

**BUKU ABSTRAK - SESI 4**  
**15.00 - 16.30**

**SEMINAR  
NASIONAL  
DESAIN  
SOSIAL**

**2021**

## Ruangan A

Kategori : **Arsitektur & Desain Interior 4**  
Moderator : Dr. Asih Retno Dewanti, M.Ds., M.Pd. (Universitas Trisakti)  
Link : <http://bit.ly/SNDS2021-4Mei-RuangA>

Jam	Kode Makalah	Judul, Penulis dan Afisiliasi Makalah
15.00 – 15.08	122	<b>Mengkaji dampak aktivitas sosial ekonomi pada struktur ruang Kawasan Glodok</b> Habi Burrahman; Issa S I Tafridj Universitas Pembangunan Jaya
15.08 – 15.16	036	<b>Peranan Interior dan Arsitektur untuk Permasalahan Bencana Alam Gempa Bumi di Sumba</b> AMMIELLE RACHAM, PHEBE VALENCIA Universitas Pelita Harapan
15.16 – 15.24	067	<b>Perancangan Proyek Fitness Center dengan Konsep Bangunan Terbuka di Malang dengan Pendalaman Design &amp; Behaviour</b> Jeremy Christopher Wijaya; Susan Universitas Ciputra
15.24 – 15.32	127	<b>Analisis Pengaruh Fenomena Ruang Rumah Ibadah terhadap Perilaku Sakral Pengguna (Studi Kasus: Masjid Istiqlal, Jakarta)</b> Fildzah Ghassani; Rahma Purisari Universitas Pembangunan Jaya
15.32 – 15.42	Q&A	
15.42 – 15.50	129	<b>Analisis Pola Aktivitas Sosial Ekonomi pada Permukiman Padat Penduduk</b> Adinda R R Syarifuddin; Issa S I Tafridj Universitas Pembangunan Jaya
15.50 – 15.58	119	<b>Analisis Desain Arsitektur dalam Membentuk Sense of Place (Studi Kasus: The Lapan Square)</b> Hana Setiastari; Rahma Purisari Universitas Pembangunan Jaya

15.58 – 16.06	126	<p><b>Kajian Fenomena Gentrifikasi dan Aktivitas Penduduk di Permukiman Terdampak</b></p> <p>Titar Oktaviani Andari; Issa S I Tafridj  Universitas Pembangunan Jaya</p>
16.06 – 16.14	135	<p><b>Analisis Implementasi Universal Design Pada Elemen Arsitektural Kedai Kopi Ramah Disabilitas</b> (Studi Kasus: Kedai Kopi Sunyi dan Kopi Tuli)</p> <p>Retno Ayu Cahyaningrum, Feby Hendola  Universitas Pembangunan Jaya</p>
16.14 – 16.24	Q&A	
Foto Bersama		

# Mengkaji dampak aktivitas sosial ekonomi pada struktur ruang Kawasan Glodok

**Habi Burrahman**

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

[habi.burrahman@student.upi.ac.id](mailto:habi.burrahman@student.upi.ac.id)

**Issa S I Tafridj\***

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

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

Kawasan Glodok di Jakarta Barat adalah sebuah wilayah yang sangat kuat identitasnya sebagai Kawasan perdagangan dan jasa. Meskipun begitu, pada awalnya, daerah Glodok adalah wilayah permukiman biasa yang dihuni oleh masyarakat keturunan Tionghoa. Hunian ini secara perlahan berkembang menjadi deretan ruko mengikuti pertumbuhan jumlah penduduk dan peningkatan kebutuhan ekonomi masyarakatnya. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana aktivitas sosial dan ekonomi masyarakat berdampak pada struktur Kawasan Glodok, terutama karena penghuni Kawasan Glodok memiliki ikatan budaya dan sejarah yang kuat dan berbeda dengan daerah lain di sekitarnya. Selain memetakan kondisi fisik terkini di wilayah Glodok dan mengobservasi pola aktivitas sosial ekonomi masyarakatnya, penelitian ini juga melakukan wawancara terstruktur dengan beberapa informan kunci mengenai perkembangan Kawasan Glodok, baik secara fisik maupun non fisik. Penelitian ini menunjukkan bahwa dinamika dan fluktuasi aktivitas sosial ekonomi masyarakat Glodok sangat mempengaruhi kondisi fisik wilayah, terutama dalam konteks struktur keruangan Kawasan.

Kata Kunci: Aktivitas sosial, aktivitas ekonomi, pola ruang, struktur Kawasan, Glodok

# Peranan Interior dan Arsitektur untuk Permasalahan Bencana Alam Gempa Bumi di Sumba

**Ammielle Racham**

Desain Interior, School of Design Universitas Pelita Harapan  
[ar80046@student.uph.edu](mailto:ar80046@student.uph.edu)

**Phebe Valencia**

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

Indonesia berada di wilayah yang rawan bencana alam seperti gempa bumi. Studi kasus ini mengangkat di Desa Pero Konda, Sumba Barat Daya dengan jumlah penduduk 1.360 jiwa dan luas wilayah 0.99 km<sup>2</sup>. Sumba hampir setiap hari terkena bencana gempa bumi karena berada pada batas pertemuan dua lempeng tektonik, yaitu lempeng Indoaustralia dan Lempang. Dari hasil penelitian, sebuah bangunan yang tahan gempa harus menggunakan material bangunan yang ringan agar meminimalisir bahaya dari reruntuhan bangunan, seperti material kayu, baja ringan, dan batu bata. Rumah dengan memperhatikan simetrisitas rumah yang akan dibangun agar kekuatan gempa terdistribusi secara merata ke seluruh bangunan. Desain rumah tahan gempa yang populer adalah desain *knockdown*. Desain *knockdown* dengan pertimbangan fleksibilitas ruang yang dapat diperbesar dan diperkecil sesuai kebutuhan dan aktivitas ruang tersebut, elemen yang dibuat sebagai bidang datar dapat berfungsi sebagai dinding, elemen yang dibuat berbentuk balok berfungsi sebagai kolom praktis, kolom struktur, sloof dan ringbalk. Fokus dari perancangan desain interior arsitektur ini adalah menciptakan sebuah *shelter*. *Shelter* merupakan pelayanan darurat pemenuhan kebutuhan pengungsi korban bencana alam. Penanganan pengungsi melalui penyediaan hunian sementara dikelola dengan memperhatikan kondisi kearifan lokal yang ada. Dari permasalahan yang ada, menimbulkan pemikiran bagaimana mengubah ruang agar keamanan dan kebutuhan pengguna terpenuhi dengan menggunakan metode desain interior dan arsitektur yang ada dan memperhatikan pemilihan penggunaan material, sirkulasi, dan akustik ruang. Dari pemikiran tersebut, menciptakan ide konsep penulis yaitu membangun tempat tinggal untuk keluarga yang terkena dampak gempa bumi ini menggunakan pendekatan desain berkelanjutan. Tempat tinggal keluarga terdampak didesain dengan interior arsitektur tahan gempa. Mempertimbangkan daya tahan material yang bergantung pada pilihan dan

kualitas material, pertimbangan rancangan, dan kualitas konstruksinya agar keamanan dapat terwujudkan.

**Kata kunci** : Bencana alam, *shelter*, gempa, Sumba

# **Perancangan Proyek *Fitness Center* dengan Konsep Bangunan Terbuka di Malang dengan Pendalaman *Design & Behaviour***

**Jeremy Christopher Wijaya**

Departemen atau program studi, Fakultas, Institusi  
Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[jchristopher02@student.ciputra.ac.id](mailto:jchristopher02@student.ciputra.ac.id)

**Susan**

Departemen atau program studi, Fakultas, Institusi  
Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[susan@ciputra.ac.id](mailto:susan@ciputra.ac.id)

Pandemi Covid-19 membawa dampak yang sangat berpengaruh kepada tutupnya usaha-usaha masyarakat di bidang komersial contohnya seperti restoran, pusat perbelanjaan, perhotelan, obyek wisata, dan lainnya, termasuk juga Fitness Center yang merupakan puskesmas masyarakat yang utama agar masyarakat bisa berolahraga untuk meningkatkan imunitas di masa-masa pandemi ini. Melihat kondisi tersebut, masyarakat membutuhkan suatu sarana untuk dapat mendukung aktivitas berolahraga secara aman di masa pandemi ini guna memperkuat imunitas. Melalui perancangan fitness center dengan konsep bangunan pasif yang memanfaatkan kondisi alam setempat di kota Malang dengan pendekatan Design & Behaviour berdasarkan rutinitas penggunaannya untuk mencegah terjadinya penularan Covid-19. Untuk mencapai hal tersebut maka tahapan-tahapan desain yang dilakukan adalah dilakukannya metode penelitian secara kuantitatif melalui survei dan kualitatif melalui wawancara kepada salah satu pemilik Fitness Center, observasi dan analisis, ideasi, pengembangan desain, dan finalisasi desain. Pemanfaatan kondisi iklim sekitar kota Malang dan pendekatan perancangan secara pasif yang optimal membuat bangunan dapat dirancang dengan konsep bangunan terbuka serta dengan perancangan sirkulasi secara matang yang dapat memastikan keamanan dan keselamatan pengguna untuk kembali berolahraga di masa pandemi Covid-19 ini. Sehingga dari perancangan suatu sarana olahraga yang dapat memastikan keamanan dan kenyamanan pengguna akan dapat menciptakan masyarakat yang sehat di masa pandemi ini.

Kata Kunci: Arsitektur, Design and Behaviour, Fitness Center

# Perancangan Interior Arsitektur Pusat Terapi Hutan di Lembang

**Editha Natania**

Desain Interior, School of Design, Universitas Pelita Harapan  
[en80011@student.uph.edu](mailto:en80011@student.uph.edu)

**Phebe Valencia**

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

Gangguan psikologi *Anxiety Disorder* adalah rasa cemas berlebihann yang disebabkan oleh banyak faktor diantaranya penumpukan stress, tuntutan tanggung jawab dan juga kehidupan perkotaan yang sibuk dan berjalan dengan cepat. Penderita *anxiety disorder* biasanya memiliki kecenderungan untuk menarik diri dari masyarakat yang mengakibatkan perasaan terisolasi yang berujung pada depresi. Dampak dari depresi terparah adalah bunuh diri dimana angka bunuh diri di Indonesia mencapai 9,000 kasus pertahunnya dengan sebagian besar terjadi di kota-kota besar di Indonesia. Pemilihan lokasi untuk proyek ini adalah Bandung yang merupakan kota pendidikan kedua di Indonesia dimana pelajar memiliki tuntutan tanggung jawab yang tinggi. Bentuk terapi yang dapat dilakukan untuk pemeliharaan mental pasien *anxiety disorder* adalah terapi *mindfulness* yang merupakan akar dari *forest bathing* yang pertama kali dilakukan di Jepang. Suasana hutan disebut sebagai *healing environment* (ruang *outdoor* yang dikelilingi oleh aroma pepohonan, suara aliran air dan dedaunan dan juga warna-warna *earth tone* yang mengelilingi) dimana dapat secara signifikan menurunkan denyut jantung dan tekanan dara seseorang yang menciptakan perasaan rileks. Sehingga yang menjadi fokus pada Perancangan Interior Arsitektur ini berpusat pada menciptakan *healing environment* di kawasan Lembang, Bandung. Dari hasil analisa terkait, ide dasar untuk mendesain suatu *healing environment* dengan menggunakan pendekatan desain berkelanjutan dimana pemilihan material, sirkulasi ruang, penggunaan warna, akustik dan suasana menjadi penting. Yang menjadi penting adalah Perancangan Interior Arsitektur Pusat Terapi Hutan ini dapat memfasilitasi kebutuhan pengguna untuk berharmoni dengan alam.

**Kata Kunci:** terapi hutan, *anxiety disorder*, *healing environment*, Bandung, pelajar

# **Analisis Pola Aktivitas Sosial Ekonomi pada Permukiman Padat Penduduk**

## **Studi Kasus Kelurahan Pondok Pinang**

**Adinda R R Syarifuddin**

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

[adinda.ramadhia@student.upj.ac.id](mailto:adinda.ramadhia@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)

Dalam diskursus perancangan permukiman, pola aktivitas ekonomi dan interaksi sosial yang terjadi dalam masyarakat adalah salah satu faktor pembentuk kondisi fisik pada kawasan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk memetakan pola interaksi sosial dan aktivitas ekonomi yang dilakukan oleh penduduk di Pondok Pinang, yang merupakan salah satu kelurahan dengan kepadatan tertinggi di Jakarta Selatan. Dalam konteks perancangan permukiman, pemetaan aktivitas tersebut diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman akan pola fisik kawasan yang terbentuk, khususnya dalam konteks permukiman padat penduduk. Selain melakukan pengamatan lapangan dan pemetaan, data dalam penelitian ini juga dikumpulkan melalui wawancara semi terstruktur dengan beberapa informan utama yang tinggal di kelurahan Pondok Pinang. Data yang didapatkan dianalisis secara kualitatif dan dielaborasi secara deskriptif. Kesimpulan yang didapat dari riset ini adalah bahwa pola interaksi sosial ekonomi masyarakat Pondok Pinang membentuk pola permukiman berkumpul yang berpusat pada titik kegiatan ekonomi. Interaksi sosial yang dilakukan oleh penduduk juga menghilangkan batas-batas fisik yang cukup lumrah terjadi di permukiman dengan tingkat ekonomi yang heterogen.

Kata Kunci: permukiman, interaksi sosial, aktivitas ekonomi, pola ruang

# **Analisis Desain Arsitektur dalam Membentuk *Sense of Place***

## **Studi Kasus: The Lapan Square**

**Hana Setiastari**

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

[hana.setiastari@student.upj.ac.id](mailto:hana.setiastari@student.upj.ac.id)

**Rahma Purisari**

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

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

*Creative hub* saat ini menjadi tren di kalangan milenial. Terlebih di kawasan Tangerang Selatan, munculnya *creative hub* sendiri telah menyebar di beberapa titik, termasuk The Lapan Square. Tren *creative hub* ini mewadahi aktivitas sosial para milenial, dimana mereka memiliki kebanggaan tersendiri jika melakukan aktivitas di dalamnya. The Lapan Square tidak berlokasi di pusat bisnis Tangerang Selatan, namun dengan keunikan karakteristik bangunannya The Lapan Square berhasil menjadi magnet bagi generasi milenial karena memiliki karakter visual dalam desain arsitekturnya. Penelitian ini akan mengulik tentang bagaimana sebuah desain arsitektur melalui karakteristik visual pada bangunan The Lapan Square dapat menimbulkan kesan bagi penggunanya, atau dengan kata lain membentuk *sense of place*. *Sense of place* dapat terjadi melalui berbagai aspek yang terlihat maupun tak terlihat, aspek yang terlihat berupa bentuk desain pada bangunan seperti penggunaan material dan juga bentuk bangunan kontainer yang digunakan, sedangkan aspek yang tak terlihat meliputi perasaan yang dirasakan oleh pengguna terhadap desain bangunan The Lapan Square. Penelitian ini akan membuka wawasan kita mengenai desain sosial yang terjadi karena adanya pengaruh desain arsitektur yang melibatkan persepsi manusia sebagai pengguna The Lapan Square. Dengan menggunakan metode kualitatif peneliti akan mendeskripsikan fenomena yang terjadi melalui pengumpulan data seperti observasi dan wawancara untuk mendapatkan persepsi dari pengguna mengenai *sense of place* yang dirasakan pada bangunan The Lapan Square. Dari penelitian ini ditemukan bahwa elemen karakter visual

dalam membentuk *sense of place* terdapat secara eksplisit pada The Lapan Square dan membuktikan bahwa *sense of place* sendiri merupakan bagian yang tak terpisahkan dari sebuah desain sosial.

Kata Kunci: *creative hub*, karakteristik visual, *sense of place*, The Lapan Square

# Kajian Fenomena Gentrifikasi dan Aktivitas Penduduk di Permukiman Terdampak

**Titar Oktaviani Andari**

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

[titar.oktaviani@student.upj.ac.id](mailto:titar.oktaviani@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)

Dalam perspektif rancang kota, fenomena gentrifikasi dapat secara drastis mengubah kondisi sebuah kawasan, baik secara fisik maupun non-fisik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan-perubahan fisik maupun non fisik yang terjadi pada kecamatan Pondok Aren, Tangerang Selatan, sejak dibangunnya Bintaro Plaza Residence, sebuah kawasan hunian vertikal yang dipasarkan untuk penduduk kelas menengah ke atas. Bintaro Plaza Residence dibangun pada tahun 2014 dengan sistem keamanan satu pintu, berdampingan dengan area perkampungan yang sudah lebih dulu bermukim di wilayah tersebut. Penelitian ini memetakan dan mengobservasi aktivitas masyarakat yang terdampak pembangunan Bintaro Plaza Residence secara langsung, terutama menyorot pola aktivitas dan mobilitas. Berdasarkan data yang didapatkan, munculnya kawasan Bintaro Plaza Residence dapat dipahami sebagai pemicu terjadinya gentrifikasi di kawasan Pondok Aren dan dalam prosesnya telah mengubah kondisi jalan, sirkulasi keluar dan masuk wilayah perkampungan, dan membangun fasilitas-fasilitas penunjang lainnya, yang secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi pergerakan manusia di kawasan sekitarnya.

Kata Kunci: gentrifikasi, Bintaro, perkampungan, aktivitas

# **Analisis Implementasi *Universal Design* Pada Elemen Arsitektural Kedai Kopi Ramah Disabilitas**

(Studi Kasus: Kedai Kopi Sunyi dan Kopi  
Tuli)

**Retno Ayu Cahyaningrum**

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

[Retnoayu.Cahyaningrum@student.upj.ac.id](mailto:Retnoayu.Cahyaningrum@student.upj.ac.id)

**Feby Hendola, S.Ars., M.Ars.**

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

[feby.kaluara@upj.ac.id](mailto:feby.kaluara@upj.ac.id)

Penyandang disabilitas merupakan seseorang yang mempunyai kebutuhan khusus pada fisik, intelektual, mental, dan/ataupun sensorik. Karena perbedaan kemampuan yang dimilikinya, penyandang disabilitas kerap mendapat perlakuan diskriminasi, tidak terkecuali di ruang untuk menikmati waktu senggang, seperti kedai kopi. Di saat yang sama, Pandemi COVID-19 yang sedang berlangsung saat ini semakin menambah tantangan penyandang disabilitas untuk berinteraksi, misalnya penyandang tunarungu harus membuka masker untuk memahami ekspresi orang lain, dan sebagainya. Saat ini telah muncul beberapa kedai kopi ramah penyandang disabilitas, khususnya di Jakarta Selatan. Beberapa di antaranya adalah Kopi Sunyi dan Kopi Tuli. Kopi Sunyi memiliki fasilitas yang dapat mengakomodasi penyandang disabilitas seperti pintu yang ramah terhadap pengguna kursi roda dan jalur *tactile* untuk tunanetra. Sementara Kopi Tuli lebih berfokus

sebagai tempat berkumpul yang ramah tunarungu dengan pembiasaan penggunaan bahasa isyarat. Kedua kedai kopi sama-sama berupaya menjadi tempat yang nyaman bagi siapapun untuk menikmati waktu senggang dan bersosialisasi. Tentu saja elemen arsitektural kedua kedai kopi memiliki peran dalam mengakomodasi fungsi tersebut. Penelitian ini hendak memahami bagaimana elemen arsitektural kedai Kopi Sunyi dan Kopi Tuli dalam memberikan ruang ramah penyandang disabilitas, terutama dengan pengetatan protokol kesehatan dalam masa pandemi COVID-19. Untuk menelaah kasus ini, penulis menggunakan *universal design* sebagai acuan desain ruang yang dapat digunakan oleh siapa saja tanpa memaksa pihak manapun beradaptasi ataupun memodifikasi ruangnya. Dari apa yang telah didata, penulis mengetahui bahwa elemen arsitektural seperti dimensi ruang, tekstur, furnitur, dan *signage* yang diulik dengan pendekatan *universal design* memiliki peran penting dalam mengakomodasi gerak tubuh dan *proxemics* para penyandang disabilitas.

Kata Kunci: Arsitektur Ramah Disabilitas, Penyandang Disabilitas, Kedai Kopi, *Universal Design*

## **Ruangan B**

Kategori : **Desain Interior 4**  
Moderator : Rahma Purisari, S.T., Ars., M.Ars. (Universitas  
Pembangunan Jaya)  
Link : <http://bit.ly/SNDS2021-4Mei-RuangB>

Jam	Kode Makalah	Judul, Penulis dan Afisiliasi Makalah
15.00 – 15.08	005	
15.08 – 15.16	018	<b>“URBAN ART” PENDEKATAN SOCIAL DESAIN PADA INTERIOR KANTOR DI JAKARTA</b> Tunjung Atmadi Universitas Mercu Buana
15.16 – 15.24	058	<b>REDESAIN INTERIOR TEATER TAMAN ISMAIL MARZUKI DI JAKARTA PUSAT DENGAN GAYA KONTEMPORER DAN KONSEP GREEN DESIGN</b> Alwin Adijaya Kristanto, Asih Retno Dewanti Universitas Trisakti
15.24 – 15.32	064	<b>Desain Interior Pusat Kebugaran Fitness First Pacific Place Jakarta Bergaya Industrial Dengan Penerapan Protokol Kesehatan</b> Mutiara Ramadanti; Cama Juli Rianingrum Universitas Trisakti
15.32 – 15.42	Q&A	
15.42 – 15.50	059	<b>Ruang Komunal pada Konsep CoHousing Bagi Masyarakat Pelaku UMKM</b> Annisa Nussaiba Azzahra, Cama Juli Rianingrum Universitas Trisakti
15.50 – 15.58	108	<b>Materialitas dalam Perancangan Ruang dan Pengaruhnya terhadap Pengalaman Ruang dalam Situasi Pandemi</b> Nathasya Esabell Utama; Kuntara Wiradinata, S.Sn., M.Si. Universitas Pelita Harapan
15.58 – 16.06	159	

16.06 – 16.14	073	<p><b>Perubahan Perilaku Pengunjung Terhadap Desain Interior Café Pasca Pandemi Covid-19</b></p> <p>Angelina Kuncoro, Muhammad Rofi' Ibnu D, Veronica Anastasha, Andy Lunarto, Jillian Chandra, Lya Dewi Angraini Universitas Ciputra</p>
16.14 – 16.24	Q&A	
Foto Bersama		

# “Urban Art” Pendekatan Social Desain pada Interior Kantor di Jakarta

**Tunjung Atmadi**

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

[tunjung.atmadi@mercubuana.ac.id](mailto:tunjung.atmadi@mercubuana.ac.id)

Desain interior bergaya “urban art” merupakan gaya yang banyak dipengaruhi gaya hidup masyarakat perkotaan. Desain gaya urban mengedepankan simple dan elegan yang diciptakan dari elemen interior. “Urban art” merupakan perpaduan antara tema *urban* dan *pop art*, dan ciri gaya “urban art” adalah *focal point* (kesan ruang), warna (*pop art*) dan *furniture* (multi fungsi). Tema “Urban art” ini bagian dari sosial desain yang merupakan sebuah ilmu yang mempelajari permasalahan social dalam suatu kegiatan desain. Suatu permasalahan sosial yang terjadi pada kehidupan sehari-hari yang ada hubungannya dengan ilmu desain. Tujuan penelitian ini adalah pendekatan sosial desain melalui “urban art” pada interior kantor yang berlokasi di perkotaan, dan hal ini juga merupakan sarana untuk memecahkan masalah desain interiornya. Sebuah pendekatan melalui hasil karya dari proses interaksi unsur-unsur sistem budaya yang terkait dengan faktor sistem sosial. Dalam kajian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan gaya desain, mengungkap fakta, fenomena dan keadaan yang terjadi saat penelitian berjalan serta menggambarkan kondisi yang sebenarnya di lapangan. Hasil yang diharapkan dalam penelitian ini dapat dipublikasikan pada Proceeding Nasional, Jurnal Nasional atau International agar lebih dapat dipahami dan menambah pengetahuan untuk dunia pendidikan serta berguna bagi masyarakat pada umumnya.

**Kata Kunci:** urban; social; desain; interior, kantor

# **Redesain Interior Teater Taman Ismail Marzuki Jakarta Pusat**

## **“Dengan Gaya Kontemporer dan Konsep Green Design”**

**Alwin Adijaya Kristanto**

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

[alwin.adijaya@gmail.com](mailto:alwin.adijaya@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)

Teater Taman Ismail Marzuki merupakan teater kontemporer pertama yang terbentuk di Jakarta sebagai pusat kesenian yang dikunjungi berbagai pengunjung dari dalam negeri maupun luar negeri. Sebagai pusat kesenian, Taman Ismail Marzuki telah menjadi ruang ekspresi seniman yang menyajikan karya-karya inovatif di 7 bidang seni yaitu; musik, tari, sastra, seni rupa, teater, film dan tradisi. Namun seiring berjalannya waktu, Teater Taman Ismail Marzuki perlu dilakukan re-desain dikarenakan kebutuhan masyarakat yang semakin maju dan juga perkembangan inovasi-inovasi generasi *millennial* dan seterusnya. Kajian Perancangan Teater Taman Ismail Marzuki menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu observasi tempat untuk data langsung, dokumentasi, studi literatur dan wawancara.

Gagasan dasar teatral ini berfungsi sebagai persatuan kebudayaan tradisional dan modern yang akan dibawakan secara eksperimental. Teater Kontemporer didesain untuk para wisatawan lokal maupun luar untuk bergabung menikmati serta mengembangkan minat atau bakat, mengakomodir berbagai inovasi baru seperti perpaduan genre modern dan tradisional serta eksperimental lainnya yang dapat dikembangkan kembali ke depannya.

Hasil rancangan interior Teater Taman Ismail Marzuki dengan konsep yang bertemakan *United In Experience* akan memberikan pengalaman baru, dengan citra *Alive*, *Immersive* dan *Impressive* dihasilkan dari elemen-elemen interior pada auditorium, lobi dan galeri dengan gaya kontemporer yang inovatif, modern dan meninggalkan kesan yang mendalam bagi pengunjung. *Green*

*Design* juga akan diterapkan pada *low energy* seperti bukaan cahaya alami yang besar dan *automatic light*.

**Kata Kunci** : Desain Interior Teater, *Green Design*, Taman Ismail Marzuki, Teater Kontemporer Jakarta

# Desain Interior Pusat Kebugaran Fitness First Pacific Place Bergaya Industrial dengan Penerapan Protokol Kesehatan

**Mutiara Ramadanti**

Desain Interior, FSRD, Universitas Trisakti  
[muti1onee@gmail.com](mailto:muti1onee@gmail.com)

**Dr. Cama Juli Rianingrum, M.Si**

Desain Interior, FSRD, Universitas Trisakti  
[riacama@gmail.com](mailto:riacama@gmail.com)

Pusat kebugaran adalah suatu tempat untuk mendapatkan kebugaran dan kesegaran melalui berbagai macam kegiatan. Tumbuhnya industri tempat kebugaran dipicu oleh meningkatnya kesadaran masyarakat terhadap pola hidup sehat, tuntutan pekerjaan, dan *trend* masyarakat perkotaan. Metode perancangan dilakukan melalui tahap penelitian, mulai dari pencarian data, analisis, programming, konsep desain, hingga keputusan akhir desain dan visualisasi. Tujuan perancangan Fitness First adalah untuk membuat sebuah pusat kebugaran yang sesuai dengan fungsi, pengguna, kebutuhan ruang, dan nilai estetika.

Fitness First Pacific Place merupakan salah satu cabang pusat kebugaran milik *brand* kebugaran Fitness First asal Inggris yang telah memiliki ratusan cabang di seluruh dunia. Sebagai upaya untuk mengurangi keseragaman antara cabang Fitness First di Pacific Place dan di seluruh dunia, perancangan konsep desain interior menerapkan tema '*The Passionate Power of Metropolitan*' yang berfokus pada keunikan kota tempat Fitness First Pacific Place beroperasi, yaitu Jakarta. Hasil rancangan interior pusat kebugaran Fitness First dengan citra *powerful*, *clean*, dan *high-tech* serta bergaya industrial diterapkan pada elemen-elemen interior di seluruh area, sehingga memberikan kesan baru dan diharapkan dapat menarik minat pengunjung untuk menjadi *member*. Terlebih di tengah masa pandemi ini tidak lupa menerapkan sistem protokol kesehatan dan teknologi yang *modern* untuk mempermudah sistem operasional pengguna dan pengelola.

Kata Kunci: Desain Interior, Pusat Kebugaran, Fitness First, Jakarta

# Ruang Komunal Pada Konsep CoHousing Bagi Masyarakat Pelaku UMKM

**Annisa Nussaiba Azzahra**

Program Studi Magister Desain Produk, Fakultas  
Seni Rupa & Desain, Universitas Trisakti  
[nussaibazahra@gmail.com](mailto:nussaibazahra@gmail.com)

**Cama Juli Rianingrum**

Program Studi Magister Desain Produk, Fakultas  
Seni Rupa & Desain, Universitas Trisakti  
[riacama@gmail.com](mailto:riacama@gmail.com)

Selain menciptakan krisis kesehatan fisik, pandemi Covid-19 juga turut menciptakan krisis aktivitas sosial dan ekonomi sekelompok individu manusia. Dari berbagai dampak yang ditimbulkan oleh kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), salah satunya semakin memperjelas hakikat makna sebuah lingkungan binaan sebagai tempat tinggal dan beraktifitas bagi sekelompok individu manusia. Konsep hunian *CoHousing* merupakan sebuah inovasi perancangan lingkungan binaan yang terlahir dari isu sosial yang berkembang di tengah masyarakat. Adanya eksistensi budaya “Kehidupan Berkomunitas” adalah visi utama dalam konsep hunian *CoHousing*. Hal ini dicapai melalui penyatuan prinsip dan tujuan diantara para penghuni *CoHousing* (*CoHouser*) dalam hal pemenuhan kebutuhan pribadi dan kebutuhan komunitas/komunal. Ciri khas konsep hunian *CoHousing* tercermin pada layout bangunan *CoHousing*, dimana terdapat sistem zonasi ruang yang didasarkan pada aspek teritorialitas *CoHouser*, yaitu sekumpulan Rumah Pribadi (*Private House*) yang mengelilingi sebuah Area/Bangunan Komunal (*Common Network*). *Common Network* merupakan sebuah ruang komunal yang bersifat mengakomodasi aktifitas komunitas, mulai dari aktifitas rutin komunitas seperti kegiatan makan bersama yang diadakan setidaknya satu kali dalam seminggu hingga aktifitas yang melibatkan pemberdayaan anggota komunitas berdasarkan keahlian atau profesi yang dimiliki. Dari berbagai contoh konsep hunian *CoHousing* yang sudah ada dan berkembang, pengadaan *Common Network* pada konsep hunian *CoHousing* menjadi sebuah pemecahan masalah atas peningkatan kualitas taraf kehidupan bagi *CoHouser*. Dilihat dari kondisi psikologis individu manusia, kondisi sosial perilaku sekelompok individu dan juga kondisi ekonomi sekelompok individu sebagai sebuah komunitas.

Kata Kunci: *CoHousing*, *Common Network*, Perilaku Manusia

# Materialitas dalam Perancangan Ruang dan Pengaruhnya terhadap Pengalaman Ruang dalam Situasi Pandemi

**Nathasya Esabell Utama**

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

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

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

Seorang desainer akan selalu menemukan dirinya menyelesaikan sebuah masalah desain, mengemukakan solusi desain, yang mementingkan fungsi dan estetika. Hal tersebut merupakan bagian dari sebuah proses desain. Pada penelitian ini, terdapat sebuah proses desain yang diterapkan oleh sebuah perusahaan yang berangkat dari pengalaman ruang dengan tujuan ruang yang di desain dapat memberi dampak bagi penggunanya. Pengalaman ruang sangat berhubungan dengan intuisi dan pemahaman manusia. Maka dari itu, penelitian ini mencari tahu bagaimana pengalaman ruang dapat turut dirasakan melalui kacamata materialitas, yang dapat didefinisikan sebagai cara manusia memahami. Hal ini dapat turut mendukung bagaimana sebuah ruang dapat memberi impresi terhadap manusia dan bagaimana ruang dapat memberi pengaruh secara virtual di situasi pandemi dimana pergerakan dan aktivitas manusia terbatas. Penelitian ini akan membahas berbagai proyek untuk dilihat bagaimana peran materialitas dapat mempengaruhi pengalaman ruang yang diterapkan dalam proyek. Melalui analisis dengan metode kualitatif dan dibantu dengan *Focused Group Discussion* yang dilaksanakan secara *online*, ditemukan bahwa keterlibatan manusia dalam narasi (latar belakang) atau desain membentuk sebuah persepsi bahwa manusia diterima dan mempunyai peran yang penting dalam sebuah ruang. Hal ini menghasilkan sebuah pemahaman dimana sebuah ruang memberi dampak kepada manusia yang beraktivitas didalamnya. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa melalui materialitas, sebuah ruang dapat dilihat responnya terhadap pengguna ruang baik secara fisik maupun virtual. Maka, dalam sebuah proses desain, adanya perhatian terhadap materialitas dapat menjadi strategi bagi desainer untuk menyampaikan konsep dan pengalaman ruang kepada pengguna ruang.

Kata Kunci: Materialitas, Pengalaman Ruang

# Perubahan Perilaku Pengunjung Terhadap Desain Interior Café Pasca Pandemi Covid-19

## **Angelina Kuncoro**

Interior Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[Akuncoro01@student.ciputra.ac.id](mailto:Akuncoro01@student.ciputra.ac.id)

## **Veronica Anastasha**

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

## **Andy Lunarto**

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

## **Theresa Jillian**

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

## **Muhammad Rofik Ibnu**

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

## **Lya Dewi Anggrani, ST., M.T., PH.D.**

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

Virus Corona (COVID-19) telah dideklarasikan WHO (World Health Organization atau Badan Kesehatan Dunia) sebagai pandemi sejak 9 Maret 2020. Hal ini membuktikan bahwa masyarakat harus beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya untuk menjaga keberlangsungan hidup. Berangkat dari situ, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesadaran pemilik dan pengunjung dari kafe mengenai protokol kesehatan di area kafe. Lokasi kafe dipilih karena kafe merupakan tempat umum yang sangat digemari berbagai kalangan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode survei, dimana akan dilakukan penelitian langsung dengan mendatangi tiga kafe di lokasi yang berbeda, melakukan wawancara serta pengamatan selama 7 jam (12.00 – 17.00 WIB). Instrumen penelitian diambil dari penerapan tata ruang kafe yang sudah sesuai dengan protokol kesehatan seperti jarak antar meja, pembatasan kapasitas

pengunjung, dan sirkulasi pengunjung. Dari sisi pengunjung sendiri, dilakukan wawancara mengenai kesadaran pengunjung hingga tanggapan kepuasan pelanggan terhadap kafe yang dikunjungi. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa desain tatanan dari kafe sudah melakukan adaptasi sesuai anjuran pemerintah dengan mengurangi kapasitas meja. Selain itu semua pelayan kafe menerapkan protokol kesehatan dengan baik, seperti memakai masker, face shield, sarung tangan plastik, dan treatment kebersihan setelah pengunjung pergi dari kafe. Dari sisi pengunjung, mayoritas pengunjung telah mematuhi kebijakan yang ada di kafe tersebut, serta memiliki kesadaran untuk memakai masker saat tidak minum atau makan, meskipun masih terdapat beberapa pengunjung yang melanggar. Hasil riset wawancara menunjukkan bahwa kepedulian terhadap protokol kesehatan juga merupakan salah satu pertimbangan pelanggan dalam memilih sebuah kafe.

Kata Kunci : Café, Covid-19, Desain Interior

## **Ruangan C**

Kategori : **Desain Komunikasi Visual 7**  
Moderator : Dr. R. Drajatno Widi Utomo, S.Sn, M.Si. (Universitas Trisakti)  
Link : <http://bit.ly/SNDS2021-4Mei-RuangC>

Jam	Kode Makalah	Judul, Penulis dan Afisiliasi Makalah
15.00 – 15.08	022	<b>PERANCANGAN TOKOH KARAKTER FIKTIF SEBAGAI SARANA PENDUKUNG PENDIDIKAN ANAK-ANAK USIA 7-9 TAHUN DALAM KEHIDUPAN NEW NORMAL</b> Robin Ravisuteja; Jacky Cahyadi; Erandaru Universitas Kristen Petra
15.08 – 15.16	046	<b>PERANCANGAN KOMIK TENTANG MENJAGA IDENTITAS KEBANGSAAN BAGI KOMUNITAS WEEABOO MILENIAL DI INDONESIA</b> Lukas Ardandireza; Sayid Mataram Universitas Sebelas Maret
15.16 – 15.24	068	<b>Pembelajaran yang Menarik di Masa Pandemi Perancangan Ulang Buku Modul Matematika Kelas 5 SDN Panongann III</b> Albertus Moeljo Rahardjo, Billy Alexander, Alfiansyah Zulkarnain Universitas Pelita Harapan
15.24 – 15.32	093	
15.32 – 15.42	Q&A	
15.42 – 15.50	003	<b>Peningkatan Citra Desa Melalui Mural Di Lapangan Astagina Desa Padangsambian Kelod Denpasar</b> Made Arini Hanindharputri Institut Desain dan Bisnis Bali
15.50 – 15.58	137	<b>Peran Orang Tua, Pendidik dan Masyarakat dalam Desain Sosial Generasi Digital</b> Yofita Sandra, Budiwirman, Heldi Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Universitas Negeri Padang (UNP)

15.58 – 16.06	140	<b>Perancangan Buku Cerita "Erika dan Sampah" tentang Sampah Plastik untuk Anak Sekolah Dasar</b> Lutfiah Rizky Utami; Esty Wulandari Universitas Sebelas Maret
16.06 – 16.14	149	<b>Kampanye "Merangkai Harapan" Untuk Membantu SSCS Menggalang Dana Bagi Keberlanjutan Program Beasiswa</b> Ivans Ricardo Gerdyman; Tamariska Felicia Levina Adino; Stephanie Giovanna Alexandra; Hanna Agustin; Olivia Stefani Hartono. Universitas Ciputra
16.14 – 16.24	Q&A	
Foto Bersama		

# Perancangan Tokoh Karakter Fiktif sebagai Sarana Pendukung Pendidikan Anak-Anak Usia 7-9 Tahun Dalam Kehidupan New Normal

**Robin Ravisuteja**

International Program in Digital Media, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra  
[e12170044@john.petra.ac.id](mailto:e12170044@john.petra.ac.id)

**Jacky Cahyadi, S.Sn.**

International Program in Digital Media, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra  
[jacky.cahyadi@gmail.com](mailto:jacky.cahyadi@gmail.com)

**Erandaru, S.T., M.Sc.**

International Program in Digital Media, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra  
[andar@petra.ac.id](mailto:andar@petra.ac.id)

Perancangan ini dilakukan untuk merancang karakter-karakter fiktif yang bisa digunakan sebagai sarana pendukung pendidikan anak-anak usia 7-9 tahun dalam kehidupan New Normal. Pada masa New Normal, anak-anak dihadapkan dengan sistem pembelajaran daring dan cara hidup sehari-hari yang cenderung berada di rumah. Hal tersebut membuat pembelajaran anak kurang maksimal karena perbedaan sistem pembelajaran dari lingkungan pembelajaran *offline*, sehingga membuat anak merasa bosan dan kurang niat belajar. Tujuan dari perancangan ini adalah membuat rancangan karakter fiktif menyesuaikan psikologis anak usia 7-9 tahun yang lebih mudah belajar secara visual, sehingga anak tersebut belajar lebih mudah dengan mencontoh karakter tersebut. Metode penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut: Riset *online*, perancangan karakter, perancangan *storyboard*, perancangan *animatics* akhir. Hasil yang diharapkan dari perancangan karakter fiktif ini adalah suatu produk animasi untuk menunjang pendidikan anak usia 7-9 tahun dengan mengajarkan cara hidup sehat dan bersih dalam keadaan New Normal.

Kata kunci: Karakter fiktif, Pendidikan anak usia 7-9 tahun, New Normal

# Perancangan Komik Tentang Menjaga Identitas Kebangsaan Bagi Komunitas *Weeaboo* Milenial di Indonesia

**Lukas Ardandireza**

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

[dandilukas17@student.uns.ac.id](mailto:dandilukas17@student.uns.ac.id)

**Sayid Mataram**

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

Kebudayaan adalah salah satu aspek penting dalam identitas bangsa Indonesia. Namun dewasa ini arus globalisasi yang begitu pesat mengakibatkan begitu mudahnya budaya asing untuk merasuk ke sendisendi bangsa. Salah satunya adalah kebudayaan Jepang. Budaya Jepang ini dibawa oleh beberapa produk media Jepang yaitu diantaranya *anime* serta *manga*. Rasa tertarik terhadap produk asing, khususnya *anime* dan *manga*, yang mempengaruhi rasa memiliki identitas bangsanya. Saat ini di Indonesia telah lahir generasi Phi di era millennial yang merupakan generasi penggerak sekaligus pengubah hingga 50 tahun ke depan. Generasi tersebut sangat mudah terpengaruh oleh perkembangan trend global daripada generasi sebelumnya. Kecenderungan perilaku negatif telah muncul dengan adanya komunitas *weeabo* sebagai bentuk ekstrim dari perilaku penggemar budaya Jepang. Sehingga dibutuhkan upaya mempertahankan dan menjaga identitas bangsa Indonesia dikalangan generasi milenial, maka bukan tidak mungkin identitas bangsa Indonesia suatu saat akan tergerus dan luntur. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana menjaga identitas kebangsaan bagi komunitas *weeaboo* milenial di Indonesia serta menciptakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan guna menjaga identitas bangsa tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjaga identitas bangsa dari pengaruh ekstrim budaya asing di Indonesia. Penelitian kualitatif deskriptif ini menggunakan pendekatan komunikasi visual dengan menciptakan media komik. Media komik merupakan media yang relevan dikonsumsi oleh komunitas *weeabo* sehingga media tersebut efektif untuk mencegah hilangnya identitas bangsa.

**Kata kunci:** Komik, Generasi millennial, *Weeaboo*, Identitas bangsa

# **Pembelajaran yang Menarik di Masa Pandemi**

## **Perancangan Ulang Buku Modul Matematika Kelas 5 SDN Panongann III**

**Albertus Moeljo Rahardjo**

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

[ar80030@student.uph.edu](mailto:ar80030@student.uph.edu)

**Billy Alexander**

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

[ba80080@student.uph.edu](mailto:ba80080@student.uph.edu)

**Alfiansyah Zulkarnain**

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

[alfiansyah.zulkarnain@uph.edu](mailto:alfiansyah.zulkarnain@uph.edu)

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia telah mengubah seluruh aspek kehidupan manusia, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Pandemi telah memaksa para pelaku pendidikan di Indonesia untuk menerapkan metode pembelajaran jarak jauh (PJJ) sehingga kegiatan pembelajaran yang bisa dilakukan adalah pembelajaran secara daring (online). Berdasarkan survei dan wawancara pada guru dan siswa, penerapan pembelajaran ini di SDN Panongan III dinilai kurang efektif dan memiliki beberapa permasalahan bagi sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi. Selain itu, siswa-siswi juga merasa jenuh dan mengalami kesulitan untuk mengikuti pembelajaran secara daring karena sudah terbiasa dengan pembelajaran secara tatap muka yang diterapkan sebelum masa pandemi Covid-19. Pelajaran yang menjadi sulit dan kurang menarik bagi siswa-siswi adalah pelajaran matematika. Untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan namun tetap efektif bagi para guru dan murid, penulis melakukan perancangan ulang buku soal matematika kelas 5.

Perancangan ulang buku soal matematika kelas 5 SD dirancang dengan metodologi design thinking dengan pendekatan participatory design yang melewati tahap pre-test dan post-test. Tahapan ini digunakan untuk mencari data tentang apa yang siswa-siswi kelas 5 SD sukai agar data tersebut dapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan desain ini. Dengan demikian,

penulis berharap ketertarikan siswa-siswi terhadap pelajaran Matematika terutama di kelas SD 5 dapat mengalami perubahan. Sehingga hal ini dapat menjadi referensi atau rujukan dalam kegiatan-kegiatan yang serupa.

Kata Kunci: Matematika, Redesain Buku, Menyenangkan

# Peningkatan Citra Desa Melalui Mural Di Lapangan Astagina Desa Padangsambian Kelod Denpasar

**Made Arini Hanindharputri**

Desain Komunikasi Visual, Institut Desain dan Bisnis Bali  
arini@idbbaliac.id

ABSTRAK. Pandemi Covid-19 yang telah melanda seluruh negara di dunia termasuk Indonesia, membuat akses pariwisata dan kegiatan masyarakat menjadi tidak maksimal. Namun, di situasi seperti ini kota Denpasar, Bali, yang dinobatkan sebagai kota kreatif berwawasan budaya oleh Badan Kreatif Indonesia, tetap melakukan aktivitas branding dengan harapan setelah pandemi berakhir, baik masyarakat lokal maupun mancanegara akan tetap berkunjung ke Bali dan melaksanakan aktivitas seperti biasanya. Salah satu desa wisata yang ingin melakukan branding adalah Desa Padang Sambian Kelod. Desa ini berkolaborasi dengan Institut Desain dan Bisnis Bali untuk melaksanakan program Pengabdian kepada Masyarakat dalam bentuk mural yang dilaksanakan di Lapangan Astagina, sebagai bentuk peningkatan citra desa dan menyambut kegiatan Porsenides (Pekan Olahraga dan Seni Desa) yang direncanakan ketika situasi pandemi sudah menurun atau berakhir. Metode yang digunakan adalah pendekatan desain partisipatoris, yang akan menghubungkan manusia (dosen dan mahasiswa yang melaksanakan mural), tempat (identitas dari desa wisata) dan fungsi kegunaan (pengetahuan dan aksi). Hasil dari kegiatan ini adalah perancangan mural yang menonjolkan olahraga tradisional Bali sebagai ciri khas Desa Padangsambian Kelod, di mana mural ini diharapkan tidak hanya mempercantik desa, namun juga dapat meningkatkan citra dari desa itu sendiri, dan tentunya dapat menjadi ikon Porsenides di desa tersebut.

Kata Kunci: mural, *branding*, pengabdian kepada masyarakat

# Peran Orang Tua, Pendidik dan Masyarakat dalam Desain Sosial Generasi Digital

**Yofita Sandra**

Pendidikan Seni Rupa, FBS UNP  
Email: [yofita.sandra@fbs.unp.ac.id](mailto:yofita.sandra@fbs.unp.ac.id)

**Budiwirman**

Pendidikan Seni Rupa, FBS UNP  
Email: [budi.wirman@yahoo.com](mailto:budi.wirman@yahoo.com)

**Heldi**

Pendidikan Seni Rupa, FBS UNP  
Email: [heldiensten@yahoo.co.id](mailto:heldiensten@yahoo.co.id)

Masa-masa sulit saat pandemi merebak dirasakan oleh semua kalangan. Anak usia sekolah yang sebelumnya dilarang bersentuhan dengan *smartphone* tiba-tiba harus menggunakannya untuk belajar daring. Sementara bagi mereka yang telah di perguruan tinggi, alat komunikasi ini tidak sekedar untuk mengirim, atau menerima pesan, entertainment, gaya-gayaan, sekarang diekspos untuk mencari sumber belajar. Kondisi ini seolah memantapkan supremasi mereka sebagai generasi digital yang menurut teorinya lahir sebagai generasi Z (awal kelahiran tahun 1995) dan generasi A (awal kelahiran tahun 2010). Artikel ini merefleksikan peran orang tua, pendidik dan masyarakat dalam desain sosial generasi digital. Kajian ini bertujuan untuk memberikan klarifikasi akan seberapa besarnya peran orang tua, pendidik dan masyarakat dan berada pada ruang lingkup edukasi dan desain (sosial) generasi digital. Metode yang dipakai dalam studi adalah pendekatan fenomenologis. Tahapan studi mencakup: (1) penetapan masalah; (2) penetapan objek dan subjek; (3) penetapan sumber data; (4) pengumpulan data; (5) pengecekan keabsahan data, (6) analisis data. Hasil studi ini menunjukkan bahwa peran; (1) orang tua menyediakan perangkat komunikasi dan informasi digital; (2) pendidik menyediakan dan menyalurkan sekaligus mengarahkan peserta didik untuk memperoleh konten pembelajaran bermutu, (3) masyarakat mengawasi proses transformasi pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan lembaga-lembaga pendidikan yang ada. Berdasarkan hasil studi disimpulkan bahwa keberhasilan generasi digital tergantung pada orang tua, pendidik dan masyarakat.

Kata Kunci: desain sosial, generasi digital.

# Perancangan Buku Cerita “Erika dan Sampah” tentang Sampah Plastik untuk Anak Sekolah Dasar

**Lutfiah Rizky Utami<sup>1</sup>**

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

**Esty Wulandari<sup>2</sup>**

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

Lutfiah Rizky Utami 2021. Pengantar tugas ini berjudul “Perancangan Buku Cerita “Erika dan Sampah” tentang Sampah Plastik untuk Anak Sekolah Dasar. Saat ini Indonesia berada di urutan kedua setelah Tiongkok sebagai negara dengan penghasil sampah terbanyak di dunia. Tercatat ada sekitar 332 ton sampah yang perharinya diproduksi oleh Indonesia. Selain karena sifat plastik yang sulit terurai, permasalahan umum sampah plastik di Indonesia adalah kurangnya kesadaran serta pengetahuan masyarakat tentang bahaya dan dampak sampah plastik. Metode penelitian yang dipakai adalah metode kualitatif deskriptif. Strategi kreatif yang digunakan adalah dengan memberikan cerita yang menarik serta imajinatif dan disertai dengan warna-warna yang disukai oleh anak-anak. Media utama yang dipilih adalah buku cerita dan media pendukung terdiri dari; poster, *keychain*, *acrylic stand*, Pin, *Totebag*, stiker dan *x-banner*. Buku cerita ini akan digunakan sebagai rekomendasi kepada penerbit dan setelahnya akan diserahkan untuk direalisasikan.

Kata Kunci: Buku Cerita, Sampah Plastik, Dampak Sampah Plastik

# **Kampanye “Merangkai Harapan” Untuk Membantu SSCS Menggalang Dana Bagi Keberlanjutan Program Beasiswa**

**Ivans Ricardo Gerdyman**

Visual Communication Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[iricardo01@student.ciputra.ac.id](mailto:iricardo01@student.ciputra.ac.id)

**Tamariska Felicia Levina Adino**

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

**Stephanie Giovanna Alexandra**

Visual Communication Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[sgiovanna01@student.ciputra.ac.id](mailto:sgiovanna01@student.ciputra.ac.id)

**Hanna Agustin**

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

**Olivia Stefani Hartono**

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

Save Street Child Surabaya (SSCS) yang merupakan komunitas penabung anak jalanan terorganisasi mengalami hambatan material di masa pandemi ini karena berkurangnya jumlah donatur tetap maupun tidak tetap. Padahal, SSCS ingin terus melaksanakan program Beasiswa Anak Merdeka yang membantu para anak jalanan mendapat pendidikan layak hingga jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Mengetahui hal tersebut, sebuah kelompok mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Ciputra Surabaya melalui kampanye “Merangkai Harapan” berusaha untuk membantu SSCS menggalang dana bagi keberlanjutan program beasiswanya. Tujuan kampanye ini adalah meningkatkan kesadaran masyarakat kelas menengah di Surabaya dan sekitarnya bahwa masih banyak anak jalanan yang perlu dirangkul untuk meraih masa depan mereka. Selain itu, kampanye ini juga mengumpulkan dana semaksimal mungkin untuk memenuhi fasilitas belajar online 18 anak jalanan (di bawah naungan SSCS) semasa pandemi, seperti gadget dan kuota internet. Metode yang digunakan dalam riset awal kampanye ialah metode kualitatif karena data diambil dari hasil wawancara dengan Ketua SSCS, Bapak Advin. Sedangkan, metode penyelenggaraan kampanye ini ialah pendekatan emosional yang relevan kepada para masyarakat

menengah di Surabaya dan sekitarnya. Pendekatan tersebut telah diteliti dari berbagai aspek, seperti perilaku dan karakteristik target audiens sehingga kampanye lebih terpusat dan efektif. Kampanye Merangkai Harapan diyakini dapat menuai hasil signifikan berupa peningkatan donasi sebesar 50% pada bulan ketiga dan seterusnya hingga masa kampanye berakhir, di mana dana tersebut dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan daring para anak jalanan. Dengan demikian, kampanye Merangkai Harapan merupakan salah satu strategi efektif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat kelas menengah di Surabaya dan sekitarnya terhadap keberadaan anak jalanan dan kaum marjinal di Surabaya, serta bagaimana sedikit kepedulian melalui penyisihan uang jajan dapat membantu para anak jalanan melanjutkan pendidikan hingga tamat bangku SMA, sehingga dapat memberikan mereka kesempatan untuk memperoleh taraf hidup yang lebih baik.

Kata Kunci: SSCS, Kampanye Penggalangan Dana, Kesadaran Masyarakat, Kenaikan Donasi, Fasilitas Sekolah Daring Anak Jalanan, Desain Sosial, Beasiswa Anak Jalanan, Pendidikan.

## **Ruang D**

Kategori : **Desain Komunikasi Visual 8**  
Moderator : Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si. (Universitas Pelita Harapan)  
Link : <http://bit.ly/SNDS2021-4Mei-RuangD>

Jam	Kode Makalah	Judul, Penulis dan Afisiliasi Makalah
15.00 – 15.08	025	
15.08 – 15.16	047	<b>PERANCANGAN BUKU CERITA TENTANG TELUR ASIN KHAS BREBES SEBAGAI UPAYA MENGURANGI PENGGUNAAN GADGET UNTUK ANAK USIA 3-6 TAHUN</b> Klara Yolenta Tendean; Sayid Mataram Universitas Sebelas Maret
15.16 – 15.24	069	<b>PENERAPAN PEMILU ONLINE BERBASIS APLIKASI SMARTPHONE DI ERA PANDEMI COVID-19</b> Deviani Handita; Lya Dewi Anggraini Universitas Ciputra
15.24 – 15.32	050	<b>Virtual Reality Chat Sebagai Platform Sosial di Masa Pandemi</b> Ibnu Akbar Santosa; Elda Franzia Jasjfi Universitas Trisakti
15.32 – 15.42	Q&A	
15.42 – 15.50	132	<b>Pengaruh Pola Kerja Fleksibel pada Proses Desain Vivaci Living</b> Joshua Darrel ; Agnes Azarja Universitas Pelita Harapan
15.50 – 15.58	141	<b>PERANCANGAN WEBCOMIC MENGANGKAT MITOS SANDEKALA SEBAGAI SARANA PELESTARIAN KEBUDAYAAN INDONESIA</b> Ardena Ragadini, Esty Wulandari Universitas Sebelas Maret
15.58 – 16.06	150	<b>Perancangan Kampanye Sosial Untuk Pembangunan Rumah Singgah Anak Binaan SSCS (Save Street Child Surabaya)</b> Catherine Laurencia; Dyllan Johnathan; Galih Kusuma; Nesya Rhenata; Tiara Annisa

		Universitas Ciputra
16.06 – 16.14	160	
16.14 – 16.24	Q&A	
Foto Bersama		

# **Perancangan Buku Cerita Tentang Telur Asin Khas Brebes**

## **Sebagai Upaya Mengurangi Penggunaan Gadget untuk Anak Usia 3-6 Tahun**

**Klara Yolenta Tendeana**

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

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

Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, gadget merupakan hal yang wajib dimiliki semua orang. Tidak jarang pula ditemui anak usia dini yang sudah handal dalam menggunakan gadget. Perilaku tersebut akan sangat berbahaya terutama bagi anak-anak yang sedang berada dalam usia golden age. Karena sudah terbiasa menggunakan gadget, maka anak tidak dibiasakan membaca buku sehingga dibutuhkan suatu stimulan untuk mengubah perilaku tersebut. Kekayaan Indonesia dapat menjadi sumber tidak terbatas bagi konten stimulan dalam buku anak. Salah satu makanan khas daerah

**Kata Kunci:** Penggunaan Gadget, Buku Ilustrasi, Telur Asin Brebes, Anak, Golden Age

# Penerapan Pemilu Online Berbasis Aplikasi Smartphone di Era Pandemi Covid-19

**Deviani Handita**

Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra

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

**Lya Dewi Anggraini**

Dosen Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra

[Lya.anggraini@ciputra.ac.id](mailto:Lya.anggraini@ciputra.ac.id)

Di era pandemi Covid-19, tidak hanya aspek kesehatan masyarakat saja yang terganggu, namun juga mengganggu perwujudan dari pesta demokrasi yang ada di Indonesia. Permasalahan ini dapat dilihat dari mundurnya jadwal pemilihan umum Kepala Daerah, Bupati, dan Walikota, dalam rangka menekan penularan virus dan mempersiapkan protokol kesehatan pada saat pelaksanaan pemilu. Oleh karena itu, diperlukan solusi pembaruan yang sejalan dengan era industri 4.0, yakni pemilu yang dilaksanakan secara online berbasis aplikasi smartphone. Tujuannya, untuk membatasi penularan virus Covid-19 dan dapat dipersiapkan sebagai solusi di masa depan, apabila menghadapi wabah pandemi tanpa mengabaikan tujuan utama dari pesta demokrasi. Aplikasi pemilu online ini menekankan pada prinsip praktis, aman, legal dan rahasia. Sebelumnya terdapat rancangan uji coba aplikasi yang pernah dibuat oleh Pemerintah, namun tidak ditemukan hasil rekap datanya, dan tidak ada keterangan lebih dalam tentang jaminan keamanan dan keaslian datanya. Aplikasi pemilu berbasis online ini akan dilakukan simulasi dengan hasil rancangan dan hasil output data yang valid. Apabila rancangan dan simulasi ini berhasil, maka akan diajukan ke pihak Pemerintah sebagai solusi pemilu dalam menghadapi suatu wabah pandemi. Akan dilakukan pengembangan yang berkelanjutan dari segi server keamanan dan keaslian data akhir. Aplikasi pemilu online ini dapat digunakan oleh seluruh warga negara Indonesia sebagai solusi pesta demokrasi pada masa pandemi atau wabah.

Kata Kunci : Pandemi Covid 19, Aplikasi Pemilu, Pemilu online, Demokrasi.

# Virtual Reality Chat sebagai Platform Sosial di Masa Pandemi

**Ibnu Akbar Santosa**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Desain, Universitas Trisakti  
[ibnublaze@gmail.com](mailto:ibnublaze@gmail.com)

**Elda Franzia Jasjfi**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Desain, Universitas Trisakti  
[eldafranzia@gmail.com](mailto:eldafranzia@gmail.com)

Virtual Reality Chat sebagai Platform Sosial di Masa Pandemi COVID-19. Media informasi dan komunikasi terus berkembang dengan hadirnya teknologi yang terus berkembang dan memberikan kemudahan bagi pengguna agar sebuah pesan dapat tersampaikan dengan baik dan tepat. Salah satu perkembangan teknologi yang mendukung media informasi dan komunikasi adalah Virtual Reality (VR). VR merupakan teknologi komputer untuk menciptakan simulasi imersif yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi dengan sekaligus merasa berada di dalam lingkungan yang ada dalam dunia maya. Penggunaan teknologi VR yang paling umum saat ini adalah sebagai hiburan seperti game online yang bisa dimainkan dengan sistem komputer. Platform Sosial di teknologi VR menjadi topik yang dibahas dalam penelitian ini. Karena pengalaman berkomunikasi secara langsung tidak begitu memungkinkan saat pandemi COVID-19 yang terus berlanjut, orang-orang mencari solusi alternatif dan salah satunya adalah melalui sosial media. Permasalahan yang diangkat adalah bagaimana pemanfaatan aplikasi Virtual Reality Chat (VRchat) melalui teknologi VR atau desktop sebagai platform sosial untuk media komunikasi baik secara lisan maupun fisik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian metode kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah paparan visual deskriptif tentang penggunaan aplikasi VRchat untuk menambah wawasan media baru platform sosial selama masa pandemi ini.

Kata Kunci: Virtual Reality, VRchat, Platform sosial, Game

# Pengaruh Pola Kerja Fleksibel Terhadap Proses Desain Vivaci Living

Studi Kasus Kafe Chuseyo dan Rumah Bapak HH

**Joshua Darrel**

Desain Interior, *School of Design (SOD)*, Universitas Pelita Harapan  
[joshua.darrel@yahoo.com](mailto:joshua.darrel@yahoo.com)

**Agnes S. Azarja, S.Sn., M.A., M.Pd.**

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

Sebuah perusahaan desain interior memiliki pola kerja tertentu dalam menjalankan perusahaannya sehingga proses desain berlangsung dengan baik. Vivaci Living memiliki **pola kerja yang fleksibel** yang dipengaruhi oleh pandangan dan kontrol dari pemimpinnya. Selama 5 tahun berdiri, melalui pola kerja yang fleksibel desainer Vivaci Living merasa lebih senang, nyaman, dan lebih produktif. Pemilihan pola kerja fleksibel ini membuat **Vivaci Living** tidak memiliki dampak yang signifikan pada masa pandemi *Covid-19* ini. Kedua fenomena tersebut yang mendasari penelitian ini yang dilakukan oleh penulis.

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan studi kasus kolektif yang dilakukan oleh penulis selama 9 bulan. Penulis diposisikan sebagai peneliti yang berpartisipasi dan mengobservasi fenomena sosial yang terjadi di dalam studi kasus maupun lingkungan kerja Vivaci Living untuk mendapatkan hal-hal yang berkaitan dan dibutuhkan oleh penelitian pola kerja fleksibel. Penggunaan **studi kasus kolektif** berguna untuk membandingkan fleksibilitas dalam berbagai kasus, sehingga dapat ditarik kesimpulan berupa benang merah mengenai persamaan dan perbedaan fleksibilitas yang ada di Vivaci Living.

Penulis menemukan bahwa pola kerja fleksibel ini **berpengaruh** terhadap kinerja, motivasi, dan kepuasan kerja karyawan. Melalui Pola kerja fleksibel ini, terbukti bahwa proses desain tetap berlangsung baik pada sistem kerja *work from home* maupun bekerja langsung di kantor. Namun fleksibilitas yang diberikan ini tidak berarti bebas, melainkan kebebasan yang terkontrol. Penulis menemukan bahwa perlu adanya kontrol-kontrol tertentu yang dibuat untuk memastikan berjalannya proses desain di Vivaci Living. Dengan adanya fleksibilitas dan kontrol yang ditetapkan tersebut, menghasilkan tanggung jawab atas proyek yang diberikan dan rasa kepemilikan untuk menyelesaikan pekerjaan secara maksimal.

Kata Kunci: **1. Pola Kerja Fleksibel 2. Vivaci Living 3. Pengaruh 4. Studi Kasus**

# Perancangan Webcomic Mengangkat Mitos Sandekala sebagai Sarana Pelestarian Kebudayaan Indonesia

**Ardena Ragadini**

DKV, Fakultas Seni Rupa dan Desain, UNS

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

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

DKV, Fakultas Seni Rupa dan Desain, UNS

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

**Abstrak:** Ardena Ragadini, 2021, Pengantar Tugas Akhir ini berjudul "Perancangan Webcomic Mengangkat Mitos Sandekala Sebagai Sarana Pelestarian Kebudayaan Indonesia". Indonesia merupakan negara dengan berbagai ras, suku, dan adat istiadat dari Sabang sampai Marauke. Tidak hanya itu legenda/mitos juga menjadi daya tarik tersendiri yang dimiliki Indonesia. Perubahan mulai terjadi, satu demi satu orang mulai melupakan hal-hal seperti petuah untuk kebajikan. Namun salah satu daerah yaitu Tanah Sunda masih kental dengan *kepamalian* salah satunya ialah *sandekala*. Maka dari itu dengan Tugas Akhir ini setidaknya dapat mengangkat kembali sebuah ajakan untuk dapat memahami dan melestarikan budaya yang ada di Indonesia. Permasalahan dalam Tugas Akhir yang dikaji adalah sebagai berikut : (1) Bagaimana membuat rancangan *webcomic* tentang mitos *sandekala* berdasarkan kepercayaan budaya Jawa Barat yang menarik dan inovatif? (2) Bagaimana cara mempromosikan *webcomic* tentang *sandekala* agar masyarakat tertarik? Tujuan perancangan ini adalah mengenalkan *webcomic* tentang *sandekala* sebagai media informasi dan hiburan yang menarik minat baca masyarakat dengan strategi kreatif. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah deskriptif kualitatif. Konsep kreatif yang digunakan dalam perancangan tugas akhir ini divisualisasikan dalam bentuk *webcomic* dalam *platform* LINE Webtoon KANVAS. Hasil dari perancangan ini guna memberikan informasi dan mampu untuk menarik audiens agar dapat terpengaruh untuk melestarikan kebiasaan/budaya daerah setempat yang berkaitan tentang kebajikan dalam mengingatkan sesama warga Negara Indonesia.

Kata Kunci: Mitos, *webcomic*, budaya

# Perancangan Kampanye Sosial Untuk Pembangunan Rumah Singgah Anak Binaan SSCS (Save Street Child Surabaya)

**Catherine Laurencia**

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

**Dyllan Johnathan**

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

**Galih Kusuma**

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

**Nesya Rhenata**

Visual Communication Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra  
[nesya001@student.ciputra.ac.id](mailto:nesya001@student.ciputra.ac.id)

**Tiara Annisa**

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

Tulisan ini merupakan sebuah rangkuman dari kegiatan kampanye sosial yang dilakukan untuk organisasi sosial bernama Save Street Child Surabaya yang berfokus untuk menolong anak marjinal dan anak jalanan di daerah Surabaya. Dalam penulisan ini, kampanye yang dirancang bertujuan untuk dapat memberikan rumah singgah yang layak bagi para Anak Merdeka, sebutan bagi mereka anak jalanan yang berada di bawah naungan Save Street Child atau biasa disingkat SSCS.

Rumah singgah tentunya sangat dibutuhkan bagi suatu organisasi untuk dapat menjalankan program-program yang telah dirancang sedemikian rupa dan tentunya juga untuk meningkatkan keamanan serta kenyamanan baik bagi para pengajar maupun para Anak Merdeka.

Dalam rangka dapat mewujudkan pembangunan rumah singgah bagi para Anak Merdeka, kelompok kami merancang sebuah kampanye berupa *Kindness Store*. Dalam mewujudkan ini, kelompok kami bekerja sama dengan e-commerce, yaitu Tokopedia. Kami melihat bahwa e-commerce menjadi sangat naik daun sejak masa pandemi. Kami akan membuka sebuah toko di Tokopedia yang akan menjual bahan-bahan bangunan, diantaranya seperti semen, pasir, batu bata, kayu, paku dan masih banyak lagi. Barang-barang ini bertujuan sebagai

perwujudan dari “barang sumbangan”. Barang-barang yang dibeli ini akan ditujukan sebagai bahan-bahan pembangunan rumah singgah bagi SSCS. Selain bahan-bahan bangunan, ada pilihan “produk” lain yang akan ditawarkan di toko kami, yaitu semacam “voucher” yang memiliki beberapa pilihan nominal, mulai dari Rp 50.000. Voucher ini merupakan pengganti dari pilihan dana sumbangan bagi mereka yang ingin memberikan sumbangan berupa uang.

Kegiatan ini merupakan perwujudan dari tagline kampanye kami, yaitu “Satu kebaikan dapat mengubah masa depan”, yaitu dengan “satu ketukan” atau satu pembelian lewat *gadget* atau *handphone* tiap orang, dapat memberikan bantuan signifikan bagi terwujudnya pembangunan rumah singgah. Kegiatan ini diharapkan dapat mempermudah para masyarakat untuk berpartisipasi dalam kampanye kami, mengumpulkan donasi untuk agar terbangun rumah singgah bagi SSCS.

Melalui kampanye Shelter for the Future, kami berharap bahwa aktivitas donasi yang dikemas dengan cara yang berbeda ini, yaitu dengan menggunakan dukungan penggunaan *e-commerce*, dapat meningkatkan kesadaran dan minat para masyarakat untuk ikut serta dalam kegiatan donasi. Kampanye ini diharapkan dapat memberikan hasil signifikan berupa donasi dana yang diperlukan untuk pembangunan rumah singgah.

Dengan demikian maka kampanye Shelter for the Future menjadi salah satu cara untuk meningkatkan peran serta masyarakat guna memberikan sebuah harapan baru melalui pembangunan rumah singgah yang dapat meningkatkan kesejahteraan para anak-anak jalanan di bawah naungan SSCS.