

**BUKU ABSTRAK - SESI 3**  
**13.00 - 14.30**

**SEMINAR  
NASIONAL  
DESAIN  
SOSIAL**

**2021**

## **Ruangan A**

Kategori : **Arsitektur & Desain Interior 3**

Moderator : Khalid Abdul Mannan, S.Ars., M.Ars. (Universitas Pembangunan Jaya)

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

Jam	Kode Makalah	Judul, Penulis dan Afisiliasi Makalah
13.00 – 13.08	009	<b>KAJIAN ADAPTASI PUSAT KEBUGARAN DISAAT PANDEMI COVID-19</b> Sahirah lavita Universitas Pembangunan Jaya
13.08 – 13.16	010	<b>PERANCANGAN TOKO OLEH-OLEH DI LOMBOK DENGAN MODERNISASI DESAIN ARSITEKTUR TRADISIONAL</b> Irwan Zul Fauzi ; Dyah Kusuma Wardhani Universitas Ciputra
13.16 – 13.24	035	<b>PENERAPAN STRATEGI KOMUNIKASI DALAM PROSES KERJA PROYEK RESIDENCE</b> Cerrien Liem; Phebe Valencia Universitas Pelita Harapan
13.24 – 13.32	106	<b>Pendekatan Pemecahan Masalah Desain di PT. Integrha Pratama Artistry (IPA)</b> Celina Chrishela; Agnes S. Azarja Universitas Pelita Harapan
13.32 – 13.42	Q&A	
13.42 – 13.50	112	<b>Kajian Perubahan Kualitas Lingkungan Pasca Revitalisasi pada Kampung Deret Petogongan, Jakarta Selatan</b> Sandra Safitri ; Ratna Safitri Universitas Pembangunan Jaya
13.50 – 13.58	118	<b>Pengembangan Metodologi Hibrid Community Action Plan untuk Penataan Kampung Kota Kumuh Jakarta - Studi Kasus: CAP 4 RW Kumuh Kota Administratif Jakarta Utara</b>

		Martin L. Katoppo; Ruth E. Oppusunggu; Theodore Sutiswan; Ambia Aminullah Kamil Universitas Pelita Harapan
13.58 – 14.06	125	<b>PENERAPAN NILAI INTI PERUSAHAAN DALAM PROSES PERANCANGAN DESAIN DI HMP ARCHITECTS</b> Anastasia Violeta Gusnawan
14.06 – 14.14	133	<b>Belajar Dari Masa Depan: Aplikasi Teknologi pada Tipologi dan Morfologi Urban Cyberpunk</b> Raka Naradi Pradana; Issa S I Tafriidj Universitas Pembangunan Jaya
14.14 – 14.24	Q&A	
Foto Bersama		

# Kajian Adaptasi Pusat Kebugaran di Saat Pandemi Covid-19

**Sahirah Lavita**

Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknologi dan Desain  
Universitas Pembangunan Jaya  
sahirah.lavita@student.upj.ac.id

Pusat kebugaran adalah tempat yang mewadahi berbagai macam bentuk olahraga baik tanpa alat maupun yang menggunakan alat. Pada saat pandemi Covid-19 banyak tempat fasilitas umum yang terpaksa harus tutup dikarenakan kebijakan *lockdown* demi memutus rantai penyebaran virus Covid-19. Pusat kebugaran pun menjadi salah satu yang terkena dampaknya. Penelitian ini diharapkan menjelaskan fenomena yang terjadi pada pusat kebugaran dan bagaimana pusat kebugaran dapat memitigasi resiko penyebaran Covid-19. Salah satunya dengan mengubah layout desain dari pusat kebugaran agar memenuhi protokol kesehatan. Selain itu penelitian juga akan menganalisis adaptasi perilaku manusia pada pusat kebugaran pada saat pandemi Covid-19. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa studi literatur, observasi lapangan, dan wawancara. Pusat kebugaran saat ini pun harus mengikuti kebijakan atau protokol kesehatan untuk tetap bertahan selama pandemi dan membuat pengguna tetap tertarik, nyaman, dan merasa aman dalam berolahraga. Pusat kebugaran juga harus menciptakan lingkungan yang sehat dan mendukung aktivitas olahraganya dengan memaksimalkan desain pusat kebugaran.

Kata Kunci : Pandemi Covid-19, Design pusat kebugaran, Adaptasi.

# **Perancangan Toko Oleh-Oleh di Lombok dengan Modernisasi Desain Arsitektur Tradisional**

**Irwan Zul Fauzi**

Interior Architecture Department, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[irwanzulfauzi@gmail.com](mailto:irwanzulfauzi@gmail.com)

**Dyah Kusuma Wardhani**

Interior Architecture Department, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[dyah.wardhani@ciputra.ac.id](mailto:dyah.wardhani@ciputra.ac.id)

Artikel ini berisikan tentang proyek perencanaan desain dari Wan Atelier sebagai persiapan proyek. Toko oleh-oleh merupakan tempat perdagangan yang menjual oleh-oleh khas dari suatu daerah dan proyek ini merupakan proyek perancangan desain oleh-oleh yang memiliki khas daerah Lombok. Proyek membutuhkan desain yang sesuai dengan arsitektur tradisional khas daerah Lombok yakni rumah adat Bale Lumbung dan Bale Tani dari suku Sasak. Dalam menjalankan proses perancangan dibutuhkan beberapa metode yakni observasi lokasi proyek, wawancara kepada pihak yang memiliki kaitan dengan proyek, melakukan studi pustaka dan studi tipologi serta melakukan perancangan desain toko oleh-oleh khas Lombok. Perencanaan yang digunakan meliputi konsep zoning, organisasi ruang, serta pola sirkulasi yang baik untuk udara dan pengunjung. Akhir dari proyek ini menghasilkan desain toko oleh-oleh yang berasal dari transformasi rumah adat suku sasak dengan desain yang diberi nama The Luxury of Traditional Material. Proyek ini diharapkan dapat memperkenalkan desain tradisional modern khas Lombok kepada masyarakat umum dan menjadi nilai jual pada toko oleh-oleh ini.

Kata Kunci: Toko oleh-oleh, Arsitektur, Interior, Modernisasi, Tradisional

# Penerapan Strategi Komunikasi Dalam Proses Kerja Proyek *Residence*

Cerrien Liem

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

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

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

Strategi setiap perusahaan mencerminkan sistem perusahaan dalam menghadapi suatu proyek, bagaimana suatu perusahaan mengelola sistem kerja para karyawannya dalam menghadapi pekerjaannya dan bagaimana *output* proses kerja tersebut terlihat pada proyek ketika selesai. Layaknya seperti pada perusahaan interior yang memiliki suatu strategi tersendiri dalam menjalankan proses mendesain suatu proyek. Strategi perusahaan tersebut yang menjadi tolak ukur lancarnya proses mendesain apa yang telah dipercayakan klien. Hal utama yang penting dalam suatu strategi kerja adalah komunikasi, yang mana hal tersebut sangat berpengaruh dalam perusahaan desain saat melakukan proses desain. Komunikasi desain sebagai kunci yang menghubungkan interaksi pada internal maupun eksternal perusahaan. Desain dapat membentuk suatu komunikasi yang bekerja sebagai pendekatan untuk menyelidiki hal yang memiliki sudut pandang berbeda. Sehingga, komunikasi desain bekerja sebagai intervensi ketika melakukan kegiatan mendesain yang melibatkan penemuan suatu teknik dan prosedur desain untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai pada proyek.

Metode yang digunakan adalah kualitatif. Data-data dikumpulkan melalui *fieldnote* dan wawancara semasa program magang selama sembilan bulan. Tujuannya adalah untuk memahami peran strategi komunikasi yang menjadi panduan desainer dalam melakukan proses desain sehingga tercapai hasil desain pada proyek *residence*.

Desain proyek *residence* berpatokan pada preferensi klien. Maka, komunikasi dalam proses desain penting untuk penyesuaian persepsi antara desainer dengan klien. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk melihat seberapa jauh strategi komunikasi pada proyek *residence*.

Kata Kunci: strategi desain, komunikasi desain, proses desain, *residence*.

# Pendekatan Pemecahan Masalah Desain di PT. Integrha Pratama Artistry (IPA)

Celina Chrishela

Setiap perusahaan desain interior tentunya memiliki strategi yang berbeda dalam memecahkan permasalahan desain. Hal tersebut disebabkan adanya perbedaan visi dan misi ataupun prinsip yang diterapkan oleh *principal* dalam perusahaan untuk menentukan nilai-nilai yang akan diterapkan dalam perusahaan yang disebut sebagai pendekatan dalam penelitian ini. Selama menjalani program magang, penulis menemukan bahwa adanya pendekatan dalam pola pikir dan pola kerja sebagai nilai pemecahan masalah desain di IPA. Penemuan tersebut yang mendasari penelitian ini dilakukan oleh penulis.

Penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *participant as observer* sebagai metode pengumpulan data terkait fenomena pemecahan masalah desain selama penulis menjalankan program magang. Dalam menganalisis, penulis menggunakan studi kasus intrinsik untuk membahas analisis secara mikro dan contoh kasus pada proyek yang pernah didesain oleh IPA secara makro.

Penulis menemukan bahwa adanya pendekatan pola pikir IPA dalam memecahkan masalah desain selalu diawali dari persepsi *principal* diikuti dengan studi terkait batasan-batasan desain. Seiring berjalannya waktu dan proyek yang didesain oleh IPA semakin bertambah maka adanya unsur evaluasi dan pengalaman dalam pola pikir tersebut memunculkan sebuah nilai persepsi IPA. Nilai persepsi IPA akan digunakan sebagai pendekatan pemecahan masalah desain pada proyek yang akan datang. Nilai persepsi tersebut merupakan benang merah yang menghubungkan IPA dengan klien sehingga nilai tersebut yang digunakan sebagai dasar pola pikir desainer di IPA. Walaupun masing-masing contoh kasus memiliki batasan desain yang berbeda namun Penulis menemukan bahwa nilai persepsi desain tetap ada dalam solusi desain yang ditawarkan oleh IPA. Penulis juga menemukan bahwa nilai persepsi IPA memengaruhi pola kerja IPA yang ditandai dengan adanya pendekatan yang mendukung proses penyamaan persepsi IPA. Pola tersebut merupakan nilai yang diterapkan sebagai strategi *principal* memimpin tim di IPA.

Kata Kunci: Pola Pikir, Pola Kerja, Proses Desain

# Kajian Perubahan Kualitas Lingkungan Pasca Revitalisasi pada Kampung Deret Petogogan, Jakarta Selatan

**Sandra Safitri**

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

[sandra.safitri@student.upj.ac.id](mailto:sandra.safitri@student.upj.ac.id)

**Ratna Safitri, S.T.,M.Ars**

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

[ratna.safitri@upj.ac.id](mailto:ratna.safitri@upj.ac.id)

Peningkatan penduduk di DKI Jakarta semakin lama kian bertambah. Penambahan jumlah penduduk tentu akan berdampak pada semakin meningkatnya kebutuhan akan hunian. Tak jarang banyak permukiman akan bertambah padat dikarenakan sudah tidak dapat menampung jumlah penduduk serta hunian yang terus bertambah. Permukiman padat yang tidak tertata ini akan menciptakan kesan kumuh dan tidak terawat. Untuk mengatasi persoalan tersebut, pemerintah kemudian melakukan suatu upaya yaitu revitalisasi pada permukiman padat penduduk yang kurang tertata baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis kondisi lingkungan permukiman padat penduduk sebelum dan sesudah dilakukannya revitalisasi, serta memberikan gambaran kondisi lingkungan permukiman padat yang sesuai dengan peraturan. Penelitian ini dilakukan pada lokasi permukiman padat yang telah direvitalisasi yaitu Kampung Deret Petogogan. Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan teori terkait dengan permukiman padat yaitu Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Nomor 02 Tahun 2016 serta teori oleh Roger Trancik yaitu *Theory of Urban Spatial Design* sebagai pedoman dalam melakukan penelitian. Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif-komparatif dengan pendekatan kualitatif. Penulis akan melakukan pemetaan terhadap pola sirkulasi, kepadatan bangunan permukiman, dan lain sebagainya untuk memberikan gambaran kondisi lingkungan Kampung Deret Petogogan. Selain itu penulis juga akan melakukan wawancara dan kuisioner kepada masyarakat mengenai bagaimana kondisi lingkungan permukiman sesudah dan sebelum dilakukannya revitalisasi. Hasil akhir dari penelitian ini akan menjelaskan mengenai kondisi lingkungan permukiman Kampung Deret Petogogan ditinjau dari standar PERMEN PUPR nomor 2 tahun



2016 sebelum dan sesudah dilakukan revitalisasi serta memberikan gambaran permukiman padat penduduk yang sesuai dengan peraturan tersebut.

**Kata Kunci:** Revitalisasi, Permukiman padat, Kepadatan penduduk, Kondisi lingkungan, Permukiman

# **Pengembangan Metodologi Hibrid *Community Action Plan* untuk Penataan Kampung Kota Kumuh Jakarta - Studi Kasus: CAP 4 RW Kumuh Kota Administratif Jakarta Utara**

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

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
[martin.katoppo@uph.edu](mailto:martin.katoppo@uph.edu)

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

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
[ruth.oppusungugu@lecturer.uph.edu](mailto:ruth.oppusungugu@lecturer.uph.edu)

**Theodore Sutiswan, S.Ds.**

*Programmer* Program *Community Action Plan* 2021, Fakultas Desain,  
Universitas Pelita Harapan

**Ambia Aminullah Kamil, S.T., M.T.**

Kepala Seksi Perencanaan dan Pengawasan Perumahan dan Kawasan Permukiman, **Suku Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Jakarta Utara**

Kampung kota adalah sebuah keniscayaan di Jakarta. Kampung adalah awal model pemukiman di seluruh kota di Indonesia, yang kemudian karena deru modernisasi berubah menjadi kota. Kegagalan kampung kota berkembang seiring dengan modernisasi membuat keberadaan kampung kota menjadi permasalahan karena wajahnya yang terpinggirkan dan kumuh. Pendekatan awal relokasi perlahan tergantikan dengan pendekatan yang lebih manusiawi, yaitu dengan mengedepankan partisipasi publik. Keputusan Gubernur DKI Jakarta No. 878 tahun 2018 menyatakan bahwa kampung-kampung kota akan ditata ulang dengan model partisipasi aktif warganya dengan membuat *Community Action Plan* (CAP). Persoalannya bagaimana membuat CAP yang benar-benar *genuine* demi dan untuk masyarakat, ditambah lagi dengan persoalan pandemik yang membatasi kelindan masyarakat (*community engagement*) secara langsung? Penelitian ini bertujuan mengembangkan model CAP yang lestari, berkeadilan sosial dan dilandasi dengan semangat kolaborasi dan mampu secara lincah dan hibrid bergerak daring dan luring. Untuk memungkinkan hal tersebut, maka penelitian ini menggunakan studi nyata pembuatan CAP untuk 4 RW kumuh di

bawah program Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman, Kotamadya Jakarta Utara. Penelitian ini menggunakan metode penelitian-mendesain-aksi: Desain sebagai Generator yang memungkinkan peneliti untuk berpindah-pindah dari aktivitas meneliti, mendesain dan melakukan aksi. Hasil dari penelitian ini adalah kembangan metodologi hibrid *Community Action Plan* yang dapat digunakan setiap pemangku kepentingan dalam menata kampung kota kumuh khususnya di kawasan DKI Jakarta.

Kata Kunci: *Community Action Plan*, Metodologi Hibrid, Kampung Kota Kumuh Jakarta

# Penerapan Nilai Inti Perusahaan Dalam Proses Perancangan Desain di HMP Architects

Anastasia Violeta Gusnawan

Setiap perusahaan memiliki nilai inti yang dipegang, baik tertulis maupun tidak tertulis. Nilai inti dalam perusahaan menentukan visi misi perusahaan, perilaku dari pekerja dan cara kerja perusahaan. Dalam HMP Architects, prinsipal menegaskan lima nilai inti ini (*passion, empathy, process, teamwork* dan *problem solving*). kepada seluruh pekerja dalam seluruh aspek dalam bekerja, terutama dalam proses perancangan desain. Penegasan nilai inti ini dilakukan untuk menjaga reputasi perusahaan dan menjamin hasil desain yang dihasilkan oleh HMP Architects.

Data untuk penelitian ini didapatkan dari wawancara dan catatan lapangan selama bekerja secara virtual maupun tatap muka di HMP Architects dengan metode penelitian kualitatif. Masing-masing nilai inti dan proses desain dijelaskan tolak ukurnya melalui teori-teori yang menjelaskan tentang pengertian dari nilai inti tersebut dan faktor-faktor, serta implikasinya dalam bekerja. Penerapan tersebut diperlihatkan contoh konkritnya menggunakan studi kasus intrinsik. Hasil akhir dari penelitian menunjukkan bagaimana nilai inti diterapkan dan berjalan dalam perusahaan, baik secara sendiri-sendiri maupun secara keseluruhan, serta cerminan setiap nilai inti dalam masing-masing proses perancangan desain di HMP Architects.

Kata Kunci: nilai inti, proses perancangan desain

# Belajar Dari Masa Depan

## Aplikasi Teknologi pada Tipologi dan Morfologi Urban *Cyberpunk*

**Raka Naradi Pradana**

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

[raka.naradi@student.upj.ac.id](mailto:raka.naradi@student.upj.ac.id)

**Issa S I Tafridj\***

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

[issa.samichat@upj.ac.id](mailto:issa.samichat@upj.ac.id)

Di era *internet of things*, *ubiquitous computing* dan meningkatnya taraf interaksi manusia, komputer, dan bangunan adalah diskursus yang dianggap penting. Perkembangan teknologi dalam ranah ini sering diimajinasikan dalam karya fiksi ilmiah bertema Cyberpunk, seperti yang digambarkan pada film Blade Runner dan permainan komputer Cyberpunk 2077. Penelitian ini bertujuan untuk belajar dari ideasi teknologi perancangan kota yang dikembangkan dalam genre Cyberpunk, utamanya tentang tipologi modifikasi kota Los Angeles pada film Blade Runner dan penerapan teknologi baru pada latar permainan Cyberpunk 2077. Penelitian ini menerapkan metode kualitatif deskriptif, dengan menganalisis tipologi ruang kota yang didapat dari adegan-adegan pada film Blade Runner serta *masterplan* kota yang menjadi latar permainan Cyberpunk 2077, yang kemudian ditrangulasikan dengan teori-teori dan penerapan teknologi pada rancangan perkotaan yang sudah dikembangkan di masa sekarang. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa teknologi yang diterapkan pada genre Cyberpunk mampu membentuk ruang terbuka baru dan mengisi ruang-ruang negatif perkotaan, yang dapat lebih jauh dikembangkan untuk diimplementasikan pada perancangan ruang perkotaan di Indonesia.

Kata Kunci: cyberpunk, teknologi, tipologi, ruang negatif

## **Ruangan B**

Kategori : **Arsitektur & Desain Interior 3**

Moderator : Pandu Purwandaru, S.Ds., M.Ds., Ph.D. (Universitas  
Sebelas Maret Surakarta)

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

Jam	Kode Makalah	Judul, Penulis dan Afisiliasi Makalah
13.00 – 13.08	007	<b>Kajian Fungsi dan Makna Perkantoran Post-Pandemi Covid-19</b> Surya Gunanta Tarigan ; Khalid Abdul Mannan Universitas Pembangunan Jaya
13.08 – 13.16	057	<b>DESAIN INTERIOR HOTEL RESORT MARBELLA DI ANYER “DENGAN MEMPERTIMBANGKAN LINGKUNGAN DAN LOKAL BUDAYA SETEMPAT”</b> Ardinata Dimar, Asih Retno Dewanti Universitas Trisakti
13.16 – 13.24	062	<b>PERANCANGAN COFFEE SPACE AND CUSTOM GARAGE DENGAN PENDALAMAN INDOOR HEALTH AND COMFORT</b> Aldo Setiawan Fadeli; Susan
13.24 – 13.32	089	<b>Desain Interior Sekolah Dasar ( SD ) dengan Pendekatan New Normal</b> Tsanja Mojainten, Nurhayatu Nufut Alimin S. Pd, M. Sn Universitas Sebelas Maret Surakarta
13.32 – 13.42	Q&A	
13.42 – 13.50	105	<b>User Centered Design dan Penerapannya dalam Proses Desain DNA Studio</b> Selica Giovani; N. Jahja Gozali Universitas Pelita Harapan
13.50 – 13.58	116	<b>Membangun Model Pemberdayaan Kreativitas Masyarakat Berkelanjutan - Festival Ambreg: Festival Kreativitas Anak-Anak &amp; Muda/i Kampung Pondok Pucung</b> Anastasya Lucky; Stacia Mandagi; Martin L. Katoppo

		Universitas Pelita Harapan
13.58 – 14.06	173	<b>Pengaruh Renderasi Warna Pencahayaan Terhadap Ketertarikan Konsumen Akan Display Produk Ritel</b> William Tata Jansen; Audrea Amanda; Hanna Teodor, Senlih Yoana, Valerie Theodora Universitas Pelita Harapan
14.06 – 14.14	193	<b>Perancangan Outdoor Space untuk Mewadahi Aktivitas Komunal di Museum Pendidikan Surabaya</b> Christina Tedjosoejanto; Yoanna Listiyani Leosaputra Universitas Kristen Petra
14.14 – 14.24	Q&A	
Foto Bersama		

# Kajian Fungsi dan Makna Perkantoran Post Pandemi Covid-19

**Surya Gunanta Tarigan**

Program Studi Arsitektur, Universitas Pembangunan Jaya

[surya.gunanta@upj.ac.id](mailto:surya.gunanta@upj.ac.id)

**Khalid Abdul Mannan**

Program Studi Arsitektur, Universitas Pembangunan Jaya

[khalid.abdul@upj.ac.id](mailto:khalid.abdul@upj.ac.id)

Pandemi Covid-19 tidak dapat dipungkiri telah mengubah drastis cara kita bekerja dan bagaimana kita mendefinisikan arti 'tempat bekerja'. Hampir sebagian besar perusahaan di seluruh dunia menerapkan work from home (WFH) selama masa pandemi yang sudah memasuki 1 tahun lebih. Keadaan ini memaksa banyak perusahaan untuk mendefinisikan lagi makna dan fungsi dari kantor itu sendiri. Dari lingkungan fisik berubah menjadi virtual, pandemi Covid-19 telah mempercepat perkembangan platform yang mendukung fleksibilitas dimana kita bisa bekerja. Implikasi dari masalah ini adalah kantor yang dulu merupakan pusat infrastruktur seperti komputer, printer dan network, sekarang telah bergeser dimana tempat penyimpanan *cloud*, laptop spesifikasi tinggi yang ringan dan konsep kerja yang *paperless* memungkinkan pekerjaan itu sendiri dilakukan dimana saja. Fungsi kantor yang sebelum pandemi merupakan tempat kolaborasi antara karyawan dengan klien ataupun vendor telah dapat difasilitasi dengan 'ruang virtual' platform digital. Penelitian ini akan menganalisis pergeseran fungsi dan makna perkantoran kedepannya, yang pada akhirnya akan mengubah desain perkantoran itu sendiri. Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif dimana interview dilakukan kepada biro arsitektur maupun desain interior yang mengerjakan proyek perkantoran di kota Jakarta dan sekitarnya untuk melihat apakah ada perubahan dalam trend desain perkantoran selama dan post-pandemi Covid-19. Kemungkinan kantor kedepannya lebih dipandang sebagai tempat sosial antar karyawan, tempat perusahaan menterjemahkan budaya perusahaan melalui pelatihan dan *training*, serta menjamu klien dan mengundang *talent* potensial akan didiskusikan dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Makna dan Fungsi Kantor, Desain Perkantoran, Jabodetabek, Ruang Kerja



# DESAIN INTERIOR HOTEL RESORT MARBELLA DI ANYER

## “DENGAN MEMPERTIMBANGKAN LINGKUNGAN DAN LOKAL BUDAYA SETEMPAT”

### **Ardinata Dimar**

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Program Studi Desain Interior,  
Universitas Trisakti  
[ardinatadimar@gmail.com](mailto:ardinatadimar@gmail.com)

### **Asih Retno Dewanti**

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Program Studi Desain Interior,  
Universitas Trisakti  
[asihretno@trisakti.ac.id](mailto:asihretno@trisakti.ac.id)

Perhotelan di Anyer menunjukkan prospek yang cerah, hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya jumlah wisatawan yang menginap di Hotel *Resort* Marbella, Salah satu penyebabnya adalah kegiatan Berlibur yang dilakukan oleh instansi perusahaan dalam negeri maupun luar negeri yang diselenggarakan di Banten sebagai salah satu provinsi di Indonesia, khususnya Kota Anyer, di Hotel *Resort* Marbella Kurang menerapkan *Local Content*, dan penerapan Material khusus yang menyesuaikan lingkungan sekitar Hotel *Resort* Marbella yang berada dipinggir pantai, Perancangan Hotel *Resort* Marbella menggunakan metode *Deskriptif Kualitatif* yaitu Observasi dalam mendapatkan informasi secara langsung, antara lain: dokumentasi mengambil foto secara langsung dan wawancara serta untuk Studi literature, Penerapan *Local Content* yang digunakan yaitu Batik Lereng Lesung yang memiliki makna filosofis budaya adat sekitar dan ragam hasil Laut Anyer, yang akan diterapkan terhadap Elemen Interior: *Wall Treatment* dan lantai, termasuk konsep *Furniture* yang terinspirasi dari bentuk hasil alam sekitar hotel Resor Marbella seperti bentuk kerang, penggunaan rotan dan kayu khas Anyer.

Hasil Rancangan dan konsep interior Hotel *Resort* Marbella yang bertemakan *Journey Of Anyer Resort* menjelajah Budaya Anyer, dengan *Citra Fresh, Relax, Harmony* yang dihasilkan dari lingkungan Hotel Resort Marbella, Gaya yang digunakan yaitu *Ethnic Kontemporer* yang diadaptasi dari *local Content* yang menggunakan pola batik Lereng lesung, diharapkan perancangan dapat memberikan desain interior Hotel Resort Marbella yang memiliki unsur kental

budaya Tradisional Anyer serta penggunaan material Khusus yang nyaman dan pengalaman yang tidak terlupakan dihotel Resort Marbella kepada pengunjung yang menginap.

**Kata Kunci** : Desain Interior Hotel *Resort Marbella Anyer*, *Deskriptif Kualitatif*, *Local Content*, *Journey Of Anyer Resort*, *Material*.

# **Perancangan *Coffee Space And Custom Garage* Dengan Pendalaman *Indoor Health And Comfort***

Aldo Setiawan Fadeli; Susan

*Coffee Space and Custom Garage* merupakan sebuah wadah generasi muda Surabaya yang ingin berkreasi di dalam bidang peracikan kopi dan modifikasi motor. Dalam wadah ini, komunitas terkait mayoritas melakukan interaksi secara *offline*. Kondisi pandemi membatasi interaksi tersebut. Untuk itu, perlu dicarikan solusi perancangan yang meminimalisasi dampak dari pandemi tersebut. Merespon kondisi tersebut, strategi desain arsitektur interior yang berfokus pada konsep *Indoor Health and Comfort* dicoba diterapkan dalam studi ini. Kesehatan dan performa kerja pengguna dalam bangunan menjadi prioritas utama. Observasi data fisik, non-fisik, tipologi, dan literatur dilakukan untuk mencari solusi perancangan yang mengutamakan kesehatan dan performa kerja pengguna dalam bangunan. *Rating tools Indoor Health and Comfort* dari GBCI menjadi dasar penerapan solusi perancangan. Konsep *Indoor Health and Comfort* yang dilakukan tidak hanya melalui penyelesaian teknis atau teknologi bangunan (*smoke detector*, penggunaan *exhaust*, sensor CO<sub>2</sub>, dsb), namun juga melalui perancangan tata letak, isi ruang, dan *ambience*, dimana semuanya mendukung upaya untuk memaksimalkan kenyamanan dan kesehatan pengguna ruang.

Kata Kunci: *coffee space, custom garage, interaksi, indoor health and comfort, , pandemic.*

# Desain Interior Sekolah Dasar ( SD ) dengan Pendekatan *New Normal*

**Tsania Mojainten**

Program studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas  
Sebelas Maret Surakarta

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

**Nurhayatu Nufut Alimin S. Pd, M. Sn**

Program studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas  
Sebelas Maret Surakarta

[nurhayatunufut@staff.uns.ac.id](mailto:nurhayatunufut@staff.uns.ac.id)

Pertanyaan survei yang diberikan oleh Retno Listyari, selaku Komisi Perlindungan Anak Indonesia ( KPAI ) terkait rencana sekolah dibuka dalam *new normal* mendapat dukungan dari jawaban siswa dan kekhawatiran dari orang tua terkait penularan *Covid19* didalam sekolah. Menyikapi hal tersebut, penulis membuat perancangan desain interior sekolah dasar (SD ) dengan pendekatan *new normal* dalam menciptakan lingkungan bersih sesuai protokol kesehatan didalam sekolah. Metodologi desain yang digunakan berdasarkan referensi oleh David K. Ballast (Ballast, K., David, 1992) yaitu dengan merumuskan masalah ( *programming* ), menentukan solusi, dan membuat desain. Tahap pertama *programming*, didapat data permasalahan dari hasil survei bagaimana kegiatan belajar mengajar dapat kembali dilakukan setelah penerapan *new normal* disekolah sudah dilakukan ?. Tahap kedua menentukan solusi, penulis mengajukan inovasi desain dari aturan *new normal* dilingkungan sekolah oleh keputusan kementerian dalam negeri ( KEMENDAGRI ) No.440-830 Tahun 2020 berupa desain lantai yang memberikan tanda jaga jarak manusia berkomunikasi dan desain *furniture foldable* ( meja, kursi, partisi akrilik ) yang dapat memudahkan pengguna membersihkan ruang sekolah. Tahap ketiga membuat desain, penulis memvisualkan desain dengan memperhatikan penggunaan material yang mudah dibersihkan seperti *stainless steel*, *hpl*, *mdf*.

Hasil perancangan berupa desain ruang kelas dengan inovasi desain lantai dan *furniture foldable* ( meja, kursi, partisi akrilik ). Dari perancangan, dapat disimpulkan bahwa desain interior sekolah dasar ( SD ) dengan pendekatan *new normal* dapat menjadi referensi desain sekolah dasar yang memperhatikan protokol kesehatan *new normal* dalam menciptakan lingkungan yang bersih didalam sekolah.

Kata Kunci: Desain, Interior, Sekolah, Dasar, *New Normal*

# ***User Centered Design* dan Penerapannya dalam Proses Desain DNA Studio**

**Selica Giovani**

Program Studi Desain Interior, Fakultas *School of Design*, Universitas Pelita Harapan

[selicagiovani6@gmail.com](mailto:selicagiovani6@gmail.com)

**N. Jahja Gozali**

Program Studi Desain Interior, Fakultas *School of Design*, Universitas Pelita Harapan

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

Strategi desain memiliki sifat yang subjektif karena strategi desain muncul dari interpretasi pribadi setiap desainer. Di dalam strategi desain DNA Studio, penulis menyadari adanya nilai-nilai menarik yang terkandung di dalamnya. Melalui penelitian ini, nilai-nilai menarik di dalam strategi desain DNA Studio digali serta ditelaah secara lebih lanjut. Nilai-nilai di dalam strategi desain DNA Studio menampilkan kekuatan di dalam proses desain DNA Studio sebagai respon DNA Studio dalam menghadapi berbagai masalah desain yang ada.

Strategi desain DNA Studio diteliti melalui metode penelitian kualitatif dengan metode analisis studi kasus kolektif. Studi kasus yang digunakan masing-masing mewakili konteks proyek komersial dan residensial untuk kemudian menemukan gambaran umum dari implementasi strategi desain DNA Studio. Dari hasil analisis, ditemukan adanya implementasi dari strategi desain *user centered design* di dalam proses desain DNA Studio. Melalui strategi ini, pengguna ruang ditempatkan DNA Studio sebagai pusat dari proses desain yang berkembang.

Strategi desain *user centered design* mengandung tiga nilai, yaitu pengguna sebagai konteks desain, implementasi nilai personal merupakan kekuatan desain DNA Studio, dan terbangunnya relasi antara DNA Studio dengan pengguna ruang dan klien. Melalui tiga nilai ini nampak bagaimana strategi desain *user centered design* menjadi satu kekuatan bagi DNA Studio. Dampak yang diberikan strategi desain *user centered design* tidak berhenti kepada proses desain. Akan tetapi membawa dampak lebih jauh kepada kelangsungan DNA Studio sebagai sebuah konsultan desain interior.

Kata Kunci: *User Centered Design*, Strategi Desain, Proses Desain

# **Membangun Model Pemberdayaan Kreativitas Masyarakat Berkelanjutan - Festival *Ambreg*: Festival Kreativitas Anak-Anak & Muda/i Kampung Pondok Pucung**

**Anastasya Lucky**

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

**Stacia Mandagi**

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

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

Fakultas Desain (*School of Design*) mengembangkan MK. *Design, Society & Environment* (DSE) yang dirancang sebagai demonstrasi praktik tridharma perguruan tinggi di level *civitas academica* (dosen dan mahasiswa/i) untuk melaksanakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat secara kolaboratif dan berdampak langsung kepada masyarakat melalui desain. Makalah ini adalah paparan tentang bagaimana membangun model pemberdayaan kreativitas masyarakat berkelanjutan melalui studi kasus kolaborasi Program Studi Desain Interior, Universitas Pelita Harapan (UPH) dan pemuda/i di Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan membuat Festival *Ambreg* sebuah festival kreativitas anak-anak & muda/i Kampung Pondok Pucung yang dilaksanakan di tengah pandemik COVID-19. Metodologi Desain sebagai Generator digunakan dan merupakan kombinasi *Participatory Action Research* (PAR) dan *Design Thinking* (DT) yang memungkinkan desain bergerak secara dinamis dalam ranah meneliti, mendesain dan aksi kolaboratif dengan semua pemangku kepentingan. Festival hasil kolaborasi masyarakat ini menunjukkan bagaimana kelindan aktivitas masyarakat di tengah masa pandemi yang didorong oleh desain masih mampu memunculkan kreativitas dan imajinasi masyarakat sebagai bentuk pemberdayaan yang berkelanjutan.

Kata Kunci: Pemberdayaan Kreativitas Masyarakat, Desain sebagai Generator

# **Pengaruh Renderasi Warna Pencahayaan Terhadap Ketertarikan Konsumen Akan Display Produk Retail**

**William Tata Jansen**

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

**Audrea Amanda**

Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

**Hanna Teodor**

Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
hayujuda1@gmail.com

**Senlih Yoana**

Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

**Valerie Theodora**

Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

Saat berbelanja, konsumen kerap memperhatikan faktor penampilan display, kualitas produk, ketertarikan produk, promosi maupun lokasi terlebih dahulu, maka dari itu pencahayaan memiliki fungsi yang penting untuk bisa menampilkan produk dengan baik dan menarik. Produk dengan tampilan yang lebih baik akan meningkatkan sense of utility dibandingkan produk yang tidak.

Dalam perancangan interior ritel, pencahayaan merupakan salah satu hal terpenting karena secara langsung mempengaruhi visualisasi dari produk yang ditampilkan. Intensitas dan temperatur cahaya adalah hal yang umumnya diperhatikan pada saat akan memilih jenis pencahayaan pada toko ritel, namun ada juga hal lainnya yang tidak kalah penting seperti Color Rendering Index (CRI) karena perbedaan angka CRI akan memberikan dampak yang berbeda juga pada visual dari produk yang ditampilkan di dalam toko.

CRI pada luminer diukur dari skala 1-100 dimana semakin tinggi skalanya maka semakin akurat juga warna dari produk yang ditunjukkan. CRI tidak sama dengan temperatur cahaya, meskipun keduanya dapat mempengaruhi warna, temperatur cahaya tidak dapat menjadi patokan untuk memastikan warna yang terlihat

karena meskipun ada dua jenis pencahayaan yang memiliki temperatur warna yang sama, tetapi jika CRI yang dimiliki berbeda maka warna dari benda yang disoroti akan berbeda.

Tujuan dari pembuatan makalah ini adalah untuk mempelajari lebih dalam tentang jenis lumener dengan CRI yang tepat sesuai dengan teori-teori yang sudah tersedia untuk membantu dalam proses membuat pelanggan tertarik dan juga untuk mengetahui apa pengaruh yang diberikan oleh CRI kepada display produk terhadap ambience ruangan pada toko ritel, terutama pada kategori toko fashion and beauty. Untuk membantu membuktikan teori, maka dilakukan sebuah penelitian secara kualitatif dengan membagikan kuesioner yang akan diisi oleh 30 sampai 50 peserta. Di dalam kuesioner akan ditunjukkan beberapa area ruangan dengan beberapa jenis material dan warna produk yang berbeda dari toko H&M dengan 2 skala CRI yang berbeda untuk dibandingkan oleh peserta



# Perancangan Outdoor Space untuk Mewadahi Aktivitas Komunal di Museum Pendidikan Surabaya

**Christina Tedjosoejanto**

Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra  
[christinatedjoo@gmail.com](mailto:christinatedjoo@gmail.com)

**Yoanna Listiyani Leosaputra**

Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra  
[yoannalistiyani@gmail.com](mailto:yoannalistiyani@gmail.com)

Museum Pendidikan Surabaya terdiri atas beberapa area, mulai dari bangunan utama untuk memajang berbagai koleksi, taman pada bagian tengah yang cukup luas, dan bangunan samping yang difungsikan untuk area servis dan simulasi pendidikan pada zaman dahulu. Sebelum pandemi, aktivitas seperti kunjungan sekolah, seminar, maupun rekreasi terpusat di dalam bangunan utama. Namun, dengan adanya era *new normal*, kebanyakan orang memilih untuk melakukan aktivitas mereka pada ruang terbuka karena merasa lebih aman dengan adanya sirkulasi udara yang bisa bertukar dengan cepat. Melihat perubahan kebiasaan ini, maka taman yang ada pada museum pendidikan dapat menjadi area baru yang bisa mewadahi berbagai aktivitas pameran, maupun interaksi antara pengunjung. Namun area taman museum yang cukup luas, saat ini belum difungsikan dengan maksimal dan memerlukan penyesuaian. Tujuan perancangan ini adalah menciptakan *outdoor space* untuk memfasilitasi kebiasaan masyarakat era *new normal* yang memiliki preferensi untuk melakukan aktivitas di luar ruang. Perancangan *outdoor space* di Museum Pendidikan Surabaya menggunakan metode *design thinking* yaitu *understand*, *observe*, *point of view*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Dengan adanya perancangan *outdoor space* di Museum Pendidikan Surabaya maka area taman bisa bertransformasi menjadi sebuah area komunal *outdoor* berupa *private space* untuk individu dan kelompok kecil. Transformasi fungsi area taman museum pendidikan Surabaya menjadi area komunal terbuka dapat mewadahi aktivitas masyarakat di era *new normal*.

Kata kunci : Desain sosial, Outdoor Space, New Normal, Museum, Edukasi dan Desain

## **Ruangan C**

Kategori : **Desain Komunikasi Visual 5**  
Moderator : Ernest Irwandi, S.Sn., M.Ds. (Universitas Pelita Harapan)  
Link : <http://bit.ly/SNDS2021-4Mei-RuangC>

Jam	Kode Makalah	Judul, Penulis dan Afisiliasi Makalah
13.00 – 13.08	019	
13.08 – 13.16	044	<b>PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ANAK TENTANG MENGENAL RAGAM KULINER DI DAERAH PANTURA (PANTAI UTARA) JAWA</b> M. Fikri Ardiansyah; Sayid Mataram Universitas Sebelas Maret
13.16 – 13.24	054	<b>PEMBENTUKAN LINGKUNGAN YANG MENARIK BAGI ANAK MELALUI SIGNAGE TANAMAN KAMPUNG MANTUL</b> Vittorio Agung Purnama, Tifani Nathania Sutanto, Mahardika Putra Ibrahi, Tio Alfandi, Jeff Daniel Riyanto Universitas Pelita Harapan
13.24 – 13.32	088	<b>Metode Pembelajaran Online untuk Meningkatkan Interaksi Mahasiswa</b> Julisiana Santoso, Kelvin Anggriawan Jasin, Aubrey Mychelle, Fadhil Dzulfiqar Athauallah, Lm. Yusril Jaya Sakti, Lya Dewi Anggraini Universitas Ciputra
13.32 – 13.42	Q&A	
13.42 – 13.50	023	<b>Kajian Peranan Media Informasi Sebagai Sarana Edukasi Jenis Kopi dan Daerah Penghasilnya Pada Kalangan Anak Muda di indonesia</b> Diean Arjuna D, Elsa Annastasya Lee Universitas Mercu Buana
13.50 – 13.58	049	<b>Perancangan Buku Cerita Bergambar Pengenalan Kue Jajanan Khas Riau Anak Usia 4-8 Tahun</b> T. Azzahra M.B.A, Sayid Mataram Universitas Sebelas Maret

13.58 – 14.06	147	<b>Perancangan Kampanye Sosial AHA untuk Membuka Pikiran Masyarakat Tentang Pentingnya Pendidikan</b> Charity Edgina Immanuel, Jason Delano Renata Masengi, Riska Putri Saswono, Samantha Handriyani Teguh Wijaya, Senon Theodore Universitas Ciputra
14.06 – 14.14	183	
14.14 – 14.24	Q&A	
Foto Bersama		

# Perancangan Buku Ilustrasi Anak Tentang Mengenal Ragam Kuliner di Daerah Pantura (Pantai Utara) Jawa

**M. Fikri Ardiansyah**

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

[ardiyantikri@student.uns.ac.id](mailto:ardiyantikri@student.uns.ac.id)

**Sayid Mataram**

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

[sayidmataram@staff.uns.ac.id](mailto:sayidmataram@staff.uns.ac.id)

**Abstrak.** Kuliner bisa dikatakan merupakan salah satu identitas dari suatu daerah, salah satu bentuk budaya yang memiliki keterikatan sesuatu dengan masyarakat. Bukan hanya sebagai fungsi untuk memenuhi kebutuhan pokok (makanan), kuliner juga memiliki suatu filosofi dan nilai-nilai yang menunjukkan suatu karakteristik suatu daerah. Wilayah Pantai Utara (Pantura) Pulau Jawa merupakan salah satu wilayah yang memiliki keragaman kuliner yang khas. Namun tidak semua ragam kuliner tersebut dikenal saat ini, khususnya oleh anak-anak saat ini yang nantinya diharapkan sebagai generasi penerus budaya. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan ketertarikan dan kepedulian anak-anak terhadap kuliner Pantura, serta menciptakan media yang mampu memfasilitasi solusi permasalahan tersebut. Tujuan dalam penelitian ini adalah memperkenalkan dan meningkatkan pengetahuan kuliner daerah Pantura kepada anak-anak. Penelitian deskriptif kualitatif ini menggunakan pendekatan komunikasi visual dengan target anak-anak. Metode penelitian ini adalah dengan menciptakan media berupa buku ilustrasi anak tentang kuliner Pantura. Hasil dari penelitian ini adalah adanya peningkatan rasa ingin tahu dari anak-anak berdasarkan stimulan buku ilustrasi kuliner Pantura, sehingga diharapkan menjadi awal yang bagus dalam upaya pelestarian ragam kuliner Nusantara, khususnya daerah Pantura Pulau Jawa.

**Kata Kunci:** Kuliner, Pantura, Buku Ilustrasi, Pelestarian Budaya, Anak-anak

# **Pembentukan Lingkungan yang Menarik bagi Anak Melalui *Signage* Tanaman Kampung Mantul**

**Vittorio Agung Purnama**

Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan  
tioalfandri@gmail.com

**Tifani Nathania Sutanto**

Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan  
tifaninathania@gmail.com

**Mahardika Putra Ibrahim**

mahardikaptra@gmail.com

**Tio Alfandi**

Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan

**Jeff Daniel Riyanto**

Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan  
jeffdaniel098@gmail.com

Kampung Mantul yang merupakan singkatan dari “mandiri, tahan pangan, peduli lingkungan, bersih, tanggap, dan unggul. merupakan proyek program bina kampung dari CSR Sinar Mas Land. Kampung Mantul ini terletak di Kampung Dadap Timur, kota Tangerang Selatan. Penulis menggunakan metode *Design Thinking (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test)*, metode Kualitatif dan Kuantitatif. Penulis melihat latar belakang Kegiatan pengembangan lingkungan yang dilakukan kampung mantul berupa pengelolaan sampah, ecopsychology, ketahanan pangan keluarga, penghijauan, dan manajemen covid-19. Pandemi yang berpengaruh terhadap aktivitas masyarakat kampung dapat ditanggulangi dengan pemberdayaan masyarakat yang baik. Namun permasalahan pemberdayaan masih mencakup pada anak muda dan orang tua. Partisipasi anak - anak desa masing kurang terlihat karena pembelajaran terganggu dan dilaksanakan secara *online*. Hal ini membuat pembelajaran kurang efektif mengingat anak - anak lebih cenderung main di luar rumah ketika belajar *Online*. Maka dari itu makalah ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang edukatif bagi anak - anak dengan ide maskot dan juga *signage*.

**Kata kunci :** *Design thinking, kualitatif, kuantitatif, Signage,Maskot, Edukatif.*

# Metode Pembelajaran Online untuk Meningkatkan Interaksi Mahasiswa

## **Julisiana Santoso**

Interior and Architecture, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[Jsantoso05@student.ciputra.ac.id](mailto:Jsantoso05@student.ciputra.ac.id)

## **Kelvin Anggriawan Jasin**

Interior and Architecture, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[kanggriawan@student.ciputra.ac.id](mailto:kanggriawan@student.ciputra.ac.id)

## **Aubrey Mychelle**

Interior and Architecture, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[amychelle@student.ciputra.ac.id](mailto:amychelle@student.ciputra.ac.id)

## **Fadhil Dzulfiqar Athauallah**

Interior and Architecture, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[fdzulfiqar@student.ciputra.ac.id](mailto:fdzulfiqar@student.ciputra.ac.id)

## **Lm. Yusril Jaya Sakti**

Interior and Architecture, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[lyusriljaya@student.ciputra.ac.id](mailto:lyusriljaya@student.ciputra.ac.id)

## **Lya Dewi Anggraini**

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

Pada akhir tahun 2019 Pertama kalinya virus covid-19 ini di temukan dan menyebar di seluruh dunia hingga saat ini. Pandemi Covid-19 ini sangat berpengaruh pada pola hidup manusia, sehingga tercipta istilah “Era New Normal”, dimana masyarakat tetap dapat beraktivitas dengan menerapkan protokol kesehatan. Dengan tujuan untuk mencegah penularan dan mengurangi penyebaran virus Covid-19 ini, Oleh karena itu virus Covid-19 juga membawa pengaruh besar terhadap dunia pendidikan sehingga saat ini kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keefektifan dalam kegiatan belajar mengajar antara dosen dan mahasiswa, khususnya pada Fakultas Industri Kreatif Universitas Ciputra Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yaitu dengan melakukan pengumpulan data melalui observasi. Dari hasil penelitian kegiatan belajar mengajar antara dosen dan mahasiswa pada Fakultas Industri

Kreatif Universitas Ciputra pada masa pandemi Covid-19 kurang efektif karena banyak mahasiswa merasa jenuh dengan proses pembelajaran secara daring sehingga mahasiswa kurang memperhatikan mata kuliah yang diberikan oleh dosen sehingga mahasiswa tidak mendapat banyak manfaat ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi untuk kegiatan belajar mengajar antara dosen dan mahasiswa dengan menggunakan metode pembelajaran baru yaitu memanfaatkan aplikasi kuis seperti markstart, kahoot dan sebagainya, agar interaksi antara dosen dan mahasiswa dapat menjadi lebih efektif.

Kata Kunci: Covid-19, Era New Normal, Efektif, Interaksi, Kuis



# **Kajian Peranan Media Informasi Sebagai Sarana Edukasi Jenis Kopi dan Daerah Penghasilnya Pada Kalangan Anak Muda di Indonesia**

**Diean Arjuna D**

Universitas Mercu Buana

[diean.arjuna@gmail.com](mailto:diean.arjuna@gmail.com)

**Elsa Annastasya Lee**

Universitas Mercu Buana

[annastasyalee7@gmail.com](mailto:annastasyalee7@gmail.com)

Kopi merupakan minuman olahan dari biji kopi yang tengah populer di masyarakat. Salah satu penikmat kopi terbesar di temukan di kota-kota besar seperti Jakarta dengan kalangan muda rentang usia 18-34 yang menjadi konsumen tertinggi. Minat tinggi kalangan muda terhadap kopi selain dipicu karena maraknya pertumbuhan kedai kopi di kota-kota besar, juga di dorong oleh motivasi-motivasi lainnya yang menjadikan kopi sebagai salah satu gaya hidup masa kini. Ketertarikan kalangan muda terhadap kopi menjadikannya sebagai salah satu pelaku penikmat kopi. Indonesia merupakan negara penghasil kopi terbesar keempat di dunia, dengan beragamnya jenis-jenis kopi yang dihasilkan dari berbagai perkebunan daerah di Nusantara. Di tengah kepopuleran kopi di jaman sekarang, sebagai penikmat kopi kalangan muda tentunya memerlukan wawasan seputar kopi yang dapat dimulai dengan mengenal dan mengapresiasi jenis-jenis kopi yang berasal dari negaranya sendiri yaitu Indonesia. Pengetahuan mengenai kopi itu sendiri tentunya dapat diperoleh dari adanya peranan media sebagai alat penyampai informasi, seperti media cetak dan media digital. Media berperan untuk menyampaikan informasi dengan membawakan fungsi-fungsinya salah satunya untuk mendidik. Penelitian ini berusaha menelaah fenomena tersebut dari sudut pandang kajian media. Penelitian dikhususkan pada bagaimana peranan media informasi yang sudah diterapkan dan ditinjau dari aspek komponen visual yang diterapkan pada media. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi salah satu acuan dalam pembahasan dan pengembangan media informasi sebagai sarana edukasi pada khalayak ramai khususnya anak muda umur 25 sampai dengan 40 tahun.

**Kata Kunci:** Kopi, Media Informasi, Kalangan Muda

# **Perancangan Buku Cerita Bergambar Pengenalan Kue Jajanan Khas Riau Anak Usia 4-8 Tahun**

**Tengku Azzahra Marwah Baiduri Assagaff**

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

[azzahra.tengku@student.uns.ac.id](mailto:azzahra.tengku@student.uns.ac.id)

**Sayid Mataram**

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

Kue atau jajan tradisional merupakan salah satu jenis makanan tradisional. Kue tradisional biasanya dibuat menggunakan resep yang sudah dikenal oleh masyarakat setempat yang memiliki citarasa yang relatif sesuai dengan selera masyarakat tersebut. Suatu kelompok masyarakat akan mempunyai berbagai macam kue tradisional tersendiri yang berbeda dengan masyarakat lain, yang menggunakan bahan dan cara pengolahan yang berbeda pula. Pengaruh modernitas menyebabkan mulai tersingkirnya kue tradisional dikarenakan munculnya makanan modern yang terinspirasi dari budaya luar seperti kue-kue yang lebih mudah dibuat dan praktis dengan jumlah yang banyak dalam waktu yang singkat, dan terdapat di berbagai macam tempat seperti kafe, pusat perbelanjaan, dan restoran. Kurangnya pengenalan tentang makanan tradisional kepada anak muda terhadap budaya sendiri sangat disayangkan karena sangat ideal jika anak muda diberikan edukasi tentang identitas budaya mereka dari dini agar nilai budaya dan identitas daerah mereka dapat melekat seiring mereka berkembang. Untuk itu perlunya upaya pengenalan tentang makanan tradisional terutama jajanan seperti kue tradisional kepada anak-anak melalui media yang efektif dan dibuat dengan tampilan menarik dan informatif. Upaya mewujudkan hal tersebut dalam penelitian ini menggunakan pendekatan komunikasi visual adalah dengan membuat dan mengedukasi anak-anak melalui cerita bergambar sebagai media komunikasi. Gambar didesain dengan visual yang menarik agar dapat menarik perhatian dan memancing rasa penasaran anak-anak muda untuk membaca dan belajar serta dapat menerima pesan yang disampaikan. Dengan visual didalam buku cerita, juga diharapkan dapat memancing anak untuk mengajak orang tua mereka untuk mencoba kue tradisional yang ditampilkan.

**Kata Kunci:** Kue jajanan, Riau, buku cerita bergambar, golden age

# **Perancangan Konsep Kampanye Sosial AHA dan Graphic Standar Manual Untuk ISCO**

**Charity Edgina Immanuel**  
Universitas Ciputra

**Jason Delano Renata Masengi**  
Universitas Ciputra

**Riska Putri Saswono**  
Universitas Ciputra

**Samantha Handriyani Teguh Wijaya**  
Universitas Ciputra

**Senon Theodore**  
Universitas Ciputra  
[stheodore@student.ciputra.ac.id](mailto:stheodore@student.ciputra.ac.id)

ISCO adalah sebuah organisasi pemerintah non-profit yang membantu anak-anak miskin kota untuk menjadi pribadi yang lebih baik. ISCO terbentuk pada tahun 1998 saat terjadinya krisis moneter. ISCO berawal terbentuk di Jakarta pada tahun 1999 dan setahun kemudian memperluas cakupannya ke Surabaya. Sampai saat ini, ISCO telah membantu 2268 anak jalanan di 3 daerah. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, masalah utama yang sedang dihadapi adalah kurangnya minat anak-anak terhadap pendidikan dan masih banyaknya orang tua yang berpikiran sempit terhadap pendidikan. Sehingga, dibuatlah perancangan konsep kampanye dengan Logo "AHA" sebagai identitas untuk membuka pikiran masyarakat tentang betapa pentingnya pendidikan tersebut. Tujuan dari kampanye ini adalah memberikan pemahaman kepada anak-anak jalanan tentang pentingnya pendidikan untuk masa depan mereka. Dengan bertemakan "Fight For The Future", kampanye ini akan membagikan fakta atau kemungkinan yang dapat terjadi bila mereka tidak menempuh pendidikan melalui buku cerita yang edukatif.

Perancangan konsep kampanye sosial dan graphic standard manual ini menggunakan metode, metode kualitatif, dengan instrument pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi dan wawancara. Juga menggunakan metode penulisan deskriptif. Metode kualitatif dilakukan melalui pengumpulan data

melalui web, sosial media, dan hasil wawancara langsung dengan pihak yang bersangkutan (ISCO), metode deskriptif diambil dari wawancara dengan keluarga-keluarga di Surabaya, dan metode ex post facto dilakukan untuk mengungkapkan sebab-sebab dari permasalahan yang diangkat pada kampanye.

Kesimpulan dari perancangan konsep kampanye sosial dan graphic standard manual ini sebagai solusi untuk ISCO sebagai media kampanye untuk menyadarkan pada masyarakat betapa pentingnya pendidikan untuk meraih masa depan. Melalui kampanye ini, diharapkan dapat memberikan manfaat untuk masyarakat di luar sana khususnya anak jalanan dan mengubah pemikiran mereka terhadap pendidikan.

Kata Kunci : edukasi, konsep kampanye sosial, graphic standar manual.

## Ruangan D

Kategori : **Desain Komunikasi Visual 6**  
Moderator : Ferdinand Indrajaya, S.Sn., M.Hum (Universitas Pelita Harapan)  
Link : <http://bit.ly/SNDS2021-4Mei-RuangD>

Jam	Kode Makalah	Judul, Penulis dan Afisiliasi Makalah
13.00 – 13.08	020	<b>Analisis Perancangan Karakter dan Cerita Animasi Binekon</b> Rinkapati Swatriani Universitas Mercu Buana
13.08 – 13.16	045	
13.16 – 13.24	065	<b>FASHION MASA PANDEMI DI KUNINGAN, JAKARTA SELATAN DALAM STREET PHOTOGRAPHY</b> Albrianso Wayapen Berlian; Silviana Amanda Aurelia Tahalea; Erlina Novianti Universitas Trisakti
13.24 – 13.32	092	<b>Kegiatan Beragama Yang Tetap Berlangsung Selama Pandemi</b> Gilbert Matthew Santoso, Horianto, Vincent Tan, Ivan Christian, Steven Feriano Universitas Ciputra
13.32 – 13.42	Q&A	
13.42 – 13.50	124	<b>PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL KAMPANYE 'LOVE MYSELF' SEBAGAI SARANA UNTUK MENINGKATKAN MENTAL HEALTH AWARENESS PADA REMAJA</b> Anisa Sherina Fitri, Andreas Slamet Widodo, Esty Wulandari Universitas Sebelas Maret
13.50 – 13.58	139	<b>Perancangan Destination Branding Peken Pinggul Melikan di Kabupaten Klaten</b> Nindyari Herynda Arviany, Esty Wulandari Universitas Sebelas Maret
13.58 – 14.06	148	<b>Perancangan Kampanye Tangan Mungil Untuk ISCO Foundation</b>

		Adiel Calvin Cahyadi, Miranda Setiabudi, Samuela Yosafa, Aldo Budianto, Abhina Salma Universitas Ciputra
14.06 – 14.14	152	<b>Kampanye Sosial Berbasis Story-telling 'Mesem' (Melukis Senyuman)</b> Cindy Cecilia Kim; Jade Victoria Fortuna; Agnes Delicia Husada; Charissa Belle Leticia; Jacob Irwanto Susilo; Adinata Haryono Universitas Ciputra
14.14 – 14.24	Q&A	
Foto Bersama		

# Analisis Perancangan Karakter dan Cerita Animasi Binekon

**Rinkapati Swatriani S.Ds, M.Ikom**

Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
Universitas Mercu Buana

[rinkapati.swatriani@mercubuana.ac.id](mailto:rinkapati.swatriani@mercubuana.ac.id)

Animasi merupakan salah satu media massa yang dapat dikonsumsi oleh berbagai kalangan dan usia karena animasi dianggap sebagai salah satu media informasi yang efektif dan dapat memberikan hiburan serta memberikan pesan moral dan sosial. Salah satu animasi yang memiliki tujuan untuk memperkenalkan budaya Nusantara kepada anak-anak Indonesia adalah Binekon karya animator Oktodia Mardoko. Binekon bercerita tentang lima karakter yang menggambarkan budaya Nusantara, yaitu Kale, Papu, Jabo, Sumi, dan Sula. Kelima karakter ini masing-masing mempunyai sifat yang berbeda dan mereka mendapat konflik yang harus diselesaikan bersama. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana realitas budaya Nusantara direpresentasikan dalam visualisasi karakter Papu, Kale, Sula, Jabo dan Sumi. Dengan metode wawancara mendalam dengan animator Binekon dan menggunakan metode literature untuk menambah khasanah penelitian, peneliti menemukan bahwa animasi Binekon dibuat untuk menggambarkan realitas budaya melalui karakter dan alur cerita. Hal ini dapat dilihat dari lima karakter dan rumah sekaligus kendaraan yang terdiri dari perwakilan lima pulau besar di Indonesia dan alur cerita juga divisualisasikan sebagai isu yang ada di masyarakat. Selain itu, cerita dibuat dengan visual yang sederhana dan warna yang kontras agar anak-anak bisa dengan mudah mengerti alur cerita dengan baik.

Kata kunci : Binekon, animasi, budaya, Nusantara, karakter

# ***Fashion* Masa Pandemi di Kuningan, Jakarta Selatan dalam *Street Photography***

**Albrianso Wayapen Berlian**

Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Universitas Trisakti  
[albrianso@hotmail.com](mailto:albrianso@hotmail.com)

**Silviana Amanda Aurelia Tahalea**

Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Universitas Trisakti  
[silviana@trisakti.ac.id](mailto:silviana@trisakti.ac.id)

**Erlina Novianti**

Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Universitas Trisakti  
[erlina@trisakti.ac.id](mailto:erlina@trisakti.ac.id)

Awal tahun 2020 ini digoncangkan wabah Virus Corona yang membuat kepanikan hampir diseluruh dunia. Ribuan manusia terinfeksi dan ribuan meninggal dunia. Kuningan adalah kawasan bisnis, kantor diplomatik, pusat perbelanjaan dan salah satu daerah yang terpapar virus *COVID-19*, sehingga Kementerian Kesehatan menghimbau kepada warga DKI Jakarta agar menggunakan Alat Pelindung Diri. *Fashion* selama masa pandemi mengalami perubahan cara berpakaian masyarakat khususnya di sekitar Kuningan banyak yang menggunakan masker, *face shield*, dan sarung tangan tetapi masih terlihat *fashionable*. Metode yang digunakan adalah studi pustaka bersumber dari jurnal dan buku yang dapat dipertanggungjawabkan. penulis juga melakukan observasi di sekitar Kuningan untuk menentukan lokasi dan waktu pemotretan. Tujuan dan hasil dari karya tugas akhir ini berupa foto yang memperlihatkan perubahan *fashion* dan aktivitas masyarakat di Kuningan Jakarta Selatan. Perubahan gaya *fashion* pada masa pandemi seperti barang bawaan yang banyak namun masih terlihat *fashionable*. Perubahan aktivitas seperti bersepeda karena merupakan salah satu olahraga yang memenuhi protokol jaga jarak, selain itu pekerja kantor pada jam istirahat lebih memilih di warung pinggir jalan karena pada masa PSBB ketat banyak mal yang di tutup. Penciptaan karya fotografi ini menggunakan pendekatan *Street Photography*.

**Kata Kunci** : *COVID-19, Fashion, Kuningan, street photography*



# **Kegiatan beragama yang tetap berlangsung selama pandemi**

**Sebuah kewajiban masyarakat Indonesia namun  
dengan protokol yang ada**

## **Gilbert Matthew Santoso**

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

## **Stanley Horiato**

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

## **Vincent Tan Prijono**

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

## **Ivan Christian Hartono**

Interior Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
ichristian01@student.ciputra.ac.id

## **Steven Feriano Himawan**

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

Di Indonesia virus *Corona* ditemukan pada tanggal 14 Februari 2020, semenjak itu semua kegiatan yang berhubungan dengan berkumpulnya banyak orang telah dipengaruhi dan diubah oleh virus *Corona*. Hal ini juga ditulis pada surat edaran yang dikeluarkan oleh pemerintah pada 29 Mei 2020 mengenai kegiatan yang berkelompok seperti berolahraga, acara pernikahan, dan juga kegiatan beribadah yang dikeluarkan. Tujuan dari kegiatan beragama secara offline adalah agar kegiatan beribadah bisa diselenggarakan seperti saat sebelum pandemi tetapi masyarakat tetap aman dari virus covid 19. Saat pandemi banyak masyarakat beragama Kristen dan Katolik yang sebelumnya menjalankan ibadah di gereja setiap minggunya menjadi tidak menjalankan ibadah lagi karena adanya penutupan gereja akibat penyebaran virus covid 19 dan kegiatan agama yang diadakan tiap minggunya dijalankan secara online atau daring. Beberapa

gagasan ide solusi dalam melakukan kegiatan beribadah pada masa pandemi ini seperti adanya komuni keliling dan tetap mematuhi protokol kesehatan berupa 5M (memakai masker, mencuci tangan pakai sabun dan air mengalir, menjaga jarak, menjahui kerumunan, serta membatasi mobilisasi dan interaksi) ketika beraktivitas dalam gereja. Dalam kondisi saat ini, sudah ada beberapa jenis penanganan yang dilakukan ketika beribadah namun tetap mematuhi protokol kesehatan untuk mencegah penyebaran virus corona yang telah diterapkan pada peraturan pemerintahan. Melakukan kegiatan ibadah di area-area lebih kecil seperti lingkup setiap RW (rukun warga) sehingga jumlah orang yang berkumpul bisa dikontrol, dapat juga dilakukan dengan mengadakan pembagian komuni ke rumah-rumah untuk mengurangi kemungkinan untuk berkumpul dalam jumlah banyak. Banyak juga aplikasi yang dapat mendukung jalannya kegiatan beragama ini seperti video-sharing platform, aplikasi media sosial, dan website resmi dari gereja sendiri.

# **Perancangan Media Komunikasi Visual Kampanye 'Love Myself' sebagai Sarana untuk Meningkatkan Mental Health Awareness pada Remaja**

**Anisa Sherina Fitri**

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Universitas Sebelas Maret  
[anisasherina@gmail.com](mailto:anisasherina@gmail.com)

**Andreas Slamet Widodo**

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Universitas Sebelas Maret  
[Andre.dkvfsrd@staff.uns.ac.id](mailto:Andre.dkvfsrd@staff.uns.ac.id)

**Esty Wulandari**

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Universitas Sebelas Maret  
[febeesty@gmail.com](mailto:febeesty@gmail.com)

Pada tanggal 1 November 2017 BTS bersama dengan dengan *The United Nations Children's Fund* (UNICEF) meluncurkan Kampanye '*Love Myself*'. Kampanye '*Love Myself*' merupakan kampanye sosial yang mengajak anak muda di seluruh dunia untuk menumbuhkan rasa cinta pada diri sendiri dan menghargai diri sendiri dari segala aspek yang ada pada dirinya. Individu yang kurang mencintai diri sendiri dapat meningkatkan masalah kesehatan mental jika tidak ditangani sejak dini. Indonesia terjadi peningkatan proporsi masalah kesehatan mental pada anak muda. *Zine* ini akan membahas seputar Kampanye '*Love Myself*' dan *self-love*, didalam *zine* akan memuat seperti sudut pandang individu yang mengalami sekaligus sebagai bentuk suatu dukungan emosional kepada orang yang membacanya agar bisa meningkatkan *awareness* terhadap kesehatan mental diri mereka. *Zine* ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk memperoleh data yang bersifat apa adanya tanpa ada rekayasa dalam kondisi tertentu berdasarkan gejala-gejala sosial yang terjadi. Dalam rangka Kampanye '*Love Myself*' maka *Zine* ini nantinya akan diserahkan ke Army Help Center Indonesia untuk diterbitkan.

Kata Kunci: *Zine*, *Self-love*, Kampanye *Love Myself*, Remaja

# Perancangan *Destination Branding* Peken Pinggul Melikan di Kabupaten Klaten

**Nindyari Herynda Arviany**

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

[nindyari.herynda@gmail.com](mailto:nindyari.herynda@gmail.com)

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

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

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

Pengantar karya Tugas Akhir ini berjudul “Perancangan *Destination Branding* Peken Pinggul Melikan di Kabupaten Klaten”. Wisata pasar tradisional “Peken Pinggul Melikan” terletak di desa Melikan, kecamatan Wedi, kabupaten Klaten, Peken Pinggul Melikan mempunyai arti tersendiri, yaitu Peken dalam bahasa Indonesia berarti Pasar dan Pinggul yang berarti pinggir tanggul dikarenakan tempat pelaksanaan pasar ini berada di sepanjang jalan pinggir tanggul desa Melikan. Konsep dari “Peken Pinggul Melikan” kembali ke alam, yaitu dengan menggunakan alat pembungkus berupa kertas, daun dan alas yang terbuat dari gerabah selain itu, menggunakan alat pembayaran berupa keping gerabah yang bertujuan untuk mempromosikan potensi dari desa Melikan yaitu sentra pembuatan kerajinan gerabah dan keramik. Hingga saat ini, media promosi dari “Peken Pinggul Melikan” dirasa belum maksimal. Adapun permasalahan dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang media promosi dapat menarik perhatian masyarakat luas guna meningkatkan minat wisatawan untuk mengunjungi wisata Peken Pinggul? Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *destination branding* sebagai media promosi untuk meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Peken Pinggul. Metode penelitian yang digunakan penulis berupa metode deskriptif kualitatif. *Destination branding* merupakan penunjang untuk memperkenalkan produk suatu destinasi wisata serta mengkomunikasikan keunikan destinasi secara visual, sehingga memudahkan destinasi untuk melakukan penjualan produknya ke pasar. Peningkatan citra melalui media promosi ini akan dapat meningkatkan jumlah pengunjung serta perekonomian pengelola dan juga masyarakat setempat.

Kata Kunci: *Destination branding*, Peken Pinggul Melikan, Kabupaten Klaten,

# Perancangan Kampanye Tangan Mungil Untuk ISCO Foundation

## **Adiel Calvin Cahyadi**

Visual Communication Design, Desain, Universitas Ciputra  
[acahyadi02@student.ciputra.ac.id](mailto:acahyadi02@student.ciputra.ac.id)

## **Miranda Setiabudi**

Visual Communication Design, Desain, Universitas Ciputra  
[msetiabudi02@student.ciputra.ac.id](mailto:msetiabudi02@student.ciputra.ac.id)

## **Samuela Yosafa**

Visual Communication Design, Desain, Universitas Ciputra  
[syosafaisabel@student.ciputra.ac.id](mailto:syosafaisabel@student.ciputra.ac.id)

## **Aldo Budianto**

Visual Communication Design, Desain, Universitas Ciputra  
[abudianto01@student.ciputra.ac.id](mailto:abudianto01@student.ciputra.ac.id)

## **Abhina Salma**

Visual Communication Design, Desain, Universitas Ciputra  
[abhinasalma01@student.ciputra.ac.id](mailto:abhinasalma01@student.ciputra.ac.id)

Rendahnya tingkat kesadaran masyarakat tentang pentingnya pendidikan dan penelantaran hak anak, kini menjadi masalah utama yang dari dulu dapat kita temui. Memang saat ini jumlah partisipan pendidikan telah naik, tapi ternyata dari tahun ke tahun jumlah anak putus sekolah masih berjumlah sangat banyak. Berbagai masalah mulai dari penelantaran pendidikan, pernikahan anak, hamil diluar nikah, pemerkosaan, pekerja anak, dan masih banyak lagi dapat dengan mudah kita temui. Melihat kondisi tersebut maka perlu diadakannya kampanye sosial yang bertujuan agar mampu membangun *awareness* kepada masyarakat tentang pentingnya pendidikan bagi anak, serta untuk mengurangi/menghapus anak jalanan atau pekerja anak, dan juga diharapkan dapat menarik banyak donatur agar turut berpartisipasi dalam menyelamatkan masa depan generasi penerus bangsa Indonesia dengan membangun *awareness* kepada masyarakat sekitar. Berdasarkan masalah dan tujuan dari campaign ini, maka strategi yang akan dilakukan yaitu menjadikan campaign ini sebagai wadah agar memudahkan orang orang untuk berdonasi dan mengenal ISCO serta lebih paham dengan pentingnya anak untuk memperoleh hak hak nya, memberikan *merchandise* bagi para donatur, *merchandise* yang dibagikan tidak hanya untuk tujuan promosi

ISCO, tapi juga *merchandise* yang berguna dan mampu mengedukasi masyarakat serta mengaktifkan instagram ISCO dengan membagikan konten konten yang edukatif dan informasi terupdate seputar ISCO. Tingkat kepedulian masyarakat tentang pendidikan anak sangatlah rendah maka Hasil dari kampanye Tangan Mungil berupa media promosi dan edukasi melalui website dan sosial media serta booth dan merch diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya Edukasi bagi anak serta simpati dan empati untuk lebih peduli terhadap masa depan generasi bangsa Indonesia.

Kata kunci: *awareness*, kampanye sosial, permasalahan anak, pendidikan, edukasi, anak jalanan.

# Kampanye Sosial Berbasis Story-telling 'Mesem' (Melukis Senyuman)

**Cindy Cecilia Kim**

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

**Jade Victoria Fortuna**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[jvictoria01@student.ciputra.ac.id](mailto:jvictoria01@student.ciputra.ac.id)

**Agnes Delicia Husada**

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

**Charissa Belle Leticia**

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

**Jacob Irwanto Susilo**

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

**Adinata Haryono**

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

Cleft Care Indonesia Foundation adalah organisasi non-profit yang bergerak untuk membantu anak-anak dengan bibir dan langit-langit sumbing dari keluarga pra-sejahtera. Cleft Care bertujuan menjembatani kesenjangan antara masyarakat umum (terutama keluarga anak bibir sumbing pra-sejahtera) dengan profesi medis. Kendala terbesar yang harus dihadapi Cleft Care dalam mencapai tujuan tersebut adalah kurangnya kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang sumbing serta penanganannya yang tepat. Untuk mengatasi masalah tersebut, dibentuklah desain kampanye sosial berbasis *story-telling* dengan nama "Mesem" (Melukis Senyuman) yang mengajak masyarakat untuk melihat kehidupan anak dengan bibir dan langit-langit sumbing, serta ikut membantu anak-anak tersebut untuk kembali tersenyum. Mesem menggunakan media utama buku cerita ilustrasi. Ilustrasi dapat memvisualisasikan pesan, sehingga

akan lebih mudah dipahami audiens. Mesem juga menggunakan media sosial sebagai media pendukung untuk meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap program kampanye. Dalam perancangannya, Mesem menggunakan metode pengumpulan data kualitatif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara dengan pihak Cleft Care dan perwakilan orang tua pasien, serta studi pustaka. Kampanye ini diharapkan dapat mengedukasi masyarakat terkait cara penanganan bibir dan langit-langit sumbing yang tepat. Sehingga, stigma negatif di masyarakat tentang bibir dan langit-langit sumbing berkurang. Lalu diharapkan masyarakat juga akan tergerak melakukan donasi, agar dapat membantu Cleft Care mencapai tujuannya.

Kata Kunci: Kampanye sosial, Ilustrasi, Edukasi, Desain, Bibir dan langit-langit sumbing



## Ruangan E

Kategori : **Desain Komunikasi Visual 6**  
Moderator : Christmastuti Nur, S.Ds., M.Ds. (Universitas Kristen Duta Wacana)  
Link : <http://bit.ly/SNDS2021-4Mei-RuangE>

Jam	Kode Makalah	Judul, Penulis dan Afisiliasi Makalah
13.00 – 13.08	026	
13.08 – 13.16	039	<b>Strategi Meningkatkan Fokus Mahasiswa Dalam Belajar Di Era Pandemi Covid 19</b> Flonetta Felling Tashia Oktavia Eileen Florean Gunawan Natassya Winoto Narima Safira Jason Aditya Devanny Gumulya Universitas Pelita Harapan
13.16 – 13.24	066	<b>DESAIN KURSI KEPITING MEDIA PEMBELAJARAN BAGI ANAK DISKALKULIA</b> Michelle Anastasia Limantoro; Michele Julian Setiando; Florencia Jusi Harsono; Peter Halim Widjaya; Verdo Reginald; Lya Dewi Anggraini Universitas Ciputra
13.24 – 13.32	091	<b>Normal Baru, Potensi Baru dalam Implementasi Batik untuk Produk Fashion</b> Nina Maftukha Universitas Mercu Buana Jakarta
13.32 – 13.42	Q&A	
13.42 – 13.50	130	<b>UPAYA MENIMBULKAN KREATIFITAS MAHASISWA DALAM PEMBELAJARAN JARAH JAUH DI BIDANG DESAIN PRODUK DENGAN PEMANFAATAN LIMBAH</b> Purwanto Universitas Kristen Duta Wacana
13.50 – 13.58	154	<b>PERANCANGAN DAILY WEAR APD UNTUK WANITA MULTIFUNCTION DAN ADJUSTABLE MENGGUNAKAN BAHAN WATERPROOF PADA BRAND ERIA</b>

		Lavenia Eriady Universitas Ciputra
13.58 – 14.06	166	<b>PERANCANGAN BUSANA UNISEX DENGAN MEMANFAATKAN KAIN DENIM SISA DAN DIBUAT DENGAN MENGUNAKAN TEKNIK HOUNDSTOOTH PADA MERK SURA</b> Nisrina Nada Salsabila; Soelistyowati Universitas Ciputra
14.06 – 14.14	179	
14.14 – 14.24	Q&A	
Foto Bersama		

# Strategi Meningkatkan Fokus Mahasiswa Dalam Belajar Di Era Pandemi Covid 19

**Flonetta Felling<sup>1</sup>**

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

**Tashia Oktavia<sup>2</sup>**

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

**Eileen Florean Gunawan<sup>3</sup>**

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

**Natassya Winoto<sup>3</sup>**

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

**Narima Safira<sup>4</sup>,**

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

**Jason Aditya<sup>5</sup>**

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

**Devanny Gumulya<sup>6</sup>**

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

Peningkatan wabah COVID-19 yang terus meningkat membuat aktivitas menjadi terhambat. Salah satunya yaitu aktivitas pembelajaran. Hal ini dapat diatasi dengan menggunakan metode Learn Faster dari beberapa para ahli yang dapat diterapkan dalam pembelajaran daring. Variabel dari learn faster adalah fokus, memori, dan hubungan antara head, hand and heart yang kuat. Variabel – variabel ini dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mempelajari materi perkuliahan menjadi lebih cepat, sehingga waktu yang digunakan untuk memahami menjadi lebih efektif dan singkat. Serta ketika mengerjakan tugas yang lebih banyak bisa dalam durasi yang lebih singkat. Metode yang digunakan dalam pengambilan data adalah primary research (data primer). Dengan melakukan observasi, wawancara dan survei dari ketiga learn faster. Setelah dilakukan analisa permasalahan, kendala terbesar yang menurunkan produktivitas mahasiswa pada perkuliahan online adalah sulit untuk fokus karena distraksi internal yang sering dialami saat pembelajaran online. Untuk itu dirancang Portable study panel, dengan fitur pendeteksi wajah yang dapat mencegah pengguna untuk tertidur atau bermain HP, reminder agar pengguna dapat tetap aktif secara fisik, serta dilengkapi dengan fitur ScanMarker agar pengguna dapat lebih terfokus pada poin penting bacaan.

Kata Kunci: Desain produk, produktivitas, covid-19, learn faster

# Desain Kursi Kepiting Media Pembelajaran bagi Anak Diskalkulia

**Michelle Anastasia Limantoro**

Program Studi Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[manastasia01@student.ciputra.ac.id](mailto:manastasia01@student.ciputra.ac.id)

**Michele Julian Setiando**

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

**Florenzia Jusi Harsono**

Program Studi Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[fharsono01@student.ciputra.ac.id](mailto:fharsono01@student.ciputra.ac.id)

**Peter Halim Widjaya**

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

**Verdo Reginald**

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

**Lya Dewi Anggraini**

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

Tidak semua anak dilahirkan dengan kemampuan yang sama, ada yang pintar mengeja, berhitung, dan sebagainya. Diskalkulia merupakan gangguan yang membuat anak mengalami kesulitan dalam proses menghitung, mempelajari, dan mengingat angka. Pengidap diskalkulia membutuhkan metode khusus agar mampu memahami konsep dasar aritmatika. Keadaan ini semakin diperparah dengan situasi pandemi, orang tua semakin kesulitan memikirkan cara yang interaktif agar anaknya tertarik untuk belajar matematika. Kursi merupakan salah satu kebutuhan sehari-hari yang dapat digunakan sebagai sarana edukasi untuk anak-anak. Melalui desain kursi berbentuk kepiting, diharapkan agar anak diskalkulia dapat mengasah kemampuan berhitung melalui motorik, bentuk, dan warna, sehingga belajar matematika terasa menyenangkan. Kursi ini dibuat dengan menggunakan bahan kardus, dan diperuntukkan untuk anak usia empat sampai enam tahun. Pola kursi kepiting dirancang terlebih dahulu pada *software*

*SketchUp*, kemudian modul dicetak pada lembaran kardus. Pemotongan modul menggunakan mesin *laser cut*. Modul yang sudah tercetak bisa dirangkai tanpa menggunakan alat tambahan. Orang tua dapat dengan mudah menyusun kursi ini, sebab sistemnya dirancang dengan model bongkar pasang, sehingga dapat menghemat tempat apabila tidak digunakan. Kemampuan aritmatika dasar yang akan diasah melalui kursi keping, berupa operasi tambah dan kurang. Kursi ini ditujukan pada orang tua, sekolah, klinik, dan lembaga sosial yang khusus menangani anak-anak diskalkulia. Pemesanan dilakukan melalui media sosial bisnis ataupun lembaga sosial terkait.

Kata Kunci: Diskalkulia, Kursi Keping, Motorik, Bentuk, Warna

# Normal Baru, Potensi Baru dalam Kostumisasi Produk Batik

**Nina Maftukha, S.Pd., M.Sn**

Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana  
Jakarta

[nina.maftukha@mercubuana.ac.id](mailto:nina.maftukha@mercubuana.ac.id)

Kustomisasi merupakan kegiatan bisnis yang dijalankan oleh suatu perusahaan dengan menciptakan dan memberikan produk atau jasa kepada konsumen yang sesuai dengan kebutuhan serta keinginan konsumennya. Kebutuhan manusia terorganisasi dalam satu rangkaian tingkat yang sifatnya saling berkaitan satu sama lain, seperti teori hierarki kebutuhan menurut Abraham Maslow meliputi; kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan sosial, dan kebutuhan ego. Hal tersebut perlu diterapkan pada produk batik dalam era normal baru ini, dikarenakan banyak perubahan dalam segala bidang yang harus menyesuaikan dengan kebutuhan akan perlengkapan perlindungan diri dari virus covid-19. Berdasarkan survey, Banyak sentra batik yang terdampak pandemi dan mengalami penurunan drastis dalam hal penjualan. Oleh karena itu Penelitian ini penting untuk dikaji agar faktor penyebab tersebut dapat terklasifikasi dengan jelas, sehingga ditemukan potensi-potensi baru untuk meningkatkan kembali pendapatan sentra batik tersebut dalam kondisi sosial saat ini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, adapun data didapatkan dengan cara observasi, studi literatur, dan wawancara. Hasil dari penelitian ini berupa potensi baru dalam dalam kostumisasi produk batik, diantaranya dalam produksi, distribusi, manajemen dan pelayanan produk mengacu pada teori hierarki Maslow. Produksi batik disesuaikan dengan kebutuhan konsumen, meliputi masker, tempat handsanitizer, tempat tisu, perlengkapan rumah tangga, perlengkapan interior, dan produk lainnya dalam menunjang sarana kesehatan dikala pandemi covid-19. Proses distribusi menggunakan desain kemasan yang lebih baik dan higienis, serta harus memperhatikan material kemasan. Manajemen produk disesuaikan dengan kondisi sosial dan permintaan konsumen. Pelayanan produk sebaiknya memanfaatkan jasa e-commerce agar lebih aman dan praktis.

Kata Kunci: Normal Baru, potensi, kostumisasi, produk, batik

# Upaya Menimbulkan Kreatifitas Mahasiswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Bidang Desain Produk dengan Pemanfaatan Limbah

**Purwanto**

Prodi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana  
e-mail: pur@staff.ukdw.ac.id

Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) tidak dapat dipungkiri banyak kendala yang dialami dalam kegiatan belajar mengajar. Beberapa kendala diantaranya gangguan sinyal internet, lokasi yang tidak terjangkau jaringan internet, maupun kesulitan bahan untuk praktek yang tidak tersedia dan masih ada yang lain. Hal tersebut juga dialami oleh Mahasiswa Jurusan Desain Produk Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta khususnya dalam perkuliahan praktek atau membuat produk. Tujuan penelitian ini adalah ingin mengetahui bagaimana mengatasi kendala dalam pembelajaran jarak jauh khususnya perkuliahan bidang desain yang berhubungan dengan praktek maupun dalam perwujudan pembuatan produk dengan bahan limbah yang ada disekitarnya. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptis kualitatif dengan populasi mahasiswa desain produk Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta dengan sampel mahasiswa yang mengambil matakuliah Inovasi Material untuk pembuatan model atau produk. Data diperoleh secara *online* dan wawancara untuk melengkapi data lebih detail yang selanjutnya data dianalisis secara kualitatif yang didasarkan atas pengumpulan data, penyajian data, analisa untuk pengambilan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi pembelajaran masih bisa diterima dan bisa menimbulkan kreatifitas dengan baik, hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil wawancara, karya-karya produk yang dihasilkan mahasiswa yang memenuhi kriteria dari sisi variasi bentuk, pewarnaan, maupun variasi eksplorasi proses pengolahan limbah yang ada di sekitar lingkungan dimana mahasiswa berada. Bahkan beberapa produk yang dihasilkan melebihi ekspektasi yang diharapkan serta memenuhi kriteria produk desain. Disamping itu eksplorasi limbah yang dihasilkan dalam karya mahasiswa bisa dikolaborasikan untuk pembelajaran dan penilaian matakuliah lain yaitu teknologi bahan dan estetika.

Kata Kunci: produk, limbah, kreatifitas, eksplorasi, desain.



# Perancangan *Daily Wear* APD Untuk Wanita *Multifunction* Dan *Adjustable* Menggunakan Bahan *Waterproof* Pada *Brand* Eria

**Lavenia Eriady**

Fashion Product Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[laveniaeriady@gmail.com](mailto:laveniaeriady@gmail.com)

**Soelistiyowati, S.Pd., M.Pd.**

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

Kebutuhan sandang yaitu pakaian berfungsi melindungi tubuh dari udara dingin dan panas. Perkembangan pakaian terutama pakaian wanita telah berkembang pesat sehingga kaum wanita lebih mudah dalam memilih mode pakaian yang disukai untuk menunjang penampilan. Covid-19 yang muncul pertama di Wuhan-Cina, menyebabkan perubahan kebiasaan bagi masyarakat dalam beraktivitas hingga gaya berpakaian. Di era *new normal* ini kita harus mematuhi protokol kesehatan dari pemerintah karena ukuran virus covid-19 yang sangat kecil. Contohnya adalah memakai perlengkapan APD, namun APD hanya di khususkan untuk para medis dan pasien dengan gejala sehingga diciptakan inovasi *daily wear* APD, namun *daily wear* APD yang beredar kurang praktis dan kurang *stylish*. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kecemasan masyarakat dengan menawarkan kenyamanan dan keamanan melalui inovasi *daily wear* APD yang *multifunction*, *adjustable*, praktis, dan *stylish* sehingga dapat meningkatkan *value* produk dengan menggunakan bahan poliester *waterproof* yaitu taslan dan goretex. Penelitian ini melalui tahapan metode perancangan desain *thinking*, metode penelitian kualitatif dan kuantitatif yaitu wawancara terhadap *expert* dan *extreme user*, observasi *brand* studi tipologi, survei 100 responden wanita karir maupun ibu rumah tangga usia 25-35 tahun, dan uji coba produk kepada *extreme users*. Data sekunder *study literature* yaitu jurnal, artikel, media sosial, dan video. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi pengembangan *daily wear* APD menjadi multifungsi dan *adjustable* dapat direalisasikan dan mendapat respon yang positif.

Kata Kunci: Pakaian APD, Multifungsi, *Adjustable*, Bahan poliester *waterproof*

# Perancangan Busana Unisex dengan Memanfaatkan Kain Denim Sisa dan Dibuat dengan Menggunakan Teknik Houndstooth pada Merk Sura

**Nisrina Nada Salsabila**

Fashion Product Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra

[nnada@student.ciputra.ac.id](mailto:nnada@student.ciputra.ac.id)

**Soelistyowati, S.Pd.,M.Pd.**

Fashion Product Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra

[Soelistyowati@ciputra.ac.id](mailto:Soelistyowati@ciputra.ac.id)

Limbah kain sisa hasil produksi atau yang disebut dengan *waste fabric*, dimana bahan ini muncul akibat proses produksi. Limbah kain merupakan salah satu jenis sampah terbesar setelah sampah plastic, menjadikan industri fesyen sebagai salah satu penyumbang sampah terbesar. Denim merupakan suatu jenis bahan yang akan selalu dicari oleh setiap orang, selain itu denim juga merupakan suatu bahan yang memiliki sifat *timeless* dan akan selalu menjadi *trend* pada setiap tahunnya. Dengan melihat jumlah produksi kain denim yang setiap tahunnya akan selalu ada, maka limbah yang dihasilkan juga selalu ada dan akan bertambah setiap tahunnya. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk dapat mengurangi limbah denim tersebut adalah dengan memanfaatkan limbah tersebut menjadi suatu produk baru yang memiliki nilai jual. Dengan menggunakan teknik anyam bermotif *houndstooth*, limbah tersebut dapat diubah menjadi produk baru yang dapat menunjang penampilan dan memiliki nilai jual. Produk dengan teknik *houndstooth* ini, dibuat dengan *style unisex* agar pria dan wanita dapat menyukai produk *sustainable*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif sebagai metode untuk mengumpulkan data. Metode kualitatif ini dilakukan dengan melakukan wawancara

terhadap 6 *expert*, yaitu *fashion designer*, *fashion stylist*, dan *owner brand*. Kemudian wawancara juga dilakukan kepada 12 *extreme*. Kesimpulannya, bahwa mereka semua setuju mengenai permasalahan *waste fabric* sebagai salah satu pencemaran lingkungan terbesar didunia, pemilihan *waste denim* merupakan pemilihan yang tepat, dikarenakan peminat dari denim memiliki jumlah yang besar sehingga memicu berkembangnya jumlah produksi terhadap kain denim. *Waste denim* ini dianyam menggunakan motif *houndstooth*, merupakan suatu hal yang baru dalam dunia *fashion*.

**Kata kunci:** *Waste fabric, waste denim, houndstooth, unisex.*

## **Ruangan F**

Kategori : **Desain Produk 6**

Moderator : Gihon Nugrahadi, S.Sn, MA (Universitas Trisakti)

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

Jam	Kode Makalah	Judul, Penulis dan Afisiliasi Makalah
13.00 – 13.08	038	
13.08 – 13.16	070	<b>PENERAPAN ELEMEN VISUAL INDONESIA DI ERA 70-AN DAN 80-AN SEBAGAI INSPIRASI PRODUK KERAMIK PERALATAN SAJI</b> Cindy Fransiska; Aloysius Baskoro Junianto Universitas Agung Podomoro
13.16 – 13.24	075	<b>Industri Rotan Desa Trangsan Sukoharjo di Era Pandemi COVID 19</b> Bambang Kartono Kurniawan; Gihon Nugrahadi; Ira Samri; Dyah Ayu Sekarningrum Universitas Bina Nusantara
13.24 – 13.32	095	<b>Desain Tempat Penyimpanan Paket pada Lobi Apartemen di Era Normal Baru</b> Audrey Fayeza Universitas Agung Podomoro
13.32 – 13.42	Q&A	
13.42 – 13.50	100	<b>DESAIN MAINAN UNTUK MELATIH SIFAT BERBAGI SAAT BERMAIN BERSAMA-SAMA BAGI ANAK USIA 2-6 TAHUN</b> Stevanie Giana Ancillia ; Purwanto Universitas Kristen Duta Wacana
13.50 – 13.58	155	<b>Studi Efektifitas Permainan Papan Sebagai Hiburan Edukatif Bagi Anak Saat Pandemi</b> Centaury Harjani Universitas Kristen Duta Wacana
13.58 – 14.06	167	<b>Go-Yong Chair: Fasilitas Kursi Tunggu di Era New Normal</b> Favian Ferdinand ; Yohanes Prasetyo Universitas Kristen Petra
14.06 – 14.14	179	

14.14 – 14.24	Q&A
Foto Bersama	

# **Penerapan Elemen Visual Indonesia di Era 70-an dan 80-an sebagai Inspirasi Produk Keramik Peralatan Saji**

**Cindy Fransiska**

Program Studi Desain Produk, Universitas Agung Podomoro  
cindy.fransiska@podomorouniversity.ac.id

**Aloysius Baskoro Junianto S.Sn., M.I.D.**

Program Studi Desain Produk, Universitas Agung Podomoro  
aloysius.baskoro@podomorouniversity.ac.id

Fenomena nostalgia marketing telah menjadi tren di kalangan bisnis dan dipergunakan untuk menarik perhatian konsumen secara emosional. Langkah signifikan yang sering dilakukan adalah dengan menawarkan produk bergaya desain retro yang dapat menggerakkan konsumen untuk mendapatkan pengalaman tertentu. Di Indonesia, langkah tersebut dinilai efektif dengan menerapkannya di bidang industri kreatif lokal, salah satunya adalah pada sub sektor kriya seperti keramik dengan berupaya menerapkan gaya retro sebagai nilai tambah. Elemen visual dari era 70an dan 80-an di Indonesia diyakini juga memiliki daya tarik untuk dijadikan inspirasi dalam pengembangan produk keramik. Penelitian ini ditujukan untuk melihat sejauh mana elemen visual di era tersebut dapat diterapkan dalam proses perancangan produk keramik khususnya produk peralatan saji. Penelitian ini menggunakan metode historis dengan analisis tinjauan desain untuk menggali elemen-elemen visual Indonesia era 70-an dan 80-an yang khas melalui analisis artefak pada media cetak. Studi literatur dan survei digunakan untuk menggali minat konsumen. Hasil analisis data adalah penggunaan jenis warna yang panas, komposisi tata letak yang mengarah ke atas dan tengah, garis horizontal, vertikal, diagonal, serta bentuk lingkaran dan persegi yang akan diterapkan sebagai konsep desain peralatan saji. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa penerapan elemen visual Indonesia era 70-an dan 80an dapat memberikan nilai lebih pada produk keramik peralatan saji bergaya retro.

**Kata Kunci: Elemen Visual, Tinjauan Desain, Keramik, Peralatan Saji, Retro**

# Industri Rotan Desa Trangsan Sukoharjo di Era Pandemi COVID 19

## **Bambang Kartono Kurniawan**

Program Studi Desain Interior, Fakultas School of Design, Universitas Bina Nusantara

[bambang.k@binus.ac.id](mailto:bambang.k@binus.ac.id)

## **Gihon Nugrahadi**

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

[gihon@trisakti.ac.id](mailto:gihon@trisakti.ac.id)

## **Ira Samri**

Program Studi Desain Produk, Fakultas Ilmu Rekayasa, Universitas Paramadina

[ira.samri@paramadina.ac.id](mailto:ira.samri@paramadina.ac.id)

## **Dyah Ayu Sekarningrum**

Program Studi Desain Interior, Fakultas School of Design, Universitas Bina Nusantara

[dyah.sekarningrum@binus.ac.id](mailto:dyah.sekarningrum@binus.ac.id)

Makalah penelitian ini mengungkap dampak pandemi COVID-19 pada pelaku UMKM di Industri Rotan Trangsan Sukoharjo yang dilakukan pada tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keberadaan UMKM dalam menjaga keberlanjutan produksinya. Metode yang digunakan adalah metode studi pustaka dan observasi lapangan, wawancara dari pelaku industri rotan Trangsan Sukoharjo dengan pendekatan kualitatif deskriptif, mengumpulkan data produk UMKM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada umumnya tren pemesanan produksi industri rotan terus meningkat pada masa pandemi. Meskipun pasokan *supply* sumber bahan baku rotan masih belum baik dan pengembangan desain produk tampak tidak memiliki perbedaan pada saat sebelum dan sesudah pandemi. Makalah ini memberikan bukti masih terjaganya produksi UMKM rotan di Trangsan Sukoharjo pada masa pandemi.

Kata Kunci: Desain, Pandemi, UMKM Rotan, Sukoharjo

# Desain Tempat Penyimpanan Paket pada Lobi Apartemen di Era Normal Baru

**Audrey Fayeza Agatha**

Desain Produk, Universitas Agung Podomoro

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

Perkembangan sosial ekonomi masyarakat di Indonesia khususnya di Jakarta memiliki kecenderungan untuk menggunakan produk teknologi seperti *smartphone* dan laptop/PC (komputer pribadi). Kemudahan mengakses dunia *online* saat ini mengubah transaksi konvensional menjadi digital (belanja *online*). Seiring dengan peningkatan belanja *online*, jasa kurir atau transportasi daring juga meningkat untuk kepentingan pengiriman berbagai macam paket dari belanja daring. Namun demikian, pada kondisi pandemi terdapat kendala pada penerimaan paket yang dikirimkan ke jenis residensial gedung tinggi atau apartemen. Paket yang terkirim tertumpuk pada meja resepsionis dan menyebabkan visual yang kurang nyaman. Selain itu waktu terbuang banyak dalam pencarian paket yang terlalu lama. Pihak pengelola gedung apartemen juga tidak siap dengan adanya skenario normal baru sehingga masih terjadi interaksi langsung antara kurir, resepsionis/*security*, dan *user* yang menerima paket tanpa mengikuti prosedur yang paling aman. Penelitian ini menggunakan metode survei pengguna bertempat tinggal di apartemen yang kemudian dilanjutkan dengan validasi melalui AEIOU (*Activities, Environment, Interaction, Object, User*). Dari data yang telah dikumpulkan tersebut kemudian dihasilkan suatu desain tempat penyimpanan paket pada lobi apartemen untuk membantu menyusun paket yang diantar melalui kurir sehingga lebih efisien untuk sampai ke tangan konsumen dengan aman. Dengan adanya perubahan perilaku masyarakat karena terjadinya pandemi COVID-19, paket yang diterima juga bebas dari virus dan sumber penyakit dengan lampu UV.

Kata Kunci: Perilaku konsumen, Normal baru, Tempat penyimpanan, Apartemen, Belanja online



# **Desain Mainan untuk Melatih Sifat Berbagi Saat Bermain Bersama-Sama bagi Anak Usia 2-6 Tahun**

**Stevanie Giana Ancillia**

Prodi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, UKDW

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

**Purwanto**

Prodi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, UKDW

[pur@staff.ukdw.ac.id](mailto:pur@staff.ukdw.ac.id)

Perkembangan anak usia dini mulai 2-6 tahun merupakan masa untuk membentuk kepribadian, kemampuan berpikir, kecerdasan, keterampilan dan kemampuan bersosialisasi. Dari hasil pengamatan terhadap anak usia dini terutama saat berkumpul dan bermain dalam hal berbagi dengan sesama anak lainnya sering anak tersebut merasa egois tidak mau berbagi dengan teman-temannya. Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui bagaimana menumbuhkan sifat berbagi pada anak dengan merancang sebuah produk yang dapat mengajarkan anak berbagi dan bermain bersama-sama. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif menggunakan *design thinking* yaitu proses berulang untuk memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat awal pemahaman sehingga dilakukan secara bertahap. Pada proses akhir dirancang sebuah permainan yang dapat menimbulkan rasa berbagi pada saat bermain bersama. Hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap anak-anak di usia 2-6 tahun pada saat bermain ternyata sikap untuk berbagi perlu dilatih. Sifat egois yang dimiliki anak sangat menonjol pada saat bermain, merasa mainan tersebut miliknya sendiri. Untuk produk yang dirancang adalah sebuah permainan yang bisa dimainkan bersama dengan komponen yang banyak dan bervariasi bentuk dan warnanya sehingga setiap anak dapat bermain untuk mengekspresikan dirinya salahsatunya dengan model lego yang bisa membentuk menjadi suatu bangun yang utuh, misalnya buah dan sayuran.

Kata Kunci : usia dini, berbagi, egois, lego

# Studi Efektifitas Permainan Papan Sebagai Hiburan Edukatif Bagi Anak Saat Pandemi

**Centaury Harjani**

Desain Produk, Fakultas Arsitektur & Desain, Universitas Kristen Duta Wacana  
[centaury.h@gmail.com](mailto:centaury.h@gmail.com)

Bermain permainan papan menjadi salah satu alternatif kegiatan untuk mengatasi rasa bosan anak yang disarankan oleh psikiater Carole Lieberman. Khususnya pada masa pandemi saat anak-anak yang terbiasa beraktivitas serta berinteraksi diluar rumah berubah menjadi *stay at home*. Anak-anak yang harus menjalani banyak kegiatan secara daring perlu mendapat perhatian dari orang tuanya. Ada tanda permasalahan mental pada anak yang perlu diwaspadai selama *stay at home*, satu diantaranya yaitu perubahan emosi anak cenderung menjadi mudah marah ataupun sedih karena rasa bosan dan tertekan. Penelitian ini bertujuan mencari model permainan papan yang paling efektif untuk digunakan sebagai hiburan edukatif bagi anak-anak saat pandemi. Metode *literature review* dan wawancara digunakan pada penelitian ini dalam menghimpun data-data. Penelitian diawali dengan mengumpulkan beberapa permainan papan yang ditujukan bagi anak-anak untuk kemudian diujikan bermain langsung dalam keluarga. Hasil dari studi ini anak-anak senang saat dapat bermain dan berinteraksi bersama orang tuanya (keluarga), namun jiwa kompetitif anak muncul untuk menjadi pemenang dalam permainan. Ada pula anak-anak yang bermain dengan acuh sekedar bermain, disini peran orang tua sebagai pemimpin jalannya permainan sangat menentukan respon anak-anak. Permainan papan yang fleksibel tata cara bermainnya dapat sukses menghibur anak-anak, ditambah dengan keterlibatan orang dewasa dalam permainan akan menyempurnakannya. Permainan papan harus dilengkapi dengan panduan yang dapat menuntun orang dewasa dalam memandu permainan menjadi menyenangkan, menghibur, serta mengedukasi anak-anak.

Kata Kunci: Permainan Papan, Hiburan, Edukasi, Pandemi Covid-19

# Go-Yong Chair

## Fasilitas Kursi Tunggu di Era New Normal

**Favian Ferdinand Chandra**

Desain Interior, Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra  
[Favianferdinand@gmail.com](mailto:Favianferdinand@gmail.com)

**Yohanes Prasetyo**

Desain Interior, Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra  
[Yohanesprasetyo@gmail.com](mailto:Yohanesprasetyo@gmail.com)

Karena munculnya wabah COVID-19 di dunia ini, muncullah sebuah kebiasaan baru yang disebut dengan era *new-normal*. Era *new normal* ini muncul untuk mengurangi persebaran wabah virus COVID-19 di dunia. Era *new-normal* ini mengharuskan masyarakat untuk melakukan beberapa tindakan pencegahan, antara lain menjaga jarak fisik (*physical distancing*), menggunakan masker, dan menjaga kebersihan diri guna melindungi diri mereka dari paparan virus COVID-19. Melihat hal ini masih banyak sekali kursi tunggu di beberapa tempat umum yang tidak sesuai dengan kriteria Era *New-normal*, contohnya kursi tunggu rumah sakit yang belum memenuhi persyaratan era *new-normal* dalam menjaga jarak (hanya diberi larangan ataupun tanda), yang membuat banyak masyarakat kurang sadar akan pentingnya menjaga jarak di era *new-normal* ini. Oleh karena itu, muncullah ide untuk membuat perancangan sebuah kursi tunggu yang dapat memenuhi persyaratan dari era *new normal*, serta mengandung nilai budaya di dalamnya. Perancang kursi tunggu ini menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap *empathize*, tahap *define*, tahap *ideate*, tahap *prototype* dan tahap *test*. Diharapkan melalui perancangan ini akan menghasilkan produk yang sesuai dengan era *new normal* yang dapat membuat masyarakat sadar akan pentingnya menjaga jarak, serta dapat melestarikan budaya Gotong-royong di Indonesia. Selain itu perancangan kursi tunggu ini juga memiliki aspek *sustainable* yang dapat dinyatakan dari inovasi sistem modular di dalamnya, sehingga pada saat pandemi ini sudah berakhir, maka produk kursi tunggu ini dapat diubah susunannya dengan mudah sehingga bisa digunakan tanpa perlu menerapkan *physical distancing*.

Kata Kunci: Kursi tunggu, Budaya, New-Normal, COVID-19