

**BUKU ABSTRAK - SESI 1**  
**08.30 - 10.00**

**SEMINAR  
NASIONAL  
DESAIN  
SOSIAL**

**2021**

## **Ruangan A**

Kategori : **Arsitektur & Desain Interior**  
Moderator : Dwi Siswi Hariyani, S.T., M.Ars. (Universitas Pembangunan Jaya)  
Link : <http://bit.ly/SNDS2021-4Mei-RuangA>

Jam	Kode Makalah	Judul, Penulis dan Afisiliasi Makalah
08.30 – 08.38	006	<b>Kajian Evaluasi Rumah Rakit Berkonstruksi Kayu Sebagai Rumah Hunian Sementara</b> Emanuel Agung Wicaksono, Jacky Thiodore, Gregorius Gegana Amunisianto Universitas Pelita Harapan
08.38 – 08.46	014	<b>Strategi Desainer dalam Penerapan Prinsip Materialitas dalam Proses Desain</b> Shella Geraldine Halim; Phebe Valencia Universitas Pelita Harapan
08.46 – 08.54	037	<b>Perancangan Interior Arsitektur Ruang Publik Urban Healing Space di Jakarta Pusat</b> Clarissa Valeria; Phebe Valencia Universitas Pelita Harapan
08.54 – 09.02	096	<b>Strategi Revitalisasi Pasar Tradisional yang Berkelanjutan Melalui Pengembangan Dimensi Sosial</b> Darwin Winata, Felia Srinaga Universitas Pelita Harapan
09.02 – 09.12	Q&A	
09.12 – 09.20	113	<b>Model Interaksi Peserta Magang dalam Komunikasi Desain Era New Normal</b> Fiona emily; Vania lieka gunawan; Winnery Erika Putri; Kuntara Wiradinata Universitas Pelita Harapan
09.20 – 09.28	034	<b>Perancangan Interior Arsitektur Pusat Terapi Hutan di Lembang</b> Editha Natania, Phebe Valencia Universitas Pelita Harapan
09.28 – 09.36	107	<b>Prinsip Mendesain pada Konsultan Interior dan Implementasinya dalam Hasil Desain</b>

		Juliany Halim; Martin Luqman Katoppo Universitas Pelita Harapan
09.36 – 09.44	189	<b>Relasi Lokalitas terhadap Gaya Desain Principal</b> Angeline Florentina Suryawan; Martin Luqman Katoppo Universitas Pelita Harapan
09.44 – 09.54	Q&A	
Foto Bersama		

# **Kajian Evaluasi Rumah Rakit Berkonstruksi Kayu sebagai Rumah Hunian Sementara**

**Emanuel Agung Wicaksono**

Program studi Arsitektur, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
[emanuel.wicaksono@uph.edu](mailto:emanuel.wicaksono@uph.edu)

**Jacky Thiodore**

Program studi Arsitektur, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
[jacky.thiodore@uph.edu](mailto:jacky.thiodore@uph.edu)

**Gregorius Gegana Amunisiyanto**

Program studi Arsitektur, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
[gregorius.amunisiyanto@uph.edu](mailto:gregorius.amunisiyanto@uph.edu)

Indonesia berada di kawasan jalur cincin api Pasifik yang memiliki resiko tinggi terhadap bencana khususnya gempa dan gunung berapi. Dibutuhkan suatu metode konstruksi yang cepat dan mudah untuk menyediakan kebutuhan rumah hunian sementara bagi para korban. Fungsi pembangunan rumah hunian sementara (Huntara) adalah untuk tempat tinggal sementara bagi para korban yang rumahnya rusak dan tidak bisa ditinggali. (Dukuh Institute,2016). Huntara ini diharapkan dapat memanfaatkan material yang mudah didapat dan dikerjakan secara swadaya oleh masyarakat. Huntara diharapkan menjadi hunian transisi yang menyediakan ruang bagi aktivitas pemulihan baik fisik, jiwa termasuk kehidupan perekonomiannya.

Huntara sebagai rumah sementara korban bencana berpotensi memanfaatkan material kayu. Kayu adalah material bangunan yang mudah ditemukan di Indonesia. Namun, umumnya jenis kayu di daerah yang terdampak bencana memiliki kualitas yang kurang baik. Puslitbangkim PU mengembangkan Rika (Rumah Instan Kayu) yang mampu meningkatkan kualitas kayu rendah menjadi mutu yang lebih baik. Berdasarkan survei BPPD pasca gempa Lombok, peminat huntara jenis Rika ini sangat tinggi karena masyarakat yang menjadi korban bencana masih trauma membangun rumah terbuat dari beton sehingga material kayu dinilai sangat aman.

Penelitian ini akan mengkaji sistem modulasi dan joint Rika sehingga menghasilkan evaluasi desain. Evaluasi desain ini kemudian menjadi pedoman

perancangan dalam mengembangkan hunian yang lebih baik dan relevan bagi para korban terdampak bencana.

Kata Kunci: hunian sementara, kayu, konstruksi, modular

# Strategi Desainer dalam Penerapan Prinsip Materialitas dalam Proses Desain

**Shella Geraldine Halim**

Desain Interior, School of Design, Universitas Pelita Harapan  
[shellageraldinehalim@gmail.com](mailto:shellageraldinehalim@gmail.com)

**Phebe Valencia, S.E., S.Sn., M.A.**

Desain Interior, School of Design, Universitas Pelita Harapan  
[phebe.valencia@uph.edu](mailto:phebe.valencia@uph.edu)

Dalam dunia desain, tidak ada teori yang pasti mengenai proses desain dimana berawal dari munculnya permasalahan desain untuk menghasilkan sebuah solusi desain. Teori hanya sebagai dasar jalannya proses desain dan akan berkembang seiring bertambahnya pengalaman lapangan seorang desainer menjadi sebuah pedoman dan prinsip dalam proses desain yang dinamakan *Guiding Principles*. Pada proses desain, *Guiding Principles* yang telah dijadikan pedoman seseorang desainer terkadang juga tidak dapat digunakan pada setiap proyek, maka dari itu desainer perlu memiliki strategi dalam melihat arah desain dan memecahkan masalah desain. Strategi setiap desainer pun dapat berbeda-beda tergantung pada klien dan target desain.

Metode menggunakan pengolahan kualitatif berdasarkan data yang diperoleh penulis selama sembilan bulan magang. Perolehan data berdasarkan catatan lapangan penulis sebagai partisipan dalam proses desain proyek residensial. Hasil catatan lapangan, observasi langsung, dan wawancara terhadap pengguna serta desainer yang terlibat untuk mendapatkan strategi desain yang diterapkan oleh desainer dalam proses desain proyek residensial.

Tahapan studi dalam menentukan strategi desain yang tepat pada suatu proyek, yaitu desainer perlu menurunkan ego dan melihat dari sudut pandang klien untuk memahami kebutuhan klien. Upaya penting lainnya yang perlu dilakukan adalah menjalin hubungan baik dengan klien agar klien lebih terbuka untuk berdiskusi. Hal ini memudahkan penentuan perkembangan arah desain yang mempengaruhi suasana dan pengalaman ruang. Dalam penelitian ini diharapkan bagaimana strategi yang dilakukan desainer dapat menciptakan desain yang ideal bagi klien.

Kata Kunci: Strategi Desain, Penerapan Materialitas, Desain Sensorik

# Perancangan Interior Arsitektur Ruang Publik Urban Healing Space di Jakarta Pusat

**Clarissa Valeria**

Interior Design, School Of Design, Universitas Pelita Harapan  
[CV80002@student.uph.edu](mailto:CV80002@student.uph.edu)

**Phebe Valencia**

Interior Design, School Of Design, Universitas Pelita Harapan  
[phebe.valencia@uph.edu](mailto:phebe.valencia@uph.edu)

Ruang Publik Urban Healing bisa dianggap sebagai kebutuhan dari sebuah kota besar yang memiliki kompleksitas dan kepadatan penduduk yang tinggi disertai dengan latar belakang demografi masyarakat yang berbeda-beda. Studi kasus ini mengangkat Kawasan Tanah Abang yang memiliki jumlah penduduk mencapai 174.332 jiwa (2018), dan juga luas wilayah keseluruhan Tanah Abang yang mencapai 9,30 km<sup>2</sup>. Kawasan ini merupakan kawasan padat penduduk disertai dengan padatnya area Stasiun KRL, dan juga pedagang-pedagang yang tersebar di sekitar area tersebut menjadi permasalahan serius. Dari hasil penelitian, kepadatan penduduk dapat membawa konsekuensi terhadap faktor lingkungan hidup dan kualitas hidup penduduk ditambah dengan minimnya Ruang Terbuka Hijau (RTH) yang memiliki korelasi dengan kualitas hidup manusia, baik secara fisiologis maupun psikologis. Fokus Perancangan Interior Arsitektur Ruang Publik Urban Healing ini berpusat pada transisi area padat Stasiun Tanah Abang ke area kompleks komersial di Kawasan Tanah Abang. Area transisi merupakan area pengantar persepsi ruang arsitektur yang menghubungkan segala karakteristik demografi masyarakat dan mengintegrasikan satu tempat ke tempat lain. Kebebasan individu terhadap kepemilikan ruang terkait sebuah tempat ini menunjukkan bahwa 'kota metropolitan memiliki pengaruh terhadap perubahan individu ke dalam batin'. Dari hasil penelitian, terdapat ketidakefektifan area pada Jembatan Penyeberangan Multifungsi Tanah Abang pada kawasan Stasiun. Penelitian tersebut memunculkan beberapa pemikiran mengenai bagaimana menentukan dan mengubah ruang untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan menggunakan semua prinsip, pendekatan, metode desain interior yang tersedia, serta elemen ruang terkait materialitas, sirkulasi, visual/estetis, narasi, untuk memproyeksikan ketenangan dan dampak psikologis yang diinginkan melalui pendekatan berkelanjutan. Hasil dari perancangan ini nantinya bisa memberikan

pengalaman berbeda terkait persepsi psikologis ruang melalui pengguna yang melewati kawasan padat ini.

Kata Kunci: *Urban Healing, Ruang Publik, Kawasan Padat Tanah Abang, Psikologi, Berkelanjutan.*

# **Strategi Revitalisasi Pasar Tradisional yang Berkelanjutan Melalui Pengembangan Dimensi Sosial**

**Darwin Winata**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
[darwinwinata6@gmail.com](mailto:darwinwinata6@gmail.com)

**Felia Srinaga**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
[felia.srinaga@uph.edu](mailto:felia.srinaga@uph.edu)

Pasar tradisional merupakan wadah untuk melakukan transaksi dengan sistem tawar-menawar. Eksistensi pasar tradisional memberikan dampak positif bagi masyarakat sekitar baik dari segi perekonomian, sosial, maupun budaya. Namun, seiring dengan perkembangan zaman muncul permasalahan semakin menjamurnya pasar modern di setiap sudut kota, yang berdampak pada konsumen yang lebih memilih berbelanja di pasar modern dibandingkan pasar tradisional. Faktor tergerusnya eksistensi pasar tradisional, dikarenakan tidak mengakomodasi kenyamanan dan berbagai fasilitas wisata publik sebagai pengembangan dimensi sosial yang dimiliki oleh pasar modern. Ketidaknyamanan aksesibilitas, sarana dan prasarana yang minim, serta komponen fasilitas wisata yang kurang, menjadi beberapa sebab banyak pengunjung beralih ke pasar modern. Untuk menciptakan pasar yang nyaman, maka terdapat tiga kriteria desain yang harus dicapai. Kriteria tersebut berupa kriteria umum yang terdiri dari sembilan persyaratan parameter, kriteria teknis dengan enam belas persyaratan parameter, dan kriteria kenyamanan dengan lima belas persyaratan parameter yang harus dipenuhi. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif berdasarkan kajian studi literatur, dan tiga studi kasus (Pasar Sarijadi, Geylang Serai, dan Bendungan Hilir). Tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan dimensi sosial pada pasar sebagai strategi revitalisasi pasar tradisional yang berkelanjutan, sehingga mampu bersaing dengan pasar modern dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Hasil dari penelitian ini berupa desain pengembangan pasar yang mengintegrasikan fasilitas wisata publik dengan pola menyebar yang menerapkan strategi dan konsep multifungsi pada depan lahan kios. Penelitian ini menyimpulkan beberapa hal untuk mendukung keberlanjutan pasar tradisional seperti penambahan fasilitas bagi berlangsungnya berbagai

*event, live music, playground, foodcourt*, tempat pedagang makanan/minuman, dan aktifitas sosial lainnya.

Kata Kunci: Revitalisasi Pasar Tradisional, Dimensi Sosial, Kenyamanan, Fasilitas Wisata Publik.

# Model Interaksi Peserta Magang dalam Komunikasi Desain Era *New Normal*

**Fiona Emily**

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
[fionaemly@gmail.com](mailto:fionaemly@gmail.com)

**Vania Lieka Gunawan**

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
[vanialieka@gmail.com](mailto:vanielieka@gmail.com)

**Winnery Erika Putri**

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
[winnery.erika@gmail.com](mailto:winnery.erika@gmail.com)

**Kuntara Wiradinata, S.Sn., M.Si**

Dosen Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

Interaksi dalam perancangan interior merupakan tahap penting yang dimulai dari tahap *shared vision* (Coleman), melalui tahap ini setiap desainer yang terlibat dalam perancangan suatu proyek dapat memahami seluruh permasalahan mendasar terkait kebutuhan klien, visi klien dan ruang lingkup perancangan. Interaksi secara tatap muka merupakan cara terbaik yang dilakukan para desainer, demikian pula dengan tahap perancangan berikutnya hingga proses perancangan berakhir.

Namun, pandemi memberi batasan lain yang mengharuskan setiap individu beradaptasi dengan era baru yang disebut *new normal*, pertemuan tatap muka dihindari untuk menghindari penularan virus *Covid 19*. Sehingga interaksi harus dilakukan melalui media lain yang aman, *online* adalah istilah umum yang saat ini digunakan untuk interaksi tersebut. Model interaksi ini pasti memiliki kekurangan dan kelebihan dalam keleluasaan diskusi dan penyampaian informasi, namun kita sama-sama menyadari bahwa hanya itulah model interaksi yang saat ini tersedia dan umum digunakan dalam komunikasi, termasuk komunikasi dalam konteks desain yang peneliti sebut sebagai komunikasi desain.

Penelitian ini melibatkan tiga (3) mahasiswa Desain Interior yang bekerja magang selama sembilan (9) bulan dan tujuh (7) mahasiswa Kerja Praktek pada konsultan

desain di Jakarta, Bandung dan Tangerang. Menggunakan metode kualitatif dan fokus pada interaksi sebagai jalan masuknya.

Melalui penelitian ini, peneliti bermaksud menemukan banyak kelebihan interaksi *online* bukan sekedar melihat dari aspek kesehatan, namun juga kepraktisan dan kegunaannya.

Kata kunci: interaksi, *new normal*, komunikasi desain

# Prinsip Mendesain pada Konsultan Interior dan Implementasinya dalam Hasil Desain

## Studi Kasus : Proyek F&B dan Proyek Non-F&B

**Juliany Halim**

Desain Interior, School of Design, Universitas Pelita Harapan  
[halimjuliany@gmail.com](mailto:halimjuliany@gmail.com)

**Dr. Martin Luqman Katoppo, S.T., M.T.**

Desain Interior, School of Design, Universitas Pelita Harapan  
[martin.katoppo@uph.edu](mailto:martin.katoppo@uph.edu)

Setiap perusahaan konsultan interior pasti memiliki prinsip mendesain yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan desain dalam setiap proyek yang ditangani. Prinsip ini menjadi suatu landasan bagi perusahaan dalam menentukan konsep yang diangkat pada setiap proyek dan dapat membentuk karakter desain dari suatu perusahaan. Pada masa pandemi ini, ada beberapa perusahaan yang sudah menerapkan sistem kerja jarak jauh. Prinsip mendesain ini memungkinkan hasil desain berupa *design output* perusahaan yang dibuat sebelum menerapkan sistem kerja jarak jauh memiliki benang merah yang sama dengan yang dibuat setelah menerapkan sistem kerja jarak jauh. Metode penelitian dilakukan dengan metode *e-qualitative* dan pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara *online* dengan *principal* dari salah satu konsultan interior yang menerapkan sistem kerja jarak jauh. Dalam upaya menemukan prinsip mendesain dan implementasinya, data dianalisis dengan metode studi kasus komparatif untuk membandingkan dua tipe proyek yang berbeda, yaitu F&B dan non-F&B. Prinsip mendesain yang didapat dari konsultan ini akan ditinjau kembali pada beberapa proyek studi kasus. Dari hasil penelitian, diperoleh hasil bahwa prinsip mendesain dan implementasi prinsip mendesain dari konsultan tersebut terlihat pada proyek yang berjalan selama masa pandemi maupun pada proyek yang berjalan sebelum masa pandemi. Penerapan prinsip ini menciptakan benang merah yang sama pada setiap proyek yang ditangani.

Kata Kunci: prinsip mendesain, implementasi

# **Analisis Pengaruh Fenomena Ruang Rumah Ibadah terhadap Perilaku Sakral Pengguna**

## **Studi Kasus: Masjid Istiqlal, Jakarta**

**Fildzah Ghassani**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas  
Pembangunan Jaya

[fildzah.ghassani@student.upi.ac.id](mailto:fildzah.ghassani@student.upi.ac.id)

**Rahma Purisari, ST.Ars., M. Ars.**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas  
Pembangunan Jaya

[rahma.purisari@upi.ac.id](mailto:rahma.purisari@upi.ac.id)

Rumah ibadah merupakan objek arsitektur yang memiliki pemaknaan tersendiri sebagai tempat yang sakral untuk melakukan ritual keagamaan bagi umatnya. Bagaimana pengguna suatu rumah ibadah mampu memperoleh persepsi dan kesan terhadap tempat yang ia dikunjungi sehingga perilaku sakral di dalamnya terjadi, merupakan suatu konsep fenomenologi yang dihadirkan pada rumah ibadah. Penelitian ini akan mengulik bagaimana elemen arsitektur dalam konteks fenomenologi arsitektur mampu mendukung maupun memberi pengaruh terhadap perilaku sakral penggunaannya dengan menggunakan teori fenomenologi, sakral-profan, dan ruang sakral. Objek penelitian yang akan digunakan untuk mengeksplorasi fenomena tersebut adalah Masjid Istiqlal karena masjid tersebut memiliki suasana sakral yang cukup kuat. Renovasi desain yang baru saja dilakukan juga merupakan bagian dari desain sosial yang mengedepankan kolaborasi yang inovatif, berkeadilan sosial dan berkelanjutan. Melalui metode kualitatif, pengambilan data dilakukan dengan peninjauan lapangan, studi pustaka, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini berupaya mencari tahu hal apa saja yang menjadi pertimbangan arsitek dalam merancang renovasi masjid ini dan bagaimana cara arsitek menyampaikan kesakralan melalui implementasi desain pada masjid yang dirancang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Masjid Istiqlal dalam desainnya menerapkan elemen ruang sakral yang mendukung terciptanya suasana sakral yang kuat pada sebuah masjid. Hal ini juga memberi pengaruh yang signifikan terhadap pengguna dalam berperilaku sakral maupun dalam proses beribadah. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa desain sosial pada Masjid Istiqlal dapat diidentifikasi dari fenomena ruang yang muncul dalam upaya memberikan pengaruh maupun dukungan terhadap perilaku sakral pengguna yang memakmurkannya.

Kata kunci: fenomena ruang, fenomenologi, ibadah, Masjid Istiqlal, sakral-profan

# Relasi Lokalitas terhadap Gaya Desain Principal

## Studi Kasus: PDA dan MDI

**Angeline Florentina Suryawan**

Program Studi Desain Interior, *School of Design*, Universitas Pelita Harapan  
florentina.angeline@gmail.com

**Dr. Martin Luqman Katoppo, S.T., M.T.**

Program Studi Desain Interior, *School of Design*, Universitas Pelita Harapan  
martin.katoppo@uph.edu

Sebuah pengolahan spasial tidak terlepas dari peradaban. Manusia dipandang sebagai seorang individu yang hidupnya dibentuk oleh alam keberadaannya: kesetempatan. Perilaku individu merefleksikan dirinya dan tempatnya berada: konteks lokal. Individu meletakkan dirinya sebagai bagian dari lokal, menjunjung tinggi lokalitas, dan memaknainya sebagaimana menghormati dirinya dan tempatnya berada. Konteks lokal melekat sebagai identitas sekelompok individu, yakni masyarakat setempat berdasarkan daerahnya masing-masing. Identitas yang mampu menyingkap proses perjalanan masyarakat dan lingkungannya. Kehadiran teknologi menyuguhkan perilaku instan pada manusia, hingga memunculkan degradasi makna dan identitas. Individu melepaskan dirinya dari belenggu lokalitas untuk berorientasi ke depan. Kunci untuk menghidupkan lokalitas adalah memaknainya; bukan berarti berada di belakang zaman, melainkan bagaimana senantiasa merangkul lokalitas bersama zaman, yaitu melalui desain sebagai kemajuan zaman dalam pembangunan. *Principal* desainer di PDA dan MDI merupakan tokoh masyarakat yang karyanya menggaungkan kembali 'jiwa' lokalitas. Namun fenomena pandemi membawa situasi stagnan dalam pembangunan, menjadi jalan berkelok bagi media berdialog *principal* dalam berkarya. Penelitian dilakukan dengan pengumpulan data yang bersifat langsung, ikut berada dalam situasi pandemi lingkungan yang diteliti di PDA dan MDI, observasi dan wawancara dengan metode etnografis. Data diperoleh akan dianalisis menggunakan metode studi kasus komparatif terhadap dua proyek perusahaan terkait dalam bidang *hospitality*, *user-centered* namun mengangkat konteks lokal. Teori yang melingkupi lokalitas menjadi tolok ukur dalam analisis penelitian ini, menghasilkan karakter desain dan manifestasi gaya desain *principal* yang kontekstual terhadap lokalitas. Dari hasil penelitian diperoleh uraian pemahaman akan pemaknaan definisi lokalitas yang sederhana namun kompleks, tidak semata pada karya desain, melainkan berangkat dari diri *principal* dalam berkarya, gaya desainnya.

Kata Kunci: lokalitas, peradaban, situasi pandemi, berdialog, gaya desain

## **Ruangan B**

Kategori : **Desain Interior**

Moderator : Issa Samichat Ismail Tafriidj, S.T, M.T., M.Sc. (Universitas Pembangunan Jaya)

Link : <http://bit.ly/SNDS2021-4Mei-RuangB>

Jam	Kode Makalah	Judul, Penulis dan Afisiliasi Makalah
08.30 – 08.38	001	<b>Penyesuaian Setting Area Bermain Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19</b> Danang Febriyantoko, S.Sn.,M.Ds Institut Seni Indonesia Yogyakarta
08.38 – 08.46	028	<b>Kajian Dekoratif Interior Pembatas Ruang Dengan Media Tanaman Hias Pada Rumah Tinggal</b> Anggi Dwi Astuti Universitas Mercu Buana
08.46 – 08.54	184	<b>Strategi Kepemimpinan General Affairs Universitas Pelita Harapan dalam Mencapai Hasil Desain yang Optimal</b> Irene; Kuntara Wiradinata Universitas Pelita Harapan
08.54 – 09.02	097	<b>+ Zoom, Potensi Pertemuan Daring sebagai Media Interaksi Timbal Balik dalam Perancangan Interior</b> Marianne Chritianty Purnawan, Ruth Euselfvita Oppusunggu, Martin Luqman Katoppo Universitas Pelita Harapan
09.02 – 09.12	Q&A	
09.12 – 09.20	098	<b>MOKASI STANDARISASI PENERAPAN KONSEP DEAF SPACE PADA RUANG PUBLIK</b> Cika Putri Safana; Rachmita Maun Harahap; Tamana Febriyanti Harahap; Vanesa Aprilia Rosita; Akbar Alfado Maulana; Abdullah Azzam Almuzaini Universitas Mercu Buana
09.20 – 09.28	109	<b>PENGARUH PRINCIPAL DALAM BEKERJA SELAMA PROSES</b>

		<p><b>PERANCANGAN DAN PENELITIAN PESERTA MAGANG ONLINE</b>          Angeline Gunawan, Charley Augustian Gan, Lidya Nava, Paulus S. Whandarahardja          Universitas Pelita Harapan</p>
09.28 – 09.36	169	<p><b>Wando Chair Kursi Tunggu New Normal Bernilai Budaya di Stasiun Tawang</b>          Yohanes Prasetyo; Favian Ferdinand          Universitas Kristen Petra</p>
09.36 – 09.44	187	<p><b>Inisiatif Partisipasi Lokal Masyarakat Dalam Masa Pandemi Covid -19 : Studi Kasus Kampung Sub-Komunal Mojo, Surakarta</b>          Kusumaningdya; Pandu Purwandaru          Universitas Sebelas Maret Surakarta</p>
09.44 – 09.54	Q&A	
Foto Bersama		

# **PENYESUAIAN SETTING AREA BERMAIN ANAK USIA DINI PADA MASA PANDEMI COVID-19**

**Danang Febriyantoko, S.Sn.,M.Ds**

Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta

[danangfebriyantoko.df@gmail.com](mailto:danangfebriyantoko.df@gmail.com)

Pandemi Covid-19 telah merubah tatanan dunia dan memberikan dampak dan perubahan yang luar biasa dari segala bidang, baik kesehatan, ekonomi, sosial-budaya, termasuk juga dunia pendidikan anak usia dini. Anak-anak merupakan korban yang tidak terlihat karena keterbatasan interaksi sosial membuat proses belajar dan bermain menjadi terhambat yang berpotensi menimbulkan dampak psikis dan motorik bagi tumbuh kembang anak usia dini yang sedang berada di masa ke-emasan (golden period). Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses tumbuh kembang yang sangat mendasar bagi kelanjutan kehidupan di kemudian hari. Pendidikan anak usia dini harus menyesuaikan diri dalam menghadapi perubahan tatanan dalam proses belajar dan bermain, dengan pendekatan kualitatif dan metode photovoice penelitian ini akan membedah permasalahan setting area bermain yang diperlukan oleh anak usia dini dalam masa pandemi, Penelitian ini akan fokus pada pola adaptasi yang dilakukan oleh playgroup maupun orang tua dalam mensiasati ruang bermain anak usia dini. Data yang didapat dari sekolah dan orang tua akan dijadikan pedoman untuk memberikan usulan desain ruang bermain anak dengan menggunakan kriteria desain ruang bermain anak yang mencakup aspek keselamatan, kesehatan, kenyamanan, kemudahan, keamanan, dan keindahan.

Kata Kunci: Setting Area, Bermain, Anak Usia Dini, Pandemi, Covid-19

# **Kajian Dekoratif Interior Pembatas Ruang Dengan Media Tanaman Hias Pada Rumah Tinggal**

**Anggi Dwi Astuti**

Program Studi desain Interior, Fakultas Desain dan Seni Kreatif,  
Universitas Mercu Buana  
anggi.dwi@mercubuana.ac.id

**Penulis2**

Program Studi desain Interior, Fakultas Desain dan Seni Kreatif,  
Universitas Mercu Buana  
zulfiska.nadaa@gmail.com

## **Abstrak**

Perkembangan dunia desain dan dekoratif interior saat ini sangat berkembang pesat, semua ruang interior perlu dekoratif interior. Dekorasi ruang menjadi elemen penting dalam mempercantik ruangan. Kajian dekoratif interior pembatas ruang dengan media tanaman hias pada rumah tinggal merupakan pembahasan dari penelitian ini. Unsur – unsur dekoratif ruang ramah lingkungan dengan trend desain di tahun 2020 yaitu Tropical Vibe yang dapat diartikan sebagai dekorasi rumah tinggal dengan tanaman. Tanaman yang dipilih adalah tanaman indoor yang tidak memerlukan cahaya matahari langsung, dengan ukuran tanaman yang bervariasi. Elemen ruang yang diaplikasikan membuat psikologi ruang menjadi lebih hidup dan berwarna. Pada penelitian ini berupaya membahas bagaimana : (1) Ekspresi desain dengan menggabungkan dekorasi interior dengan tanaman hias (2) Memberikan alternatif pembatas ruang dengan media tanaman (3) Mengkaitkan desoratif desain dengan konsep sustainable desain. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan bertujuan sebagai ekspresi desain, alternatif pembatas ruang dan dekoratif desain dengan konsep sustainable desain.

Kata Kunci: *Dekorasi Ruang, Pembatas Ruang, Sustaineble Desain*

# **Strategi Kepemimpinan *General Affairs* Universitas Pelita Harapan dalam Mencapai Hasil Desain yang Optimal**

**Irene**

Desain Interior, *School of Design*, Universitas Pelita Harapan  
[ireneцитromulyo@gmail.com](mailto:ireneцитromulyo@gmail.com)

**Kuntara Wiradinata, S.Sn, M.Si**

Desain Interior, *School of Design*, Universitas Pelita Harapan  
[kuntara.wiradinata@uph.edu](mailto:kuntara.wiradinata@uph.edu)

Desainer interior tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan mendesain, tetapi juga ketepatan dalam fungsi perencanaan serta memaksimalkan sumber daya yang ada. *General Affairs* Universitas Pelita Harapan, unit kerja yang bertugas mengelola fasilitas dengan fokus pada efisiensi pengelolaan, memiliki pemimpin yang dapat menyusun strategi perancangan yang tepat, mengambil keputusan dan menghasilkan solusi desain yang optimal dalam proyek renovasi. Penelitian dilakukan untuk mengetahui strategi kepemimpinan yang digunakan dan pengaruhnya terhadap hasil desain, khususnya dalam situasi pandemi.

Metode yang digunakan kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi partisipatif dan wawancara. Penelitian menganalisis contoh kasus proyek renovasi kantor *Admission Marketing* dan *Travel Lab* STPPH. Strategi kepemimpinan dalam perancangan dianalisis menggunakan teori Strategi Desain *Piotrowski*, taktik desainer sebagai bagian dari strategi dianalisis menggunakan *Heuristic Strategy Pólya* yang diadaptasi oleh *Lawson* dalam bukunya *How Designers Think*. Hasil desain dengan batasan biaya, mutu, dan waktu dalam konteks *reuse & recycle*, dianalisis keoptimalannya menggunakan teori *Evaluating Design John Pile*.

Hasil analisis memperlihatkan bahwa strategi kepemimpinan yang digunakan untuk kedua proyek dapat dikatakan menghasilkan desain yang optimal sesuai standar *General Affairs* Universitas Pelita Harapan dan teori *Evaluating Design John Pile*, dilihat dari pemenuhan nilai fungsi dan estetika dalam adaptasinya dengan situasi pandemi yang dapat dilihat dari pemenuhan fungsi sekunder berupa kemudahan pemeliharaan dalam konteks kebersihan serta pemenuhan protokol kesehatan; efisiensi biaya, mutu, dan waktu dalam

konteks *reuse & recycle*, serta efisiensi pola komunikasi khususnya dalam pengendalian desain secara virtual dari rumah di masa pandemi.

Kata kunci: strategi kepemimpinan, perancangan, optimal, efisiensi, situasi pandemi

## + Zoom

# Potensi Pertemuan Daring sebagai Media Interaksi Timbal Balik dalam Perancangan Interior

### **Marianne Christianti Purnawan**

Desain Interior, School of Design, Universitas Pelita Harapan  
[marianne.cheppe39@gmail.com](mailto:marianne.cheppe39@gmail.com)

### **Ruth Euselfvita Oppusunggu**

Desain Interior, School of Design, Universitas Pelita Harapan  
Design as Generator  
[200rumahbesi@gmail.com](mailto:200rumahbesi@gmail.com)

### **Martin Luqman Katoppo**

Desain Interior, School of Design, Universitas Pelita Harapan  
Design as Generator  
[martin.katoppo@uph.edu](mailto:martin.katoppo@uph.edu)

Peran partisipan -pengguna dan pemangku kepentingan- pada desain sangat penting. Pada tugas akhir proyek imajinatif, keterlibatan mereka ada sejak observasi awal hingga umpan balik perancangan interior. Keterlibatan ini mendekatkan perancangan pada permasalahan riil dan menawarkan alternatif solusi yang aplikatif. Namun, sejak pandemik Covid-19, keterlibatan ini -yang biasanya terjadi melalui tatap muka- menjadi nihil karena kegagalan pembelajaran dan interaksi yang tiba-tiba harus sepenuhnya daring. Baru pada penghujung tugas akhir, keterlibatan ini dikembalikan melalui umpan balik perancangan. Dalam tatanan baru, umpan balik ini dapat diterima untuk dilakukan sepenuhnya daring. Partisipan dipilih dari perwakilan kelompok pengguna dan pemangku kepentingan terdekat dengan tema. Respon partisipan diambil untuk mengecek tercapainya tujuan dan permasalahan perancangan. Sementara itu, eksplorasi ruang yang semula dengan maket, digantikan dengan perspektif 3D dan video. Semua ini dilaksanakan pada pertemuan daring melalui pendekatan *e-interview*. Dengan segala keterbatasan, terutama waktu dan jumlah partisipan, hasil umpan balik menunjukkan potensi pertemuan daring sebagai media interaksi timbal balik, untuk partisipan berkontribusi mengkritisi perancangan ke realitas, dan untuk perancangan interior membukakan imajinasi solusi atau pengembangan bagi partisipan.

Kata Kunci: pertemuan daring, pembelajaran daring, *e-interview*, perancangan interior, tatanan baru

# MOKASI STANDARISASI PENERAPAN KONSEP *DEAF SPACE* PADA RUANG PUBLIK

Modul Edukasi Implementasi Aksesibilitas Dengan Metode  
Perancangan Interior *Deaf Space*

**Cika Putri Safana**

Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain Kreatif, Universitas Mercu Buana  
[cykasafana@gmail.com](mailto:cykasafana@gmail.com)

**Rachmita Maun Harahap**

Dosen Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain Kreatif, Universitas Mercu Buana  
[rachmita.mh@mercubuana.ac.id](mailto:rachmita.mh@mercubuana.ac.id)

**Tamana Febriyanti Harahap**

Marketing Communication, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana  
[tamanafebriyanti17@gmail.com](mailto:tamanafebriyanti17@gmail.com)

**Vanesa Aprilia Rosita**

Broadcasting, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana  
[vanesaapriliarosita@gmail.com](mailto:vanesaapriliarosita@gmail.com)

**Akbar Alfado Maulana**

Public Relations, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana  
[fadomaulana@gmail.com](mailto:fadomaulana@gmail.com)

**Abdullah Azzam Almuzaini**

DKV, Fakultas Seni dan Desain Kreatif, Universitas Mercu Buana  
[azzamabdullah69@gmail.com](mailto:azzamabdullah69@gmail.com)

Penyandang disabilitas dalam percakapan sehari-hari sering disebut sebagai orang cacat, sering dianggap sebagai warga masyarakat yang tidak produktif, tidak mampu menjalankan tugas dan tanggung jawabnya sehingga hak-haknya pun diabaikan. Masyarakat umum mendefinisikan dan memperlakukan penyandang disabilitas pendengaran (PDP) berdasarkan pada pola pikir yang didominasi oleh konsep kenormalan yang berimplikasi pada stigmatisasi dan diskriminasi terhadap PDP. Sebagai salah satu negara yang mengesahkan *Sustainable Development Goals 2030*, Indonesia sudah semestinya berkomitmen menerapkan konsep *sustainability* di sektor industri konstruksi, termasuk arsitektur interior. Namun, sampai sekarang implementasinya masih sebatas retorika. Akibatnya, ada beberapa isu arsitektural di luar area itu, yang sebenarnya masih berkaitan dengan *sustainability*, menjadi

terabaikan. Sebagai contoh, aksesibilitas ruang bagi PDP. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan mokasi standarisasi penerapan konsep *deaf space* layak digunakan dalam mata kuliah perancangan interior atau arsitektur. Metode ini menggunakan *Research and Development*. Pengembangan mokasi dilakukan dengan langkah-langkah : 1) analisis kebutuhan, 2) mengidentifikasi materi yang dikembangkan, 3) mendesain mokasi standarisasi penerapan *deaf space*, 4) produksi media mokasi, dan 5) validasi, simulasi, dan revisi produk. Validasi produk dilakukan oleh satu orang ahli materi. Subjek simulasi adalah mahasiswa PDP di Universitas Mercu Buana, dilakukan tiga tahap, yaitu simulasi perorangan, kelompok kecil, dan lapangan. Data dikumpulkan dengan teknik data wawancara dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan mokasi layak digunakan dalam materi pembelajaran perancangan ruang publik dan dapat meningkatkan kesadaran dosen dan mahasiswa terhadap kebutuhan ruang PDP.

Kata Kunci: penyandang disabilitas pendengaran, aksesibilitas, arsitektur interior, mandiri, *Deaf Space*

# **PENGARUH PRINCIPAL DALAM BEKERJA SELAMA PROSES PERANCANGAN DAN PENELITIAN PESERTA MAGANG ONLINE**

**Angeline Gunawan**

Program Studi Desain Interior, School Of Design, Institusi Universitas Pelita  
Harapan  
[angelinegunawan66@gmail.com](mailto:angelinegunawan66@gmail.com)

**Charley Augustian Gan**

Program Studi Desain Interior, School Of Design, Institusi Universitas Pelita  
Harapan  
[charleyaugustian@gmail.com](mailto:charleyaugustian@gmail.com)

**Lidya Nava**

Program Studi Desain Interior, School Of Design, Institusi Universitas Pelita  
Harapan  
[Lidyanava25@gmail.com](mailto:Lidyanava25@gmail.com)

**Paulus S. Whandarahardja.**

Program Studi Desain Interior, School Of Design, Institusi Universitas Pelita  
Harapan  
[pswrahardja2017@gmail.com](mailto:pswrahardja2017@gmail.com)

Masa pandemi Covid-19 di Indonesia menyebabkan sebagian besar masyarakat Indonesia untuk bekerja secara online termasuk para peserta magang di bidang desain interior. Perlu adanya persiapan dan adaptasi dari semua peserta magang ketika menghadapi perubahan cara dan kondisi kerja secara online. Gaya kerja Principal dalam firma desain menjadi aspek yang sangat mempengaruhi proses perancangan dan penelitian para peserta magang online. Melalui hasil wawancara yang telah diolah dan dianalisis lebih lanjut, makalah ini membahas mengenai kepemimpinan, komunikasi, dan sistem kerja principal yang berbeda - beda. Makalah ini akan mengangkat teori - teori seperti: teori gaya kepemimpinan, komunikasi di bidang desain interior, teori etika online / Netiquette dan teori penggunaan parabahasa elektronik (electronic paralanguage) . Metode penelitian dalam makalah ini menggunakan pendekatan kualitatif dan pengumpulan data melalui wawancara semi- terstruktur dengan peserta magang desain interior Universitas Pelita Harapan sebagai narasumber. Tujuan dari pembahasan ini adalah untuk menghasilkan cara - cara ketika menghadapi perbedaan gaya kerja Principal sebagai salah satu bentuk persiapan yang akan

dihadapi para calon peserta magang. Pada akhirnya, penelitian ini melihat pengaruh principal dalam bekerja selama proses perancangan dan penelitian peserta magang online.

Kata Kunci: Principal, psikologi, peserta magang, pandemi, gaya kerja.

# **Wando Chair**

## Kursi Tunggu *New Normal* Bernilai Budaya di Stasiun Tawang

**Yohanes Prasetyo Saputra**

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen  
Petra

[yohanesprasetyo@gmail.com](mailto:yohanesprasetyo@gmail.com)

**Favian Ferdinand**

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen  
Petra

[Favianferdinand@gmail.com](mailto:Favianferdinand@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Pada era *New Normal* saat ini, banyak fasilitas di ruang publik seperti bandara, stasiun, perpustakaan daerah, dll yang mulai menerapkan protokol *New Normal* untuk menghambat dan mengurangi penyebaran virus COVID-19. Akan tetapi seiring berjalannya waktu, desain dari produk-produk yang tercipta mulai terkesan monoton, sebab desain saat ini hanya bergaya modern minimalis. Permasalahan yang terjadi adalah hilangnya nilai-nilai budaya yang terdapat dalam sebuah produk atau fasilitas di ruang publik, maka dari itu munculah ide untuk membuat fasilitas di ruang publik dengan menerapkan dua aspek utama yaitu *New Normal* dan juga aspek budaya yang fungsional. Di Stasiun Tawang dijumpai permasalahan tersebut, yaitu penerapan protokol *New Normal* yang belum maksimal dan desain fasilitas duduk yang terkesan kuno serta monoton. Maka dari itu perancangan ini bertujuan untuk memberikan produk atau fasilitas di Stasiun Tawang yang memiliki nilai budaya dan juga menjalankan protokol *New Normal* untuk saat ini. Metode perancangan fasilitas duduk di Stasiun Tawang menggunakan metode *design thinking* dengan beberapa tahapan, yaitu tahap *empathize*, tahap *define*, tahap *ideate*, tahap *prototype*, dan tahap *test*. Hasil desain yang diharapkan melalui perancangan ini adalah membantu setiap pengunjung ruang publik untuk selalu menjalankan protokol *New Normal* secara tidak langsung serta memberikan keunikan atau ciri khas budaya Semarang melalui nilai filosofis produk dalam Stasiun Tawang. Dapat disimpulkan bahwa perancangan produk di era *new normal* dapat diberikan nilai-nilai suatu budaya

untuk dimasukkan dalam proses perancangan, yang menjadikan produk memiliki nilai filosofis serta desain yang menarik untuk digunakan.

**Kata kunci** : Fasilitas duduk, New Normal, budaya, ruang publik, Covid-19

# **Inisiatif Partisipasi Lokal Masyarakat Dalam Masa Pandemi Covid -19 :**

## **Studi Kasus Kampung Sub-Komunal Mojo, Surakarta**

**Kusumaningdyah N.H**

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik  
Pusat Studi Jepang – LPPM UNS, Universitas Sebelas Maret Surakarta  
kusumaningdyah\_nh@staff.uns.ac.id

**Pandu Purwandaru**

Prodi Interior Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Pusat Studi Jepang – LPPM UNS, Universitas Sebelas Maret Surakarta  
pandupurewandaru@staff.uns.ac.id

Situasi pada awal pandemik COVID-19 merupakan keadaan yang tidak banyak menguntungkan bagi banyak pihak, termasuk warga permukiman padat kota termasuk di Surakarta. Warga masyarakat diminta untuk tidak banyak melakukan aktivitas di luar permukimannya. Namun sebaliknya pada masa ini warga masyarakat kampung kota lebih dapat memaksimalkan peran kebersamaan dalam mengatasi masa pandemik. Akademisi Universitas Sebelas Maret dan NGO Arkom Solo sebagai fasilitator, bersama warga mengedepankan peran desain sosial sebagai strategi dalam merespon situasi pandemi. Oleh karenanya studi ini bertujuan untuk melakukan review desain sosial yang dilakukan dalam proses advokasi pencegahan Covid-19 dan pembangunan padasan (tempat cuci tangan) komunal di lingkungan Kampung Sub-Komunal Rumah Instan Sederhana Sehat (RISHA), Kelurahan Mojo, Surakarta pada masa awal pandemi. Kampung Sub-Komunal merupakan permukiman RISHA yang digagas oleh pemerintah Kota Surakarta. Permukiman Sub-Komunal RISHA merupakan permukiman sementara, yang saat ini dihuni oleh warga yang berasal dari Kampung Metal, Kelurahan Sangkarah. Dikarenakan kawasan permukiman lama masih dilakukan projek upgrading permukiman bantaran sungai sejak tahun 2018. Dalam studi ini, menjabarkan implementasi metode desain sosial yang diterapkan. Membahas peran kolaborasi dalam desain sosial, metode partisipasi daring dalam penggalian informasi serta penyebaran advokasi, serta proses partisipasi desain membangun padasan komunal. Metode evaluasi dilakukan melalui wawancara terhadap *stake holders* terkait dan obeservasi lapangan.

Studi ini mengungkap intraksi intens daring antar *stake holders* melalui media komunikasi pembantu (teknologi) menjadi penting. Pemimpin komunitas dan berpengetahuan luas sebagai pusat dan membagi informasi memiliki pengaruh yang cukup besar.

Kata Kunci: Human Center Design, Partisipasi Desain, Padasan Komunal, Kampung Kota

## Ruangan C

Kategori : **Desain Komunikasi Visual 1**  
Moderator : Michael Nathaniel Kurniawan, S.Sn., M.A. (Universitas Ciputra)  
Link : <http://bit.ly/SNDS2021-4Mei-RuangC>

Jam	Kode Makalah	Judul, Penulis dan Afisiliasi Makalah
08.30 – 08.38	114	<b>Pembuatan Video Animasi Bermuatan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Studi Kasus: Kegiatan Musik Padepokan Seni Tradisional Sunda Barakkarinding</b> Hady Soenarjo; J. Baptista Anton; Martin L. Katoppo Universitas Pelita Harapan
08.38 – 08.46	102	<b>Meningkatkan Kesadaran Golongan Gen-Z akan Dampak Penyakit Diabetes Melalui Video Campaign Sobat Diabet</b> Silvie Yuliana, Marcia Fortuna, Monica Verald, Nadya Thalita, Vincent Anthony Universitas Pelita Harapan
08.46 – 08.54	030	<b>DKV Sebagai Strategi dalam Membangun Persepsi Positif Siswa Terhadap Pengenalan Profesi Impian</b> Novena Ulita Universitas Mercu Buana
08.54 – 09.02	138	<b>MELESTARIKAN KEBUDAYAAN WAYANG ORANG BHARATA DENGAN MEMBANGKITKAN KEPEKAAN GENERASI MUDA MELALUI MEDIUM AUDIO VISUAL</b> Abraham Joshua; Agnes Hernadi; Kevin Rahardjo; Vivien Nathania; Veronika Devi Universitas Pelita Harapan
09.02 – 09.12	Q&A	
09.12 – 09.20	081	
09.20 – 09.28	011	<b>IMPLEMENTASI METODE GAMIFICATION DALAM MODUL BELAJAR UNTUK MURID SDN PANONGAN 3</b> Fredella Agatha; Lorentius Calvin; Alfiansyah Zulkarnain

		Universitas Pelita Harapan
09.28 – 09.36	143	<b>Perancangan Kampanye GCCE (Great Christian Character Education) Dalam Menyebarluaskan Program FLATS dari Yayasan Kaki Dian Emas</b> Fenny Noviarma ; Connie Wijaya Utomo ; Michelle Yonardy ; Lintang Ruhil Hidayah ; Alvin Herbert Christy Universitas Ciputra Surabaya
09.36 – 09.44	151	<b>Kampanye 'Prada Sasmita' Untuk Yayasan Cleft Care Indonesia Foundation</b> Shannen, Patrick Almayda, Celia Regina, Marietta Wayne, Florencia Irena, Jesslyn Harsojo Universitas Ciputra Surabaya
09.44 – 09.54	Q&A	
Foto Bersama		

# **Pembuatan Video Animasi Bermuatan Nilai-Nilai Kearifan Lokal**

## **Studi Kasus: Kegiatan Musik Padepokan Seni Tradisional Sunda Barakkarinding**

**Hady Soenarjo, S.Sn., M.Ds.**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

[hady.soenarjo@uph.edu](mailto:hady.soenarjo@uph.edu)

**J. Baptista Anton, S.Sn.,M.I.Kom.**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

[baptista.anton@uph.edu](mailto:baptista.anton@uph.edu)

**Dr. Martin L. Katoppo, S.T., M.T.**

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

[martin.katoppo@uph.edu](mailto:martin.katoppo@uph.edu)

Padepokan Seni Tradisional Sunda Barak Karinding (BAKKAR) adalah komunitas yang bergerak pada bidang sosial dan budaya yang berlokasi di Kampung Jaha RT002 RW01, Desa Sentul, Kecamatan Balaraja, Kabupaten Tangerang, Banten, Jawa Barat. Komunitas BAKKAR mempunyai moto, “Sabar, Sadar, dan Yakin” didasari filosofi tradisional budaya Sunda. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH) dalam konteks Mata Kuliah Desain untuk Masyarakat bekerja sama dengan komunitas BAKKAR berupaya melestarikan dan menyebarkan pengetahuan melalui pembuatan video animasi tentang nilai-nilai kearifan lokal kegiatan musik Padepokan Seni Tradisional Sunda Barak Karinding. Metode yang digunakan adalah metode partisipatori desain dimana kelindan komunitas menjadi kunci penting kolaborasi antara aspek budaya dan aspek perancangan desain video animasi yang juga tangguh (*resilient*) di masa pandemik COVID-19. Hasil akhir dari kolaborasi ini adalah karya sinematografi dan animasi Tim Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, UPH yang mengedepankan nilai-nilai kearifan lokal dari karya musik komunitas BAKKAR.

Kata Kunci: Nilai kearifan lokal, desain video animasi, metode partisipatori desain

# “MENINGKATKAN KESADARAN GOLONGAN GEN- Z AKAN DAMPAK PENYAKIT DIABETES MELALUI VIDEO CAMPAIGN SOBAT DIABET”

**Silvie Yuliana**

Desain Komunikasi Visual, School of Design, Universitas Pelita Harapan  
[silvieyuliana@gmail.com](mailto:silvieyuliana@gmail.com)

**Marcia Fortuna**

Desain Komunikasi Visual, School of Design, Universitas Pelita Harapan  
[fortunamarciaa@gmail.com](mailto:fortunamarciaa@gmail.com)

**Monica Veralda**

Desain Komunikasi Visual, School of Design, Universitas Pelita Harapan  
[monicaveralda@gmail.com](mailto:monicaveralda@gmail.com)

**Vincent Anthony**

Desain Komunikasi Visual, School of Design, Universitas Pelita Harapan  
[Vinc.anthony00@gmail.com](mailto:Vinc.anthony00@gmail.com)

**Nadya Thalita**

Desain Komunikasi Visual, School of Design, Universitas Pelita Harapan  
[Nadyawiradian2000@gmail.com](mailto:Nadyawiradian2000@gmail.com)

Sobat Diabet adalah komunitas yang berfokus pada edukasi terhadap generasi muda untuk peduli terhadap penyakit diabetes serta berbagai isu kesehatan sehingga dengan adanya komunitas ini masyarakat menjadi lebih peduli terhadap kesehatan khususnya penyakit diabetes.

Penyakit diabetes merupakan penyakit yang kerap ditemukan pada hampir semua kategori umur, tanpa memandang kelas sosial maupun ekonomi. Semua kalangan memiliki probabilitas untuk mengidap diabetes. Namun, seperti penyakit lainnya, diabetes dapat diobati dan bahkan dicegah, karena pada umumnya penyakit ini disebabkan terutama oleh pola makan yang tidak seimbang dan salah. Penyakit diabetes sering kali dianggap sebagai penyakit *silent killer* karena efek buruknya dapat merusak tubuh secara perlahan.

Penelitian ini menggunakan pembuatan *video campaign* sebagai media untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap penyakit diabetes. Melalui

metode design thinking kelompok ini akan membuat *video campaign* yang menghubungkan Sobat Diabet dengan orang awam agar kesadaran tentang diabet dapat ditingkatkan melalui kami dan Sobat Diabet.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan mengumpulkan hasil penelitian melalui wawancara tiga sumber utama yaitu ahli diabet, member Sobat Diabet yang tidak mengidap diabetes dan orang awam yang tidak mengidap diabetes dan tidak mengetahui tentang Sobat Diabet. Hasil penelitian ini akan berupa apakah video campaign Sobat Diabet efektif dalam memperkenalkan komunitas Sobat Diabet dan mensosialisasikan penyakit diabet serta dampaknya.

Kata kunci : Diabetes, Gen-Z, *Video Campaign*, *Design Thinking*.

# DKV Sebagai Strategi dalam Membangun Persepsi Positif Siswa Terhadap Pengenalan Profesi Impian

**Novena Ulita**

Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
Universitas Mercu Buana  
novena.ulita@mercubuana.ac.id

Situasi wabah pandemic COVID-19 yang terjadi, turut mentransformasi sistem pendidikan di Indonesia yang kemudian memberikan persoalan baru yang berbeda. Ketika pergantian pemimpin pada Kementerian Pendidikan selalu dikaitkan dengan adanya perubahan kurikulum namun kemudian berubah menjadi pada isu sistem penyelenggaraan pembelajaran *digital*. Hal tersebut juga dikaitkan pula dengan penurunan motivasi belajar siswa SD yang sangat drastis di masa pandemi COVID-19 (Ansori 2020). Para orangtua berharap sekolah dapat menjadi ruang dalam mengembangkan kemampuan untuk mempersiapkan diri pada karir pilihannya. Oleh sebab itu, perlu dibentuknya persepsi positif dan strategi komunikasi antara siswa SD dan orang tua serta pendidik sehingga dapat mendukung pada peningkatan motivasi belajar di sekolah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yakni dengan kegiatan kreatif mewarnai yang berperan sebagai bentuk edukasi pengenalan profesi bagi siswa. Namun tentu hal ini perlu didukung oleh beberapa studi sehingga dapat menjadi solusi yang tepat. Desain ilustrasi yang dihadirkan pada buku rancangan kegiatan kreatif ini dapat memberikan rangsangan pada memori siswa dalam mengingat profesi pilihannya, serta dapat memperbaiki komunikasi antara siswa dan orangtua. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah metode *drawing future*, metode praktik, dan metode tanya jawab. Target sasaran dari kegiatan ini adalah siswa dan orangtua siswa yang telah diselenggarakan di Kelurahan Meruya Selatan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat. Dengan demikian kegiatan ini menjadi bentuk implementasi strategi desain sebagai solusi salah satu permasalahan pendidikan di masyarakat.

Kata Kunci: *visual communication*, edukasi, profesi, motivasi belajar, *service community*

# MELESTARIKAN KEBUDAYAAN WAYANG ORANG BHARATA DENGAN MEMBANGKITKAN KEPEKAAN GENERASI MUDA MELALUI MEDIUM AUDIO VISUAL

**Abraham Joshua**

*School of Design*, Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan  
[abrahamjh10@gmail.com](mailto:abrahamjh10@gmail.com)

**Agnes Hernadi**

*School of Design*, Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan  
[agnesmonicahernadi@gmail.com](mailto:agnesmonicahernadi@gmail.com)

**Kevin Rahardjo**

*School of Design*, Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan  
[vinzrahardjo@gmail.com](mailto:vinzrahardjo@gmail.com)

**Veronica Devi**

*School of Design*, Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan  
[vrnka.dvi@gmail.com](mailto:vrnka.dvi@gmail.com)

**Vivien Nathania**

*School of Design*, Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan  
[viviennathania@gmail.com](mailto:viviennathania@gmail.com)

**ABSTRAK.** Era globalisasi membuat generasi muda di Indonesia semakin meninggalkan kebudayaan lokal karena menganggap budaya luar lebih menarik, terlebih lagi di kota metropolitan seperti Jakarta. Hal ini membuat pagelaran Wayang Orang Bharata dari generasi ke generasi semakin mengalami penurunan penonton karena minimnya minat akan wayang orang di kalangan anak muda. Kurangnya wawasan dan pengetahuan terhadap produksi konten untuk sosial media yang sedang tren di kalangan generasi muda juga menjadi hambatan bagi Paguyuban Wayang Orang Bharata dalam menarik minat generasi milenial dan seterusnya.

Penelitian ini menggunakan kombinasi metode *Participatory Action Research*, *Design Thinking* dan *Depth Interview* yang memungkinkan aktivitas meneliti-mendesain dengan mencoba menggunakan film pendek tari sebagai medium untuk melestarikan Wayang Orang Bharata dan *workshop* mengenai produksi konten video untuk sosial media yang ditujukan kepada pengurus Paguyuban

Wayang Orang Bharata agar dapat memproduksi audio visual dengan kualitas yang baik secara mandiri.

Model ini dapat digunakan sebagai cara untuk melestarikan budaya wayang orang di tengah derasnya arus globalisasi yang melanda, sehingga dapat menghasilkan regenerasi penonton dimana selama ini sebagian besar audiens dari Pagelaran Wayang Orang Bharata adalah generasi tua.

**Keyword:** Budaya, Paguyuban Wayang Orang Bharata, Audio Visual, Generasi Muda

# Implementasi Metode *Gamification* dalam Modul Belajar untuk Murid SDN Panongan 3

**Fredella Agatha**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
[fa80054@student.uph.edu](mailto:fa80054@student.uph.edu)

**Lorentius Calvin**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
[lc80011@student.uph.edu](mailto:lc80011@student.uph.edu)

**Alfiansyah Zulkarnain**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
[alfiansyah.zulkarnain@uph.edu](mailto:alfiansyah.zulkarnain@uph.edu)

Pandemi COVID-19 yang terjadi pada awal tahun 2020 di Indonesia menyebabkan beberapa instansi pendidikan harus beradaptasi dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Beberapa universitas dan sekolah menerapkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau kegiatan belajar mengajar secara daring. Namun tidak semua instansi pendidikan memiliki aksesibilitas yang baik terhadap jaringan internet, maupun akses untuk memiliki gawai. SDN Panongan 3 merupakan salah satu sekolah yang mengalami dampak pandemi COVID-19. Selain berdampak pada aktivitas belajar mengajar, para guru dan murid SDN Panongan juga tidak dapat mengimplementasikan program GSM (Gerakan Sekolah Menyenangkan) yang dilakukan sebelum pandemi. Akibatnya, para murid kehilangan semangat belajar dan merasa jenuh dengan pembelajaran daring. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, tim penulis bekerja sama dengan pihak SDN Panongan 3 untuk merancang cara pembelajaran yang efektif, namun menyenangkan secara daring. Dalam mengerjakan proyek ini, tim penulis menggunakan metode *design thinking* dan metode partisipatoris. Dengan demikian, seluruh hasil perancangan disesuaikan dengan kebutuhan pihak SDN panongan 3. Proses analisis masalah dan diskusi menghasilkan sebuah set kartu soal matematika bernama Mateka Mateki. Kartu permainan dirancang dengan metode *gamification*, sebagai bentuk substitusi dari modul pembelajaran yang dinilai kurang menyenangkan untuk diterapkan selama pembelajaran daring. Sistem permainan Mateka Mateki juga dirancang dengan pendekatan *Don*

*Norman's Three Layers of User Experience* dalam bentuk permainan kartu memori dengan penambahan kartu keberhasilan dan kartu karakter sebagai refleksi akhir pembelajaran anak tersebut. Kartu permainan ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi murid SDN Panongan 3 agar dapat lebih tertarik pada pelajaran matematika, terutama selama masa pembelajaran daring.

Kata Kunci: *Design Thinking, Gamification, Mateka Mateki, Pandemi COVID-19, SDN Panongan 3*

# **Perancangan Kampanye Sosial GCCE (Great Christian Character Education) Dalam Menyebarluaskan Program FLATS dari Yayasan Kaki Dian Emas**

## **Fenny Noviarma**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[fnoviarma@student.ciputra.ac.id](mailto:fnoviarma@student.ciputra.ac.id)

## **Connie Wijaya Utomo**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[cwijayautomo@student.ciputra.ac.id](mailto:cwijayautomo@student.ciputra.ac.id)

## **Michelle Yonardy**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[myonardy@student.ciputra.ac.id](mailto:myonardy@student.ciputra.ac.id)

## **Lintang Ruhil Hidayah**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[lhidayah@student.ciputra.ac.id](mailto:lhidayah@student.ciputra.ac.id)

## **Alvin Herbert Christy**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[aherbert01@student.ciputra.ac.id](mailto:aherbert01@student.ciputra.ac.id)

Campaign kami fokus dalam menangani dan menyebarluaskan program beasiswa FLATS dari Yayasan Kaki Dian Emas. Tim Great Christian Character Education disini berencana untuk menjadi konsultan desain serta mempromosikan program beasiswa dari organisasi kerjasama kami.

Terkadang sistem pendidikan hanyalah mementingkan dari aspek akademiknya saja. Dan biasa sekolah-sekolah teologi lain hanya mementingkan dalam aspek agama dan akademis. Namun, FLATS sudah dari awal ingin menumbuhkan karakter yang baik bagi anak-anak didiknya. FLATS sangatlah unggul dalam pemrograman sistem pembelajaran serta melatih anak dan menjaga mental anak.

Maka dari itu, kami satu tim berencana untuk mengembangkan dan menonjolkan karakteristik unik dari program FLATS, yaitu 3 pilar Allah, karakter, dan

pendidikan tersebut melalui berbagai macam platform media massa. Dengan campaign ini, kami berharap untuk membawa program FLATS dan YKDE untuk mencapai visi-misi mereka.

Kata Kunci: Beasiswa, Edukasi, Kerohanian, Akademik, Pendidikan

# Kampanye 'Prada Sasmita' Untuk Yayasan Cleft Care Indonesia Foundation

## **Shannen**

Visual Communication Design (VCD), Fakultas Industri Kreatif (FIK), Universitas Ciptura Surabaya  
[shannen01@student.ciptura.ac.id](mailto:shannen01@student.ciptura.ac.id)

## **Patrick Almayda**

Visual Communication Design (VCD), Fakultas Industri Kreatif (FIK), Universitas Ciptura Surabaya  
[palmayda@student.ciptura.ac.id](mailto:palmayda@student.ciptura.ac.id)

## **Celia Regina**

Visual Communication Design (VCD), Fakultas Industri Kreatif (FIK), Universitas Ciptura Surabaya  
[cflorencine@student.ciptura.ac.id](mailto:cflorencine@student.ciptura.ac.id)

## **Marietta Wayne**

Visual Communication Design (VCD), Fakultas Industri Kreatif (FIK), Universitas Ciptura Surabaya  
[@student.ciptura.ac.id](mailto:@student.ciptura.ac.id)

## **Florenzia Irena**

Visual Communication Design (VCD), Fakultas Industri Kreatif (FIK), Universitas Ciptura Surabaya  
[florenziarena01@student.ciptura.ac.id](mailto:florenziarena01@student.ciptura.ac.id)

## **Jesslyn Harsojo**

Visual Communication Design (VCD), Fakultas Industri Kreatif (FIK), Universitas Ciptura Surabaya  
[jharsojo@student.ciptura.ac.id](mailto:jharsojo@student.ciptura.ac.id)

Selama pandemi COVID-19, produktivitas yayasan sumbong Cleft Care Indonesia Foundation menurun sebanyak 20-30% akibat adanya perhentian beberapa program utama. Jumlah donatur dan sukarelawan juga didapati menurun cukup signifikan. Hal tersebutlah yang melatarbelakangi penulisan kegiatan kampanye dengan nama "Prada Sasmita" oleh tim penulis.

Tujuan studi yang ingin dicapai oleh tim penulis melalui kampanye Prada Sasmita ini, yaitu memberikan informasi secara efektif berupa edukasi terhadap masyarakat luas untuk bisa meningkatkan kesadaran dalam kasus bibir sumbing dengan memaksimalkan website serta media sosial yang ada sehingga program yang dijalankan bisa terus berlangsung tanpa harus bertatap muka. Dengan adanya program-program edukasi tersebut, diharapkan bisa meyakinkan para calon donatur terhadap kinerja dan profesionalitas oleh Cleft Care Indonesia. Tim penulis juga berharap agar para calon donatur bisa mengakses secara mudah dan aman tentang informasi seputar sumbing, serta seputar kegiatan donasi juga sukarelawan.

Untuk bisa menghasilkan sebuah kampanye yang solid, tim penulis mengumpulkan data hasil riset dengan metode kumulatif maupun kuantitatif seperti wawancara maupun survey sederhana. Sehingga dari kedua metode inilah, tim penulis dapat merancang program kampanye yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing pihak, khususnya target utama kampanye ini, yaitu donatur.

Kesimpulan akhir, kampanye Prada Sasmita ini bertujuan agar selama masa pandemi pihak Cleft Care Indonesia tetap dapat menjalankan produktivitasnya secara lancar dan tidak jauh berbeda ketika saat offline, sehingga program ini dapat dikatakan sebagai sebuah solusi kepada pihak Cleft Care Indonesia dalam mencapai target mereka khususnya selama pandemi berlangsung. Dengan demikian, tim penulis berharap tulisan ini dapat menjadi referensi atau rujukan dalam kegiatan-kegiatan yang serupa.

Kata kunci : Program, pandemi, donatur, kampanye Prada Sasmita, Cleft Care Indonesia

## Ruang D

Kategori : **Desain Komunikasi Visual 2**

Moderator : Dewa Made Weda Githapradana, S.Tr.Ds., M.Sn.  
(Universitas Ciputra)

Link : <http://bit.ly/SNDS2021-4Mei-RuangD>

Jam	Kode Makalah	Judul, Penulis dan Afisiliasi Makalah
08.30 – 08.38	004	
08.38 – 08.46	031	<b>Perancangan Buku Modul Prakarya dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca pada anak-anak di Busa Pustaka</b> Medelyn Aurellia; Sabrina K Shelby; Injo Cindy P W; Tamara Audrey T; Audrey Alicia; Evelyn Universitas Pelita Harapan
08.46 – 08.54	120	<b>PENARIKAN RELAWAN DAN DONATUR KNITTED KNOCKERS MELALUI PEMBUATAN VIDEO IKLAN</b> Catharina Syerren Natalia ; Michelle Hartawan ; Shahnaz Vira ; Tanika Natami ; Lala Palupi Universitas Pelita Harapan
08.54 – 09.02	072	<b>Penerapan Internet of Things dalam Pembelajaran Daring di Masa Depan untuk Membantu Guru SMA Kalam Kudus</b> Celine Gojono, Adeline Nadya Kwandy, Feline Victoria, Fabian Brahma Syachputra, Yonathan Kevin Kumemap, Lya Dewi Anggraini Universitas Ciputra Surabaya
09.02 – 09.12	Q&A	
09.12 – 09.20	085	<b>Kreativitas di Era New Normal dengan Belajar Membuat Desain Kemasan untuk Produk UMKM</b> Fachmi Khadam Haeril, Sunarwati Universitas Mercu Buana
09.20 – 09.28	104	<b>PROSES KREATIF PEMBUATAN VIDEO MUSIK TENTANG BAHAYA MEROKOK YANG DITUJUKAN UNTUK GENERASI Z</b>

		Cindy Winardi, Jesslyn Hartono, Cecilia Dewi, Albert Gunawan Universitas Pelita Harapan
09.28 – 09.36	144	<b>Perancangan Kampanye FLATSLIGHT untuk Membangun Solidaritas Peserta Program Beasiswa FLATS</b> Brigitte Wu; Daigo Tanu; Ivania Fortuna; Natalie Sara; Rayhan level; Thalia Medhawini Universitas Ciputra Surabaya
09.36 – 09.44	185	<b>UPAYA PENINGKATAN STATUS REKOGNISI MINDSEEDS.ID MELALUI PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL</b> Andrea Gabriella; Arthur Inata Wisly; Fenny Wahyuni; Giovanni Amin; Helvinsky Christian; Kevin Nathanael; Juliana Suhindro Putra Universitas Pelita Harapan
09.44 – 09.54	Q&A	
Foto Bersama		

# **Perancangan Buku Modul Prakarya dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak-anak Busa Pustaka**

**Medelyn Aurellia**

Desain Komunikasi Visual, Desain, Universitas Pelita Harapan  
[aurelliamedelyn@gmail.com](mailto:aurelliamedelyn@gmail.com)

**Audrey Alicia S**

Desain Komunikasi Visual, Desain, Universitas Pelita Harapan  
[audreyalicia77@gmail.com](mailto:audreyalicia77@gmail.com)

**Evelyn**

Desain Komunikasi Visual, Desain, Universitas Pelita Harapan  
[evejk64@gmail.com](mailto:evejk64@gmail.com)

**Injo, Cindy P. W.**

Desain Komunikasi Visual, Desain, Universitas Pelita Harapan  
[cndypricillia28@gmail.com](mailto:cndypricillia28@gmail.com)

**Sabrina K Shelby**

Desain Komunikasi Visual, Desain, Universitas Pelita Harapan  
[shelbrinabrigitta@gmail.com](mailto:shelbrinabrigitta@gmail.com)

**Tamara Audrey T**

Desain Komunikasi Visual, Desain, Universitas Pelita Harapan  
[audreytamosee@gmail.com](mailto:audreytamosee@gmail.com)

## **Abstrak**

Busa Pustaka adalah perpustakaan keliling mandiri yang didirikan oleh Adi Sarwono sebagai wujud keprihatinannya atas minimnya akses membaca untuk anak-anak. Adi Sarwono mengatakan bahwa minat baca anak-anak sebenarnya tinggi. Kami mengangkat topik dari permasalahan yang dihadapi anak-anak disekolah. Pada masa pandemi seperti sekarang ini, membuat anak-anak harus bersekolah online dan kesulitan belajar, karena guru mereka memberikan tugas yang berat, namun tidak memberikan materi. Hal ini membuat anak-anak juga menjadi malas belajar karena materi yang terlalu sulit. Penulis ingin mewujudkan keinginan dari pendiri Busa Pustaka untuk meningkatkan minat baca anak-anak

agar tidak jenuh dalam belajar hal baru dengan cara bermain sambil belajar. Penulis ingin memberikan edukasi dalam bentuk buku modul prakarya yang dapat membantu anak-anak untuk bisa belajar dengan menyenangkan namun tetap dapat mengedukasi. Penulis menggunakan metode Eric Karjaluoto lengkap dengan evaluasi produksi. Buku modul prakarya yang penulis rancang ditujukan untuk mendukung pelajaran-pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya dalam bentuk praktek. Penulis membuat modul dengan 5 mata pelajaran dan diisi dengan ilustrasi yang menggambarkan petualangan dengan prakarya dari barang bekas yang mudah dibuat. Pelajaran yang kami angkat adalah pelajaran matematika, IPA, IPS, PKN, dan pengetahuan umum.

Kata Kunci: Busa Pustaka, Prakarya, Edukasi, Desain, Buku

# PENARIKAN RELAWAN DAN DONATUR KNITTED KNOCKERS MELALUI PEMBUATAN VIDEO IKLAN

## **Catharina Syerren Natalia**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita  
Harapan  
cn80045@student.uph.edu

## **Michelle Hartawan**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita  
Harapan  
mh80004@student.uph.edu

## **Shahnaz Vira**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita  
Harapan  
s00000014645@student.uph.edu

## **Tanika Natami**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita  
Harapan  
tn80027@student.uph.edu

## **Lala Palupi**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita  
Harapan  
lala.santyaputri@uph.edu

Kanker payudara adalah jenis kanker yang memiliki jumlah penderita tertinggi di Indonesia yang membentuk 16,6 persen dari semua jenis kanker. Untuk mencegah penyebaran kanker ke organ tubuh lainnya, penderita dianjurkan untuk menjalani prosedur mastektomi ataupun lumpektomi. **Knitted Knockers** adalah sebuah organisasi yang memberikan solusi bagi para wanita yang telah menjalani mastektomi dan lumpektomi, yaitu dengan pendistribusian payudara prostetis dari rajutan secara gratis. Produksi payudara prostetis atau “*knockers*” pun bersandar kepada relawan rajut. Namun, jumlah relawan dalam organisasi tersebut belum seimbang dengan jumlah permintaannya. Selain itu, Knitted

Knockers pun masih memiliki eksposur yang minim terhadap masyarakat Indonesia, sedangkan mereka membutuhkan donatur untuk pembuatan payudara prostetis secara gratis. Penelitian ini akan menggunakan metode *Participatory Action Research* dan *Design Thinking*. Dengan *Participatory Action Research*, peneliti akan melaksanakan riset secara partisipatif dalam komunitas organisasi tersebut dan melakukan *in-depth* interview dengan penemu dan anggota serta pengguna hasil payudara rajutan. Dengan *Design Thinking*, peneliti akan menggunakan desain sebagai solusi untuk permasalahan Knitted Knockers, yaitu dengan pembuatan video iklan. Video iklan yang akan dibuat peneliti berupa iklan komersial yang akan memiliki alur cerita dan pendekatan yang emosional. Harapan kami adalah bahwa video iklan ini dapat menarik relawan rajut serta memberikan Knitted Knockers eksposur yang lebih banyak.

Kata Kunci: *Kanker Payudara, Mastektomi, Lumpektomi, Payudara Prostetis, Rajutan, Video Iklan*

# **Penerapan Internet of Things dalam Pembelajaran Daring di Masa Depan untuk Membantu Guru SMA Kalam Kudus**

## **Celine Gojono**

Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[cgojono01@student.ciputra.ac.id](mailto:cgojono01@student.ciputra.ac.id)

## **Adeline Nadya Kwandy**

Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[anadyakwandy01@student.ciputra.ac.id](mailto:anadyakwandy01@student.ciputra.ac.id)

## **Feline Victoria**

Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[fvictoria@student.ciputra.ac.id](mailto:fvictoria@student.ciputra.ac.id)

## **Fabian Brahma Syachputra**

Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[fsyachputra@student.ciputra.ac.id](mailto:fsyachputra@student.ciputra.ac.id)

## **Yonathan Kevin Kumemap**

Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[ykumemap@student.ciputra.ac.id](mailto:ykumemap@student.ciputra.ac.id)

## **Lya Dewi Anggraini**

Dosen Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[lya.anggraini@student.ciputra.ac.id](mailto:lya.anggraini@student.ciputra.ac.id)

Pendidikan adalah usaha terencana untuk mendidik dan mengembangkan potensi diri para peserta didik. Dalam proses pendidikan banyak halangan yang terjadi, salah satunya adalah pandemi COVID-19. COVID-19 menyebar lewat kontak langsung antar manusia, sehingga sejak Maret 2020, hampir semua kegiatan pendidikan formal di Indonesia dilakukan secara daring untuk meminimalisir kontak langsung antar manusia dalam sekolah. Pembelajaran daring bergantung sepenuhnya pada

Internet of Things (IoT). Internet of Things adalah sebuah konsep yang bertujuan memperluas manfaat dari konektivitas internet. Di Indonesia, pemanfaatan Internet of Things (IoT) dalam pembelajaran daring berupa pertemuan tatap muka dan mengadakan ujian secara virtual. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa harus berkerumun di sekolah. Penggunaan Internet of Things dalam pembelajaran daring bertujuan untuk memudahkan guru dan murid dalam proses pembelajaran daring, serta memudahkan proses absensi dan pengumpulan tugas siswa.

Kata kunci: Pendidikan, *Internet of Things*, Pandemi, COVID-19, Pembelajaran Daring, Website

# **KREATIVITAS DI ERA NEW NORMAL DENGAN BELAJAR MEMBUAT DESAIN KEMASANUNTUK PRODUK UMKM**

**Fachmi Khadam Haeril**

Program studi Desain Komunikasi Visual,  
Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana  
[fachmi.khadam@mercubuana.ac.id](mailto:fachmi.khadam@mercubuana.ac.id)

**Sunarwati**

Program studi Desain Komunikasi Visual,  
Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana  
[sunarwatism@gmail.com](mailto:sunarwatism@gmail.com)

COVID-19 adalah virus yang menyebabkan gangguan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat hingga dapat menyebabkan kematian. Di Indonesia pandemic covid 19 yang saat ini terus mengalami eskalasi. Tidak hanya berpotensi mengakibatkan kontraksi pertumbuhan ekonomi, serta virus ini tidak hanya menyebabkan tingginya angka kematian diseluruh dunia tetapi juga menyebabkan merosotnya ekonomi yang perlahan “membunuh” negara-negara di seluruh dunia dan juga mengakibatkan jumlah pengangguran dalam jumlah yang besar. Dalam dunia yang sangat terhubung dan terintegrasi, dampak penyakit diluar kematian ( mereka yang meninggal) dan morbiditas (mereka yang tidak dapat bekerja untuk jangka waktu tertentu) telah terlihat sangat jelas sejak adanya wabah covid-19 ini. Pengabdian Kepada Masyarakat ini berjudul Kreativitas Di Era New Normal Dengan Belajar Membuat Desain Kemasan Untuk Produk UMKM, Tujuan umum dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah membantu masyarakat bagaimana menyikapi permasalahan mengenai desain kemasan yang baik di keluarhan meruya selatan sehingga mampu meringankan beban ekonomi masyarakat jelang era new normal.

Kata Kunci: reativitas, Kemandirian, Pandemic, Covid-19, UMKM

# PROSES KREATIF PEMBUATAN VIDEO MUSIK TENTANG BAHAYA MEROKOK YANG DITUJUKAN UNTUK GENERASI Z

**Cindy Winardi**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

[winardi.cindy@gmail.com](mailto:winardi.cindy@gmail.com)

**Jesslyn Hartono**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

[jesslyn.xiu@gmail.com](mailto:jesslyn.xiu@gmail.com)

**Cecilia Dewi**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

[ceil010215@gmail.com](mailto:ceil010215@gmail.com)

**Albert Gunawan**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

[ag020899@gmail.com](mailto:ag020899@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Menurut data dari BBC tahun 2017 mencatat bahwa sebanyak 48 juta penduduk di Indonesia masuk dalam perokok aktif, sehingga pola merokok sudah menjadi suatu kebiasaan dalam masyarakat Indonesia. Menurut data dari Global Youth Tobacco sebesar 45% perokok di Indonesia merupakan kalangan muda berumur 13 - 19 tahun. Hal ini adalah efek dari perkembangan zaman, dimana golongan pemuda yang tadinya tidak menormalisasi kegiatan merokok, menjadi terpapar akan penggunaannya dikarenakan mengikuti 'tren' yang ada. Sehingga menjadikan rokok sebagai suatu hal yang sangat biasa.

Keaktifan mereka dalam merokok membuat mereka tidak peduli dengan dampak negatif yang ditimbulkan terhadap kesehatan dalam diri mereka dan dalam lingkungan sekitar. Akibat dari itu juga, salah satu komunitas yang bernama Suara Tanpa Rokok tergerak untuk menyadarkan masyarakat akan akibat asap rokok.

Penelitian ini mencoba bekerja sama dengan komunitas yang ada untuk memberikan kesadaran kepada generasi Z akan bahaya merokok, dengan cara membuat video musik secara *online* yang berisi narasi tentang seorang pemuda yang mendapat ajakan dari berbagai belahan kota di Indonesia untuk berhenti merokok. Lirik dari musik yang akan dinyanyikan oleh artis bernama Rec Fiersa atau Kunto Aji bersama dengan beberapa masyarakat berisi tentang ajakan, peringatan mengenai kerugian rokok dan bahaya rokok terhadap diri kita serta orang-orang di lingkungan sekitar kita. Vital Strategis juga ikut berperan sebagai institusi penggagas kampanye kesehatan ini. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*, dan survei, aktivitas ini akan dilakukan bersama - sama dengan komunitas yang ada. Project ini dilakukan untuk meraih masyarakat dari generasi Z agar sadar akan dampak negatif dari rokok untuk diri sendiri dan lingkungan sekitar.

**Kata Kunci :** Anti Rokok, Generasi Z, Video Musik, Kampanye Sosial.

# Perancangan Kampanye FLATSLIGHT untuk Membangun Solidaritas Peserta Program Beasiswa FLATS

## **Brigitte Wu**

Visual Communication Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[brigittewu01@student.ciputra.ac.id](mailto:brigittewu01@student.ciputra.ac.id)

## **Daigo Tanu Saputra**

Visual Communication Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[dsaputra01@student.ciputra.ac.id](mailto:dsaputra01@student.ciputra.ac.id)

## **Ivania Fortuna**

Visual Communication Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[ifortuna@student.ciputra.ac.id](mailto:ifortuna@student.ciputra.ac.id)

## **Natalie Sara**

Visual Communication Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[ndarsono01@student.ciputra.ac.id](mailto:ndarsono01@student.ciputra.ac.id)

## **Rayhan level Santoso**

Visual Communication Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[rsantoso03@student.ciputra.ac.id](mailto:rsantoso03@student.ciputra.ac.id)

## **Thalia Medhawini**

Visual Communication Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[tmedhawini@student.ciputra.ac.id](mailto:tmedhawini@student.ciputra.ac.id)

FLATSLIGHT adalah kampanye sosial yang bertujuan untuk menyalakan semangat para peserta beasiswa FLATS, yakni program di bawah naungan Yayasan Kaki Dian Emas (YKDE), dalam membangun solidaritas dan mempererat kebersamaan di antara para peserta lainnya. Pada program FLATS, para peserta akan menjalani berbagai kegiatan pelatihan di Lawang dalam 1 tahun pertama. Selama berjalannya pelatihan ini, peserta akan tinggal di pemonudukan atau asrama yang tersedia. Pelaksanaan pelatihan dari program FLATS, lebih mengarah untuk pengembangan aspek-aspek kerohanian dan karakter peserta didik secara individu. Keresahan utama pihak YKDE adalah, peserta yang cenderung bosan terhadap kegiatan pembelajaran dan kabur dari asrama, meninggalkan aktivitas yang seharusnya mereka lakukan selama program FLATS. Salah satu faktor penyebabnya adalah, kurangnya fasilitas

media hiburan untuk kegiatan di dalam ruangan. Situasi ini diperburuk dengan keadaan pandemi COVID-19 yang membatasi peserta untuk keluar dari lingkungan asrama. Kampanye hadir untuk memberikan solusi dengan membangun *home theater* di pemonudukan. Kampanye dilaksanakan dengan mengumpulkan dana untuk membeli *home theater* sebagai salah satu media hiburan, serta sebagai alternatif media pembelajaran di pemonudukan. Sehingga melalui prasarana tersebut, peserta tidak hanya bertemu untuk belajar, tetapi juga untuk bersosialisasi antar sesama.

Kata Kunci: FLATSLIGHT, YKDE, beasiswa FLATS, kampanye sosial, *home theater*

# UPAYA PENINGKATAN STATUS REKOGNISI MINDSEEDS.ID MELALUI PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL

## **Andrea Gabriella**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
andreagabriella@gmail.com

## **Arthur Inata Wisly**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
wislyarthur@gmail.com

## **Fenny Wahyuni**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
fenboard2000@yahoo.com

## **Giovanno Amin**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
geovanno26@gmail.com

## **Helvinsky Christian**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
skyhelvin@gmail.com

## **Kevin Nathanael**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
kevinnathanael20@gmail.com

## **Juliana Suhindro Putra**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
juliana.putra@uph.edu

Manusia memiliki hubungan erat dengan istilah keberagaman. Hal ini tercermin baik secara fisik maupun secara kerja otak tiap individu. Ragam cara kerja otak manusia dinamakan *neurodiversity*. Istilah tersebut mengacu pada pemahaman tentang kondisi keberagaman neurologis dan pengaruhnya terhadap tingkah laku seseorang. ADHD, ASD (Autisme), dan Disleksia termasuk beberapa kondisi *neurodiverse* yang umum dijumpai. Minimnya tingkat pemahaman mengenai *neurodiversity* masih terlihat jelas di Indonesia. Alhasil, masih cukup tinggi tingkat diskriminasi terhadap mereka yang memiliki perbedaan cara pandang dalam hidupnya. Terkait hal ini, tim peneliti bekerja sama dengan Mindseeds.id, sebuah organisasi di Indonesia yang ingin memberikan edukasi tentang *neurodiversity* pada masyarakat. Sebagai organisasi baru, Mindseeds.id masih membuka lebar ruang untuk berbagai peningkatan dan pengembangan, terutama bagi yang berpotensi membantu

pencapaian visi misinya. Dalam makalah ini, tim peneliti akan berupaya meningkatkan status rekognisi Mindseeds.id di publik dengan merancang konsep identitas visual yang mampu membedakan Mindseeds.id dari organisasi lain. Sebagai bagian dari mata kuliah Desain untuk Masyarakat, jalan proyek dan proses penulisan makalah akan menggunakan metode penelitian kolaboratif, yaitu kualitatif berbasis model *design thinking*.

Kata kunci: *neurodiversity, Mindseeds.id, identitas visual, rekognisi (publisitas)*

## Ruangan E

Kategori : **Desain Produk 1**

Moderator : Susi Hartanto, S.Sn., M.M. (Universitas Pelita Harapan)

Link : <http://bit.ly/SNDS2021-4Mei-RuangE>

Jam	Kode Makalah	Judul, Penulis dan Afisiliasi Makalah
08.30 – 08.38	013	<b>Pemanfaatan Ulang Limbah Kain Batik Dalam Pembuatan Tas Belanja</b> Ribka Paulin; Mikhael Immanuel Kelana; Korina Katriana; Alifia Wida Izzati; Greysia Susilo Universitas Pradita
08.38 – 08.46	043	<b>Meningkatkan Produktivitas Mahasiswa Dengan Prinsip Deep Work</b> Devanny Gumulya, Feirosa Olyvia, Fernando Dony Pratama, Julio Caesar Pratana, Mardiyana Silvia Halim, Sisilia Universitas Pelita Harapan
08.46 – 08.54	071	
08.54 – 09.02	082	Pot Tanaman Hias Berbahan Baku Semen dengan Memanfaatkan Barang Bekas Irwan Widodo, S.Ds, M.Ds., Drs. Budi Waluyo, M.Ds Universitas Mercu Buana
09.02 – 09.12	Q&A	
09.12 – 09.20	134	<b>Pemanfaatan Limbah Sekam Padi untuk Tableware di Café</b> Natalisa Alpha Putri, Konihawati, Dan Daniel Pandapotan Universitas Kristen Duta Wacana
09.20 – 09.28	157	<b>Pengembangan Produk Pengorganisasian Dengan Studi Kasus Work From Home</b> Yehezkiel Novaldi, Sekar Adita, Kristian Oentoro Universitas Kristen Duta Wacana
09.28 – 09.36	163	<b>Catatan Peneliti: Pendekatan User-Centred Design dalam Perencanaan Penelitian, Studi Lari Mandiri pada Anak Difabel Netra</b>

		Winta Tridhatu Satwikasanti Universitas Kristen Duta Wacana
09.36 – 09.44	180	<b>PEMANFAATAN LIMBAH KAIN UNTUK PERANCANGAN PAKAIAN READY TO WEAR DELUXE UNISEX DENGAN TEKNIK FABRIC MANIPULATION PADA BRAND KAMISADO</b> Cindy Aprilliana Putri Kurniadi, Soelistyowati Universitas Ciputra
09.44 – 09.54	Q&A	
Foto Bersama		

# Pemanfaatan Ulang Limbah Kain Batik Dalam Pembuatan Tas Belanja

## **Ribka Paulin<sup>1</sup>**

Desain Interior, Desain Interior, Universitas Pradita  
[ribka.paulin@student.pradita.ac.id](mailto:ribka.paulin@student.pradita.ac.id)

## **Mikhael Immanuel Kelana<sup>2</sup>**

Desain Interior, Desain Interior, Universitas Pradita  
[mikhael.immanuel@student.pradita.ac.id](mailto:mikhael.immanuel@student.pradita.ac.id)

## **Korina Katriana<sup>3</sup>**

Desain Interior, Desain Interior, Universitas Pradita  
[korina.katriana@student.pradita.ac.id](mailto:korina.katriana@student.pradita.ac.id)

## **Alifia Wida Izzati S.T., M.Ds<sup>4</sup>**

Desain Interior, Desain Interior, Universitas Pradita  
[alifia.wida@pradita.ac.id](mailto:alifia.wida@pradita.ac.id)

## **Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum<sup>5</sup>**

Desain Interior, Desain Interior, Universitas Pradita  
[greysia.susilo@pradita.ac.id](mailto:greysia.susilo@pradita.ac.id)

Kerajinan batik merupakan salah satu cara untuk menyalurkan budaya batik terhadap pasar modern, besarnya industri kerajinan batik menghasilkan limbah yang cukup besar berupa kain-kain sisa yang masih dapat digunakan. Penggunaan tas belanja pada saat pandemi ini semakin populer, karena mulai dilarangnya penggunaan kantong plastik dan timbulnya rasa lebih percaya akan membawa barang pribadi milik sendiri dan bukan barang umum. Dengan memanfaatkan limbah sisa kain batik, dirancang sebuah desain tas belanja yang menerapkan konsep desain berkelanjutan atau sustainability, dimana tas belanja ini dapat memenuhi kebutuhan baru akan tempat penyimpanan yang juga menjawab masalah menumpuknya limbah kain batik dan juga larangan pemerintah untuk menggunakan plastik. Selain untuk mengurangi limbah sisa kain batik dan pengurangan penggunaan plastik, penelitian ini bertujuan untuk menjalin hubungan antara civitas academica Universitas Pradita khususnya mahasiswa program studi Desain Interior dengan masyarakat Cirebon, khususnya pengrajin olahan kain batik melalui program-program kreatif khas

mahasiswa Desain Interior. Program Kuliah Kerja Nyata – Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (KKN-PPM) Universitas Pradita adalah wahana penyelesaian suatu permasalahan berbasis kearifan dan potensi lokal serta kerjasama kemitraan kepada masyarakat, pemerintah, dan pemangku kepentingan yang lain, juga untuk bereksperimen dengan pentransferan dan pengaplikasian ilmu yang telah dipelajari di perkuliahan kepada masyarakat atau pengrajin di Cirebon. Penelitian ini merupakan bagian dari mata kuliah KKN Program Studi Desain Interior Universitas Pradita angkatan 2018.

Kata Kunci: Limbah Kain Batik 1, Tas Belanja 2, Sustainability 3

# Meningkatkan Produktivitas Mahasiswa Dengan Prinsip Deep Work

## **Devanny Gumulya<sup>1</sup>**

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
devanny.gumulya@uph.edu

## **Feirosa Olyvia<sup>2</sup>**

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
feirosaa@gmail.com

## **Fernando Dony Pratama<sup>3</sup>**

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
FDonyp92@gmail.com

## **Julio Caesar Pratana<sup>4</sup>,**

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
[juliocaesar157@gmail.com](mailto:juliocaesar157@gmail.com)

## **Mardiyana Silvia Halim<sup>5</sup>**

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
mardiyanasilvia44@gmail.com

## **Sisilia<sup>6</sup>**

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
sisiliahuangg@gmail.com

Penyebaran virus COVID-19 mengharuskan setiap negara membatasi aktivitas warganya di luar rumah dengan melakukan aktivitas pembelajaran daring. Belajar di rumah selama pandemi ini tentu memberikan perubahan dalam kultur belajar yang membuat mahasiswa perlu melakukan penyesuaian. Menurut penelitian produktivitas mahasiswa selama pandemic menurun, karena kurang pengawasan pada mahasiswa dan motivasi belajar menurun. Pada penelitian ini ditelusuri faktor yang menurunkan produktivitas mahasiswa selama pembelajaran daring. Dari 115 responden ditemukan bahwa distraksi yang menurunkan produktivitas mahasiswa adalah distraksi internal seperti rasa lapar, ngantuk, sulit fokus dan distraksi eksternal seperti notifikasi HP dan gangguan dari anggota keluarga. Deep work adalah metode bekerja konsentrasi penuh untuk melakukan pekerjaan yang membutuhkan kemampuan kognitif, 4 langkah untuk menghasilkan deepwork yaitu: DEEP, dedicated workspace, exact end time, easy starting sequence, power-ups. Dengan prinsip deepwork dirancang smart

device berupa smartwatch dan earpiece sebagai usulan produk untuk menjawab kendala distraksi internal dan eksternal. Kedua produk ini digunakan bersamaan yang dapat membantu mahasiswa agar tetap produktif dalam belajar dan mengerjakan tugas pada kondisi pandemi saat ini.

Kata Kunci: Desain produk, produktivitas, covid-19, deep work

# Pot Tanaman Hias Berbahan Baku Semen dengan Memanfaatkan Barang Bekas

**Irwan Widodo, S. Ds, M. Ds.**

Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana  
[irwan.widodo@mercubuana.ac.id](mailto:irwan.widodo@mercubuana.ac.id)

**Drs. Budi Waluyo, M.Ds**

Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana  
[budi.waluyo@mercubauna.ac.id](mailto:budi.waluyo@mercubauna.ac.id)

Selama kondisi pandemi, siswa-siswi SMK melakukan pembelajaran dirumah, hal tersebut tentunya sangat membatasi kegiatan remaja yang biasa aktif menjadi kurang produktif. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat memberikan pelatihan pembuatan pot tanaman hias yang merupakan upaya pembekalan untuk menambah wawasan dan memicu kreatifitas siswa-siswi sekolah selama aktifitas belajar dilakukan secara daring dirumah. Melalui program ini, diharapkan siswa/i SMK YMIK dapat mengembangkan potensi minat dan bakat mereka untuk bekreatifitas dengan membuat desain pot tanaman berbahan baku semen dengan memanfaatkan barang bekas sekitar rumah sebagai cetakan. Dengan bahan baku semen yang mudah didapat dan menggunakan barang-barang bekas, seperti plastik dan botol bekas sebagai cetaknya maka siswa-siswi SMK YMIK dapat membuat beragam bentuk pot yang menarik. Dari hasil kegiatan ini pengetahuan dan pemahaman siswa/i SMK YMIK menjadi meningkat dalam bidang kreatif di masa pandemi.

*Kata kunci : pot tanaman hias, barang bekas, kreatifitas, minat, pandemi*

# Pemanfaatan Limbah Sekam Padi untuk *Tableware* di *Café*

**Natalisa Alpha Putri**

Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen  
Duta Wacana  
natalisaputri19@gmail.com

**Dra. Konihrawati, S.Sn., M.A.**

Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen  
Duta Wacana  
[koni\\_hrwt@staff.ukdw.ac.id](mailto:koni_hrwt@staff.ukdw.ac.id)

**Dan Daniel Pandapotan, S.Ds., M.Ds.**

Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen  
Duta Wacana  
danpandapotan@staff.ukdw.ac.id

**ABSTRAK.** Menurut Badan Pusat Statistik per Bulan Februari 2020, Indonesia memiliki luas sawah sebesar 7,48 juta hektar. Dengan luas tersebut Indonesia mampu menghasilkan sekitar 31,33 ton beras per tahun. Jumlah panen tersebut berdampak pada jumlah limbah yang dihasilkan, seperti sekam padi, jerami dan dedak. Selama ini, para petani hanya membakar limbah tersebut yang berkontribusi pada meningkatnya polusi udara. Padahal sekam padi memiliki banyak keunggulan, yakni jumlahnya yang tidak terbatas, sangat mudah ditemui di lingkungan sekitar, memiliki harga beli yang rendah sehingga sangat cocok sebagai bahan baku pembuatan produk bermodal kecil, serta masih memiliki peluang yang tinggi untuk dimanfaatkan dalam ranah desain produk. Penelitian dilakukan untuk memanfaatkan limbah, khususnya sekam padi menjadi produk yang bernilai guna. Metode yang digunakan adalah teknik eksperimen dan eksplorasi bahan. *Tableware* dipilih berdasarkan hasil uji coba karakteristik material biokomposit dari sekam padi. Hasil uji coba membuktikan bahan mempunyai karakteristik padat, kokoh dan dapat dibentuk dengan menggunakan cetakan negatif berbentuk geometris. Dari percobaan yang dilakukan terjadi beberapa kendala, seperti aroma yang tidak sedap serta kemungkinan kontaminasi pada makanan dan minuman. Hal tersebut dapat diatasi dengan cara menambahkan esens aroma dan menggunakan pelapis (*coating*) berstandar *food grade*. Penelitian bahan ini berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut menjadi produk-produk fungsional yang lebih luas.

**Kata kunci:** sekam padi, biokomposit, *tableware*.

# Pengembangan Produk Pengorganisasian Dengan Studi Kasus *Work From Home*

**Yehezkiel Novaldi**

Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta  
Wacana  
[62170041@students.ukdw.ac.id](mailto:62170041@students.ukdw.ac.id)

**Sekar Adita**

Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta  
Wacana  
[sekaradita@staff.ukdw.ac.id](mailto:sekaradita@staff.ukdw.ac.id)

**Kristian Oentoro**

Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta  
Wacana  
[kristian@staff.ukdw.ac.id](mailto:kristian@staff.ukdw.ac.id)

*Work From Home* merupakan kebijakan yang menuntut masyarakat untuk melakukan pekerjaannya di rumah. Namun, kebijakan tersebut juga memiliki kekurangan. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, tidak semua pekerjaan dapat dilakukan di rumah. Terbatasnya sarana dan pra-sarana, menuntut para pelaku *work from home* untuk berupaya memenuhi kebutuhan tersebut agar pekerjaan mereka tetap berjalan dengan baik. Selain itu, tidak semua orang memiliki lingkungan yang mendukung untuk melakukan pekerjaan di rumah.

Pemenuhan kebutuhan *work from home* juga menimbulkan masalah lain, berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan penulis, terbatasnya luasan area kerja membuat para pelaku *work from home*, sulit mengorganisasi berbagai kebutuhan baru guna menunjang kualitas dan produktivitas saat melakukan pekerjaan. Dampak dari hal tersebut, area kerja yang dimiliki para pelaku *work from home* jadi lebih mudah berantakan yang berujung pada pengaruh psikologis saat bekerja. Pengaruh yang dirasakan seperti menurunnya produktivitas, sulit fokus, hingga sulit tercapainya target suatu pekerjaan.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif dengan pendekatan etnografi. Tujuan dari penelitian ini adalah membantu proses berjalannya kegiatan pelaku *work from home* dan menjaga agar produktif. Luaran dari penelitian ini adalah dapat terciptanya produk pengorganisasian yang dapat

diletakkan pada meja kerja untuk pengguna dengan klaster perkantoran yang melaksanakan *work from home* agar dapat menata kebutuhannya pada area kerja sehingga tetap rapi.

Kata Kunci: *Covid19, Work From Home, Pengorganisasian, Produktivitas, Meja Kerja*

# Catatan Peneliti: Pendekatan *User-Centred Design* dalam Perencanaan Penelitian Studi Lari Mandiri pada Anak Difabel Netra

**Winta Tridhatu Satwikasanti**

Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta

Wacana

[winta\\_ts@staff.ukdw.ac.id](mailto:winta_ts@staff.ukdw.ac.id)

Pencarian permasalahan dan penerapan solusi desain menjadi kompleks karena berhubungan dengan manusia yang merupakan seorang individu dan sekaligus bagian dari lingkungan sosial. Lingkungan sosial tidak terlepas dari sistem dan nilai sebagai pembentuk interaksi antar individu. Salah satu pendekatan yang digunakan dalam konteks studi desain adalah *user-centered design*. Filosofi dari pendekatan ini adalah mengeksplorasi karakteristik dan kebutuhan pengguna dengan empati agar luaran produk atau strategi menjadi sesuai dan berkelanjutan. Untuk menjaga integritas, pendekatan ini harus diterapkan oleh peneliti atau desainer sejak proses awal. Tulisan ini memaparkan hasil refleksi peneliti dari catatan lapangan dalam penerapan pendekatan ini di dalam studi eksplorasi lari mandiri pada anak difabel netra di dua negara, yaitu Inggris dan Indonesia. Penelitian di Inggris dilakukan secara tatap muka dan penelitian di Indonesia harus diadaptasikan dengan komunikasi terbatas dengan situasi pandemi. Tujuan dari kajian ini adalah mengidentifikasi persamaan dan perbedaan pada aspek-aspek yang terkait. Kajian ini menggunakan metode *thematic analysis* dari dua set catatan lapangan dan didiskusikan dengan teori yang terkait. Temuan kajian ini sangat penting untuk memberikan pengetahuan pada peneliti dan desainer tentang dua hal, yaitu: (1) implementasi *user-centred design* untuk memahami pengguna marjinal atau *extreme users* secara inklusif, khususnya anak difabel netra; (2) strategi peneliti atau desainer untuk beradaptasi memahami kondisi dan memecahkan hambatan di luar zona nyaman individu.

Kata Kunci: *User-centred Design*, Desain Inklusif, Anak, Difabel Netra, Peneliti

# **Pemanfaatan Limbah Kain untuk Perancangan Pakaian *Ready To Wear Deluxe Unisex* Dengan Teknik *Fabric Manipulation* pada *Brand* Kamisado**

**CINDY APRILLIANA PUTRI KURNIADI**

Fashion Product and Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[caprilliana@student.ciputra.ac.id](mailto:caprilliana@student.ciputra.ac.id)

**SOELISTYOWATI, S.Pd., M.Pd.**

Fashion Product and Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[soelistyowati@ciputra.ac.id](mailto:soelistyowati@ciputra.ac.id)

## **ABSTRAK**

Sampah nasional di Indonesia mencapai 170 ribu ton/hari 5%, diantaranya meliputi limbah kain. Perkembangan *fast fashion* yang begitu cepat tentu juga akan menimbulkan semakin banyaknya limbah yang dihasilkan, karena produksi dilakukan secara terus-menerus tanpa henti. Pakaian terus berkembang dari waktu ke waktu di era globalisasi ini, masyarakat menggunakan pakaian bukan hanya sekedar menutupi tubuh namun juga untuk ajang *lifestyle* atau ajang pamer status sosial. Perkembangan *fashion* terus mengalami kemajuan dari segi konsep *design*, bahan, konstruksi pola maupun konsep gender dalam berpakaian. Namun sangat disayangkan karena saat ini *fashion* lebih banyak berkembang pada pakaian siap pakai saja (Kisfaludy, 2008:59). Pakaian dengan desain inovasi baru dapat menjadi gaya yang mudah menarik perhatian karena pemikiran masyarakat terhadap hal-hal baru yang menarik sudah mulai terbuka. Salah satu tindakan yang dipilih untuk menghadapi *issue* tersebut adalah dengan melakukan *upcycling*, dengan menggunakan teknik *fabric manipulation* dengan teknik jahit aplikasi dan dengan cara menyusun kombinasi bahan tersebut, ini menjadi salah satu keunikan dan menambah *value*, maka dari itu dapat desain tersebut sebagai pakaian *ready to wear deluxe* dengan menggunakan bahan di antaranya *tweed*, *suede*, *corduroy*. Diharapkan *brand* Kamisado dapat memberikan solusi berpakaian untuk para konsumen untuk *unisex* namun tidak merusak lingkungan. Dalam penelitian ini, metode yang di gunakan metode penelitian kualitatif dengan melakukan observasi, wawancara kepada *expert* dan *extreme user*. Serta data berupa studi literatur, jurnal, dan artikel. Dengan harapan design konsep *upcycling* dapat mengurangi limbah lingkungan dan juga berdampak positif bagi pecinta *fashion*.

**Kata Kunci:** Limbah kain, *Unisex*, *Ready to Wear Deluxe*, Teknik *Fabric Manipulation*

## **Ruangan F**

Kategori : **Desain Produk 2**

Moderator : Lira Anindita Utami, S.Ds., M.Phil., Ph.D. (Universitas  
Sebelas Maret Surakarta)

Link : <http://bit.ly/SNDS2021-4Mei-RuangF>

Jam	Kode Makalah	Judul, Penulis dan Afisiliasi Makalah
08.30 – 08.38	016	
08.38 – 08.46	055	<b>Desain Kendaraan Pengolah Limbah Medis COVID-19</b> Muhammad Senna Hastoanggoro Universitas Trisakti
08.46 – 08.54	077	<b>Membangun Kembali Citra Pecinan di Kyakya Surabaya</b> Jennifer Natalie; Veronica Nathania; Clarissa Averina; Ivany; Lya Dewi Anggraini Universitas Ciputra
08.54 – 09.02	083	<b>PELATIHAN PEMBUATAN BOEQUET BUNGA DENGAN MENGGUNAKAN PITA SATIN UNTUK MELATIH KETERAMPILAN REMAJA DI TENGAH PANDEMI DI SMK YMIK JAKARTA BARAT</b> Dena Anggita Universitas Mercu Buana
09.02 – 09.12	Q&A	
09.12 – 09.20	136	<b>Perancangan Alat Sterilisasi Paket dan Surat Menggunakan Sinar UV-C pada PT Pos Indonesia</b> Pic Yen, Winta Adhitia Guspara, Purwanto Universitas Kristen Duta Wacana
09.20 – 09.28	158	<b>Sarana Bantu Aktivitas Makan Bagi Anak Difabel Netra</b> Winta T. Satwikasanti; Centaury Harjani. Universitas Kristen Duta Wacana
09.28 – 09.36	175	<b>PENGARUH KEPEMIMPINAN PRINCIPAL TERHADAP DAYA CIPTA TIM KERJA MADERA HOME</b> Stanley Andrian Universitas Pelita Harapan

09.36 – 09.44	181	<p><b>“Padamu Chair” Perancangan Fasilitas Duduk dan Bersimpuh Moveable untuk Area Outdoor Gereja Katolik di Era New Normal</b></p> <p>Richard Reagent Sanjaya Anantyo Universitas Kristen Petra</p>
09.44 – 09.54	Q&A	
Foto Bersama		

# Desain Kendaraan Pengolah Limbah Medis COVID-19

**Muhammad Senna Hastoanggoro**

Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas  
Trisakti

[senna.hastoanggoro@gmail.com](mailto:senna.hastoanggoro@gmail.com)

Pandemi COVID-19 merupakan permasalahan global dan membutuhkan fasilitas pelayanan kesehatan. Semakin tingginya aktivitas pelayanan kesehatan menyebabkan meningkatnya jumlah limbah medis. Saat ini penumpukan limbah medis di Indonesia melebihi kapasitas pengolahan limbah medis yang tersedia, akibat tidak tersedianya fasilitas pengolahan limbah medis di sebagian daerah sehingga turut menghambat penanganan limbah medis. Tidak meratanya fasilitas pengolahan serta penumpukan limbah medis COVID-19 menjadi kendala dan salah satu faktor penyebaran COVID-19, oleh karena itu dibutuhkan pengolahan limbah medis yang terintegrasi dengan kendaraan sehingga memungkinkan proses pengolahan dilakukan secara mobile. Metode desain dilakukan dengan tahapan: (1) pengumpulan data, (2) analisis data, (3) sintesa, dan (4) pengembangan desain. Hasil perancangan ini adalah desain kendaraan pengolah limbah medis COVID-19, yang menjadikan penanganan limbah medis menjadi lebih efisien, dan unit dapat dikerahkan dengan cepat ke daerah yang membutuhkan fasilitas pengolahan limbah medis.

Kata Kunci: COVID-19, Pengolahan Limbah Medis, Indonesia

# Membangun Kembali Citra Pecinan di Kyakya Surabaya

**Jennifer Natalie**

Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[jnattalie02@student.ciputra.ac.id](mailto:jnattalie02@student.ciputra.ac.id)

**Veronica Nathania Suseno**

Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[vnathania@student@ciputra.ac.id](mailto:vnathania@student@ciputra.ac.id)

**Clarissa Averina**

Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[caverinal@student.ciputra.ac.id](mailto:caverinal@student.ciputra.ac.id)

**Ivany**

Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[ivany001@student.ciputra.ac.id](mailto:ivany001@student.ciputra.ac.id)

**Lya Dewi Anggraini**

Dosen Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[lya.anggraini@ciputra.ac.id](mailto:lya.anggraini@ciputra.ac.id)

Surabaya adalah ibukota Jawa Timur dan merupakan kota terpadat kedua di Indonesia. Lokasinya yang strategis membentuk pola kehidupan masyarakat sebagai kota dagang dan pelabuhan. Seiring perkembangan zaman dan bertumbuh pesatnya dunia industri menyebabkan pola hidup masyarakat semakin majemuk. Salah satu suku yang memegang peranan yang cukup penting dalam kegiatan perdagangan di Surabaya adalah masyarakat Tionghoa yang menghuni Chinese Kamp, di kawasan Kembang Jepun, Kapasan, dan Pasar Atom. Kembang Jepun sendiri adalah sebuah kawasan bisnis yang berlokasi di sepanjang Jalan Kembang Jepun, Surabaya. Dahulu area ini merupakan pasar malam yang ramai namun tidak berlangsung lama, bahkan setelah melakukan upaya revitalisasi kembali, kawasan ini mengalami penurunan lagi pada tahun 2008. Nilai sejarah dan identitas lokal merupakan hal yang dapat menjadi kebanggaan kota Surabaya dan menjadi alasan mengapa membangun ulang citra di kawasan pecinan ini. Beberapa solusi diajukan untuk menjawab permasalahan ini, diantaranya membagi area menjadi dua zona yaitu zona tur bangunan tua dan zona edukasi. Selain pembagian zonasi, diadakan juga festival

budaya Tionghoa setiap bulannya dengan tema yang berbeda-beda, serta melakukan restorasi terhadap bangunan tua yang ada.

Kata Kunci : Surabaya, Pecinan, Restorasi, Citra, Festival.

# **Pelatihan Pembuatan Boequet Bunga dengan Menggunakan Pita Satin untuk Melatih Keterampilan Remaja di Tengah Pandemi di SMK YMIK Jakarta Barat**

**Dena Anggita**

Desain Produk, Fakultas Desain dan seni kreatif, Universitas Mercu Buana

[Dena\\_anggita@mercubuana.ac.id](mailto:Dena_anggita@mercubuana.ac.id)

**Edy Muladi**

Departemen atau program studi, Fakultas, Institusi

[Edy.muladi@mercubuana.ac.id](mailto:Edy.muladi@mercubuana.ac.id)

(dan seterusnya)

COVID-19 sejak Januari 2020, mengobrakabrik segala rencana awal tahun hampir semua manusia di muka bumi ini. Meski demikian, Indonesia yang kini menuju bonus demografi dengan banyaknya anak muda, dinilai bisa bertahan dari dampak Covid-19, anak muda atau remaja bisa makin mengasah hobi sebagai kreativitasnya untuk turut membangkitkan perekonomian Indonesia atau mendukung masyarakat di tengah pandemi Covid-19. Untuk memotivasi para remaja, maka perlulah dibuat kan sebuah pelatihan pembuatan boequet bunga, pelatihan ini dipilih dengan alasan produk yang dibuat mempunyai nilai ekonomi di pasaran. Selain biaya bahan yang terjangkau untuk siswa dan juga mudah untuk dicari. Dalam masa pandemi ini, metode pelatihan dilakukan dengan menggunakan video tutorial, dimana para siswa dapat menyasikannya sambil mencoba membuat di rumah. Melalui program ini, diharapkan siswa/i SMK yimik dapat mengembangkan potensi minat dan bakat mereka untuk bekreatifitas melalui hobi dengan membuat desain Boequet bunga dengan menggunakan Pita Satin.

*Kata kunci : Covid-19, Remaja, Hobi , Kreatifitas, Minat, Bunga Pita Satin*

# PERANCANGAN ALAT STERILISASI PAKET DAN SURAT MENGGUNAKAN SINAR UV-C PADA PT POS INDONESIA

## **Pic Yen**

Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas  
Kristen Duta Wacana  
62170051@students.ukdw.ac.id

## **Winta Adhitia Guspara**

Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas  
Kristen Duta Wacana  
guspara@staff.ukdw.ac.id

## **Purwanto**

Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas  
Kristen Duta Wacana  
pur@staff.ukdw.ac.id

Himbauan menerapkan *stay at home* sebagai upaya pencegahan penularan dan penyebaran Covid-19 selama masa pandemi telah melahirkan kebiasaan baru di tengah kehidupan masyarakat Indonesia, yakni tren belanja daring. Hal ini sangat berdampak dan dirasakan oleh banyak *marketplace* dan Perusahaan Jasa Pengiriman Barang yang ditandai dengan terjadinya peningkatan transaksi dan volume barang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lokasi penelitian, PT Pos Indonesia Kabupaten Cilacap, didapatkan informasi bahwa upaya pencegahan penularan dan penyebaran Covid-19 dengan cara menyemprotkan cairan disinfektan ke setiap permukaan paket yang mereka lakukan kurang efektif terhadap produktivitas kerja karyawan. Hal itu ditunjukkan dengan diperlukannya waktu tambahan untuk mengeringkan seluruh permukaan paket dengan cara dijemur di bawah sinar matahari. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah merancang alat sterilisasi paket dan surat tanpa memberikan perlakuan tambahan selama proses sterilisasi berlangsung. Metode perancangan yang digunakan adalah metode PIRUS (*Prototyping, Interaction, Re-engineering, Utilization, Synthesize*) dengan pendekatan *Research through Design*. Arah rekomendasi desain yang akan dirancang akan mengacu kepada pengembangan alat sterilisasi barang, khususnya paket dan surat yang digunakan di Perusahaan Jasa Pengiriman Barang dengan menggunakan sinar UV-C yang berbentuk

lorong dan memiliki jalur sterilisasi di dalamnya. Sinar UV-C memiliki karakteristik tidak menghasilkan residu, perubahan bentuk ataupun suhu terhadap permukaan suatu objek. Adapun bentuk lorong sebagai ruang sterilisasi agar cahaya lampu UV-C dapat dengan optimal berpendar ke segala arah.

Kata kunci: Covid-19, Sterilisasi, UV-C, Pos Indonesia, Paket.

# Sarana Bantu Aktivitas Makan Bagi Anak Difabel Netra

**Yuliana Wijaya**

Desain Produk, FAD, UKDW  
[62140008@students.ukdw.ac.id](mailto:62140008@students.ukdw.ac.id)

**Winta T. Satwikasanti**

Desain Produk, FAD, UKDW  
[winta\\_ts@staff.ukdw.ac.id](mailto:winta_ts@staff.ukdw.ac.id)

**Centaury Harjani**

Desain Produk, FAD, UKDW  
[centaury\\_h@staff.ukdw.ac.id](mailto:centaury_h@staff.ukdw.ac.id)

Makan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh semua orang dari segala usia termasuk bagi yang berkebutuhan khusus sekalipun. Kegiatan makan cenderung dilakukan sejak anak – anak hingga dewasa melalui pengamatan, pembelajaran di rumah dan di sekolah menggunakan alat makan yang sudah ada secara mandiri. Siklus belajar ini menjadi sangat kompleks jika seseorang tidak mempunyai pengalaman visual, contohnya adalah anak – anak buta total sejak lahir. Mereka cenderung membutuhkan pembelajaran motorik halus tangan dan bantuan orang lain (interaksi langsung) ketika melakukan aktivitas makan agar makan tanpa berceceran. Sesi *daily living skill (DLS)* di sekolah masih menjadi salah satu acuan pembelajaran kegiatan makan tersebut. Di situasi pandemik dengan pembatasan interaksi sosial, pembelajaran hanya terbatas secara daring. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sarana belajar makan secara mandiri untuk anak – anak difabel netra, khususnya buta total. Hal ini sangat penting bagi orang tua yang kesulitan memahami kemampuan anak. Dengan pendekatan *user-centered design* dan desain inklusif, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi interaksi antara produk, pengguna, aktivitas, dan lingkungan dalam konteks aktivitas makan. Metode yang digunakan adalah *rapid ethnography* yang dilengkapi dengan analisa kegiatan (i.e. *Hierarchical Task Analysis*) dan postur. Alternatif solusi desain juga dikembangkan dengan teknik SCAMPER. Pengkajian fenomena dan perilaku pengguna secara menyeluruh menghasilkan kriteria dan luaran solusi desain yang memikirkan pengguna marjinal.

Kata Kunci: Desain Inklusif, *User-centered Design*, Anak Difabel Netra, Aktivitas Makan, Pembelajaran Mandiri

# Pengaruh Kepemimpinan Principal terhadap Daya Cipta Tim Kerja Madera Home

Stanley Andrian  
Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
theodorus1010@gmail.com

Dalam dunia desain bukanlah hal yang mudah untuk memulai usahanya sendiri. Terdapat banyak sekali orang yang tidak memiliki kemampuan untuk menjadi pemimpin dan kemampuan untuk mencari orang-orang pilihan yang dapat dipilih menjadi karyawan, mencari tukang-tukang yang dapat dipercaya, mengatur seluruh keuangan dan seluruh waktu pengerjaan.

Permasalahan yang akan diangkat adalah mengenai bagaimana pengaruh gaya kepemimpinan prinsipal terhadap perkembangan daya cipta tim pada kantor dan apa saja unsur-unsur yang diterapkan principal dalam memimpin tim pada kantor.

Metode penelitian yang penulis gunakan merupakan metode etnografi yang diambil dari data keseharian penulis sebagai pemegang dan tim kreatif pada kantor Madera dan juga *field research* yang penulis amati dari berkunjung kepada proyek-proyek yang dikerjakan. Dengan menggunakan metode tersebut, penulis mendapatkan bahwa adanya keterkaitan antara strategi kepemimpinan principal yang sangat terbuka akan ilmu dan ketiga prinsip yang ia miliki, yaitu berproses, empati dan kreatif dapat sangat berpengaruh terhadap daya cipta tim kreatifnya. Dengan demikian dengan waktu yang singkat, kantor Madera Home dapat berkembang cepat dan memiliki tim dan anggota yang kuat akan daya cipta.

# **“Padamu Chair” Perancangan Fasilitas Duduk dan Bersimpuh Moveable untuk Area Outdoor Gereja Katolik di Era New Normal**

**Richard Reagent Sanjaya Anantyo**

Desain Interior, Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

[richard.reagent@gmail.com](mailto:richard.reagent@gmail.com)

Adanya pandemi COVID-19 membuat banyak ruang publik beradaptasi dengan protokol kesehatan memasuki era new normal, termasuk fasilitas publik seperti gereja. Kapasitas ruang dalam gereja menjadi berkurang karena pembatasan jarak pada tiap fasilitas duduknya. Saat ini, fasilitas duduk outdoor/semi outdoor pada gereja masih belum dapat memenuhi kebutuhan dan kenyamanan pengguna saat beribadah yang mengikuti protokol kesehatan. Penelitian ini merupakan salah satu solusi perancangan desain untuk menjawab kebutuhan tersebut. Perancangan dilakukan menggunakan metode design thinking terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap empathize, define, ideate, prototype dan tahap test. Perancangan menghasilkan produk fasilitas duduk untuk menjawab kebutuhan pengguna yaitu kursi duduk berkonsep khusyuk yang memiliki alas berlutut untuk memenuhi kebutuhan bersimpuh guna menunjang ke khusyukan saat beribadah selain itu kursi dirancannng untuk mudah dipindahkan dan dapat disusun secara bertumpuk untuk memudahkan penyimpanan dan penataan setelah pemakaian di area outdoor/semi outdoor pada gereja. Perancangan tentunya memperhatikan aspek new normal di masa pandemi COVID-19 ini dengan penataan zoning area outdoor dan penggunaan finishing material yang mempunyai sifat hydrophobic yang baik guna mencegah penyebaran virus COVID-19.

Kata Kunci: Perancangan, Fasilitas duduk, Duduk Bersimpuh, New normal, Gereja Katolik