

# Daftar Isi

- v Kata Sambutan
- v Daftar Isi

## KEYNOTE SPEAKER

- 1 **Analisis Implikasi Tren Koleksi Photocard pada K-pop Enthusiast dalam Strategi Pemasaran Retail**  
Fonita Theresia Yoliando  
Universitas Multimedia Nusantara
- 12 **Redefinisi Karya Seni AI Analisis Visual Etika, Metafora, dan Eksplorasi Desain berbasis Kecerdasan Buatan**  
Shierly Everlin  
Universitas Bunda Mulia
- 27 **Adaptabilitas Seni dan Desain atas Fenomena Seni Kecerdasan Buatan (Ai Art) melalui Kacamata Sejarah**  
Alfiansyah Zulkarnain  
Universitas Pelita Harapan

## MAKALAH KAJIAN MAHASISWA

- 41 **Keberhasilan Transformasi Media dari Komik ke Film (Studi Kasus: Spider-Man)**  
Agnes Angelita Francisca, Jessica Valencia, Kheivlen Cunsuela, Nadya Aisha Zahra Zaurantie Hermiandy, Yessica Angelina Santoso, Shannon Glenda Tenardi, Juliana Suhindro Putra  
Universitas Pelita Harapan
- 50 **Karakterisasi Charlie Chaplin dari Perspektif Tata Artistik dalam Film “The Tramp” Karya Charlie Chaplin**  
Alvensia Angela Tulong, Baptista Anton, Ernest Irwandi, Lala Palupi Santyaputri  
Universitas Pelita Harapan
- 61 **Kajian Struktur Narasi Relief Lalitavistara pada Candi Borobudur melalui Struktur Cerita Hero’s Journey**  
Ananda Angelia Ivan, Alfiansyah Zulkarnain  
Universitas Pelita Harapan
- 68 **Perbandingan Representasi Berduka melalui Warna Game Arise dan Game Gris**  
Angela Adelin, Dianing Ratri  
Institut Teknologi Bandung

- 77 Analisis Representasi Buddhisme dan Mitologi India pada Desain Karakter Game Studi Kasus: Game Onmyoji Chapter Celestial Realm**  
Angelina Chandra Putri, Dianing Ratri  
Institut Teknologi Bandung
- 91 Analisis Penerapan Multiplatform Payoff dalam Seri Lego Ninjago**  
Angelina Kalinda Eka Putri, Dominikus Mulyawan, Grace Indahyanty Lie, Natasha Wijaya, Rachel Williams D  
Universitas Pelita Harapan
- 98 Analisa Perbandingan Interaktivitas The Maze Runner dan Divergent**  
Aurelia Angela Amaris, Heidy Widodo, Justin Laurent, Lidya Josephine, Nicholas Putra  
Universitas Pelita Harapan
- 113 Analisis Representasi Visual Budaya Irlandia dalam Worldbuilding Animasi Wolfwalkers (2020)**  
Ayeisha Marshanda, Dianing Ratri  
Institut Teknologi Bandung
- 123 Penerapan Transmedia Storytelling pada Disney**  
Azzarine Jovita Varianty Yulizar, Cathy Chang, Dylan Arthur, Melissa Feby Chandra, Juliana Suhindro Putra, Kartika Magdalena Suwanto  
Universitas Pelita Harapan
- 131 Penerimaan Komik Digital untuk Menceritakan Kehidupan Profesi Ilustrator Menggunakan Instagram**  
Brigitte Wu, Hutomo Setia Budi  
Universitas Ciputra Surabaya
- 138 Penggunaan User Generated Content sebagai Sarana Transmedia Storytelling dalam Permainan Super Mario Bros**  
Cecilia Novin S, Christine Kurnia, Gusniaty Edyson, Valensia  
Universitas Pelita Harapan
- 146 Analisis Permasalahan Identitas Visual Mie Gacoan**  
Daffa Andrian, Ellis Melini, Brian Alvin Hananto  
Universitas Pelita Harapan

- 153 (Mengulik Data Suku di Indonesia, 2015) Kajian Lapisan Budaya atas Mitos Wewe Gombel**  
Elisabeth Katie Soleman, Alfiansyah Zulkarnain  
Universitas Pelita Harapan
- 163 Identifikasi Permasalahan Visual pada Permainan Kartu ‘Linimasa’**  
Elizabeth, Brian Alvin Hananto, Ferdinand Indrajaya  
Universitas Pelita Harapan
- 175 Analisis Konotasi Visual Mural Bak Truk sebagai Representasi Kehidupan Masyarakat Lajur Pantura**  
Ellen Veronica Lim  
Universitas Pelita Harapan
- 182 Identifikasi Permasalahan Sistem Signage Kebun Raya Bogor**  
Frederick Christoper, Brian Alvin Hananto, Chandra Djoko  
Universitas Pelita Harapan
- 191 Analisa Visual Board Game ‘Ecofunopoly Emisi Karbon’**  
Hannah Christian, Brian Alvin Hananto, Ferdinand Indrajaya  
Universitas Pelita Harapan
- 199 Analisis Mekanisme Kooperasi dalam Gameplay It Takes Two**  
Hans Aditya Kurniawan, Dianing Ratri  
Institut Teknologi Bandung
- 215 Identifikasi Masalah Environmental Graphic Design di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, Jakarta**  
Helena Calista, Brian Alvin Hananto, Chandra Djoko Zuki  
Universitas Pelita Harapan
- 224 Analisa Rancangan Produksi dalam Film “CIVIL Ben Crumb”**  
Inge Permata Sari, Ernest Irwandi, Lala Palupi Santyaputri  
Universitas Pelita Harapan
- 248 Identifikasi Permasalahan Sistem Wayfinding dan Signage System Pada Canna Bali**  
Jessica Pricilia, Brian Alvin Hananto, Chandra Djoko Zuki  
Universitas Pelita Harapan
- 239 Analisis Metode Visual Menurut John A. Parks: Universal Principles of Art Terhadap Perancangan Konsep Visual Video Game “Cookie Run : Ovenbreak”**  
Jordan Alexandra Anton, Naldo Yanuar  
Universitas Pelita Harapan

- 247 Analisis Kualitas Line Art dari Desain Karakter di dalam Role-Playing Game Granblue Fantasy**  
Kelly Kimberly, Naldo Yanuar  
Universitas Pelita Harapan
- 254 Analisa Visual Storytelling dalam Kampanye Sosial Internet Sehat dan Aman (Studi Kasus: Video Animasi Pendek ‘Being Safe Online’ Karya Olivia Poretta & Tami Kim)**  
Kevin Diaz Sadewa  
Universitas Mercu Buana
- 261 Mengidentifikasi Masalah dalam Sistem Signage dan Wayfinding di Taman Margasatwa Ragunan**  
Melanie Xaviera Poerwanto, Brian Alvin Hananto, Chandra Djoko Zuki  
Universitas Pelita Harapan
- 270 Analisis Visual Storytelling dalam Video Edutainment tentang Kualitas Tidur (Studi Kasus: Video ‘The Benefits of a Good Night’s Sleep’ Oleh TED-Ed Animations)**  
Muhamad Wahyudi  
Universitas Mercu Buana
- 278 Analisis Gaya Visual dalam Video Animasi Mengenai Dampak Sampah Plastik (Studi Kasus: Video “A Whale’s Tale” Karya Hope Works)**  
Phoebe Shafa Fiorentina  
Universitas Mercu Buana
- 286 Pengaruh Storytelling Doraemon pada Transmedia**  
Daniella Samantha Sumali, Eloysius Sahat Martua Sinaga, Irvine Wirawan Jamesie, Priscilla Gunarso Yusna, Juliana Putra Suhindro, Kartika Magdalena Suwanto  
Universitas Pelita Harapan
- 294 Analisis Teknik Mural pada Lukisan Bak Truk Antar Provinsi**  
Regina Giovani  
Universitas Pelita Harapan
- 300 Analisis Permasalahan Identitas Visual Pempek Candy**  
Ria Melati, Chandra Djoko Zuki, Ellis Melini  
Universitas Pelita Harapan
- 307 Analisis Perubahan Gerak pada Animasi Karakter dalam Game Granblue Fantasy (2014) dan Granblue Fantasy: Versus (2019)**  
Salmaa Badriyyatul Kariimah, Dianing Ratri, Fathima Assilmia  
Institut Teknologi Bandung, Keio University

- 316 Pengaruh Pemilihan Lokasi dalam Mendukung Narasi Film pada Film Pendek “Shohibul”**  
Sheryl Tania Purnama, Lala Palupi Santyaputri, Baptista Anton  
Universitas Pelita Harapan
- 324 Analisis Semiotika Representasi Perilaku Diskriminasi terhadap Pengungsi dalam Karakter Hewan Studi Kasus pada Film Animasi Migrant (2020)**  
Srirezeky Adisunarno, Dianing Ratri  
Institut Teknologi Bandung
- 336 Identifikasi Masalah Identitas Visual pada Logo “Taman Santap Pondok Indah”**  
Stefanny Kusuma, Chandra Djoko Zuki, Ellis Melini  
Universitas Pelita Harapan
- 343 Analisis Seri Animasi ‘The Backyardigans’ Menggunakan Teori Warna**  
Suksan Yosela, Juliana Suhindro Putra  
Universitas Pelita Harapan
- 353 Analisis Stuktur Naratif teknik Freytag’s Pyramid pada Lirik Lagu “Sang Dewi”**  
Tabita Eleora Widiasih, Alfiansyah Zulkarnain  
Universitas Pelita Harapan
- 361 Identifikasi Masalah pada Sistem Wayfinding di Kawasan Batavia Kota Tua**  
Tarisha Anindya Rizal, Ellis Melini, Brian Alvin Hananto  
Universitas Pelita Harapan
- 372 Identifikasi Permasalahan Desain Board Game “Kurir Kompleks”**  
Vanessa Leoni, Brian Alvin Hananto, Ferdinand Indrajaya  
Universitas Pelita Harapan
- 381 Identifikasi Permasalahan Permainan Kartu Waroong Wars**  
Yosephin, Brian Alvin Hananto, Ferdinand Indrajaya  
Universitas Pelita Harapan

#### **MAKALAH PERANCANGAN MAHASISWA**

- 391 Perancangan Buku Panduan Character Building Anak Usia 3-5 Tahun untuk Orang Tua**  
Althea Putri  
Universitas Multimedia Nusantara

- 399 Perancangan Visualisasi Musik pada Poster Tipografi Eksperimental**  
Angel Cristina, Ferdinand Indrajaya, Brian Alvin Hananto  
Universitas Pelita Harapan
- 406 Perancangan Website tentang Pengaruh Menonton Mokbang terhadap Remaja Akhir Usia 20-24 Tahun**  
Angela Merici, Joseph Reinaldo Lolong  
Universitas Multimedia Nusantara
- 412 Eksplorasi Bentuk dan Warna Desain Karakter “Hatsune Miku”**  
Felicia Karen Rawung, Juliana Suhindro Putra  
Universitas Pelita Harapan
- 423 Perancangan Desain Latar dalam Visualisasi Video Game “Waroeng Si Oyem”**  
Graciella Handersen, Juliana Suhindro Putra  
Universitas Pelita Harapan
- 432 Perancangan Plant Kit Edukasi Menanam Tanaman untuk Anak Usia 2-5 Tahun**  
Irene Yolanda Litandy, Aprilia Kartini Streit  
Universitas Bunda Mulia
- 444 Visualisasi Penderitaan dalam Film Bergener Komedi Hitam Berjudul “The Lobster”**  
Ivan Felix Mosqueda, Ernest Irwandi,  
Lala Palupi Santyaputri, J. Baptista Anton  
Universitas Pelita Harapan
- 453 Ilustrasi sebagai Medium Komunikasi Visual Album “Monokrom” oleh Tulus**  
Nivelle Aruana Kisela, Ferdinand Indrajaya, Brian Alvin Hananto  
Universitas Pelita Harapan
- 460 Proses Perancangan Identitas Visual “Larkies” (Black Soldier Fly Larvae Cookies)**  
Sherina Lie, Angel Christina  
Universitas Pelita Harapan
- 468 Perancangan Ulang Identitas Visual Oniete**  
Togu Martahan Stefanus, Ellis Melini, Brian Alvin Hananto  
Universitas Pelita Harapan