

Daftar Isi

- vi **ESENSI DISKURSUS KEILMUAN DESAIN**
Pengantar Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual 2020
Brian Alvin Hananto
- x **Daftar Isi**
- 1 **Tinjauan Identitas: Suatu Kritik Inspiratif “DKV Indonesia”
di Awal Abad 21**
Adikara Rachman
- 12 ***Instagram Visual Strategies: Key To Communicate Brand Value*
(Studi Kasus: Instagram DKV Universitas Ciputra)**
Lisa Indriati
- 18 **Narasi Visual dalam *Virtual Reality***
Anggi Almira Rahma
- ANALISIS & APLIKASI TEORITIS DKV**
- 29 **Tinjauan Warna pada *Visual Branding Warung Kopi Lokal di Jakarta***
Bismo Adi Kesumo
- 34 **Permainan Propriasi Visual dalam Iklan Rokok Sukun
Roadshow Didi Kempot**
Diva Victoria, Mara Gloria, Michelle Widjaya
- 41 **Aplikasi Semiotika dan Metode Desain Karakter Mccloud pada
Komik Cerita Rakyat Nenek Pakande**
Erica Josephine, Naldo Yanuar Heryanto
- 48 **Anatomi dan Fungsionalitas: Perancangan Desain Karakter Fauna
Fiksi pada Konsep Visual Neraka Borneo**
Fransiscus Rudolf Himawan, Naldo Yanuar
- 55 **Karya Seni Neo-Impresionisme di Era Revolusi Industri**
Helena Calista, Ivan Felix Mosqueda, Jessica Pricilia, Patricia Frite
- 66 **Analisis Representasi Semangat Nasionalisme pada Visual Film
Garuda di Dadaku**
Kevin Justin, Samuel David, Shelvensia Thenata

- 73 **Penentuan Gaya Desain untuk Membangun *Brand Image* Produk *Body Care* “Reveuse”**
Michelle Caroline Kristanto
- 79 **Metode Komposisi dalam Penciptaan *Storyboard* Novel “My Idiot Brother”**
Michelle Roselin, Naldo Heryanto
- 86 **Analisis Elemen Visual pada Poster Film “Gundala” (2019)**
Nayla Almira Vasthi, Virginia Suryani Setiadi
- 92 **Representasi Wujud Kesadaran melalui Visual Film *Waking Life* Karya Richard Linklater**
Ronaldo Kilimandu Dinguamah, Sonia Winner Nursalim, Natasha Tamarani, Gracia Hani
- 111 **Eksplorasi Pencarian Kata Kunci Visual Berdasarkan Analisis Konten dan Konteks dalam Perancangan Proyek Animasi “Meha”**
Ronaldo Kilimandu Dinguamah, Albert Lorents, Alfiansyah Zulkarnain
- 119 **Analisis Unsur-Unsur Grafis dalam Komik Si Juki**
Shafira Rizka Soleha, Agus Nugroho Udjianto
- 127 **Penerapan Teori Semiotika dalam Perancangan Tata Artistik Film Pendek Fiksi “Dipethuk”**
Shelvensia Thenata, Lala Santyaputri
- 135 **Analisis Rancangan Visual Buku Motivasi Remaja *Aku Berdiri Di Sini Untukmu***
Vannia Satya, Agus Nugroho Udjianto
- 145 **Pencarian Konsep Visual dari Lirik Lagu Menggunakan Metode *Concept Mapping* (Studi Kasus: “Peningat” Oleh Kunto Aji)**
Yuventia Kalonica Larissa Sanchia, Alfiansyah Zukarnain

DESAIN KARAKTER & NARASI VISUAL

- 153 **Analisis Desain Karakter Elsa dalam Film “Frozen”**
Arvia Syabira Datau, Wegig Murwonugroho
- 159 **Kesan Multiperspektif Sinematografi dalam Teknik Pengambilan Gambar Film “Birdman”**
Abu Vahreza, Elda Franzia Jasjfi

- 166 **Analisis Komponen Dasar *Visual Storytelling* dalam Video Kampanye Sosial tentang Pelecehan Seksual Pelajar pada Film Pendek ‘Locker Room’ Karya Greta Nash**
Annisa Rizka Liliandari
- 177 **Metode *Bishop’s Shape Language* dalam Perancangan Desain Karakter bagi Anak Usia Dini (Studi Kasus: Berbagai Cerita, Berbagai Cinta: Benji Sakit Gigi)**
Emily Patricia Dotulong, Naldo Yanuar Heryanto
- 183 **Stereotip Visualisasi Karakter Film Animasi “Zootopia” (2016)**
Jihan Namira, Elda Franzia Jasjfi
- 190 **Karakter Ilustrasi pada Konten Media Sosial Instagram Akun Lembaga Formal (Studi Kasus: @jeniusconnect, @fsrdusakti, @docotel)**
Karina Luthfiya, Elda Franzia Jasjfi
- 198 **Analisis Strategi Visual Cerita Edukatif sebagai Pendidikan Karakter Anak melalui Buku Cergam**
Widianingsih

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

- 209 **Penerapan Brand Batique terhadap Tren Fashion Generasi Milenial sebagai Alternatif Melestarikan Batik Indonesia**
Desi Anggita Septhesia
- 217 **Penggunaan *Time-Framing* untuk Menentukan Animasi dalam *Motion Comic* Adaptasi Novel “Bumi”**
Kezia Rachel Agista Pangaribuan, Alfiansyah Zulkarnain
- 224 **Validasi *Brand Strategy* dari “Clevé” Melalui Riset *Online***
Marsha Antonia
- 232 **Perancangan Konten Animasi Parodi Game pada Icoh Channel**
Nicholas Theonard Sanjaya
- 237 **Perancangan Ulang Publikasi Digital Situs Web ‘Irama Nusantara’ sebagai Media Pengarsipan Musik Populer Indonesia**
Pedro Timothy, Brian Alvin Hananto
- 246 **Analisis Masalah Visual Kemasan dan Konsep Perancangan Ulang Desain Kemasan Lav Me**
Regine Tivona Susanto, Brian Alvin Hananto

- 253 **Perancangan Maskot “Clarimone” sebagai *Brand Identity* dan Media Promosi**
Ruth Natalia Soefian
- 260 **Perancangan Permainan Kartu Kosa Kata Bahasa Korea “Nolja”**
Satyaning Maharani
- 270 **Tinjauan Visual Konten pada Media Cetak dan Digital (Studi Kasus Manual Jakarta)**
Syifa Ananda Nurakmal
- 277 **Brand “ca&chill” sebagai *Brand* yang Menyesuaikan Gaya Desain dan Gaya Komunikasi dengan Target Market**
Tivany Hartono

FILM, ANIMASI, GERAK

- 287 **Perancangan Konsep Karakter dan Mise-En-Scène dalam Produksi Film 1999終**
Abraham Brian Wijaya, Lala Santyaputri
- 295 **Kajian Konsep Penata Artistik dalam Produksi Film Drama Komedi “Nambel Ban”**
Denis Capredio, Lala Palupi Santyaputri
- 301 **Perancangan Struktur Cerita Film Pendek “Dipethuk”**
Elvina Angelica Hadirahardja, Lala Palupi Santyaputri
- 309 **Analisis Pendekatan *Timeframing* pada Komik Sejarah (Studi Kasus: Suryaraka)**
Hernandityo Yehezkiel Y, Naldo Yanuar
- 315 **Karya Tugas Akhir Peran *Direct Of Photography* (DOP) dalam Film Fiksi “Nambel Ban”**
Jordy Yapri Amrullah, Lala P. Santyaputri
- 322 **Rancangan dan Laporan Tugas Sutradara dalam Film Dokumenter Performatif “Mulutmu Gerbang Tubuhmu”**
Nitya Putrini, Lala Palupi Santyaputri
- 329 **Perancangan Konsep Tata Artistik dalam Produksi Film Drama 1999終**
Samuel David, Lala Palupi Santyaputri
- 336 **Perancangan Struktur Narasi Video Pariwisata Alam Berau Menggunakan Metode Freytag’s Pyramid**
Sonia Winner Nursalim, Alfiansyah Zulkarnain

- 342 **Implementasi Metode *Hero's Journey* dalam Skrip Cerita “Djammoe”**
Yasmin Satrio, Alfiansyah Zulkarnain

ILUSTRASI DAN VISUALISASI

- 355 **Makna Ilustrasi pada Buku Novel “You’re Not As Alone As You Think: The Stories Of Choo Choo”**
Allichia Aulia Ahadna, Virginia Suryani Setiadi
- 363 **Analisis Teori Aktan dalam Proses Perancangan Visualisasi Novel Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung Karya Ajip Rosidi**
Angie Huinarni Ng, Donny Ibrahim, Hady Soenarjo, Jessica Laurencia
- 369 **Analisis Konten Novel “Mata Di Tanah Melus” untuk Tahap Awal Perancangan Ilustrasi dalam Buku Ilustrasi Anak**
Chrisya
- 376 **Pencarian Kata Kunci Visual sebagai Tahapan Awal Perancangan Instalasi Novel ‘Saraswati Si Gadis Dalam Sunyi’**
Clarissa Laurencia, Donny Ibrahim, Hady Soenarjo, Jessica Laurencia
- 384 **Perancangan Instalasi Buku ‘Jiwa yang Patah’ Karya I Ngurah Suryawan**
Edwin Samudra, Hady Soenarjo
- 393 **Perancangan Buku Ilustrasi yang Diangkat dari Buku Kuliner Khas Tionghoa di Indonesia & Kisah di Baliknnya oleh Nicholas Molodysky**
Karin Florencia
- 400 **Analisa Strategi Visual Buku Sigap Bencana Gempa Bumi pada Anak Sekolah**
Mulia Yantari
- 415 **Pencarian Kata Kunci Visual untuk Tahap Awal Perancangan Alternatif Buku Dapur Indonesia oleh Yasa Boga**
Nessie Gunardi
- 422 **Pencarian Kata Kunci Visual sebagai Tahapan Awal Perancangan Instalasi Kampanye HeForShe**
Rahel Kristhea
- 428 **Perancangan Karakter dalam Adaptasi Novel Semua Ikan di Langit Menjadi Novel Grafis**
Realino Marpaung

- 435 **Analisis Visual pada Buku Ilustrasi Mengenai Keragaman Permainan Tradisional Anak Indonesia**
Zihan Nurullazi

MEDIUM KOMUNIKASI VISUAL INTERAKTIF

- 451 **Analisis Perancangan Visual Poster Film “Kucumbu Tubuh Indahku”**
Anis Maysarah Rahmanida, Agus Nugroho Udjiyanto
- 458 **Analisis *User Interface* Situs Web Portofolio**
Fath Damarjati Sinatrio, Anggi Almira Rahma
- 465 **Eksplorasi Visual untuk Perancangan Permainan Papan “Acaraki: The Java Herbalist” dalam Bentuk Aplikasi Permainan *Mobile***
Jesslyn Kotandi, Brian Alvin Hananto
- 472 **Perancangan Ulang *Brand Identity Board Game* ‘Si Anak Nakal’**
Kelvin, Brian Alvin Hananto
- 482 **Perancangan *Board Game* Edukatif Untuk Meningkatkan Literasi Kesehatan Mental Bagi Pemainnya**
Livia Angelica Gunawan
- 489 **Psikologis pada *Gamers* ketika Memainkan *Survival Horror Game* “Clock Tower: The First Fear”**
Raden Mutiara Cinta Khatulistiwa, Wegig Murwonugroho
- 497 **Analisis Desain UI/UX Aplikasi *Mobile Explorer.id***
Vira Anisa Karunia

MEDIUM KOMUNIKASI VISUAL MASSAL

- 507 **Tinjauan Visual dalam Buku Kuliner Khas Pekalongan**
Rizki Fitriani
- 514 **Visualisasi Novel *Bonsai: Hikayat Satu Keluarga Cina Benteng* dalam Rupa Instalasi Poster Tipografi**
Yehezkiel Penalosa, Ellis Melini
- 521 **Pemanfaatan Buku Aktivitas ‘*Talentify*’ sebagai Media Identifikasi Minat Diri Remaja**
Zalshabila Audrea Putri Arine

- 527 **Perancangan Struktur Narasi Video *Motion Graphic* Adaptasi Buku Ilmiah Melalui Metode Freytag's Pyramid (Studi Kasus Buku "Positive Body Image")**
Aprilia Debora Kumaat, Alfiansyah Zulkarnain
- 533 **Analisa Elemen Video Promosi Wisata di Masa Pandemi Produksi *Tour Operator* Indonesia Juara**
Dery Sabastian
- 541 **Analisis Elemen Visual Pada Media Kampanye Sosial "16 Days Of Activism Against Gender-Based Violence"**
Ghina Nadira Said
- 548 **Visualisasi Buku *Sustaination: Zero Waste* Bukan Hanya Tentang Mengganti Sedotan Plastik dalam Bentuk Instalasi**
Hana Irena, Ellis Melini
- 557 **Tinjauan Kampanye Sosial Mengenai Pentingnya Women Support Women untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri**
Helena Syafira
- 563 **Analisis Elemen Visual dalam Video Kampanye Wonderful Indonesia "The Journey Of A Wonderful World"**
M Hafizh Daffa R
- 570 **Tinjauan Elemen Visual Kampanye Pencegahan Covid-19 Serial "Catatan Harian Seorang Perawat"**
Mohammad Zikri Yasih
- 577 **Perancangan Ulang Buku *The Desire For Elsewhere* Karya Agnes Chew**
Tiffany, Ellis Melini

REPRESENTASI CITRA & IDENTITAS VISUAL

- 587 **Perancangan Ulang Desain Identitas Visual *Klikasuransiku.com***
Angela Christie, Chandra Djoko
- 602 **Analisis Komponen Brand Identity pada Brand Movie "Eiger Riding, Mengenal dunia Menembus Batas"**
Fadel Hamka Azizi
- 608 **Identitas Budaya Dalam Karakter Tokoh Bagio dan Bonar di Film Pendek *Nambel Ban***
Felivia Devanie, Lala Palupi Santyaputri

- 614 **Perancangan Desain Identitas Visual Dan Desain Kemasan pada Produk Minuman Teh Fermentasi (Studi Kasus: Bobucha)**
Jennifer Claudy, Shefira Marcelline, Sherina, Brian Alvin Hananto
- 624 **Perancangan Identitas Visual Dan Desain Kemasan untuk *Brand* Minuman Teh Bersoda (Studi Kasus: Kefir Pop)**
Jessica Marcella, Kelly Keegan, Natashia Salim, Brian Alvin Hananto
- 633 **Perancangan Ulang Desain Identitas Visual PT. Maxiair Indosurya**
Kelvin Lutan, Chandra Djoko
- 646 **Perancangan Identitas Visual Dan Desain Kemasan Produk Makanan (Studi Kasus: Breotic)**
Kimberly Mulia Therisnajaya, Geraldine Karnadi, Jessine Suliang, Brian Alvin Hananto
- 653 **Perancangan Ulang Identitas Visual Brand Permainan Edukatif (Studi Kasus: The Menthilis Project)**
Natasha Christina Gondo, Chandra Djoko
- 661 **Perancangan Ulang Identitas Visual Taman Wisata Tur Edukasi (Studi Kasus: Secret Garden Village)**
The, Jemima Deka Jenaya, Chandra Djoko