tangkis, salah satunya adalah ANS Badminton Hall 2 yang terletak di Villa Bintaro Indah, Jombang, Tangerang Selatan. Namun, fasilitas olahraga ini belum sepenuhnya memenuhi standar pemerintah. Redesain gedung bulu tangkis ini bertujuan menciptakan arena badminton dengan memaksimalkan kenyamanan termal melalui strategi seperti orientasi, lokasi, dan dimensi bukaan, serta pengaturan kecepatan angin dan pergerakan udara. Kenyamanan termal merupakan aspek penting dalam mendukung program Kementerian Kesehatan Republik Indonesia untuk menerapkan pola hidup sehat dan meningkatkan fasilitas olahraga di Tangerang Selatan. Desain ini menggunakan beberapa strategi ventilasi, seperti penerapan prinsip ventilasi silang, di mana bukaan di bagian bawah ruangan berfungsi untuk memasukkan udara dingin, dan bukaan di bagian atas untuk mengeluarkan udara panas.



**Contact**  
nicholas.linuel@student.umn.ac.id  
owen.linuel@gmail.com  
087774731068



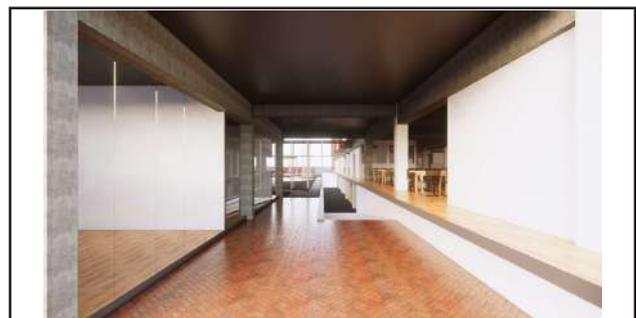
## Revitalisasi Pasar Kebon Besar dengan Pendekatan Pencahayaan Alami

by Elsa Salsabila (00000033484)

Pasar adalah tempat bertemunya penjual dan pembeli untuk melaksanakan transaksi, sarana interaksi sosial budaya masyarakat, dan pengembangan ekonomi masyarakat (Permendagri, 2007). Pasar Kebon Besar merupakan pasar tipe A yang terletak di kecamatan Batu Ceper, Kabupaten Tangerang. Pasar Kebon Besar mempunyai permasalahan dalam segi kawasan, program ruang, dan pencahayaan alami pada bangunan eksistingnya. Isu ini berdampak terhadap keberlangsungan pasar yang berperan sebagai pengembangan ekonomi masyarakat sekitar sehingga diperlukannya revitalisasi. Penulis melakukan penelitian terlebih dahulu untuk mencari kolerasi dan menghasilkan penelitian tentang revitalisasi Pasar Kebon Besar dengan pendekatan pencahayaan alami sehingga penulis dapat menemukan landasan teori dan peraturan untuk mencapai perancangan yang ideal. Pendekatan pencahayaan alami ideal untuk mendorong interaksi hijau menjadi tujuan penelitian ini sehingga pasar dapat berperan sebagai sarana interaksi sosial budaya masyarakat yang dapat meningkatkan pengembangan ekonomi masyarakat.

### Contact

elsa.salsabila@student.umn.ac.id  
 elsasabl@gmail.com  
 081287853048



## Perancangan Transit Hub di kawasan Blok M dengan Konsep Transit Oriented Development

by Agrapana Pandya Primantoro (00000047966)

Blok M yang merupakan titik vital di Jakarta Selatan serta merupakan simpul strategis dalam konteks perkotaan. Blok M merupakan kawasan dinamis dan multikultural yang memiliki beragam karakteristik mulai dari pusat perbelanjaan, kuliner, hiburan, sejarah, dan aksesibilitas yang mudah dijangkau. Kemudahan aksesibilitas melalui transportasi umum menuju Blok M menjadikan area ini memiliki potensi untuk dijadikan kawasan TOD. Blok M berperan sebagai titik simpul TOD dengan mengintegrasikan moda transportasi TransJakarta dan MRT. Sayangnya keberadaan stasiun MRT dan terminal bus TransJakarta cukup jauh untuk ditempuh dengan berjalan kaki. Oleh karena itu, diperlukan sebuah bangunan untuk menyatukan fungsi transit dari MRT menuju TransJakarta dengan merancang sebuah transit hub. Keberadaan transit hub diharapkan dapat menyelesaikan masalah perpindahan moda transportasi bagi pengunjung di Blok M, sehingga dapat memaksimalkan area ini sebagai area TOD

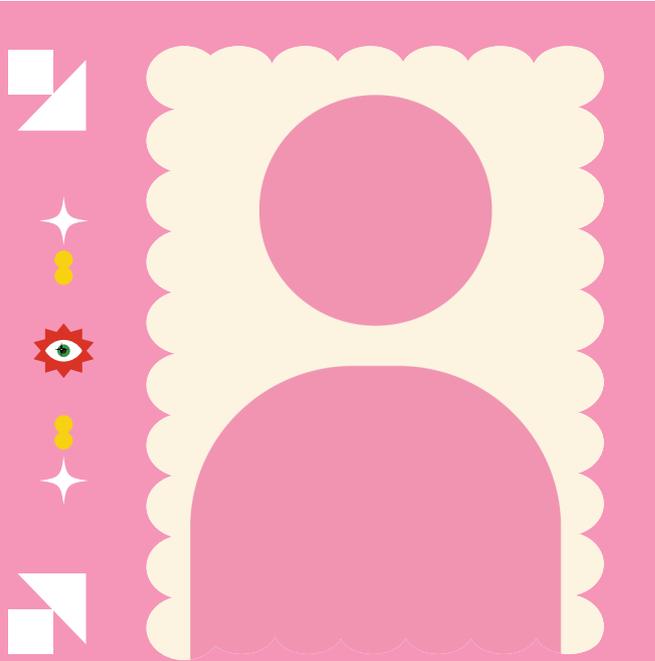


**Contact**  
[agrapana.pandya@student.umn.ac.id](mailto:agrapana.pandya@student.umn.ac.id)  
[agra10pp@gmail.com](mailto:agra10pp@gmail.com)  
 081210667227



## Perancangan Ruang Tekstil Di Pasar Desa Cikupa Sebagai Komoditi Potensial Dan Penguat Jalinan Sosio Kultural

by Evlin Febrica Karnoto (00000042616)



**Contact**  
 evlin.karnoto@student.umn.ac.id  
 evlin.karnoto@gmail.com  
 081378333921

Pasar Desa Cikupa berperan sebagai pasar tradisional melibatkan masyarakat lokal dalam aspek ekonomi, sosial, dan budaya yang terletak di kawasan Cikupa. Namun, Pasar Desa Cikupa mengalami penurunan secara operasional kegiatan perdagangan yang disebabkan oleh beberapa aspek fisik bangunan. Perancang berfokus pada empat komponen juga digunakan sebagai parameter saat mendesain, yaitu kebutuhan ruang, penataan ruang, aksesibilitas dan fasilitas. Parameter desain juga menjadi tujuan perancang upaya meningkatkan kegiatan operasional di Pasar Desa Cikupa. Konsep besar yang digunakan adalah jalinan sosio kultural, dimana perancang berfokus pada konektivitas pada komponen perancangan dan memwadahi aktivitas sosio kultural pasar tradisional terutama komoditas produk tekstil. Perancang melakukan penelitian terkait empat komponen desain dan panduan pasar sehat sebagai landasan dasar dalam merancang Pasar Desa Cikupa. Hasil perancangan memberikan solusi terhadap permasalahan terkait penataan ruang, aksesibilitas dan kebutuhan ruang pada Pasar Desa Cikupa.



## Perancangan Pusat Edukasi Siklus Air Urban Di Polder Pluit, Jakarta

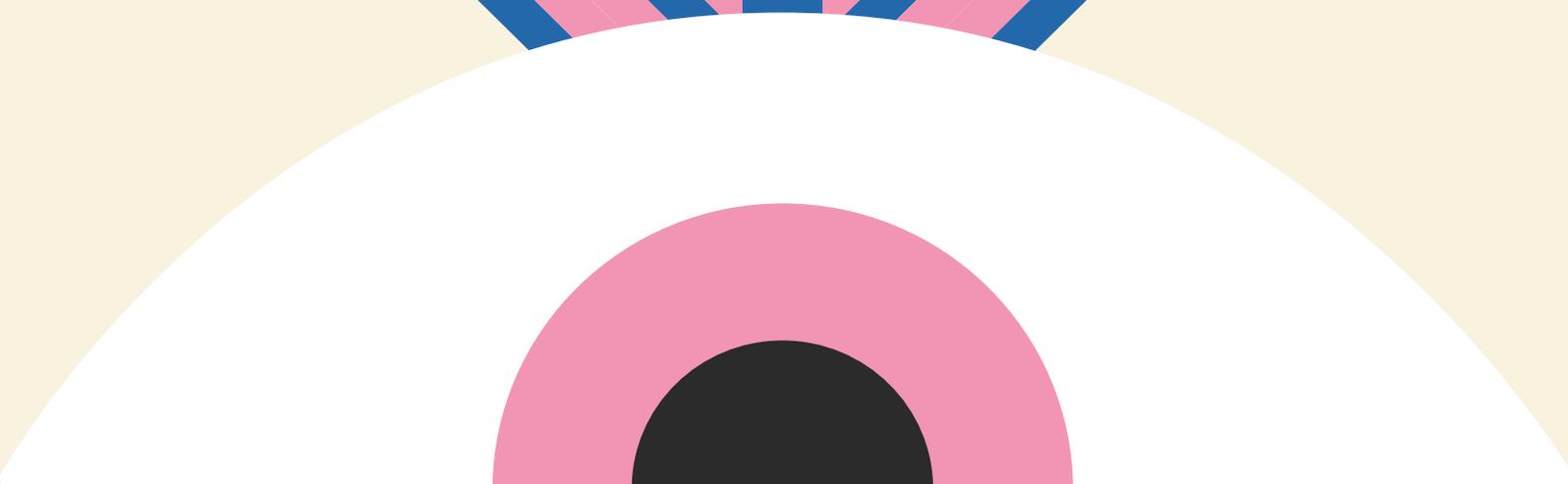
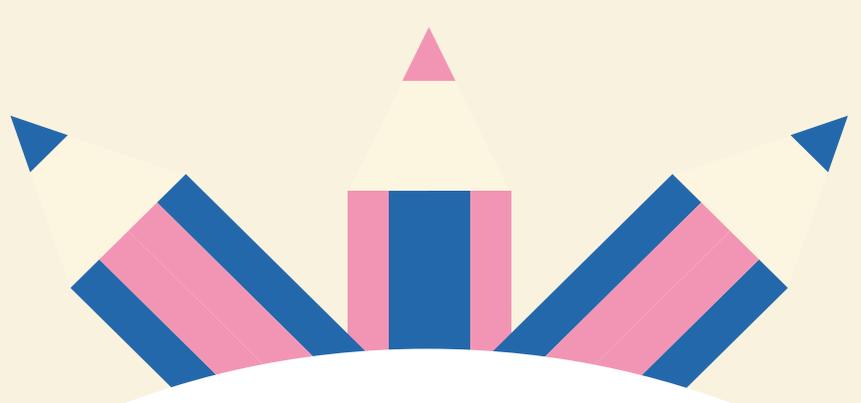
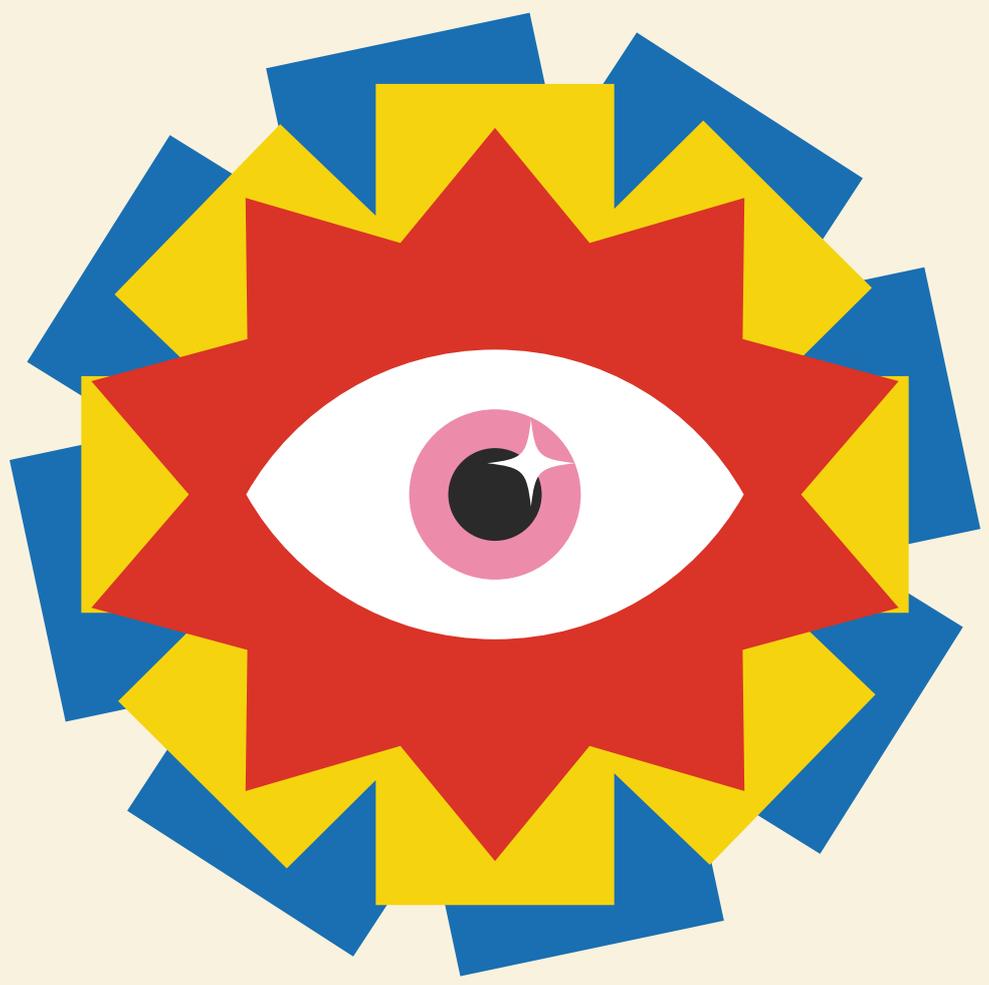
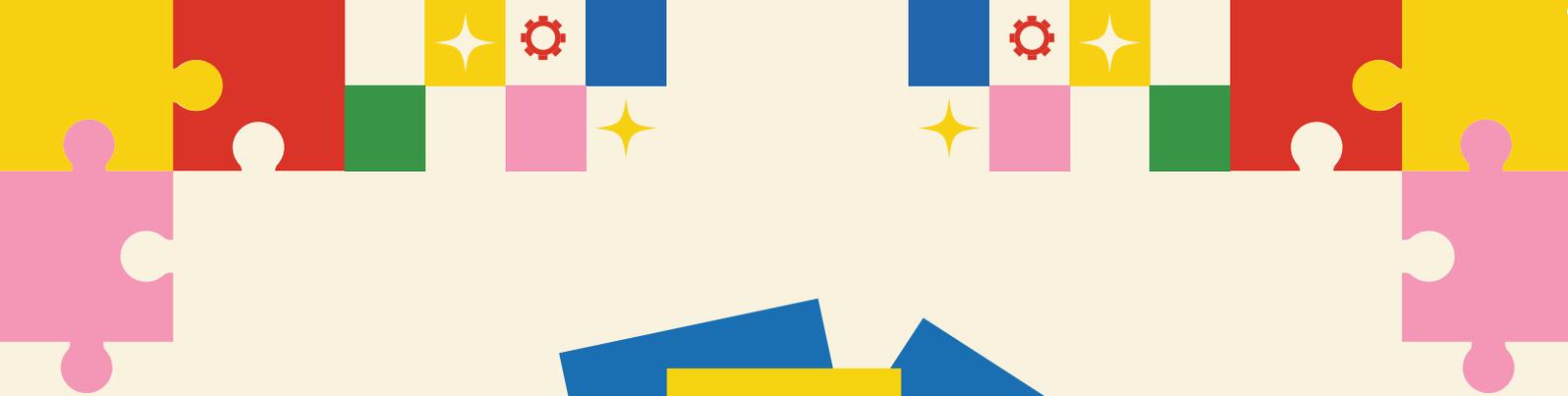
by Jesse Jane (0000045065)

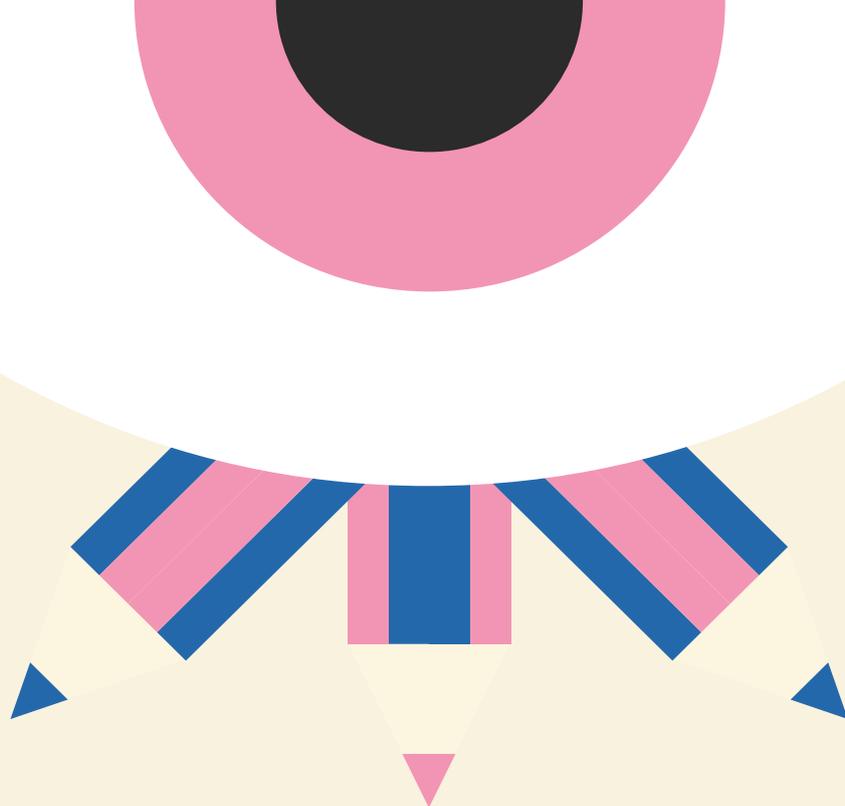
Air di waduk Pluit digunakan untuk keseharian warga dalam beraktivitas domestik dan komersial. Kualitas air waduk Pluit tercemar karena pengolahan air yang tidak terintegrasi sebelum masuk ke waduk, menyebabkan polusi dari limbah riol. Selain sebagai infrastruktur, waduk juga menjadi ekosistem bagi flora, fauna, dan manusia. Dahulu berupa rawa, area resapan ini telah melalui beberapa fase pembangunan hingga menjadi greyfield akibat penggusuran pemukiman ilegal. Tipologi pusat edukasi air dipilih untuk mengatasi isu tersebut melalui yang mengintegrasikan pemulihan ekosistem, manajemen air terintegrasi, dan edukasi masyarakat untuk mencapai revitalisasi lingkungan yang berkelanjutan. Perancangan menggunakan konsep teori edukasi non formal untuk memaparkan pembelajaran dan permasalahan terkait siklus air urban dengan bentuk pengajaran yang interaktif dan fleksibel.

**Contact**

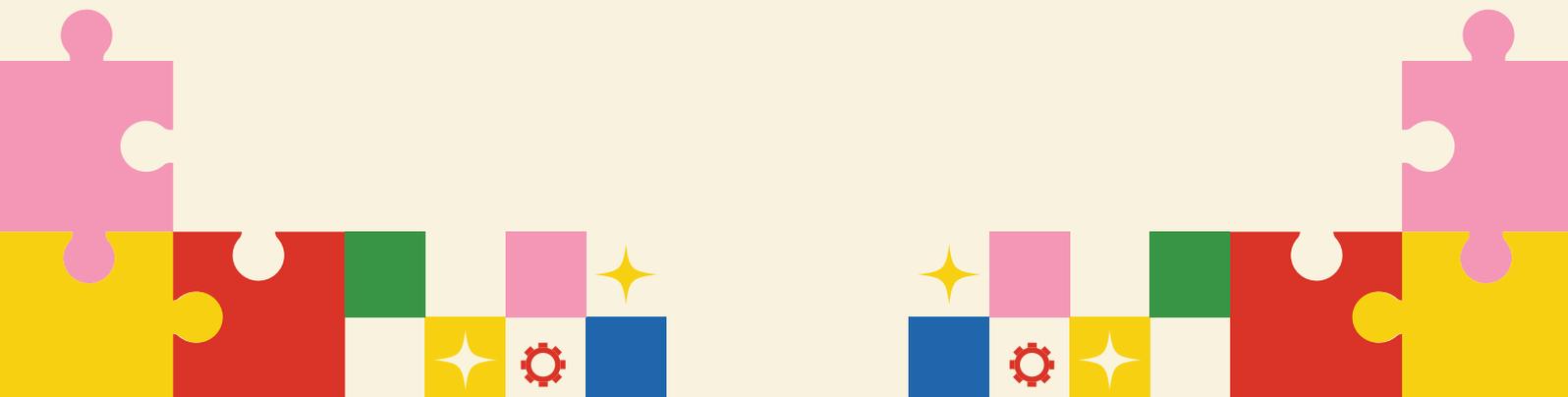
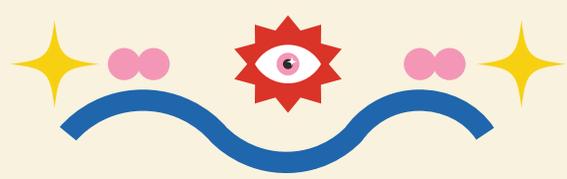
jesse.jane@student.umn.ac.id  
 theofficialjessejane@gmail.com  
 081932555077







# FINAL PROJECT ADVISORS





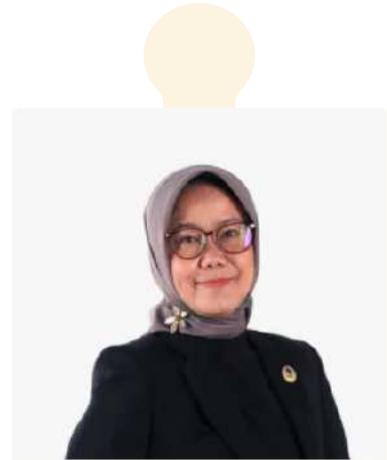
ADVISORS DKV



Adhreza Brahma, M. Ds.



Aditya Styagraha, S. Sn., M.



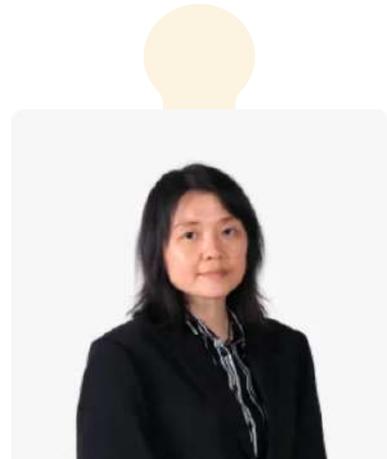
Dr. Anne Nurfarina, M. Sn.



Ardiles Akyuwen, M. Sn.



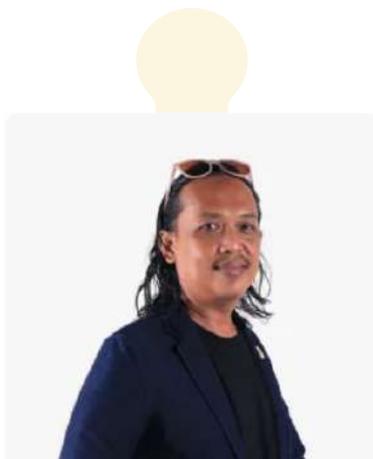
Ardyansyah, S. Sn, M. M., M. Ds.



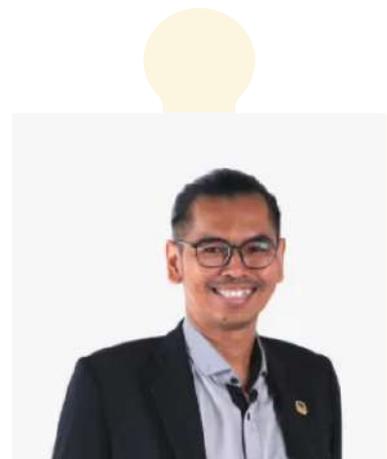
Cennywati, S. Sn., M. Ds.



Chara Susanti, M. Ds.



Clemens Felix Setiyawan, S. Sn., M. Hum.



Dedy Arpan, S. Sn., M. Ds.



## ADVISORS DKV



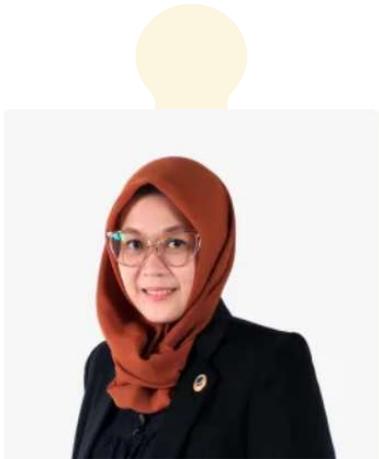
Edo Tirtadarma, M. Ds.



Ester Anggun, S. Sn., M. Ds.



Harry Mores, S. Ds., M. M.



Frindhinia Medyasepti, S. Sn., M. Sc.



Gideon K. F. H. Hutapea, S. T., M. Ds.



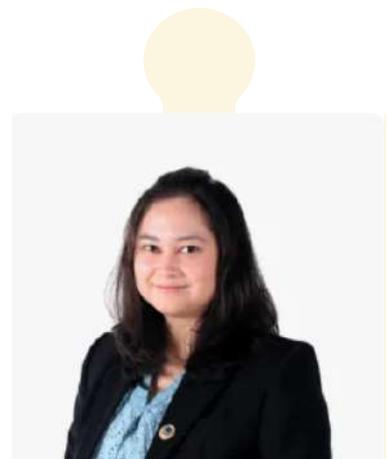
Fonita Theresia Yoliando, S. Ds., M. A.



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



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



Lalitya Talitha Pniashtika, M. Ds.



## ADVISORS DKV



Leonardo Adi Dharma Widya,  
S.Sn., M. Ds.



Muhammad Nabil, S. Sn., M. Ds.



Nadia Mahatmi, M. Ds.



Rani Aryani Widjono, S. Sn., M. Ds.



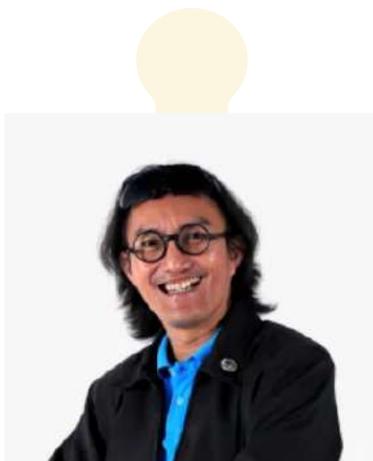
Dr. Ratna Cahaya Rina  
Wirawan Putri, S. Sos., M. Ds.



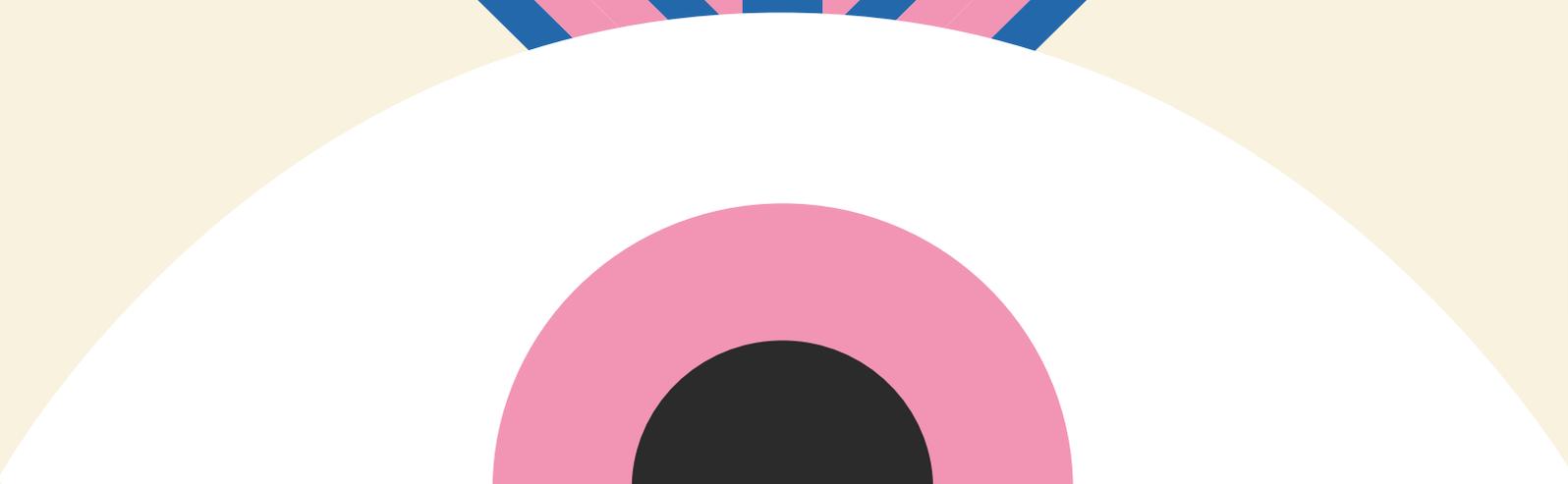
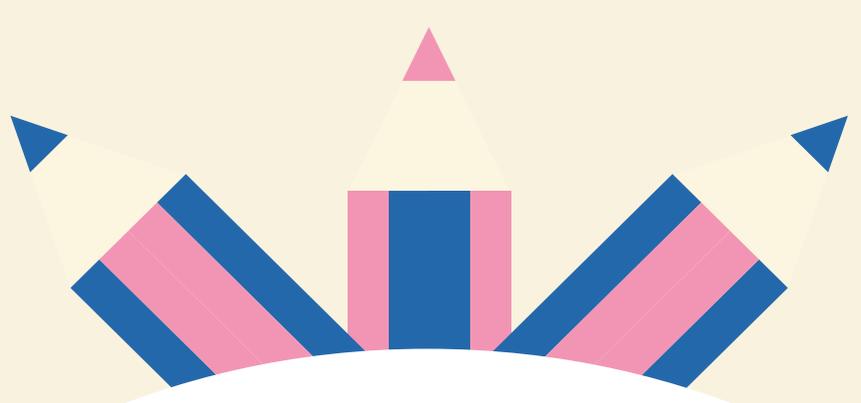
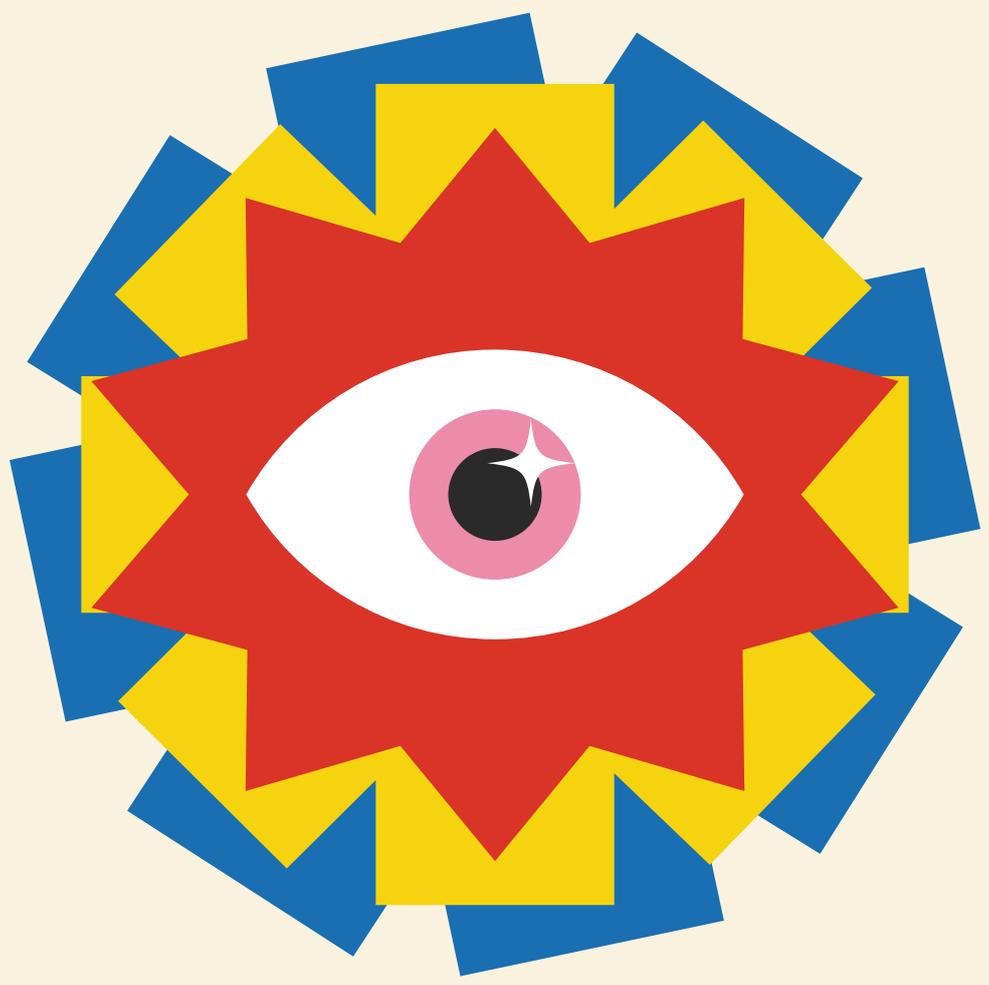
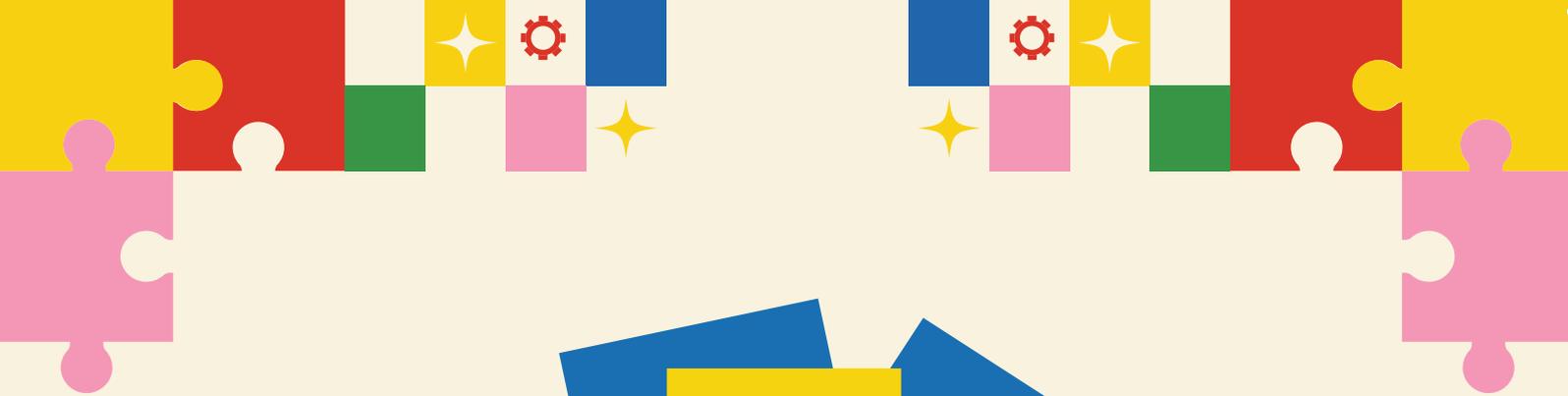
Roy Anthonius Susanto S. Sn., M. Ds.



Dr. Suwito Casande, S. Sn., M. Ds.



Dr. Yusup Sigit Martyastiadi, S.  
T., M. Inf. Tech.



ADVISORS ANIMASI



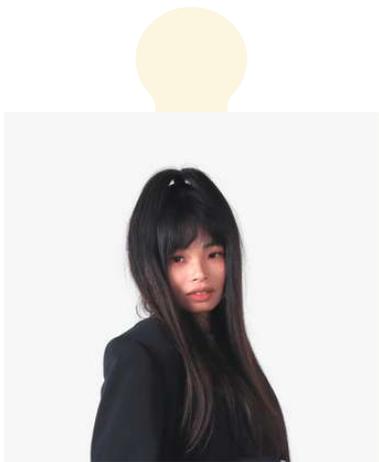
Ahmad Arief Adiwijaya, S. Sm.,  
MP SecSc



Andrew Willis B. A., M. M.



R. R. Mega Iranti



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



Dominika Anggraeni Purwaningsih,  
S. Sn., M. Anim



Fachrul Fadly, S. Ked., M. Sn.



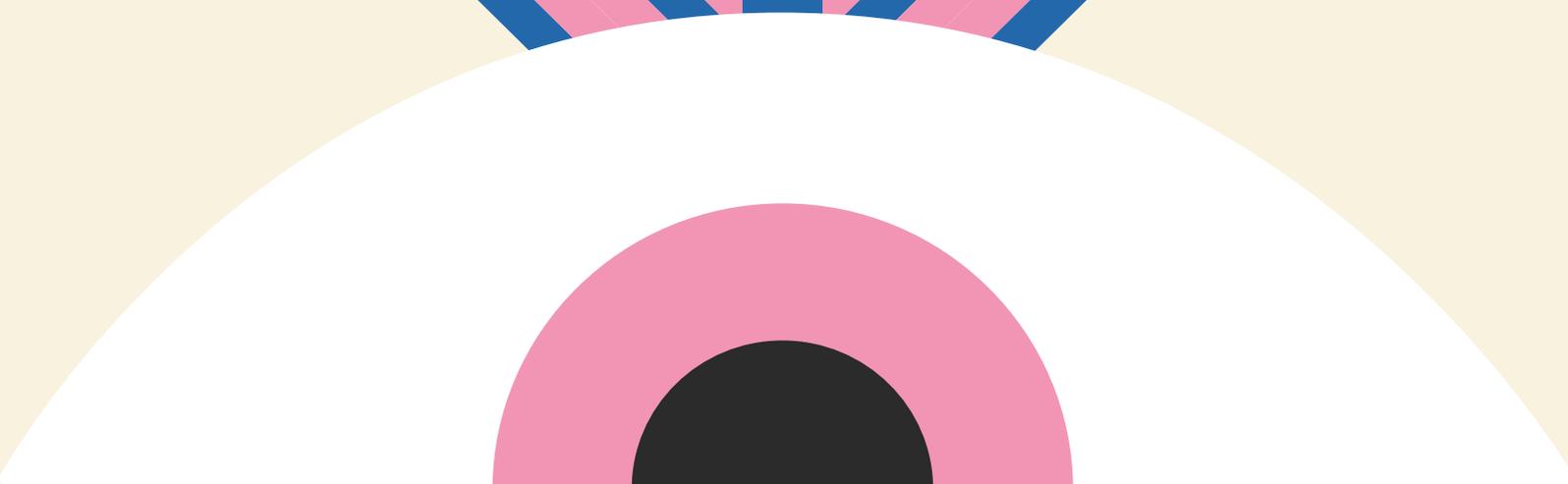
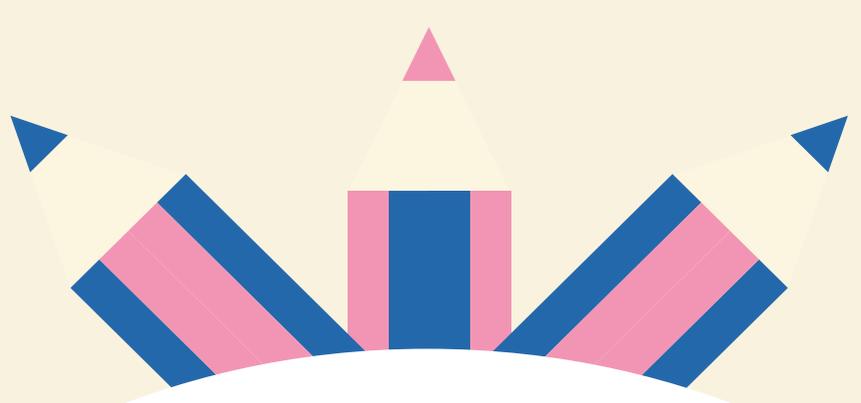
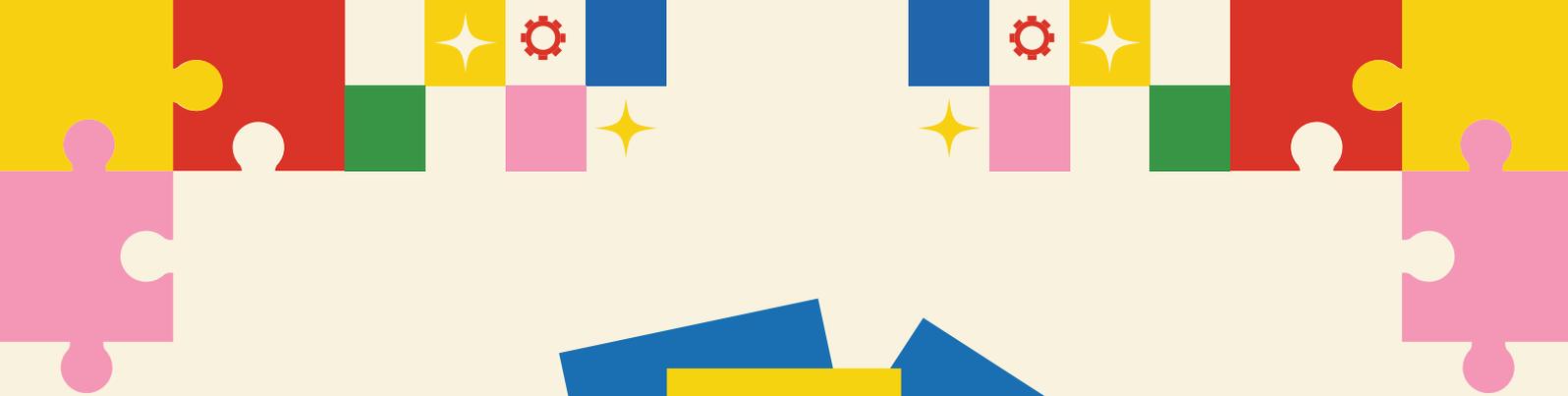
Firdyanza Pramono, S. Sn., M. Ds.



Yohanes Mercu Widiastomo, S.  
Sn. M. M.



Muhammad Cahya Mulya Dauly,  
S. Sn., M. Ds.



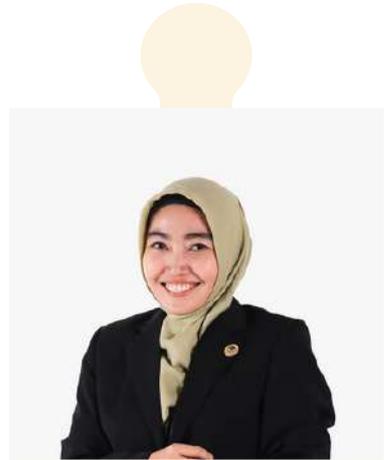
ADVISORS FILM



Annita, S. Pd., M. F. A.



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



Dr. Ni Wayan Ayu Permata  
Sari, M. Pd.



Rishta Ihwany, S. Hum, M.Si.



Edelin Sari Wangsa, S. Ds., M. Sn.



Frans Shala Moshes Rinto, S. I.Kom,



Jason Obadiah, S. Sn., M. Des. Sc.



Kus Sudarsono, S.E., M. Sn.



Natalia Depita, M. Sn.

ADVISORS FILM



Paulus Heru Wibowo Kurniawan,  
S.S., M.Sn.



Petrus Damiami Sitepu, S.Sn.,  
M.I.Kom.



Putri Sarah Amelia, M.Sn.



Perdana Kartawiyudha, M.Sn.



Raden Adhitya Indra Yuana, S.  
Pd., M.Sn.



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



Umi Lestari, S.S., M.Hum.



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

ADVISORS ARSI



Apriani Kurnia Srashayu, S. T., M. Sc.



Dian Fitria, S. T., M. Sc.



Dr. Freta Oktarina, S. Sn., M. Ars.



Yuninda Mukty Ardyanny, S. T., M. Ars.



Hedista Rani Pranata, M. Ars.



Irma Desiyana, S. Ars., M. Arch.



Mandau Apri Kristianto, S. T., M. Sc.



Rahmi Elsa Diana, S. T., M. T.



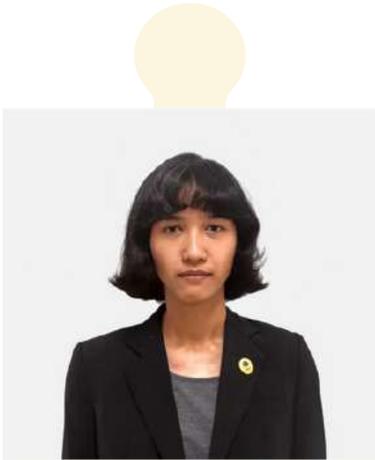
Rizki Tridamayanti Siregar, S. Pd., M. T.



**ADVISORS ARSI**



Suwito Kartono Citra, S. T., MAUD.



Tatyana Kusumo, S. Ars., M. Sc.



Theodorus Cahyo Wicaksono,  
S. T., M. Ars.





