

BUKU ABSTRAK - SESI 2
10.30 - 12.00

**SEMINAR
NASIONAL
DESAIN
SOSIAL**

2021

Ruangan A

Kategori : **Arsitektur & Desain Interior 2**
Moderator : Lya Dewi Anggraini, S.T., M.T., Ph.D. (Universitas Ciputra)
Link : <http://bit.ly/SNDS2021-4Mei-RuangA>

Jam	Kode Makalah	Judul, Penulis dan Afisiliasi Makalah
10.30 – 10.38	008	Perancangan 21 Manufacture Café oleh Putra Architect dengan Pendekatan Local Architecture Gandadi Putra, Dyah Kusuma Wardhani, Gervasius Herry Purwoko Universitas Ciputra
10.38 – 10.46	029	Boemi Ngariung : Perancangan Fasilitas bagi Komunitas ODHA di Pantura, Subang Jessica, Phebe Valencia Universitas Pelita Harapan
10.46 – 10.54	094	Zoom! Potensi E-Interview untuk Umpan Balik Daring dalam Perancangan Interior Leony Calista Natasha, Ruth Euselfvita Oppusunggu, Phebe Valencia Universitas Pelita Harapan
10.54 – 11.02	111	KAJIAN ASPEK SPASIAL ALIH FUNGSI JALAN MENJADI PASAR TERHADAP PENDUDUK DAN PENGGUNA JALAN DI KAWASAN PASAR ANYAR KOTA TANGERANG Anugrah Tri Hapsoro Aji ; Ratna Safitri Universitas Pembangunan Jaya
11.02 – 11.12	Q&A	
11.12 – 11.20	117	Mengembangkan Desain Platform Kesadaran Konservasi Air - Studi Kasus Platform 'NABUNG AER' NEXT Angeline Gunawan, Ivan Christopher, Cindy Lusiana, Martin L. Katoppo Universitas Pelita Harapan
11.20 – 11.28	123	Kinerja Tim Desain Monokroma Architect yang dipengaruhi Kepemimpinan Principal Grace Kristianne, Nur Jahja Gozali Universitas Pelita Harapan

11.28 – 11.36	110	Pengaruh Kegiatan Magang dengan Sistem Offline dan Online Terhadap Komunikasi Penyampaian Pekerjaan Anastasya Lucky, Clarissa Nicole Wijaya, Jessica Limanta, Dr. Martin Luqman Katoppo Universitas Pelita Harapan
11.36 – 11.44	191	
11.44 – 11.54	Q&A	
Foto Bersama		

Perancangan 21 Manufacture Café oleh Putra Architect dengan Pendekatan Local Architecture

Gandadi Putra

Interior Architecture, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
gandadip@gmail.com

Dyah Kusuma Wardhani

Interior Architecture, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
dyah.wardhani@ciputra.ac.id

Gervasius Herry Purwoko

Interior Architecture, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
gpurwoko@ciputra.ac.id

Sebuah perancangan dibuat sebagai usaha kelanjutan untuk CV. Fruit Milk Company dengan menggunakan local architecture sebagai konsep utama bangunan dan memadukannya dengan desain modern kekinian sebagai usaha untuk menarik minat calon pasar. Di zaman yang serba modern seperti saat ini, banyak terjadi peralihan yang mengakibatkan ditinggalkannya konsep dan pemikiran yang lama (tradisional) dengan yang baru, baik itu oleh faktor internal maupun eksternal. Pergeseran tersebut menimbulkan adanya dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya masyarakat lokal dapat mengetahui dan mempelajari tentang tata cara dan kebudayaan luar yang dapat dipetik manfaatnya untuk diterapkan ke dalam kehidupan sehari-hari. Dampak negatifnya masyarakat lokal mulai meninggalkan kebudayaan lama yang sejatinya kebudayaan tersebut merupakan satu-satunya hal yang menjadi ciri dari masyarakat lokal. Arsitektur lokal telah dirancang oleh para leluhur selama berabad-abad untuk menemukan desain yang paling tepat untuk daerah tersebut, baik dalam menghadapi tantangan cuaca maupun sosial, akan timbul masalah bila hal tersebut ditinggalkan karena dapat mengakibatkan timbulnya kesenjangan. Melalui perancangan 21 Manufacture Cafe dengan pendekatan arsitektur lokal Nusantara dan memadukannya dengan arsitektur modern sebagai salah satu upaya mengangkat kembali eksistensi arsitektur lokal dalam kehidupan masyarakat yang modern. Penerapan arsitektur Nusantara melalui pembentukan ruang pelingkup eksterior dan interior dari rumah adat Nusantara,

dan juga mengaplikasikan material khas lokal yang ada di sekitar ke elemen bangunan, seperti bata merah, kayu, dan bambu.

Kata Kunci: Budaya, Café, Lokal, Modern, Nusantara

Boemi Ngariung : Perancangan Fasilitas bagi Komunitas ODHA di Pantura, Subang

Pemberdayaan komunitas Orang dengan HIV/AIDS melawan stigma dan diskriminasi

Jessica

Program Studi Desain Interior, Fakultas *school of design*, Universitas Pelita Harapan
Josephinejess99@gmail.com

Phebe Valencia

Program Studi Desain Interior, Fakultas *school of design*, Universitas Pelita Harapan
Phebe.valencia@uph.edu

Sejak tahun 1999 – 2019, Orang dengan HIV / AIDS di daerah Subang memegang peringkat tertinggi presentase persebaran HIV se Jawa Barat. Zona merah persebaran virus HIV adalah Jalan Enem di Pantura, Subang. Jalanan ini dikenal oleh masyarakat dengan konotasi negatif karena di dalamnya terdapat “warung remang-remang” yang menawarkan jasa Wanita Pekerja Seks (WPS). WPS di Warung Remang-remang merupakan kontributor persebaran HIV tertinggi di Subang (1200 orang terpapar). Orang dengan HIV/AIDS (ODHA) di Pantura mengalami ketidakadilan sosial yaitu stigma dari masyarakat. Hal ini disebabkan oleh minimnya edukasi yang diterima oleh masyarakat mengenai cara persebaran virus HIV, maka mitos-mitos mulai bersebaran dari mulut ke mulut. Mereka beranggapan bahwa virus HIV dapat ditularkan apabila kontak langsung dengan ODHA, pada kenyataannya virus HIV merupakan virus yang dapat dikendalikan laju penyebarannya.

Stigma dan diskriminasi yang dialami ODHA di Pantura berdampak pada kehidupan okupasional, mental dan psikososial mereka. Ketidakadilan sosial ini mengarah pada perilaku menyimpang ODHA yang menghindari fasilitas-fasilitas kesehatan karena mereka takut memperoleh stigma dari masyarakat dan kehilangan pekerjaan. Maka dari itu mereka memutuskan untuk bungkam bahkan mengucilkan diri agar terhindar dari stigma dan diskriminasi.

Perancangan Boemi Ngariung bertujuan untuk menyediakan fasilitas rehabilitasi mental, psikososial, dan okupasional bagi ODHA di Pantura, Subang. Dengan harapan Boemi Ngariung dapat menjadi ruang berlindung bagi mereka untuk

berkomunitas tanpa stigma dan diskriminasi dari masyarakat. Fasilitas yang disediakan antara lain *workshop* prakarya dari bonggol bambu agar ODHA mendapatkan kestabilan perekonomian dan lebih produktif, serta fasilitas kesehatan seperti konseling gratis dan *supply* obat ARV agar ODHA dapat merehabilitasi kesehatan mental dan fisiknya.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode perancangan interior arsitektur dengan pendekatan keberlanjutan dan vernakular. Bentuk implementasi pendekatan keberlanjutan adalah penerapan *low energy building*, yang diaplikasikan pada sistem pencahayaan, *rainwater harvesting*, *cross ventilation*, dan panel surya. Bentuk aplikasi dari pendekatan vernakular antara lain mengimplementasikan elemen-elemen arsitektur lokal seperti material, struktur bangunan, dan anyaman. Selain itu tradisi masyarakat lokal seperti cara masyarakat berkomunitas serta kebiasaan mereka beraktivitas diimplementasikan ke dalam elemen-elemen interior.

Kata Kunci: Kata Kunci 1, stigma 2, sustainable 3, pemberdayaan masyarakat 4, komunitas

Zoom!

Potensi *E-Interview* untuk Umpan Balik Daring dalam Perancangan Interior

Leony Calista Natasha Phebe Valencia¹

Desain Interior, School of Design, Universitas Pelita Harapan
leony.calista@gmail.com

Ruth Euselfvita Oppusunggu

Desain Interior, School of Design, Universitas Pelita Harapan
Design as Generator
200rumahbesi@gmail.com

Phebe Valencia

Desain Interior, School of Design, Universitas Pelita Harapan
phebe.valencia@uph.edu

Proses perancangan interior pada matakuliah tugas akhir perlu beradaptasi dengan tatanan baru, ketika tatap muka harus minimal atau ditiadakan. Sementara itu, tatap muka merupakan kesempatan krusial mahasiswa/i untuk mengukur keberhasilan dan menghindari perancangannya dari asumsi. Karena pandemik Covid-19, proses tugas akhir dalam tulisan ini harus tiba-tiba sepenuhnya daring, bahkan tanpa interaksi dengan pengguna atau pemangku kepentingan. Untuk mengembalikan peran krusial ini dalam perancangan interior, maka penulis melakukan umpan balik daring kepada partisipan, proses yang sama sekali baru. Umpan balik terbatas pada presentasi daring –visualisasi konsep, perspektif 3D, dan video- kepada partisipan dan pengambilan respon mereka melalui *e-interview*. Walaupun umpan balik memperlihatkan bahwa partisipan menganggap perancangan masih berdasarkan asumsi, tetapi proses ini memberikan alternatif solusi bagi mahasiswa/i atau desainer untuk mengembalikan posisi pengguna dan pemangku kepentingan pada perancangan interior berbasis *human-centered design*.

Kata Kunci: kuliah daring, *e-interview*, tatanan baru, *human-centered design*, perancangan interior

KAJIAN ASPEK SPASIAL ALIH FUNGSI JALAN MENJADI PASAR TERHADAP PENDUDUK DAN PENGGUNA JALAN DI KAWASAN PASAR ANYAR KOTA TANGERANG

Anugrah Tri Hapsoro Aji

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

anugrah.tri@student.upi.ac.id

Ratna Safitri, S.T.,M.Ars

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

ratna.safitri@upj.ac.id

Pasar yang disediakan oleh pemerintah untuk difungsikan sebagai tempat para pedagang berjualan, namun kapasitas ruang didalam bangunan tidak bisa menampung lagi jumlah penjual di dalamnya. Hal ini menyebabkan para pedagang kaki lima membuka lahan sendiri di kawasan sekitar bangunan pasar. Banyak para pedagang yang menggunakan lahan jalan untuk mereka berjualan di sana, jalan yang dialihfungsikan akan mengakibatkan sebuah permasalahan di dalamnya. Penelitian ini akan membahas alih fungsi jalan yang terjadi di sekitar pasar Anyar Kota Tangerang, dan bertujuan untuk mengetahui dampak permasalahan spasial yang terjadi di dalamnya. Dalam melakukan penelitian ini, penulis mengaitkan teori *Smooth and Striated Space* dan *Urban Slippage* sebagai pedoman untuk mengetahui hal apa yang terjadi di sekitar kawasan pasar Anyar khususnya Jalan yang dialih fungsikan untuk tempat berjualan para pedangan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Observasi Lapangan dilakukan untuk mengetahui keadaan di sekitar kawasan pasar anyar dan mengetahui hal apa yang terjadi di dalamnya, wawancara juga dilakukan kepada penduduk dan pengguna jalan untuk mengetahui permasalahan atau dampak spasial yang ditimbulkan ketika alih fungsi itu terjadi. Hasil akhir dari penelitian ini akan menjelaskan aspek spasial terjadinya fenomena alih fungsi di kawasan Pasar Anyar Kota Tangerang ditinjau dari studi literatur yang digunakan serta mengungkapkan dampak spasial yang ditimbulkan dari fenomena tersebut.

Kata Kunci: Alih Fungsi Jalan, Pasar , Aspek Spasial

Mengembangkan Desain *Platform* Kesadaran Konservasi Air - Studi Kasus *Platform* 'NABUNG AER' NEXT

Angeline Gunawan

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

Ivan Christopher

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

Cindy Lusiana, S.Sn.

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

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

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

Founder Design as Generator, Tangerang Selatan

martin.katoppo@uph.edu

Persoalan ketersediaan air bersih, terutama air tanah selalu menjadi permasalahan di kawasan Jabodetabek. Semejak tahun 2015, Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH) telah berkolaborasi dengan komunitas *Design as Generator* (DAG) menginisiasi berbagai kegiatan untuk membangkitkan kesadaran mengonservasi air melalui kegiatan dengan nama *Nabung Aer* (NA) di berbagai kampung, komunitas, sekolah hingga daerah pedalaman. Inisiasi dan kolaborasi terakhir pada tahun 2019 mengubah *Nabung Aer* (NA) yang awalnya berbasis kegiatan fisik menjadi *platform digital Nabung Aer NEXT* (NA NEXT) dengan tujuan meluaskan jejaring dan pengaruh. Hal ini juga dilakukan untuk merespon situasi pandemik yang membatasi kegiatan pemberdayaan secara fisik. Kegiatan ini kemudian bertujuan untuk mengembangkan desain *platform* NA NEXT dengan membangun narasi dan ikon dari *platform* NA NEXT menggunakan metode partisipatori desain dan *Design Thinking*. Hasil desain *platform* NA NEXT kemudian diujicobakan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas *platform digital* bekerja meluaskan jejaring dan pengaruh perihal pembangunan kesadaran konservasi air.

Kata Kunci: Konservasi Air, Desain *Platform*, *Design Thinking*

Kinerja Tim Desain Monokroma Architect yang dipengaruhi Kepemimpinan *Principal*

Grace Kristianne

Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
gracekristianne@gmail.com

Nur Jahja Gozali

Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
njahjagozali@gmail.com

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya fenomena bagaimana kepemimpinan seorang pemimpin merupakan sebuah hal yang krusial yang menentukan bagaimana sebuah perusahaan beroperasi, dan kepemimpinan ini menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kinerja tim. Alhasil, penelitian ini bertujuan untuk menggali nilai-nilai kepemimpinan *principal* serta perannya dalam membangun kinerja tim desain Monokroma Architect, dengan kinerja tersebut yang akan dilihat dari segi kreativitas dan produktivitas. Penelitian kualitatif ini dilakukan dengan metode pengumpulan data berbasis etnografi. Setelah terjun langsung dalam firma dan mengumpulkan data, penelitian ini dianalisis menggunakan teori mengenai kepemimpinan, kinerja desain melalui *design thinking*, dan proses desain. Hasil penelitian ini menemukan dua belas nilai-nilai kepemimpinan di balik peran *principal* dalam mengepalasi proses desain dengan basis firma *learning-based* (pemberian ilmu seluas-luasnya pada karyawan) dan sistem *coast to coast* yang diterapkan. Dari nilai-nilai yang ditemukan, beberapa nilai di antaranya dikemas dalam satu nilai yang menonjol, yaitu *family*. Nilai *family* yang memberikan warna pada Monokroma berdampak positif pada individu dan kinerja tim secara keseluruhan dengan *principal* yang tidak hanya mengambil peran pemimpin, melainkan juga pendidik hingga *ayah* yang menunjukkan kepeduliannya terhadap tim desainnya.

Kata Kunci: Kepemimpinan, Tim Desain, Kinerja, Kreativitas, Produktivitas

Pengaruh Kegiatan Magang dengan Sistem Offline dan Online Terhadap Komunikasi Penyampaian Pekerjaan

Anastasya Lucky

Desain Interior, School of Design, Universitas Pelita Harapan
Anastasyalucky59@gmail.com

Clarissa Nicole Wijaya

Desain Interior, Universitas Pelita Harapan
Clrssaaanicole@yahoo.co.id

Jessica Limanta

Desain Interior, Universitas Pelita Harapan
Jessicalimanta@gmail.com

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

Desain Interior, Universitas Pelita Harapan
Martin.katoppo@uph.edu

Komunikasi merupakan hal yang penting dalam proses bekerja secara tim. Sebelum adanya pandemi COVID-19, komunikasi dapat dilakukan secara tatap muka sehingga penjelasan dapat dilakukan secara verbal. Namun sejak adanya pandemi, komunikasi dalam kebanyakan tempat bekerja harus dilakukan secara *online* sehingga adanya keterbatasan untuk bertemu secara langsung. Perbedaan metode komunikasi tersebut tentunya memberikan beberapa dampak pada proses penyampaian pekerjaan bagi para pekerja, apalagi pada tempat bekerja yang bergerak di bidang kreatif dimana *teamwork* sangat dibutuhkan, khususnya pada kasus ini adalah studio interior. Dalam perubahan sistem bekerja tersebut, karyawan maupun pemilik studio interior harus melakukan adaptasi komunikasi penyampaian pekerjaan. Dalam makalah ini, peneliti akan membahas masalah komunikasi penyampaian pekerjaan yang terjadi di beberapa studio desain tempat para peserta magang desain interior Universitas Pelita Harapan angkatan 2017 melakukan kegiatan magang mereka. Analisis masalah komunikasi yang ada di setiap studio yang menerapkan sistem yang berbeda-beda (*Full work from home (WFH)*, *full work from office (WFO)*), maupun pencampuran *WFH* dan *WFO*) didapatkan dengan menggunakan metode kualitatif etnografi untuk metode pengumpulan data, dimana peneliti telah

mewawancarai masing-masing partisipan secara *synchronous* dimana kedua pihak, peneliti dan partisipan, akan *online* secara bersamaan di waktu yang sama melewati fitur *zoom* atau *teams*. Dalam makalah ini peneliti bertujuan memahami pengaruh kegiatan magang secara *offline* dan *online* terhadap komunikasi penyampaian pekerjaan pada studio desain.

Kata Kunci: Magang, Pandemi, Metode komunikasi, Penyampaian pekerjaan

Ruangan B

Kategori : **Desain Interior 2**
Moderator : Mira Zulia Suriastuti, S.Sn., M.Ds. (Universitas Mercu Buana)
Link : <http://bit.ly/SNDS2021-4Mei-RuangB>

Jam	Kode Makalah	Judul, Penulis dan Afisiliasi Makalah
10.30 – 10.38	002	Desain Furniture Publik Masa Pandemi Covid-19 pada Sektor Pelayanan Publik Daerah Istimewa Yogyakarta Bambang Pramono, S.Sn.,M.Ds, Danang Febriyantoko, S.Sn.,M.Ds Institut Seni Indonesia Yogyakarta
10.38 – 10.46	048	Kajian Desain Outdoor Pada Pusat Perbelanjaan QBIG BSD City Sebagai Solusi Desain Dimasa Post-Pandemi COVID-19 Sinta Azhari Universitas Pembangunan Jaya
10.46 – 10.54	060	Transformasi Ruang Belajar Anak Usia Dini Pada Rumah Tinggal Masa Pandemi Covid-19 Andi Wahyu Zulkifli Yusuf, Sangayu Ketut Laksemi Nilotama Universitas Trisakti
10.54 – 11.02	074	
11.02 – 11.12	Q&A	
11.12 – 11.20	103	
11.20 – 11.28	115	Kolaborasi Mendesain Dan Membangun Sekolah Lentera Harapan, Rote, Ndao, Nusa Tenggara Timur Filia Wijaya, Ruth E. Oppusunggu, Phebe Valencia, Martin L. Katoppo Universitas Pelita Harapan
11.28 – 11.36	172	Relasi Temperatur Warna Lampu Terhadap Produktivitas Belajar Murid Michelle Ho; Britney Rahardja; Bambang Tutuka Adi Universitas Pelita Harapan
11.36 – 11.44	192	"Co-Help" Sebagai Manifestasi Praktik Desain: Sebuah Strategi Model

		Pembelajaran Perancangan Produk Interior Selama Pandemi Tri Noviyanto P Utomo Universitas Ciputra Surabaya
11.44 – 11.54	Q&A	
Foto Bersama		

DESAIN FURNITURE PUBLIK MASA PANDEMI COVID-19 PADA SEKTOR PELAYANAN PUBLIK DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Bambang Pramono, S.Sn.,M.Ds, Danang Febriyantoko, S.Sn.,M.Ds

Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta
bambang.pramono@isi.ac.id

Danang Febriyantoko, S.Sn.,M.Ds

Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta
danangfebriyantoko.df@gmail.com

Penyelenggara pelayanan publik seperti mengalami shock dalam memberikan pelayanan publik di tengah wabah Covid 19. Meskipun protokol kesehatan telah di berlakukan namun tetap saja perlu perbaikan dan pembenahan baik dari segi sistem pelayanan maupun desain interior layanan publik. Beberapa solusi dan inovasi yang terkesan mendadak menjadi solusi singkat salah satunya dengan menerapkan kursi kosong yang di beri jarak untuk meminimalisir kontak langsung antar warga, meja layanan yang diberi sekat mika plastik, hingga ruangan-ruangan yang diberi partisi semi permanen. Aspek ergonomi serta antropometri menjadi hal penting dalam mengkaji penerapan desain furniture pelayanan publik di masa pandemi Covid-19 agar aktifitas pelayanan publik tersebut dapat tetap beroperasi dengan efektif, nyaman, aman dan efisien selama masa pandemi. Metode RULA (Rapid Upper Limb Assesment) digunakan untuk menginvestigasi dan menilai posisi kerja yang dilakukan oleh tubuh bagian atas baik pada penerima layanan maupun pemberi pelayanan publik. Fasilitas publik yang merupakan elemen interior berupa tempat duduk, meja layanan dan lainnya memiliki peranan penting dalam kegiatan pelayanan publik, penelitian ini akan menginvestigasi furniture pelayanan publik yang hasilnya akan dijadikan pedoman untuk memeberikan usulan desain furniture pelayanan publik di masa pandemi

Kata Kunci: Furniture, Pelayanan, Publik, Ergonomi, Covid-19

Kajian Desain *Outdoor* Pada Pusat Perbelanjaan QBIG BSD City Sebagai Solusi Desain Dimasa Post-Pandemi COVID-19

Arsitektur, Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya
Sintaaz31@gmail.com

Perkembangan pusat perbelanjaan atau *shopping mall* di Indonesia bermula sejak didirikannya Sarinah yang merupakan pusat perbelanjaan dan gedung percakar langit pertama Indonesia, sejalan perkembangan muncul mal-mal dengan konsep *indoor* lainnya tersebar khususnya di perkotaan. Antusias masyarakat terhadap mal *indoor* membuat pengembang bisnis berlomba membangun mal-mal dengan konsep tertutup sehingga mal *indoor* menjadi sangat mendominasi dari pada *outdoor* dan *integrated*. Pandemi Covid-19 atau virus corona yang melanda Indonesia membuat pemerintah menetapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar guna mencegah penyebaran virus berimbas pada tutupnya mal. New Normal menjadi kabar baik bagi pelaku bisnis, yang merupakan awal mula mengendurnya kebijakan pemerintah yang semula menutup bangunan-bangunan pusat perbelanjaan menjadi diperbolehkan buka kembali. Adanya pandemi prioritas pengunjung mengalami perubahan, bukan lagi soal nilai estetika saja namun masyarakat kembali ke kebutuhan dasar yaitu kesehatan dan keamanan, sejalan dengan teori Maslow's tentang hirarki kebutuhan manusia. Minat masyarakat terhadap mall *indoor* menurun drastis, masyarakat yang biasa tanpa ragu ke mal kini menjadi khawatir tertular virus. Mall berkonsep *outdoor* dianggap dapat membuat masyarakat lebih merasa aman berbelanja dan pengunjung mal dengan konsep ini merasa terjamin keamanan dan kesehatannya dengan kondisi tempat yang terbuka. Penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisis konsep *outdoor* sebagai solusi desain pusat perbelanjaan dimasa post-pandemi covid-19. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Teori yang digunakan pada penelitian ini yaitu *green architecture: design for a sustainable future* oleh Brenda and Robert Vale, *passive design* oleh City of Vancouver dan the place diagram oleh Place for Public Space.

Kata Kunci: Mal Indoor, Pandemi Covid-19, Prioritas, Konsep Outdoor, Sustainable

Transformasi Ruang Belajar Anak Usia Dini pada rumah tinggal di *masa Pandemi Covid-19*

Andi Wahyu Zulkifli Yusuf, S. Ds

Program Studi Magister Desain Produk, Fakultas Seni Rupa & Desain,
Universitas Trisakti
andiwahyusuf@gmail.com

Dr. Sangayu Ketut Laksemi Nilotama, M.Ds

Program Studi Magister Desain Produk, Fakultas Seni Rupa & Desain,
Universitas Trisakti
sangayu@trisakti.ac.id

Masa pandemi covid-19 saat ini telah merubah hampir seluruh tatanan kehidupan. Salah satu dampaknya perubahan proses belajar dengan tatap muka di sekolah yang mengharuskan anak untuk melakukan seluruh aktivitas belajar dan bermain di dalam rumah. Permasalahannya terletak pada fasilitas ruang dan aktivitas belajar dalam ruang kelas secara mendadak dipindahkan ke dalam rumah. Pada Anak usia dini, aktivitas bermain dan berinteraksi adalah hal yang tidak bisa terpisahkan. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui transformasi bentuk ruang belajar di sekolah dipindahkan ke ruang belajar di rumah selama pandemi. Penelitian ini menggunakan pendekatan teori transformasi budaya dengan metode deskriptif kualitatif agar dapat menjelaskan secara rinci fenomena yang terjadi di lapangan, sesuai permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Hasil penelitian ditemukan adanya perubahan sistem nilai-nilai lama menjadi sistem nilai-nilai baru, terjadi proses inkulturasi, terjadi perubahan yang dinamis pada layout ruang belajar di rumah. Desain ruang dikaji berdasarkan pertimbangan kurikulum, bentuk ruang, dan elemen interior yang berbasis gerak motorik anak. Adanya perubahan fungsi ruang/area dalam rumah menjadi ruang/area belajar anak yang dapat menampung aktivitas bermain dan belajar, anak dapat mengembangkan kreativitas, keterampilan dan pengetahuan melalui gerak, imajinasi, ekspresi berdasarkan pada perilaku anak.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Ruang Belajar, Pandemi Covid-19*

Kolaborasi Mendesain Dan Membangun Sekolah Lentera Harapan, Rote, Ndao, Nusa Tenggara Timur

Filia Wijaya

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

Ruth E. Oppusunggu, S.T., M.T.

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

ruth.oppusunggu@lecturer.uph.edu

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

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

phebe.valencia@lecturer.uph.edu

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

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

martin.katoppo@uph.edu

Yayasan Pendidikan Pelita Harapan (YPPH) semenjak tahun 2013 membangun Sekolah Lentera Harapan (SLH), sekolah di pedalaman dan diperuntukkan untuk kelompok masyarakat yang membutuhkan. Sekolah Lentera Harapan di Pulau Rote, Ndao, Nusa Tenggara Timur adalah salah satu sekolah yang didesain dan dibangun YPPH bersama Fakultas Desain dan Program Studi Desain Interior, Universitas Pelita Harapan (UPH) melalui MK. Tugas Akhir Kolaboratif bekerja sama dengan PT Graha. Metode mendesain dan membangun yang digunakan adalah metode desain kolaboratif. Metode ini mengharuskan tim pelaksana untuk bekerja kolaboratif antar bidang ilmu pengetahuan dan antar institusi dan dengan setiap pemangku kepentingan (*stakeholder*). SLH Rote didesain pada masa sebelum pandemik, namun dibangun saat masa pandemik hingga selesai dan dibuka pada bulan November 2021. Makalah ini juga membahas bagaimana proses kelindan dan kolaborasi antar pemangku kepentingan dan bagaimana proses tersebut mewujudkan pada desain SLH Rote. Pada akhirnya hal ini adalah juga perwujudan visi misi Fakultas Desain, UPH yaitu untuk menghadirkan desain yang berdampak dan menjadi terang untuk banyak orang.

Kata Kunci: mendesain dan membangun, SLH ROTE, metode desain kolaboratif

Hubungan Jenis Lampu Terhadap Produktivitas Belajar Murid

Michelle Ho, Britney Rahardja

Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
enmho05@gmail.com

Britney Rahardja

Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
britneyr80@gmail.com

Bambang Tutuka Adi Nugroho

Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
bambang.nugroho@uph.edu

Kegiatan belajar merupakan sebuah hal yang pasti terjadi dalam hidup seorang pelajar. Umumnya, kegiatan belajar dikaitkan dengan keberadaan buku dan alat tulis, untuk membaca informasi dan menulis data yang didapat. Kegiatan belajar membutuhkan sejenis level konsentrasi tertentu agar pelajar dapat secara maksimal menyerap dan memahami informasi. Dalam proses mengajar, indera yang paling sering digunakan adalah mata (visual), oleh karena itu, pencahayaan yang baik dan benar sangat dibutuhkan untuk menjalankan sebuah sesi pembelajaran yang maksimal. Tentu, keberhasilan sesi belajar tidak hanya tergantung pada pencahayaan yang baik, namun peran mereka tidak kalah penting.

Studi dan riset menunjukkan adanya pengaruh temperatur cahaya dari lampu terhadap beberapa fungsi biologis tubuh manusia, sehingga bisa ditarik sebuah hipotesis bahwa kondisi pencahayaan yang sesuai dapat meningkatkan efisiensi kegiatan belajar (Tureková, Lukáčová, & Bánesz, 2019). Dalam jurnal ini, kami akan melakukan sebuah eksperimen kuantitatif untuk menentukan efek dari unit *photometry* ini dalam konsentrasi pelajar.

Dalam kasus ini, kami menjalankan sebuah eksperimen yang mengukur kemampuan mengingat dan mengolah informasi, dalam kondisi menggunakan 2 jenis temperatur lampu yang berbeda. Kami akan membandingkan hasil tes untuk menentukan apakah ada korelasi dari kemampuan belajar dengan lampu jenis tertentu.

Kata kunci: konsentrasi, efek cahaya, belajar

"Co-Help" Sebagai Manifestasi Praktik Desain: Sebuah Strategi Model Pembelajaran Perancangan Produk Interior Selama Pandemi

Tri Noviyanto P Utomo

Interior Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra Surabaya
tommy@ciputra.ac.id

Abstrak: Pembelajaran perancangan produk interior di Universitas Ciputra dalam satu tahun terakhir mengalami banyak kendala akibat merebaknya pandemi virus Covid-19. Pembelajaran melalui tutorial langsung dan proses praktik di studio tidak dapat dilaksanakan. Strategi model pembelajaran lain diperlukan untuk memastikan tetap tercapainya tujuan pembelajaran. Bagaimana model pendekatan pembelajaran akan diterapkan dan hasil belajar dapat diwujudkan akan menjadi rumusan masalah yang akan diuraikan dalam penelitian ini. Metode deskriptik analitik akan menjelaskan model pembelajaran selama pandemi berlangsung. Sedangkan dalam proses pembelajaran digunakan *design thinking* dengan konsep *upcycling* akan diimplementasikan sebagai bagian dari proses belajar desain. Hasil dari proses pembelajaran ini adalah munculnya transformasi interaksi sosial baru yaitu *Co-Help* sebagai manifestasi dari proses desain yang didalamnya mengakomodir interaksi holistik dalam system teori aktifitas yaitu: *Subject, Object, Tool, Rules, Community* dan *Division of Labor* secara maksimal dalam proses pembelajaran selama pandemi. Hasil lainnya adalah terciptanya ide desain yang unik dan inovatif. [Dikatakan] unik dan inovatif karena mampu mengakomodasikan aspek-aspek *technical cycle product* dalam konsep *Upcycling* yang lengkap dan beragam.

Kata Kunci: *Co-Help, Teori Sistem Aktivitas, Upcycling, Technical Cycle Product, Design Thinking.*

Ruangan C

Kategori : **Desain Komunikasi Visual 2**
Moderator : Dr. R. Drajatno Widi Utomo, S.Sn, M.Si. (Universitas Trisakti)
Link : <http://bit.ly/SNDS2021-4Mei-RuangC>

Jam	Kode Makalah	Judul, Penulis dan Afisiliasi Makalah
10.30 – 10.38	121	Perancangan Buku Ilustrasi “Air Putih Untuk Tubuhku” Sebagai Upaya Edukasi Pentingnya Air Putih Bagi Anak Sekolah Dasar Faradhilla Sekar Wijayakusuma Universitas Sebelas Maret
10.38 – 10.46	087	Perancangan Buku Edukasi Anak Berbasis Moral Elsa Evita Rahman; Destania Aurelia; Juan Justianto; Regina Susanto; Vincent Universitas Pelita Harapan
10.46 – 10.54	051	Kontribusi Desain Terhadap Pemasaran Kedai Kopi pada Masa Pandemi COVID-19 Devo Muhammad Virgiawan ; Elda Franzia Jasjfi Universitas Trisakti
10.54 – 11.02	079	Teknologi Touchless & Bluetooth dalam Bangunan Hotel Levia Nathalie Soesanto, Nailah Hasna Mariono, Franzeska Stephani Witjahjo, Veni Marcellia Christofaro, Frederick Kurniawan, Lya Dewi Anggraini Universitas Ciputra
11.02 – 11.12	Q&A	
11.12 – 11.20	033	Perancangan Agenda Dan Aplikasi Integratif Untuk Memicu “Flow” Bekerja Pada Mahasiswa Andre Darius Chandra Jessica Elizabeth Kwee Anna Surjani Medigariana Anastasia Thea Hansela Tomas Vicktor Gunandar Wibowo Devanny Gumulya Universitas Pelita Harapan

11.20 – 11.28	128	<p>PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KESENIAN TRADISIONAL TARI DOLALAK PURWOREJO BAGI REMAJA</p> <p>Rizal Widiantonno, Esty Wulandari Universitas Sebelas Maret</p>
11.28 – 11.36	145	<p>Perancangan Program FLATSeven Untuk Yayasan Kaki Dian Emas (YKDE)</p> <p>Pratama Putra Ferry Herlambang, Tania Lia Chandra, Elsa Amelia Christy, Jessica Debra Sentono, Miguel Owen Tiono, Gabriel Andy Universitas Ciputra</p>
11.36 – 11.44	162	<p>Peta sebagai Sarana Promosi Potensi Lokal pada Dusun Perajin Gerabah Sambirata</p> <p>Koniherawati, Praptomo Baryadi, ST Sunardi, Dan Daniel Pandapotan Universitas Kristen Duta Wacana</p>
11.44 – 11.54	Q&A	
Foto Bersama		

Perancangan Buku Ilustrasi “Air Putih untuk Tubuhku” sebagai Upaya Edukasi Pentingnya Air Putih bagi Anak Sekolah Dasar

Faradhilla Sekar Wijayakusuma

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Sebelas Maret
Sekardkv99@gmail.com

Esty Wulandari, S.Sos., M.Si

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Sebelas Maret
Febeesty@gmail.com

Sebanyak 22% anak di Indonesia masih belum cukup minum, Anak-anak usia Sekolah Dasar cenderung aktif berkegiatan, belajar dan bermain sehingga anak seringkali menjadi lupa minum, Padahal mengkonsumsi air cukup penting karena pada usia anak sekolah dasar air berperan penting pada pertumbuhan sel otak, kekurangan asupan cairan tubuh akan menghambat pembentukan sinapsis sel otak. Dengan meminum air juga dapat menjaga kesehatan fisik dan mental anak, tidak terpenuhinya asupan harian yang cukup dapat menyebabkan penyakit jangka Panjang maupun jangka pendek, namun masih ada anak yang tidak tahu mengenai manfaat meminum air putih bagi tubuhnya. Tujuan dari penelitian ini dilakukan supaya meningkatkan pengetahuan anak tentang pentingnya air bagi tubuh anak. Dengan cara merancang suatu media yang tepat guna menyelesaikan permasalahan tersebut. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana anak-anak Sekolah dasar mengetahui tentang manfaat air putih bagi tubuh mereka, Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan menggunakan pendekatan komunikasi visual dengan target anak usia Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan untuk menciptakan media edukasi kepada anak usia Sekolah Dasar berupa buku ilustrasi anak yang berjudul “Air Putih untuk Tubuhku”. Hasil yang akan dicapai dalam penelitian ini ialah dengan adanya peningkatan pengetahuan anak usia Sekolah Dasar tentang pentingnya air putih bagi tubuh. dengan dibuatnya buku ilustrasi anak ini diharapkan mampu memberikan informasi tentang pentingnya air putih bagi tubuh dan anak-anak menjadi lebih sadar untuk meminum air sesuai dengan kebutuhan cairan tubuh harian supaya badan menjadi lebih sehat.

Kata Kunci: Pentingnya Air Putih, Kesehatan, Buku Ilustrasi Anak, Anak Sekolah Dasar

Perancangan Buku Edukasi Anak Berbasis Moral

Buku “Adit Si Petualang Mencari Keajaiban”

Elsa Evita Rahman

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
er80083@student.uph.edu

Destania Aurelia

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
da80038@student.uph.edu

Juan Justianto

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
jj8347@student.uph.edu

Regina Susanto

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
rs80060@student.uph.edu

Vincent

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
vi80081@student.uph.edu

Nilai moral merupakan salah satu nilai penting yang perlu ditanam didalam kehidupan. Dewasa ini banyak anak-anak di Indonesia yang masih belum memahami pentingnya nilai moral dalam kehidupan, hal ini dapat berdampak hingga mereka dewasa dan dapat menyebabkan krisis moral pada kehidupan mendatang. Perancangan Buku Edukasi Anak Berbasis Moral ini bertujuan untuk membantu anak dalam memahami nilai moral pada kehidupan sehari-hari dan membantu memfasilitasi sarana belajar anak-anak di desa karena masih kurangnya sarana sistem belajar mengajar. Buku ini merupakan buku cerita dengan topik utama 5 kata ajaib (Terima kasih, Maaf, Tolong, Permisi dan Silahkan) yang dikemas dalam bentuk cerita anak-anak dengan menyisipkan pengetahuan umum yang cukup mendasar bagi anak-anak. Perancangan ini menggunakan metode *design thinking*. Kami memulai perancangan buku ini dengan melakukan penelitian terhadap apa yang dibutuhkan anak-anak dalam

memfasilitasi belajar di masa pandemi covid-19. Dari proses penelitian itu kami lalu membuat 5 alternatif ide yang cukup matang sebagai solusi untuk membantu anak-anak belajar. Akhirnya terpilih lah satu ide terakhir yaitu perancangan buku edukasi anak berbasis moral dimana ide ini merupakan ide yang paling memungkinkan untuk direalisasikan serta dinilai cukup relevan dengan kehidupan anak-anak di desa. Kami berharap dengan adanya Buku Edukasi Anak Berbasis Moral ini dapat mengurangi peluang terjadinya krisis moral di Indonesia dan menghasilkan generasi bangsa yang tidak hanya berpendidikan namun juga bermoral.

Kata Kunci: Edukasi, Moral, Anak-Anak

Kontribusi Desain Terhadap Bidang Pemasaran Kedai Kopi pada Masa Pandemi Covid-19

Devo Muhammad Virgiawan

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti
devomuhammad@gmail.com

Elda Franzia Jasjfi

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti
elda@trisakti.ac.id

Desain merupakan upaya kreatif untuk memberikan solusi melalui identitas, informasi, dan persuasi sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Berbeda dengan seni, desain mempunyai fungsi memberikan informasi dan mengajak masyarakat untuk melakukan tindakan tertentu, sehingga desain dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan di bidang pemasaran. Hal ini didukung dengan adanya perkembangan media sosial yang semakin marak digunakan oleh seluruh masyarakat membuat pemasaran menjadi lebih mudah dan efektif. Desain dan media sosial saling mendukung guna meningkatkan pemasaran dan sangat cocok digunakan di situasi pandemi COVID-19 di mana masyarakat lebih sering menggunakan platform digital sebagai media informasi. Objek dari penelitian ini adalah media sosial tiga buah kedai kopi yang memanfaatkan desain dalam pemasaran di situasi pandemi COVID-19 yang menunjukkan perubahan tampilan pada akun Instagram. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa kontribusi desain dalam mendukung pemasaran di masa pandemi COVID-19. Metode yang digunakan adalah analisis kualitatif, dengan menggunakan teori-teori desain dan pemasaran pada analisis objek penelitian. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa desain berkontribusi dalam bidang pemasaran pada pandemi COVID-19 pada ketiga kedai kopi tersebut melalui konten informasi dan visual yang digunakan.

Kata Kunci: desain, pemasaran, media sosial, kedai kopi

Teknologi Touchless & Bluetooth dalam Bangunan Hotel

Levia Nathalie Soesanto

Interior Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
lnathalie@student.ciputra.ac.id

Nailah Hasna Mariono

Interior Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
nmariono@student.ciputra.ac.id

Veni Marcellia Christofaro

Interior Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
vmarcellia@student.ciputra.ac.id

Franzeska Stephani Witjahjo

Interior Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
fstephani@student.ciputra.ac.id

Frederick Kurniawan

Interior Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
fkurniawan@student.ciputra.ac.id

Dosen: Lya Dewi Anggraini

Interior Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
Lya.anggraini@ciputra.ac.id

Pandemi COVID-19 tentunya sudah tidak asing didengar oleh kita semua, berbagai sektor industri semuanya terdampak oleh adanya pandemi COVID-19 ini, termasuk juga sektor perhotelan. Hal inilah yang melatar belakangi rencana pengujian teknologi touchless dan bluetooth untuk bangunan hotel. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara paling efektif dari penerapan teknologi touchless dan Bluetooth guna meminimalisir penyebaran virus. Penggunaan sistem layar sentuh atau *touchless* makin marak digunakan di seluruh dunia karena memudahkan pekerjaan dan menghemat waktu. Bluetooth adalah suatu teknologi baru yang mulai dikenal dan digunakan oleh masyarakat. Teknologi ini memberikan perubahan yang signifikan terhadap peralatan elektronik yang kita gunakan contohnya dalam membuka pintu, memesan sesuatu, dan lain-lain. Metodologi yang ditempuh adalah menguji coba teknologi pada lokasi hotel yang

ditentukan. Teknologi touchless and bluetooth dapat diterapkan juga secara menyeluruh dari ruangan toilet, kamar mandi, area tidur, hingga area publik seperti lobby hotel. Teknologi ini akan memudahkan customer yang menginap karena segala sesuatunya bisa diatur melalui handphone seperti mematikan dan menyalakan lampu, membuka dan menutup curtain / jendela. Penelitian uji coba ini dapat menjadi sebuah terobosan penggunaan teknologi yang mampu memenuhi protokol kesehatan khususnya pada bangunan hotel.

Kata Kunci: teknologi, touchless, bluetooth, hotel

Perancangan Agenda Dan Aplikasi Integratif Untuk Memicu “Flow” Bekerja Pada Mahasiswa

Andre Darius Chandra¹

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
AC80018@student.uph.edu

Jessica Elizabeth Kwee²

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
AS80001@student.uph.edu

Anna Surjani³

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
JK80012@student.uph.edu

Medigariana Anastasia⁴,

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
MS80003@student.uph.edu

Thea Hansela Tomas⁵

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
TT80021@student.uph.edu

Vicktor Gunandar Wibowo⁶

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
VW8008@student.uph.edu

Devanny Gumulya⁷

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

Flow adalah keadaan dimana seseorang mengerjakan sesuatu untuk melakukan yang terbaik dan merasakan yang terbaik dengan berkinerja tinggi. Dalam kehidupan sehari - hari ketika bekerja/belajar mahasiswa akan membutuhkan intensitas fokus yang tinggi tanpa rasa panik untuk mencapai flow bekerja/belajar. Namun terkadang mahasiswa bekerja/belajar hingga stress dan stuck, atau bahkan mengerjakannya berlarut-larut sehingga menghilangkan fokus dan konsentrasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu mahasiswa dapat mencapai flow bekerja sehingga dapat meningkatkan produktivitas mahasiswa di masa pandemi. Data dikumpulkan melalui metode riset sekunder dan riset primer, dimana riset primer mencakup metode observasi, wawancara, dan kuesioner. Berdasarkan hasil triangulasi data observasi, interview, dan kuesioner dapat disimpulkan bahwa mahasiswa mempunyai masalah dengan keterbatasan waktu sehingga dapat menimbulkan rasa panik. Hasil penelitian menunjukkan untuk memicu flow kita harus tidak panik ataupun khawatir dalam mengerjakan sesuatu.

Hal inilah yang menjadi landasan utama perancangan agenda dan aplikasi integratif untuk memicu flow bekerja pada mahasiswa.

Kata Kunci: Desain produk, produktivitas, covid-19, flow

Perancangan Buku Ilustrasi Kesenian Tradisional Tari Dolalak Purworejo bagi Remaja

Rizal Widiyanto^{1*}

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas
Sebelas Maret

[* widiyanto.rizal7@student.uns.ac.id](mailto:widiyanto.rizal7@student.uns.ac.id)

Esty Wulandari²

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas
Sebelas Maret

[*febeesty@gmail.com](mailto:febeesty@gmail.com)

Abstrak. Kesenian tari Dolalak merupakan kesenian tari tradisional dari Kabupaten Purworejo, yang biasanya dimainkan pada pangelaran seni Jawa. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yaitu, Meski Dolalak populer di masyarakat Purworejo, Namun, seolah-olah kesenian ini menjadi asing bagi masyarakatnya, terutama generasi muda yang secara faktual lebih mengenal budaya modern dibandingkan memberikan suatu apresiasi terhadap budaya tradisional. Perubahan tersebut menyebabkan terjadinya pergeseran penilaian sehingga pada kenyataan di lapangan terdapat beberapa versi atau pandangan terhadap seni dan budaya itu sendiri. Tujuan dari penelitian ini dilakukan supaya meningkatkan ketertarikan dan kepedulian remaja terhadap kesenian tari tradisional di Indonesia, dengan cara merancang suatu media visual yang tepat supaya dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana kaum muda *aware* terhadap kebudayaan tari Dolalak yang ada di Indonesia. Penelitian deskriptif kualitatif ini menggunakan pendekatan komunikasi visual dengan target remaja. Maka dari itu disusunlah suatu metode penelitian ini untuk menciptakan media berupa buku ilustrasi kesenian tradisional tari dolalak Purworejo bagi remaja. Hasil yang akan dicapai dari penelitian ini dengan adanya peningkatan rasa kepedulian dalam melestarikan budaya tradisional oleh masing-masing masyarakat khususnya remaja. dengan disusunnya buku ilustrasi kesenian tari Dolalak ini, diharapkan mampu memberikan ilmu pengetahuan serta menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya Nusantara, khususnya berada di daerah Purworejo Jawa Tengah.

Kata Kunci: Tarian Dolalak, Purworejo, Buku Ilustrasi, Remaja

Perancangan Program FLATSeven Untuk Yayasan Kaki Dian Emas (YKDE)

Pratama Putra Ferry H.

Visual Communication Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
pputraferry@student.ciputra.ac.id

Tania Lia C.

Visual Communication Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
tchandra01@student.ciputra.ac.id

Elsa Amelia C.

Visual Communication Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
echristy02@student.ciputra.ac.id

Jessica Debra S.

Visual Communication Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
jsentono@student.ciputra.ac.id

Miguel Owen T.

Visual Communication Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
mowentiono@student.ciputra.ac.id

Gabriel Andy

Visual Communication Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
gandy@student.ciputra.ac.id

Kelas Social Design dari Visual Communication Design Universitas Ciputra Surabaya, bekerjasama dengan Yayasan Kaki Dian Emas (YKDE), merancang sebuah program yang bernama **FLaTSeven**, yaitu sebuah kampanye sosial mengenai program 7 tahun FLATS dari YKDE, melalui ajakan 7 hari aksi untuk pelajar membangun 3 pilar (Allah, Pendidikan, Karakter).

YKDE sendiri merupakan yayasan Kristen di Surabaya dan memiliki program beasiswa pendidikan yang diberikan selama 7 tahun melalui program beasiswa FLATS (From Lawang to Sentul) yang diberikan kepada anak-anak kurang mampu yang beragama Kristen Protestan.

Dengan slogan *Seven Steps To A Better Future*, menggambarkan bahwa dalam 7 tahap atau 7 tahun bersama FLaTS, anak-anak diyakini mampu meraih masa depannya yang lebih baik. Program FLaTSeven juga akan membuka donasi secara umum untuk membantu proses pendidikan peserta didik dalam program FLaTS.

Dalam kampanye ini kami memanfaatkan desain visual untuk menunjang program kampanye FLaTSeven. Desain yang digunakan, nantinya akan menjadi sarana untuk mengkomunikasikan kampanye yang memperkenalkan dan memberikan informasi terkait program FLaTS, seperti nilai-nilai yang mendasari program, manfaat program, dan lain-lain. Komunikasi ini ditujukan kepada target audiens yang terdiri dari anak-anak SMA, orang tua, serta masyarakat luas. Desain visual akan dibuat dalam bentuk website 3 bahasa (Indonesia, Inggris, Mandarin) dan juga dalam bentuk konten promosi sosial media.

Kata Kunci: Yayasan Kaki Dian Emas, FLaTS, FLaTSeven, Website

“Peta sebagai Sarana Promosi Potensi Lokal pada Dusun Perajin Gerabah Sambirata”

Koniherawati

Desain Produk, Fakultas Arsitek dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana
Koni_hrwt@staff.ukdw.ac.id

Praptomo Baryadi

Fakultas Sastra, Universitas Sanata Dharma
praptomobaryadi1960@gmail.com

ST Sunardi

Kajian Seni dan Masyarakat, Program Pascasarjana, Universitas Sanata Dharma
sendang.sinura@yahoo.com

Dan Daniel Pandapotan

Desain Produk, Fakultas Arsitek dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana
danpandapotan@gmail.com

Abstrak. Dusun Sambirata yang terletak di lereng Gunung Slamet memiliki potensi lokal yaitu kerajinan gerabah tradisional. Kondisi alam sekitar menyediakan bahan tanah liat berlimpah, sehingga keahlian bergerabah sudah ada sejak lama. Kenyataannya keberadaan Desa Sambirata dan para perajin gerabah belum banyak dikenal masyarakat. Ketidakpopuleran Desa Sambirata sebagai sentra perajin gerabah membuat tingkat ekonomi perajin rendah. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk menciptakan sarana promosi supaya potensi kerajinan lokal dapat dikenal masyarakat luas. Diharapkan dengan dikenalnya potensi tersebut dapat menciptakan interaksi antara masyarakat perajin gerabah dan masyarakat luar demi meningkatkan ekonomi desa. Pendekatan Ethnografi digunakan sebagai metode penelitian ini. Kultur keahlian bergerabah yang diwarisi kaum perempuan secara turun temurun dan keunikan proses pembuatan gerabah tradisionalserta budaya gotong-royong para perajin dalam setiap proses ini sangat menarik dipromosikan melalui sebuah peta. Pembuatan peta menjadi bagian yang dibutuhkan untuk meningkatkan interaksi masyarakat desa dan dunia luar dianggap tepat sebagai sarana promosi sehingga dapat meningkatkan perekonomian di Desa Sambirata.

Kata kunci: Potensi lokal, sarana promosi, peta.

Ruangan D

Kategori : **Desain Komunikasi Visual 4**
Moderator : Dwi Ramayanti, M.Sn. (Universitas Mercu Buana)
Link : <http://bit.ly/SNDS2021-4Mei-RuangD>

Jam	Kode Makalah	Judul, Penulis dan Afisiliasi Makalah
10.30 – 10.38	015	Strategi Digital Branding Marizafoods melalui Peran Sosial Media Di Era Pandemi Covid-19 Agus Nursidi, Iyun Winarsih Universitas Mercu Buana
10.38 – 10.46	041	VIDEO TUGAS INTERAKTIF SEBAGAI EDUKASI PELESTARIAN LINGKUNGAN UNTUK SDN PANONGAN 3 Eunike Florencia, Gwyneth Vannia, Alfiansyah Zulkarnain Universitas Pelita Harapan
10.46 – 10.54	052	Art Practice Services for The Elderly (APSTE): Suatu Program Sosial untuk Para Lansia di Kehidupan Urban Bagus Setiawan; Dikdik Adikara Rachman; Indralaksmi; Yosua Reydo Respati Universitas Trisakti
10.54 – 11.02	084	Festival Kreatifitas Siswa/i SMK YMIK di Masa Pandemi Dalam Bentuk Virtual Event Rika Hindraruminggar, M.Sn Universitas Mercu Buana
11.02 – 11.12	Q&A	
11.12 – 11.20	101	Perancangan Modul Pelatihan Stilasi Bentuk, Teori Warna, dan Quilting Sebagai Respon Terhadap Permasalahan Limbah di Ciakar Yehezkiel Penalosa; Diva Victoria Salsabila Syahirah; Brian Alvin Hananto Universitas Pelita Harapan
11.20 – 11.28	131	Perancangan buku cerita bergambar “Sudahkah aku mengenal diriku?”

		<p>sebagai upaya pendidikan seksual untuk anak usia 7-10 tahun Salma Laitussifa Baihaqi Velly Universitas Sebelas Maret</p>
11.28 – 11.36	146	<p>Voice, Kampanye Sosial ISCO Foundation untuk Anak-anak Indonesia Ferren Valerie Kurniawan, Ade Ayu Syafira Nasution, Atita Sashita Rahmadiva, Christian Arya Dauhiong, Felix Adrian Lie Universitas Ciputra</p>
11.36 – 11.44	164	<p>Penerapan Konsep AIDA dalam Video Explainer Neurodiversity pada Instagram Mindseeds.id Anastasia Vita; Antonious Ethannael Halim; Jonathan Russel; Shannon Glenda Tenardi; Sherina Pangestu; Juliana Suhindro Putra Universitas Pelita Harapan</p>
11.44 – 11.54	Q&A	
Foto Bersama		

Strategi Digital Branding Marizafoods melalui Peran Sosial Media Di Era Pandemi Covid-19

Agus Nursidhi S.Pd, M.Ds

Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana
agusnursidhi@yahoo.co.id

Iyun Winarsih, S.Ds, M.Ikom

Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana
iyun.winarsih@mercubuana.ac.id

Pandemi Covid-19 yang terjadi saat ini menjadi peluang bagi sebagian pelaku usaha untuk berpindah dari yang sebelumnya padat karya ke padat modal. Kondisi Pandemi Covid-19 seperti saat ini dapat dikatakan menjadi katalisator dalam proses adopsi teknologi di masyarakat. Salah satu dampak utama pandemi virus corona (Covid-19) adalah perubahan besar pada cara masyarakat dalam menggunakan internet. Media social menjadi salah satu Media yang digunakan oleh Marizafoods. Marizafoods Merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam industry makanan seperti Srikaya Selai, Monica Lapis Legit, dan masih banyak lainnya. Dimasa Pandemi covid 19, Marizafoods memanfaatkan Sosial Media sebagai media untuk Branding, dan Meningkatkan Social Media Engagement dengan Followers maupun Konsumen Marizafoods. Perubahan pada pola penggunaan internet selama pandemic covid-19 menjadi dasar strategi pemasaran baru bagi Marizafoods, Tujuan dalam kajian penelitian ini adalah mengetahui Bagaimana Strategi Digital Branding Marizafoods melalui Peran Sosial Media Di Era Pandemi Covid-19. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan studi literatur dan melakukan wawancara dengan pengelola media sosial Marizafoods dan koordinator atau Manajer Divisi Sosial Media Marizafoods.

Kata Kunci : *Strategi, Branding, Digital Media, Manajemen Strategi, Social Media.*

Video Tugas Interaktif Sebagai Edukasi Pelestarian Lingkungan untuk SDN Panongan 3 (Studi Kasus: SDN Panongan 3)

Eunike Florencia

Visual Communication Design, Faculty of Design, Universitas Pelita Harapan
EF70030@student.uph.edu

Gwyneth Vannia

Visual Communication Design, Faculty of Design, Universitas Pelita Harapan
GV80012@student.uph.edu

Alfiansyah Zulkarnain

Visual Communication Design, Faculty of Design, Universitas Pelita Harapan
Alfiansyah.zulkarnain@uph.edu

Pendidikan adalah salah satu sarana yang bertujuan memberi landasan pengetahuan serta mengembangkan potensi dan mencerdaskan anak bangsa. Pendidikan juga akan mempengaruhi nasib sebuah bangsa di kemudian hari, oleh sebab itu setiap anak bangsa berhak memperoleh pendidikan yang baik. Pada awal 2020, Indonesia memasuki masa pandemi COVID-19 yang berdampak pada sistem pembelajaran di sekolah dan universitas. Kegiatan belajar dan mengajar dilaksanakan secara daring, namun tidak semua memiliki fasilitas yang memadai. SDN Panongan 3 adalah salah satu sekolah yang mengalami hal yang serupa sehingga kegiatan pembelajaran tidak berjalan dengan maksimal. Sistem belajar tersebut juga menyebabkan penurunan semangat belajar pada siswa. Para pengajar juga jadi tidak dapat memantau perilaku dan sikap para murid secara langsung dan menghadirkan pengalaman belajar yang maksimal. Setelah berdiskusi dan bekerja sama dengan pihak SDN Panongan 3, tim penulis memutuskan untuk menghadirkan solusi bagi kendala pembelajaran SDN Panongan 3 dengan menggunakan metode *Design Thinking* dan *Participatory Action Research* demi menemukan solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan SDN Panongan 3. Setelah mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang ada, tim penulis memutuskan untuk menghasilkan video tugas interaktif guna mengedukasi siswa tentang pelestarian lingkungan. Video dirancang dengan pendekatan *Piramida Freytag* yang terbagi dalam *exposition*, *rising action*, *climax*, *falling action* dan *denouement*. Selain itu, tim penulis juga menggunakan bantuan kuesioner, pre-test dan post-test dalam memahami ketertarikan para murid terhadap gaya video dan keberhasilan proyek ini. Dengan

media baru berupa video tugas interaktif dalam pembelajaran diharapkan tidak hanya akan meningkatkan semangat belajar para murid namun juga membentuk karakter murid terkait pentingnya pelestarian lingkungan.

Kata Kunci: Jenuh, Edukasi, Tugas Interaktif, Video, Pelestarian Lingkungan

Art Practice Services for The Elderly (APSTE): Suatu Program Sosial untuk Para Lansia di Kehidupan Urban

Bagus Setiawan

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti
Bagussangat12@gmail.com

Dikdik Adikara Rachman

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti
rachman.adikara@gmail.com

Indralaksmi

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti
indralaksmi@yahoo.com

Yosua Reydo Respati

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti
reydorespati@gmail.com

Isu sosial dalam seni rupa dan desain ini diangkat dari topik tugas akhir program studi DKV S1 Universitas Trisakti tahun akademik 2020 – 2021 semester gasal. fokusnya pada peran seni untuk menjembatani antara kalangan muda dengan para lansia ditengah dinamika keseharian urban. Dua generasi yang terpisah oleh tingkat aktifitas dan aksesibilitas kehidupan urban termasuk seni dan desain. Secara sosial para lansia terisolasi dalam keterbatasan fisik dan jauh dari asupan artistik, oleh karena itu, fungsi sosial seni dan desain dipandang sebagai solusi supaya para lansia memiliki kembali semangat hidup untuk memaknai masa tuanya sebagai hal yang menyenangkan. *Art Practice Services for The Elderly (APSTE)* adalah program solusi sosial berupa layanan seni kolaboratif musik dan visual dari kalangan muda untuk kelompok para lansia yang dirancang dalam bentuk *Visual Directory (VD)*, berfungsi sebagai buku panduan pelaksanaan yang dilengkapi ilustrasi bernarasi sosial dan karakter urban. Perancangan VD APSTE sebagai luaran studi kualitatif dilengkapi sejumlah aturan dasar psikologi praktis, hal teknis, dan format kolaborasi untuk para sukarelawan. VD APSTE secara permanen akan diintegrasikan pada situs jejaring www.listentotheworld.net suatu program literasi berpayung budaya dibawah supervisi www.sacredbridge.org

Kata kunci: Lansia, APSTE, Fungsi sosial seni dan desain, *Visual directory*, Kolaborasi,

Festival Kreatifitas Siswa/i SMK YMIK di Masa Pandemik Dalam Bentuk Virtual Event

Rika Hindraruminggar, M.Sn

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, IUniversitas
Mercur Buana

rika.hindraruminggar@mercubuana.ac.id

Banyak hal terdampak pandemi Covid-19 ini. Banyak aktifitas dilakukan secara jarak jauh atau daring demi menghindari kerumunan yang berpotensi menyebarkan virus Covid-19. Termasuk kegiatan belajar untuk para siswa. Selain kegiatan belajar mereka juga tidak bisa melakukan kegiatan ekstrakurikuler untuk pengembangan karakter dan sarana sosialisasi.

Event online atau virtual mulai ramai sejak pandemi memaksa semua kegiatan offline batal dan pemerintah menghimbau untuk tinggal di rumah saja. Beragam bentuk kegiatan diselenggarakan, mulai dari konser musik, workshop atau pelatihan, webinar, dan sebagainya. Untuk mengatasi kejenuhan sekaligus sebagai sarana aktualisasi sosial kegiatan festival kreatif ini diadakan

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa aktifitas yang menstimulasi sisi kreatif di saat pandemi dalam berbagai program yang disusun dalam Festival Kreatif Bagi Siswa SMK YMIK dalam bentuk virtual event. Dari pemahaman yang terbentuk diharapkan bisa menjadi bahan bagi penggiat hobi menjadi konten kreator. Selain disajikan secara menarik dan informatif sehingga menghalau rasa jenuh dan memberikan suasana hati yang gembira serta diharapkan dapat menularkan aura positif bagi orang lain secara virtual disaat pandemi.

Kata Kunci: #virtualevent, #festivalkreatif, #kegiatanasiswaSMK

Perancangan Modul Pelatihan Stilasi Bentuk, Teori Warna, dan *Quilting* Sebagai Respon Terhadap Permasalahan Limbah di Ciakar

Yehezkiel Penalosa

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

Diva Victoria Salsabila Syahirah

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
divavss24@gmail.com

Brian Alvin Hananto

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
Brian.hananto@uph.edu

Dalam sebuah pengumpulan data yang dilakukan tim penulis pada akhir tahun 2019, Kampung Ciakar memiliki banyak limbah kain. Dalam upaya merespon limbah kain yang ada, maka tim penulis mempersiapkan pelatihan kepada warga yang ada dalam Kampung Ciakar untuk dapat menggunakan limbah-limbah kain tersebut untuk dijadikan produk untuk bisa dijual. Posisi penulis sebagai desainer komunikasi visual adalah mengajarkan pemahaman mengenai stilasi bentuk, teori warna, dan juga *quilting*, yang diharapkan dapat diimplementasikan dalam pembuatan produk-produk kerajinan oleh warga yang mengikuti pelatihan tersebut. Setelah persiapan pelatihan yang matang, kegiatan pelatihan tersebut akhirnya tidak dapat dikerjakan karena kondisi pandemi COVID-19 yang terjadi pada awal tahun 2020. Walau demikian, penulis menilai bahwa modul pelatihan yang telah dipersiapkan dapat menjadi referensi dalam pembuatan pelatihan-pelatihan serupa.

Kata Kunci: Desain Komunikasi Visual, Grafis, Limbah Kain, Ciakar, Solusi

Perancangan Buku Cerita Bergambar “Sudahkah Aku Mengenal Diriku?” sebagai Upaya Pendidikan Seksual untuk Anak Usia 7-10 Tahun

Salma Laitussifa Baihaqi Velly

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas
Sebelas Maret

Drs. Bedjo Riyanto, M.Hum

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas
Sebelas Maret

Esty Wulandari, S.Sos., M.Si.

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas
Sebelas Maret

Salma Laitussifa Baihaqi Velly 2021. Pengantar tugas akhir ini berjudul “Perancangan buku cerita bergambar “Sudahkah aku mengenal diriku?” sebagai upaya pendidikan seksual untuk anak usia 7-10 tahun”. Adapun permasalahan yang diangkat dalam perancangan ini adalah (1) Bagaimana merancang konsep bukucerita bergambar “Sudahkah aku mengenal diriku?” sebagai upaya pendidikan seksual untuk anak usia 7-10 tahun? (2) Bagaimana merancang buku cerita bergambar “Sudahkah aku mengenal diriku?” serta media pendukungnya yang menarik dan mudah dimengerti oleh anak? Tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan sebuah buku cerita bergambar sebagai upaya pendidikan seksual untuk anak usia 7-10 tahun. Pendidikan seksual berperan penting dalam mencegah pelecehan seksual dan perilaku menyimpang pada anak. Anak-anak yang tidak mendapatkan pendidikan seksual dengan benar akan lebih sulit mengenali dirinya sendiri dan lingkungan sekitar. Oleh karena itu penting sekali mengangkat topik pendidikan seksual terutama di masa anak-anak. Masalah yang diangkat juga sangat erat kaitannya dengan masalah yang sering terjadi pada usia target audiens. Media ini diharapkan mampu membantu orang tua dan guru dalam memberikan pendidikan seksual yang baik dan benar pada anak-anak. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif kualitatif yang mengarah pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam baik

kondisi maupun proses, dan juga berhubungan atau saling keterkaitannya mengenai hal-hal pokok yang ditemukan pada sasaran penelitian” (H.B. Sutopo, 2006: 179). Lokasi penelitian adalah wilayah Tangerang Selatan dan sekitarnya. Hasil perancangan ini akan digunakan sebagai media pendidikan seksual untuk Guru dan Orang tua. Dapat disimpulkan bahwa perancangan buku cerita bergambar “Sudahkah aku mengenal diriku?” bertujuan sebagai media pendidikan seksual orang tua dan guru untuk anak agar mempermudah upaya pendidikan seksual.

Kata Kunci : Buku Cerita Bergambar, Pendidikan Seksual

VOICE, Kampanye Sosial ISCO Foundation untuk Anak-anak Indonesia

Ferren Valerie Kurniawan

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif,
Universitas Ciputra
fvalerie@student.ciputra.ac.id

Ade Ayu Syafira Nasution

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif,
Universitas Ciputra
asyafira@student.ciputra.ac.id

Atita Sashita Rahmadiva

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif,
Universitas Ciputra
atitasashita31@gmail.com

Christian Arya Dauhiong

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif,
Universitas Ciputra
cdauhiong@student.ciputra.ac.id

Felix Adrian Lie

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif,
Universitas Ciputra
fadrianlie@student.ciputra.ac.id

ISCO merupakan lembaga yayasan non-profit yang bertujuan untuk mencegah anak-anak menjadi pekerja anak terutama melalui program pendidikan. Namun ternyata banyak anak yang putus sekolah dikarenakan berbagai faktor. Dari hasil riset yang telah kami lakukan, anak-anak yang dibantu oleh ISCO kurang bisa menemukan potensi dalam dirinya dan membicarakan masalah yang dihadapinya. Selain itu, ISCO juga masih kurang dikenal oleh khalayak masyarakat sehingga ISCO juga kurang mendapat bantuan dari lingkungan luar. Oleh karena itu kami membuat kampanye sosial yang bertujuan untuk membantu ISCO agar lebih dikenal lagi oleh masyarakat serta membantu anak-anak menyuarkan masalah yang mereka hadapi. Dalam perancangan kampanye sosial ini akan menggunakan metode kualitatif dengan wawancara bersama

pihak ISCO langsung, serta metode kuantitatif dengan mengumpulkan data melalui grafik data pencapaian ISCO hingga sekarang. Untuk mencapai tujuan kami, kami membuat program konten sosial media I-Spoken, sehingga masyarakat mendengarkan suara anak-anak yang membutuhkan perhatian. Selain itu, kampanye sosial yang kami rancang ini nantinya akan di isi dengan event-event interaktif seperti talkshow dalam bentuk webinar, nantinya kami juga akan mempersiapkan merchandise-merchandise yang merupakan salah satu media yang penting untuk “menyuarakan” tujuan kampanye kami.

Dengan demikian maka kampanye Voice menjadi salah satu strategi yang paling efektif untuk masyarakat luar mengerti apa yang ISCO selama ini berikan dan bagaimana nasib anak - anak ISCO. Serta melalui strategi event interaktif seperti webinar atau talkshow tentang kehidupan anak jalanan agar meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap keberadaan anak jalanan di Surabaya maupun di Indonesia. Dan menjelaskan jika bantuan masyarakat bisa mempermudah anak - anak ISCO melanjutkan edukasinya.

Kata Kunci: Kampanye sosial, Kesadaran sosial, Putus sekolah

Penerapan Konsep AIDA dalam Video *Explainer* *Neurodiversity* pada *Instagram* Mindseeds.id

Anastasia Vita

Desain Komunikasi Visual, Fakultas *Design*, Universitas Pelita Harapan
anastasiavita81@gmail.com

Antonious Ethannael Halim

Desain Komunikasi Visual, Fakultas *Design*, Universitas Pelita Harapan
ethannaelhalim@gmail.com

Jonathan Russel

Desain Komunikasi Visual, Fakultas *Design*, Universitas Pelita Harapan
jonathanrussel@gmail.com

Shannon Glenda Tenardi

Desain Komunikasi Visual, Fakultas *Design*, Universitas Pelita Harapan
shannongtenardi@gmail.com

Sherina Pangestu

Desain Komunikasi Visual, Fakultas *Design*, Universitas Pelita Harapan
sherinapang14@gmail.com

Juliana Suhindro Putra

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

Perbedaan cara kerja otak, atau yang disebut dengan *neurodiversity* masih merupakan istilah yang asing oleh masyarakat Indonesia. Beberapa kondisi yang membentuk keberagaman cara kerja otak tersebut adalah *Dyslexia*, *Dyspraxia*, *Autism*, *ADHD*, *Dyscalculia*, *Dysgraphia*, dan sebagainya. Keberagaman tersebut masih cenderung dilihat sebagai sebuah kekurangan atau penyakit, bukan sebuah keunikan atau kelebihan. Agar dapat memiliki pemahaman tersebut, maka diperlukan upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat Indonesia terhadap *neurodiversity*. Cara yang paling efektif untuk mengedukasi masyarakat saat ini adalah melalui sosial media, dan Mindseeds merupakan salah satu akun di *instagram* yang terus berupaya untuk memberikan informasi tentang *neurodiversity*. Konten dari akun Mindseeds sudah sangat baik dan edukatif, namun mereka kesulitan dalam meningkatkan *attention rate* (perhatian) para

audiensnya sehingga penyampaian informasi mengenai *neurodiversity* kepada masyarakat tidak tersampaikan secara menyeluruh dan efektif. Melihat permasalahan ini, tim peneliti melalui kelas Desain untuk Masyarakat bekerjasama dengan Mindseeds untuk mencari solusi dengan menerapkan sebuah konsep *marketing* yang dikenal dengan nama konsep AIDA terhadap video Mindseeds. Metode penelitian yang akan digunakan adalah *design thinking*. Harapan yang disertai di balik makalah ini ialah agar konsep AIDA yang akan diterapkan ke dalam sebuah video perkenalan terhadap *neurodiversity* dapat mengatasi permasalahan rendahnya *retention rate* yang dialami Mindseeds.

Kata Kunci: Konsep AIDA, *Retention rate*, Mindseeds, *Neurodiversity*

Ruangan E

Kategori : **Desain Produk 3**
Moderator : Nina Maftukha, S.Pd., M.Sn. (Universitas Mercu Buana)
Link : <http://bit.ly/SNDS2021-4Mei-RuangE>

Jam	Kode Makalah	Judul, Penulis dan Afiliasi Makalah
10.30 – 10.38	017	
10.38 – 10.46	056	Desain Alat Sterilisasi Ozon Portabel Pribadi Saat Pandemi Siti Nadhila Amalia; Gihon Nugrahadi; W.A Werdina Universitas Trisakti
10.46 – 10.54	086	Kursi Ergonomis Berbahan Copper Infused Textile Mengurangi Penyebaran Virus di Ruang Publik Surya Dharma Winata, Siti Hidayatul Mukharima, Agatha Luis Santoso, Sebei Erfiera Beneditta Dwitasaki, Hanida Lailatul Rokma, Lya Dewi Anggraini Universitas Ciputra
10.54 – 11.02	142	Pemanfaatan Eceng Gonfok untuk Tas Wanita dengan Teknik Anyaman Regina Olga Florencia, Soelistyowati Universitas Ciputra
11.02 – 11.12	Q&A	
11.12 – 11.20	161	
11.20 – 11.28	170	Perancangan Pakaian <i>Athleisure</i> Wanita Dengan Konsep Kasual dan Semi Formal Lovenza Belinda Lennial, Soelistyowati Universitas Ciputra
11.28 – 11.36	182	Kajian Pengembangan Desain Tempat Cuci Tangan Portable Bagi PKL di sekitar Kampus UKDW Kristian Oentoro Universitas Kristen Duta Wacana
11.36 – 11.44	190	Adaptasi Pola Prilaku Konsumen Angkringan Sebagai Ruang Komunal Di Masa Pandemi Sekar Adita; Ronaldo Pratama Wijaya

		Universitas Kristen Duta Wacana
11.44 – 11.54	Q&A	
Foto Bersama		

Desain Alat Sterilisasi Ozon Portabel Pribadi di Saat Pandemi

Siti Nadhila Amalia

Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Trisakti
nadhilamalia@gmail.com

Gihon Nugrahadi

Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Trisakti
gihon@trisakti.ac.id

W.A Werdina

Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Trisakti
dinawerdina@gmail.com

Pandemi COVID-19 mewabah di seluruh dunia pada tahun 2019 lalu. COVID-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis coronavirus yang baru ditemukan, dan menjadi sebuah pandemi yang terjadi di banyak negara di seluruh dunia. Di Indonesia sudah banyak kasus yang disebabkan oleh COVID-19 dengan sangat cepat. Penyebab dari cepatnya penyebaran virus COVID-19 yaitu berasal dari droplet seseorang yang positif. Droplet tersebut menyebar melalui tiga jalur penyebaran salah satunya adalah dari droplet yang menempel pada permukaan barang. Droplet yang menempel pada barang terkadang tidak menjadi perhatian utama seseorang dan cenderung melalaikannya terutama pada barang pribadi yang biasa sering digunakan pada saat beraktivitas di luar rumah. Barang pribadi menjadi cukup sulit untuk dibersihkan karena beberapa faktor seperti pembersih seperti apa yang digunakan agar aman tanpa merusak benda dan material yang berbeda, sehingga dibutuhkan alat untuk sterilisasi yang mudah di masa pandemi ini. Metode perancangan digunakan dengan tahapan: (1) pengumpulan data, (2) analisis, (3) sintesa, dan (4) tahap pengembangan desain. Hasil perancangan adalah desain alat yang mampu memenuhi kebutuhan tersebut sehingga barang-barang pribadi yang dibawa tidak menjadi salah satu penyebab tertularnya virus COVID-19 di masa pandemi sekarang.

Kata kunci: Alat Sterilisasi, Ozon, Pribadi, Pandemi

Kursi Ergonomis Berbahan Copper Infused Textile

Mengurangi Penyebaran Virus di Ruang Publik

Surya Dharma Winata

Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
sdharmawinata@student.ciputra.ac.id

Siti Hidayatul Mukharima

Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
shidayatul@student.ciputra.ac.id

Agatha Luis Santoso

Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
asantoso01@student.ciputra.ac.id

Sebei Erfiera Beneditta Dwitarsari

Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
serfiera@student.ciputra.ac.id

Hanida Lailatul Rokma

Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
hlailatul@student.ciputra.ac.id

Lya Dewi Anggraini

Dosen Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
lya.anggraini@ciputra.ac.id

Di masa pandemi, pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk melakukan semua aktivitas di dalam rumah guna mencegah penyebaran virus Covid-19. Seiring berjalannya waktu, aktivitas di dalam rumah dinilai kurang efektif. Dari permasalahan tersebut, banyak pihak yang mulai memikirkan cara untuk beraktivitas kembali diluar rumah namun tetap memperhatikan protokol kesehatan untuk mengurangi penyebaran virus. Dengan diterapkannya protokol kesehatan pada tempat umum, seperti perkantoran atau rumah makan dengan memberi sekat akrilik pada meja dan kursi untuk mencegah penyebaran virus, namun tanpa memperhatikan estetika desain. Dengan ini diciptakan desain kursi yang lebih efektif untuk menghambat penyebaran virus dengan menggunakan material *Copper Infused Textile* pada kursi umum yang mampu menyimpan virus

lebih singkat, sekitar 4 jam, daripada material lainnya seperti plastik, kardus, dan stainless steel yang memiliki jangka waktu lebih lama, sekitar 1 - 3 hari. Tahapannya dimulai dari menggali problem agar dapat menciptakan desain yang sesuai dengan kebutuhan saat ini, melakukan studi literatur dari buku *Human Dimension*, mulai merancang hingga pemilihan material kursi dengan penggunaan *Copper Infused Textile*, rangka kursi bagian kaki dan dudukan menggunakan kayu meranti, dan kayu merbau untuk sandarannya. Selanjutnya proses produksi yang dimulai dari pembelian material, membuat prototipe skala 1:1, menguji coba untuk mendapatkan masukan dan penyempurnaan desain. Kursi ditujukan untuk perusahaan komersil maupun fasilitas publik, dikarenakan kisaran harga diatas Rp.1,000,000,00. Adanya pandemi ini memunculkan berbagai desain yang berkembang dan dapat mengatasi penyebaran virus di masyarakat, dengan menerapkan inovasi teknologi *cooper infused textile* pada kursi di fasilitas umum.

Kata Kunci: Pandemi, Desain, Kursi, *Copper Textile*, Covid

Pemanfaatan Eceng Gondok untuk Tas Wanita dengan Teknik Anyaman

Regina Olga Florencia

Fashion Product Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra Surabaya
rolga@student.ciputra.ac.id

Soelistyowati

Fashion Product Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra Surabaya
soelistyowati@ciputra.ac.id

Tas yang fungsi awalnya digunakan untuk membantu dalam membawa barang, kini terus berkembang hingga menjadi sarana untuk mengekspresikan diri dan sebagai lambang status ekonomi seseorang. Bahan yang digunakan untuk membuat tas biasanya adalah kulit maupun tumbuhan, dan material ini pun terus digunakan hingga sekarang. Eceng gondok merupakan tanaman apung asal Brazil yang memiliki sejumlah dampak negatif terhadap lingkungan. Tetapi dibalik dampak negatif tersebut, eceng gondok dapat ditangani dengan cara diolah menjadi bahan kerajinan anyaman untuk produk *fashion* maupun interior, tetapi sayangnya hasil produk anyaman tersebut kurang variatif karena kebanyakan tetap mempertahankan warna kecoklatan alami dari eceng gondok. Maka dari itu dengan adanya pembaharuan pada desain anyaman eceng gondok, maka nilai dan tampilan dari anyaman eceng gondok dapat lebih terangkat. Seni menganyam pada dasarnya terbagi menjadi 3 teknik dasar dan terus berkembang, dengan adanya penempatan warna atau bahan yang berbeda, maka akan menghasilkan motif anyaman yang berbeda pula. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif, yaitu wawancara, dan observasi terhadap *expert*, *extreme users* yaitu wanita yang berusia sekitar 25-40 tahun, dan *brand competitor*. Lalu metode kuantitatif dengan melakukan *survey* terhadap 100 orang wanita, serta dengan metode studi literatur yaitu dengan menggunakan buku, jurnal, dan artikel.

Kata Kunci: Tas, eceng gondok, anyaman

Perancangan Pakaian *Athleisure* Wanita Dengan Konsep Kasual dan Semi Formal

Lovenza Belinda Lennial

Fashion Design and Business, Fakultas Industri Kreatif

ibelinda@student.ciputra.ac.id

Soelistyowati, S.Pd., M.Pd

Fashion Product and Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra

soelistyowati@ciputra.ac.id

Dunia telah dilanda pandemi virus corona-19. Diketahui sebagai virus yang menular dan telah memakan banyak korban baik di Indonesia maupun dunia. Untuk mengurangi dan mencegah resiko penularan ini, maka dibuatlah kebijakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat, serta kegiatan sekolah, kuliah, dan kerja dilakukan dalam bentuk daring. Hal ini menyebabkan ruang lingkup masyarakat yang semakin kecil dimana mereka dibatasi untuk hanya melakukan kegiatan di sekitar rumah saja. Semenjak pandemic terjadi masyarakat juga semakin sadar akan pentingnya kesehatan dan olahraga, sehingga saat ini olahraga menjadi sebuah tren gaya hidup baik dari yoga, *home workout*, hingga olahraga bersepeda. Dengan beberapa kegiatan berbeda yang hanya dilakukan di rumah saja, diperlukan satu pakaian yang dapat digunakan untuk beberapa kegiatan sekaligus. Maka masalah tersebut timbul ide merancang pakaian *athleisure* dengan konsep kasual dan semi formal agar pakaian tidak hanya dapat dikenakan sebagai pakaian olahraga sekaligus bekerja, namun juga dapat menjadi pakaian yang nyaman untuk dikenakan sehari-hari untuk berkegiatan di rumah maupun bersantai. Untuk mengetahui selera masyarakat dan *target market* mengenai tren pakaian dan juga keperluan fungsi pakaian. Dilakukan penelitian menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dengan melakukan observasi kepada *brand competitor*. Akan dilakukan wawancara terhadap 6 orang *expert* dan 6 orang *extreme user* wanita. Serta survei melalui *online* terhadap 100 wanita yang sesuai dengan kriteria *target market*. Serta data studi *literature* dari beberapa jurnal, artikel serta media social lainnya. Dari hasil penelitian ini, desain pakaian *athleisure* yang kasual dan semi formal dapat di minati serta di terima untuk kebutuhan masyarakat pada saat pandemi ini.

Kata Kunci: Pakaian *athleisure*, Pakaian kasual, Pakaian semi formal, Olahraga.

Kajian Pengembangan Desain Tempat Cuci Tangan *Portable* Bagi PKL di sekitar Kampus UKDW

Kristian Oentoro

Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Kristen Duta Wacana

kristian@staff.ukdw.ac.id

Pedagang Kaki Lima (PKL) merupakan jenis usaha kecil yang tidak menetap dan berlokasi di tempat-tempat keramaian, salah satunya sekitar kampus UKDW yang berada di tengah Kota Yogyakarta. Selama masa pandemi COVID-19 aktivitas usaha PKL sempat berhenti karena sebagian besar mahasiswa yang merupakan target konsumen utama kembali ke kampung halaman. Memasuki era *new normal*, beberapa warung makan PKL mulai beroperasi dengan beberapa penyesuaian fasilitas dan layanan, salah satunya penyediaan tempat cuci tangan *portable*. Sementara itu, kelayakan mencuci tangan berdasarkan anjuran dari World Health Organization (WHO) adalah dengan menggunakan air mengalir dan sabun sehingga dapat mengurangi resiko penularan COVID-19, serta virus/penyakit lainnya. Kajian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui desain tempat cuci tangan *portable* yang tepat dengan kondisi PKL di sekitar kampus UKDW. Kajian pengembangan menggunakan metode *design thinking* melalui tahap pengumpulan informasi (observasi, wawancara, dan FGD), analisis masalah, pengembangan gagasan, sintesis (pemodelan), dan evaluasi. Hasil kajian mengarah pada masalah distribusi air untuk mencukupi kebutuhan mencuci tangan, sehingga upaya pemecahan masalah dilakukan dengan merancang tempat cuci tangan sekaligus sarana untuk membawa air yang dilengkapi dengan 2 roda. Pengembangan desain tempat cuci tangan *portable* mampu mengangkut ± 75 liter yang dimasukkan dalam tumpukan 3 ember bekas cat. Konsep bentuk yang ramping juga mempermudah pengelola untuk membawa air dari lokasi sumber air yang berada gang sempit dengan jalan berliku menyesuaikan kondisi pemukiman di tengah kota. Penelitian desain juga menyimpulkan bahwa kemudahan memperoleh sumber air mengalir menjadi kebutuhan jangka panjang bagi PKL di sekitar kampus UKDW untuk mendukung peningkatan layanan dan kebersihan di era *new normal*.

Kata Kunci: Cuci Tangan, Warung Makan, PKL, UKDW, Yogyakarta

Adaptasi Pola Perilaku Konsumen Angkringan Sebagai Ruang Komunal Di Masa Pandemi

Studi Kasus: Angkringan di Kawasan Tugu Yogyakarta

Sekar Adita, S.Sn.,M.Sn.

Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas
Kristen Duta Wacana

sekaradita@staff.ukdw.ac.id

Ronaldo Pratama Wijaya, S.Ds.

Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas
Kristen Duta Wacana

ronaldowijaya18@gmail.com

Pada masa Pandemi Covid-19 mendorong seluruh masyarakat untuk beradaptasi atas perubahan kondisi serta kebiasaan pada kehidupan sehari-hari. Tujuan dari adaptasi yang dilakukan adalah untuk meminimalisasi akan dampak dari penyebaran Covid-19. Angkringan selama ini dikenal bukan hanya sebagai tempat makan sederhana melainkan juga sebagai ruang berdiskusi, berbincang dan saling berinteraksi. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi terjadinya adaptasi terhadap pola perilaku konsumen Angkringan pada masa pandemi Covid-19. Fokus penelitian ini adalah pada angkringan yang berada di kawasan Stasiun Tugu Yogyakarta dengan menggunakan pendekatan mengenai studi perilaku serta menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan terjadinya adaptasi pola perilaku konsumen dalam merespon angkringan sebagai ruang komunal atau sebagai ruang publik di masa pandemi Covid-19 hal ini terlihat dari kecenderungan konsumen dalam berperilaku serta berinteraksi sosial. Pemanfaatan ruang spasial juga menjadi pengamatan dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Angkringan, Adaptasi, Pandemi, Ruang, Komunal

Ruangan F

Kategori : **Desain Produk 4**
Moderator : Susi Hartanto, S.Sn., M.M. (Universitas Pelita Harapan)
Link : <http://bit.ly/SNDS2021-4Mei-RuangF>

Jam	Kode Makalah	Judul, Penulis dan Afisiliasi Makalah
10.30 – 10.38	024	
10.38 – 10.46	042	Strategi Meningkatkan Fokus Mahasiswa Dalam Belajar Di Era Pandemi Covid 19 Flonetta Felling Tashia Oktavia, Eileen Florean Gunawan, Natassya Winoto Narima Safira, Jason Aditya, Devanny Gumulya Universitas Pelita Harapan
10.46 – 10.54	063	TINJAUAN DESAIN PRODUK AKSESORIS DEKORASI RUMAH (HOME DÉCOR) YANG MENGGUNAKAN MATERIAL SEMEN Rizky Dinata Universitas Mercu Buana
10.54 – 11.02	080	Pelatihan Pembuatan Tas Hand Sanitizer Mini Dengan Kain Perca Untuk Sisw/I SMK YMIK Joglo Rinkapati Swatriani Universitas Mercu Buana
11.02 – 11.12	Q&A	
11.12 – 11.20	090	Eksplorasi Material Rotan dan Ranting Jati untuk Perajin Lokal Desa Trangsan yang Berkelanjutan Ratriana Aminy Universitas Sebelas Maret
11.20 – 11.28	153	Perancangan New Normal Career Wear Terinspirasi Capsule Wardrobe untuk Busana Wanita pada Brand Hirra DINDA HIRANA FARESKY, SOELISTYOWATI Universitas Ciputra
11.28 – 11.36	165	PERANCANGAN BUSANA WANITA CAREER – LEISURE DALAM MENGHADAPI CABIN FEVER DENGAN

		MENGGUNAKAN TEKNIK RAISED UP LINES Aurellia Gracia Rosalyn, Soelistiyowati Universitas Ciputra
11.36 – 11.44	188	Model Pembelajaran Bermain Peran untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa mengenai Desain Inklusif (Studi Kasus: Mahasiswa Program Studi Desain Produk UKDW) Christmastuti Nur Universitas Kristen Duta Wacana
09.44 – 09.54	Q&A	
Foto Bersama		

Strategi Meningkatkan Fokus Mahasiswa Dalam Belajar Di Era Pandemi Covid 19

Flonetta Felling

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

Tashia Oktavia

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

Eileen Florean Gunawan

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
floreaneileen24@gmail.com

Natassya Winoto

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
oktavia.tashia@gmail.com

Narima Safira

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
imasafira@yahoo.com

Jason Aditya

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
studentjason123@gmail.com

Devanny Gumulya

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

Turunnya tingkat produktivitas menjadi salah satu masalah yang dihadapi dalam masa pandemi Covid-19. Tidak dapat dipungkiri bahwa perbedaan fasilitas dan aktivitas menjadi faktor yang sangat mempengaruhi tingkat produktivitas. Dengan lingkungan bekerja yang baru (di rumah), kegiatan bekerja/belajar harus mengalami proses adaptasi dengan kegiatan yang biasa dilakukan di rumah juga. Jika individu tidak beradaptasi dengan baik, maka akan muncul kebiasaan-kebiasaan negatif yang dapat mengganggu kegiatan bekerja/belajar. Munculnya kebiasaan-kebiasaan negatif yang baru dapat menurunkan tingkat produktivitas individu. Berdasarkan teori psikologi yang dikemukakan oleh Tali Sharot di tahun 2012 untuk mengubah perilaku negatif dibutuhkan tiga strategi positif yaitu *social incentives*, *immediate reward* dan *progress monitoring*. Dengan berlandaskan

pada tiga strategi tersebut dirancang produk integratif aplikasi dan jam tangan dengan jaringan bluetooth untuk memonitor produktivitas mahasiswa.

Kata Kunci: Desain produk, produktivitas, covid-19, behavior change

Tinjauan Desain Produk Aksesoris Dekorasi Rumah (*Home Décor*) yang Menggunakan Material Semen

Rizky Dinata

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

rizky.dinata@mercubuana.ac.id

Penulis2

Departemen atau program studi, Fakultas, Institusi

emailpenulis2@domain.ekstensi

(dan seterusnya)

Produk dekorasi rumah atau *Home Decor* saat ini banyak dipengaruhi trend desain arsitektur yang ada, dan juga dipengaruhi oleh trend desain interior, dimana penggunaan material bangunan seperti semen yang menjadi material utama dalam konstruksi bangunan dapat dieksplorasi kedalam perancangan produk dekorasi rumah yang estetis dan fungsional. Dengan dasar perkembangan trend tersebut kebutuhan pengguna pada produk dekoratif ini jg meningkat, maka Penelitian ini didorong dengan beberapa asumsi dasar mengenai kemungkinan eksplorasi lebih jauh pada konsep dan teknik dalam perancangan produk dekoratif berbahan dasar semen yang dapat dilakukan oleh pengrajin di level industri kecil. Pengembangan desain produk sebagai salah satu hal utama dalam pemenuhan kebutuhan pengguna saat ini tidak hanya bertujuan memenuhi fungsi dekorasi tetapi juga harus dapat memenuhi fungsi produk/kebutuhan pengguna. Dengan tinjauan mendalam pada modifikasi dan eksplorasi penerapan teknik dasar konstruksi seperti pencetakan dan pembentukan maka penelitian ini ditujukan untuk memberikan kajian dari sudut pandang teknik pembuatan produk dekoratif berbahan semen baik dari aspek fungsi, struktur dan estetika sebagai pertimbangan untuk mengembangkan desain produk fungsional. Studi juga dilakukan terhadap potensi kebutuhan pengguna yang ditujukan sebagai pemenuhan aspek fungsi pada produk dekorasi rumah. Penelitian ini diharapkan menjadi langkah awal untuk meningkatkan kualitas produk dekorasi rumah yang pada akhirnya dapat membantu eksplorasi penggunaan material alternatif dengan menggunakan teknik dasar konstruksi/bangunan dimana dapat dikembangkan sendiri oleh industri kecil di Indonesia.

Kata kunci: *material semen, dekorasi rumah, desain yang fungsional*

Pelatihan Pembuatan Tas Hand Sanitizer Mini Dengan Kain Perca untuk Siswa/i SMK YMIK Joglo

Rinkapati Swatriani S.Ds, M.Ikom

Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Universitas Mercu Buana

rinkapati.swatriani@mercubuana.ac.id

Hand sanitizer menjadi barang yang wajib dimiliki dan dibawa kemanapun di era new normal ini, termasuk siswa/i yang akan bersiap memulai sekolah tatap muka jika keadaan sudah memungkinkan. Namun terkadang hand sanitizer lupa di bawa atau tertinggal di suatu tempat, untuk mencegah hal ini terjadi maka diperlukan sebuah tas yang mudah di pegang atau di letakkan di tempat yang selalu dibawa. Agar tas hand sanitizer ini memiliki nilai orisinalitas atau sesuai dengan pemilik maka siswa/i dapat berkreasi dengan membuat tas sendiri. Kreativitas ini dapat dibentuk, melalui pelatihan terhadap siswa/i tersebut. Teknik pelatihan yang digunakan adalah dengan melihat contoh yang sudah diberikan melalui video yang ditayangkan selama kegiatan berlangsung. Melihat tanggapan yang positif dari para siswa/i, kegiatan ini menjadi sebagai media penghibur di antara kegiatan belajar formal, membuat kreasi tas ini juga bisa melatih jiwa berwirausaha dalam bidang kriya bagi siswa/i terutama kalangan pelajar SMK. Selanjutnya keberlanjutan pelat ihan bagi mitra untuk tahap berikutnya dapat dilakuka n secara rutin, sehingga mitra dapat terus mengembangkan keterampilan da n kreatifitas.

Kata Kunci : Kreativitas, Wirausaha, Tas, Hand Sanitizer, Orisinalitas

Eksplorasi Material Rotan dan Ranting Jati untuk Perajin Lokal Desa Trangsan yang Berkelanjutan

Ratriana Aminy

Faculty of Art and Design, Universitas Sebelas Maret
ratrianaaminy@student.uns.ac.id

Memahami dan memilih bahan yang tepat dengan desain yang tepat tidak hanya akan menciptakan makna baru tetapi juga mendorong sosial, lingkungan, dan ekonomi yang positif. Diberkati dengan sumber material bahan rotan, ranting jati dan juga keahlian perajin anyam di Desa Trangsan, desainer di Indonesia memiliki hak istimewa untuk mengeksplorasi lebih lanjut atau mengembangkan bahan baru dengan melakukan penelitian dan eksperimen pada bahan yang tersedia, baik dari sumber daya maupun limbah. Makalah ini bertujuan untuk mengeksplorasi material rotan hasil kerajinan tangan pengrajin terampil yang ilmunya telah diturunkan dari generasi ke generasi. Penelitian ini merupakan proses pengembangan material rotan kubu grey dan ranting jati / teak branches dengan metode eksperimental pengawetan alam menggunakan pewarna alam perendaman dengan tanah, lumpur dan perairan sawah, serta pewarna alam bahan kunir, secang, sisa daun teh dan kopi. Sehingga dapat dijadikan material alternatif dan inovasi produk pengolahan alami. Material ini dapat diaplikasikan menjadi home decor dan furniture.

Kata kunci: rotan, eksperimen, material, pewarna alam

Perancangan *New Normal Career Wear* Terinspirasi *Capsule Wardrobe* untuk Busana Wanita pada *Brand Hirra*

Dinda Hirana Faresky

Fashion Product and Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
dhirana@student.ciputra.ac.id

Soelistyowati, S.Pd., M.Pd.

Fashion Product and Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
soelistyowati@ciputra.ac.id

Wabah covid-19 memberikan dampak yang besar bagi manusia terutama pada perekonomian negara. Imbasnya banyak perusahaan yang menerapkan bekerja dari rumah atau yang biasa disebut dengan *work from home* (WFH). Pakaian *women career wear* adalah salah satu jenis fesyen yang perkembangannya sangat pesat disertai dengan jumlah pekerja wanita yang juga semakin meningkat. Saat pandemi ini, *career wear* yang dibutuhkan adalah *smart-casual wear* dimana banyak wanita memilih pakaian yang minimalis, pemilihan bahan katun, linen, dan juga berbahan *polyester*. *Smart-casual career wear* juga dapat digunakan saat *new normal* atau saat bekerja secara *on-site*. Selain itu, saat pandemi ini banyak masyarakat yang mengutamakan *sustainability fashion* dan hidup yang lebih minimalis dengan menggunakan garis potongan simetris bersiluet A dan *H line*. Salah satu cara untuk gaya hidup minimalis adalah dengan menerapkan konsep *design capsule wardrobe* dimana masyarakat mengurangi jumlah pakaian yang berlebih pakaian tersebut mampu menghasilkan beberapa *style* dengan mudah untuk di *mix and match*. Kelebihan dari *capsule wardrobe* adalah dengan menerapkan konsep tersebut maka mampu menekan jumlah pakaian yang menumpuk dan sifat konsumtif masyarakat. Dalam penelitian ini, metode penelitian menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dengan melakukan observasi, wawancara *expert* dan *extreme user*, *survey online* terhadap 131 responden wanita bekerja berusia 23-35 tahun, serta data berupa studi literatur, jurnal, dan artikel.

Kata Kunci: *Work From Home, New Normal, Busana Kerja, Capsule Wardrobe*

Perancangan Busana Wanita *Career – Leisure* Dalam Menghadapi *Cabin Fever* dengan Menggunakan Teknik *Raised Up Lines*

Aurellia Gracia Rosalyn

Fashion Product Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
agracia01@student.ciputra.ac.id

Soelistiyowati, S.Pd., M.Pd.

Fashion Product Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
soelistiyowati@ciputra.ac.id

Cabin fever merupakan istilah populer yang sering digunakan oleh masyarakat untuk menjelaskan keadaan mereka. Orang dengan gejala *cabin fever* akan merasakan perubahan emosi, seperti khawatir, cemas dan stres. Perasaan negatif yang muncul tersebut tidak hanya berlangsung sesaat, melainkan cukup lama hingga memengaruhi kehidupan sehari-hari orang yang mengalaminya, termasuk bekerja, berinteraksi dengan orang lain, dan beristirahat. Akibat adanya pemberlakuan PPKM dari pemerintah, masyarakat mengalami perubahan gaya hidup, kebiasaan, hobi, dan bisnis. Tidak sedikit dari mereka yang merindukan suasana liburan, perkotaan, kampung halaman dan bahkan kegiatan yang mustahil untuk dilakukan. Untuk mengatasi masalah tersebut, hal yang dapat diterapkan oleh para *Fashion Designer* adalah menciptakan produk *Fashion* yang dapat meningkatkan *mood* penggunaannya. Oleh karena itu *brand Silir* mengambil busana *Career-leisure* dengan *multipurpose* sebagai *value* yang dapat dikenakan ke *ocassions* yang berbeda. Tujuannya adalah membantu masyarakat dalam mengurangi rasa rindu untuk bekerja sekaligus berlibur dan bersantai, serta menaikkan *mood* mereka dalam kesehariannya. Busana *Career - Leisure* ini nantinya akan dikombinasikan dengan teknik *Raised up lines* sebagai aplikasi dan divisualisasikan menggunakan teknik *Wolsum*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan wawancara ke 6 *Expert* (Psikolog, *Fashion designer*, *Fashion stylist* dan *Brand owner*) dan 12 *Extreme* yang memiliki kesesuaian *profile* dari target market yang dituju.

Kata kunci : *Cabin Fever*, *Career-Leisure*, Busana *Multipurpose*, *Psychology Fashion*, *Raised Up Lines*.

Model Pembelajaran Bermain Peran untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa mengenai Desain Inklusif

(Studi Kasus: Mahasiswa Program Studi Desain Produk UKDW)

Christmastuti Nur

Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, UKDW
christmas@staff.ukdw.ac.id

Inklusivitas dalam desain seharusnya tidak hanya sebatas pertukaran ide namun menjadi suatu pendekatan dalam perancangan produk. Desain yang inklusif merupakan salah satu bentuk tanggung jawab desainer terkait dengan dimensi sosial, di antara kecenderungan produk yang kini erat mengalami komodifikasi. Akan tetap, belum semua orang awam dengan istilah desain inklusif sehingga edukasi mengenai inklusivitas menjadi kebutuhan yang harus disampaikan terutama kepada mahasiswa Program Studi Desain Produk. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran yang sesuai dalam membangun konsep berpikir mahasiswa mengenai desain inklusif. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan dengan melibatkan 52 (lima puluh dua) mahasiswa dari Program Studi Desain Produk UKDW. Data dikumpulkan dengan cara melakukan pra tes yaitu dengan meminta mahasiswa untuk menuliskan kata atau frasa yang terlintas dalam pikiran ketika mendengar istilah desain inklusif, melalui aplikasi Mentimeter. Ragam jawaban ini mendeskripsikan kebingungan sekaligus ketertarikan mahasiswa untuk belajar mengenai desain inklusif. Selanjutnya, mahasiswa diminta memilih satu jawaban yang paling mendekati definisi desain inklusif melalui aplikasi Google Form. Sebanyak 28,8% memilih jawaban yang tepat, sebanyak 59,6% memilih jawaban yang kurang tepat, dan sisanya tidak menjawab. Guna semakin meningkatkan pemahaman mahasiswa akan konsep desain inklusif maka diterapkan kombinasi model pembelajaran yaitu melalui bermain peran dan *discovery learning*. Setelah model pembelajaran diaplikasikan, mahasiswa kembali diminta mengisi Google Form dengan pertanyaan yang sama. Sebanyak 80,8% memilih jawaban yang tepat, sebanyak 13,5% memilih jawaban yang kurang tepat, dan sisanya tidak menjawab. Dengan demikian model pembelajaran bermain peran dan *discovery learning* dapat digunakan sebagai alternatif untuk membantu mahasiswa dalam memahami konsep desain inklusif.

Kata Kunci: bermain peran, desain inklusif, model pembelajaran, penelitian tindakan