

dkverse.

Kata Pengantar :

Hastjarjo Boedi Wibowo (AIDIA Pusat)

Adita Ayu Kusumasari
Aditya Nirwana
Ahmad Zakiy Ramadhan
Andhika Putra Herwanto
Andika Agung Sutrisno
Andreas Syah Pahlevi
Didit Prasetyo Nugroho
Dimas Fakhruddin
Elfa Olivia Verdiana

Handry Rochmad Dwi Happy
Joni Agung Sudarmanto
Khairani L. Imania
Mahendra Wibawa
Pujiyanto
Rahmat Kurniawan
Sultan Arif Rahmadianto
Triano Nanda Setiabudi
Yon Ade Lose Hermanto.

**Bunga
Rampai
Pemikiran
Desain**

DKVERSE : **Bunga Rampai Pemikiran Desain**

Penulis :

Adita Ayu Kusumasari, Aditya Nirwana, Ahmad Zakiy Ramadhan,
Andhika Putra Herwanto, Andika Agung Sutrisno, Andreas Syah
Pahlevi, Didit Prasetyo Nugroho, Dimas Fakhruddin, Elfa Olivia
Verdiana, Handry Rochmad Dwi Happy, Joni Agung Sudarmanto,
Khairani L. Imania, Mahendra Wibawa, Pujiyanto, Rahmat
Kurniawan, Sultan Arif Rahmadianto, Triano Nanda Setiabudi, Yon
Ade Lose Hermanto

Kata Pengantar :

Hastjarjo Boedi Wibowo
(Ketua Umum AIDIA Pusat)

Diterbitkan oleh Ma Chung Press,
bekerjasama dengan Asosiasi Profesional Desain Komunikasi
Visual Indonesia (AIDIA) Chapter Malang Raya



DKVERSE : Bunga Rampai Pemikiran Desain

Penulis

Adita Ayu Kusumasari, Aditya Nirwana, Ahmad Zakiy Ramadhan, Andhika Putra Herwanto, Andika Agung Sutrisno, Andreas Syah Pahlevi, Didit Prasetyo Nugroho, Dimas Fakhruddin, Elfa Olivia Verdiana, Handry Rochmad Dwi Happy, Joni Agung Sudarmanto, Khairani L. Imania, Mahendra Wibawa, Pujiyanto, Rahmat Kurniawan, Sultan Arif Rahmadianto, Triano Nanda Setiabudi, Yon Ade Lose Hermanto

Editor

Aditya Nirwana, Mahendra Wibawa,
Andhika Putra Herwanto, Andika Agung Sutrisno

Desain Sampul

Dimas Fakhruddin

Tata Letak

Andhika Putra Herwanto, Bagas Soewito

Pra Cetak & Penyelia Aksara

Andhika Putra Herwanto, Wawan Eko Yulianto, Karin Novilda

ISBN 978-602-9155-36-5

Penerbit

Ma Chung Press (Anggota IKAPI)
Universitas Ma Chung - Villa Puncak Tidar Blok N-01, Karangwidoro,
Kec. Dau, Malang, Jawa Timur 65151. E-mail :
machung.press@machung.ac.id

Cetakan I, Mei 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-undang
All Rights Reserved

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa seizin tertulis dari penerbit.

Pengantar AIDIA Pusat

Salam Kreatif!

Pertama-tama saya ucapkan syukur kepada Allah SWT dan mengucapkan selamat kepada AIDIA Cabang Malang Raya yang telah berinisiatif penerbitan buku Bunga Rampai Praktik Keprofesional, Kependidikan, dan Keilmuan Desain Komunikasi Visual. Kegiatan ini telah menegaskan posisi AIDIA sebagai asosiasi para desainer pembelajar. Desainer yang tergabung di AIDIA umumnya merupakan para desainer profesional yang juga akademisi. Desainer yang menjadi jembatan antara dunia akademis dengan dunia profesional. Desainer yang selalu belajar dalam menyikapi perkembangan zaman melalui proses pengkajian dengan melihat masa lalu, masa sekarang, dan masa depan. Menulis menjadi medium berkontribusi terhadap pengetahuan dalam membangun peradaban. Penerbitan buku ini telah memberikan ruang bagi para anggota AIDIA Cabang Malang Raya untuk mengekspresikan pemikirannya terkait apa yang sudah dijalaninya dalam berprofesi. Buku juga akan menjadi medium kampanye untuk menegaskan eksistensi DKV sebagai disiplin keilmuan dan profesi yang terus berjuang menuju kemartabatan.

Buku ini merupakan kumpulan esai yang berisi gagasan, pandangan, maupun kritik yang membangun diskursus mengenai DKV dari berbagai sudut pandang. Disiplin DKV yang sangat luas dan relasinya hampir dengan semua kehidupan manusia menjadi sumber inspirasi yang kaya keberagaman. Dari topik mendasar namun esensial seperti dikotomi desain dan seni sampai dengan *branding*, tipografi, kemasan dan sebagainya dikaji secara ilmiah dari sudut pandang kritis para penulisnya. Pengalaman dari para penulis sebagai akademisi maupun profesional akan memperkaya sudut pandang mengenai DKV dari berbagai aspek.

Terwujudnya buku Bunga Rampai Praktik Keprofesional, Kependidikan, dan Keilmuan Desain Komunikasi Visual tentunya membutuhkan dedikasi penuh dari tim penyusun. Hasil yang sudah dicapai dari kerja keras tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat maupun para pembaca. Tidak ada gading yang tak retak, peribahasa ini menjadi renungan diri untuk selalu terbuka menerima kritik dan saran terhadap buku ini. Kritik dan saran akan menjadi energi untuk terus produktif

menyuarakan pemikiran-pemikiran melalui tulisan. Hal penting lainnya terkait dari penerbitan buku ini yaitu bagaimana melakukan proses desiminasi sehingga seluruh buah pikir yang telah ditulis dapat memberikan pencerahan dan dapat menjangkau pembacanya seluas mungkin. Kegiatan-kegiatan sosialisasi akan dilakukan untuk mendayagunakan manfaat dari apa yang sudah dicapai. Semoga ilmu yang bermanfaat dalam buku ini tersebar luas dan dapat menjadi amalan untuk seluruh pihak yang terlibat. Sukses selalu untuk AIDIA Cabang Malang Raya.

Jakarta, 24 Mei 2022

Hastjarjo Boedi Wibowo
Ketua Umum AIDIA Pusat

Daftar Isi

Pengantar AIDIA Pusat.....	5
Daftar Isi	7
Melatih Kepekaan Komposisi dengan Composition Card.....	9
Oleh : Adita Ayu Kusumasari	
Apa itu Desain?	19
Oleh : Aditya Nirwana	
Landscape dalam Kemasan Fotografi Makro.....	42
Oleh : Ahmad Zakiy Ramadhan	
Visual, <i>Brand</i> , dan Komunikasi dalam Visual <i>Branding</i>	50
Oleh: Andhika Putra Herwanto	
Preferensi Kemasan Tradisional dalam <i>Brand</i> Identitas.....	61
Oleh : Andika Agung Sutrisno	
<i>Visual Learning</i> Dalam Bahasa Visual Infografis.....	74
Oleh: Andreas Syah Pahlevi	
Mengupas Sistem <i>Zona</i> pada Karya Fotografi <i>Landscape</i> Hitam Putih	83
Oleh: Didit Prasetyo Nugroho	
Implementasi Storytelling pada Karya Hand Lettering.....	92
Oleh : Dimas Fakhruddin	
Visualisasi <i>Iris</i> Mata sebagai Seni Ekspresi Visual dengan Teknik Makro Fotografi	101
Oleh: Handry Rochmad Dwi Happy & Elfa Olivia Verdiana	
Penerapan <i>Augmented Reality</i> dalam Penyajian Karya Nirmana Tiga Dimensi sebagai Media Visualisasi Karya pada Perkuliahan dan Pameran Virtual bagi Mahasiswa Jurusan Seni dan Desain	117
Oleh : Joni Agung Sudarmanto	
<i>Punctuation Playground</i> : Bermain-main dengan Tanda Baca dan Makna yang Terdapat di Dalamnya	136
Oleh : Khairani L. Imania	
Parodi dan Politik dalam Desain Grafis.....	154
Oleh : Mahendra Wibawa	
Gerakan Akademis AIDIA Dalam Pengembangan Kampus	175

Oleh : Pujiyanto

Menjadi *Stoic* di Era Kosmologi Digital197

Oleh : Rahmat Kurniawan

Perancangan Poster Digital Covid 19 Sebagai Media Sosialisasi
Prodi DKV Ma Chung di Masa New Normal212

Oleh : Sultan Arif Rahmadianto

Transformasi Nilai Estetik Modern Barat dalam Fenomena Seni
Lukis Estetik Timur219

Oleh : Triano Nanda Setiabudi

Penciptaan Cerita Rakyat Bergambar: Perwujudan Visual Naratif
dari Folklor Lisan232

Oleh : Yon Ade Lose Hermanto

Biodata Penulis256

Perancangan Poster Digital Covid 19 Sebagai Media Sosialisasi Prodi DKV Ma Chung di Masa New Normal

Oleh : Sultan Arif Rahmadianto

Media punya peran vital sebagai medium komunikasi, pemilihan media yang tepat juga sangat penting karena media yang tepat bisa mempermudah pesan tersampaikan dan dimengerti oleh audien. Perkembangan media komunikasi pada zaman sekarang mengalami perkembangan yang pesat khususnya pada media digital. Media digital yang lahir di peradaban saat ini mampu menciptakan sebuah budaya baru yaitu ketergantungan dengan media digital dikarenakan aksesnya yang mudah, murah dan segala informasi bisa didapatkan dengan mudah dan up to date (Fauziah, 2021). Namun melihat perkembangan teknologi dan informasi yang sangat maju ini menyisakan tidak semua generasi bisa beradaptasi dengan mudah. Masih banyak generasi lama atau sering disebut *before google* yang lebih nyaman dengan adanya konsep berinteraksi langsung satu dengan lainnya dalam berkomunikasi. Generasi ini berpendapat bahwa berinteraksi secara langsung lebih punya arti sendiri dan lebih bernilai (Sulthon & Sulistiyono, 2014). Pengalaman langsung memang tidak bisa serta merta bisa digantikan dengan pengalaman *artificial* / semu seperti pengalaman ketika berinteraksi dengan media digital. Kondisi ini akhirnya berubah total seketika dengan datangnya sebuah virus mematikan bernama covid 19. Perubahan besar terjadi pada media digital yang menjadi yang utama untuk semua generasi. Semua generasi harus terbiasa dengan media digital untuk bisa berkomunikasi dengan yang lain agar tetap terhindar dari penyebaran virus covid 19. Pandemi covid 19 ini telah merubah segalanya, salah satunya dalam dunia pendidikan tinggi. Aktivitas pembelajaran yang sebelumnya bisa dilakukan secara tatap muka harus dilakukan secara online/daring untuk menghindari adanya kerumunan dan interaksi antar satu sama lain yang itu sangat dilarang dalam situasi pandemi covid 19 (Harnani, 2020). Aktivitas pembelajaran daring ini menjadi pro dan kontra, banyak yang beranggapan pembelajaran daring ini hanya sebagai akal akal

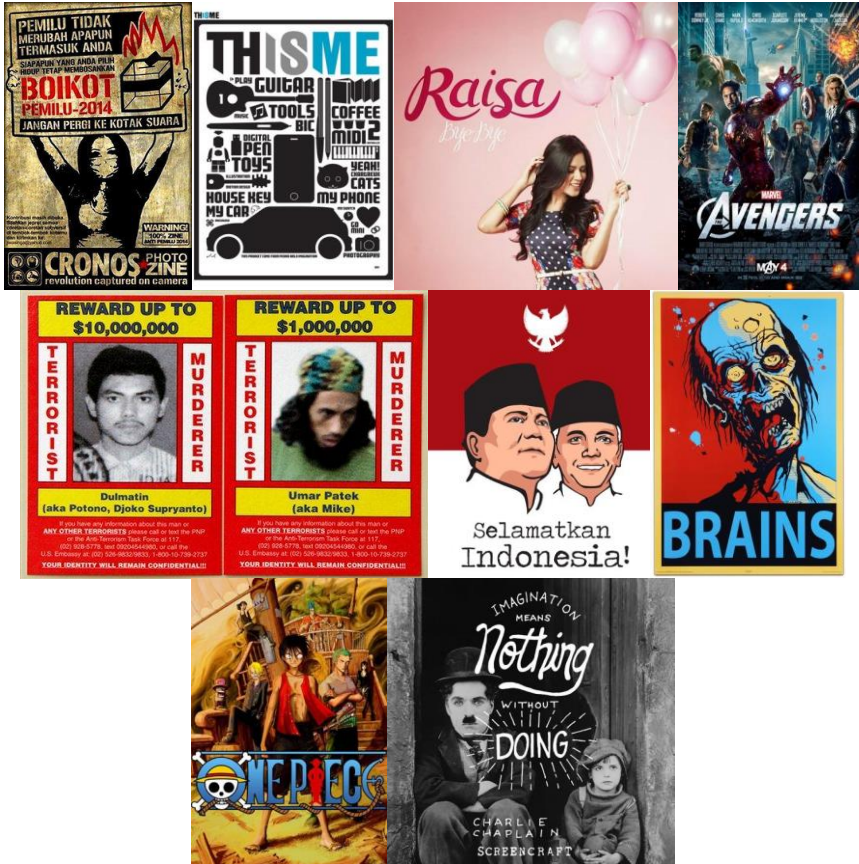
perguruan tinggi untuk mendapatkan keuntungan ekonomi. Dengan adanya situasi seperti ini aktivitas pembelajaran tidak bisa berjalan dengan baik dan sesuai standar. Aktivitas pembelajaran pada masa pandemi lebih sering melakukan toleransi dan pemakluman pada standar pembelajaran yang telah ditetapkan. Sehingga lulusan generasi pandemi ini sangat mengawatirkan ketika nantinya harus terjun di dunia kerja(Saefudin, 2021). Aktivitas pembelajaran yang kurang maksimal ini terjadi tidak disemua institusi pendidikan tinggi banyak juga institusi Pendidikan tinggi salah satunya Universitas Ma Chung pada program studi desain komunikasi visual yang memperhatikan bentuk dari sisi mutu sistem pendidikan di masa pandemi. Namun aktivitas penjaminan mutu pendidikan ini belum bisa diketahui oleh *stakeholder* dan masyarakat secara luas bahwa program studi desain komunikasi visual Universitas Ma Chung sangat *aware* tentang bagaimana beradaptasi di situasi pandemi covid 19. Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Ma Chung (Prodi DKV Ma Chung) memerlukan sebuah media digital berupa poster sebagai media sosialisasi tentang Prodi DKV Ma Chung di masa new normal. Dengan demikian media poster digital covid 19 ini memiliki urgensi yang sangat tinggi sebagai media sosialisasi pada masyarakat luas tentang Prodi DKV Ma Chung di masa new normal.

Karya Poster

Pada proses perancangan poster digital menggunakan pendekatan kualitatif, metode pengumpulan data berupa observasi dan kajian pustaka kemudian dari data yang telah diperoleh dianalisis dan disimpulkan mejadi sebuah konsep perancangan. Konsep perancangan menjadi dasar dalam perancangan media digital poster Covid 19 Sebagai Media Sosialisasi Prodi DKV Ma Chung di Masa New Normal.

Poster menurut (Putra, 2021) adalah gambar pada selembar kertas/ media digital berukuran besar / portrait yang digantung atau ditempel di dinding atau permukaan lain. Sebuah poster umumnya berisi gambar ilustrasi dengan warna-warna yang indah dan beberapa teks maupun *trademark*. Poster merupakan alat untuk mengiklankan sesuatu, sebagai alat propaganda, dan protes, serta maksud-maksud lain untuk menyampaikan berbagai pesan. Pengamat seni grafis mengelompokkan jenis poster menjadi sebagai

berikut : Poster Teks, Poster Bergambar, Poster Propaganda, Poster Kampanye, Poster Wanted, Poster Cheesecake, Poster Film, Poster Buku Komik, Poster Affirmation, Poster Riset dan Kegiatan Ilmiah, Poster di Dalam Kelas, Poster Karya Seni, Poster Pelayanan Masyarakat, poster Komersial (Athariq, 2021).



Gambar 1: Thumbnail jenis poster

Situasi pengalaman awal Prodi DKV Ma Chung di masa pandemi tentu sangat sulit, tapi mau tidak mau Prodi dihadapkan pada kondisi terdesak, ya saat terdesak itu lah maka akan lahir ide-ide cemerlang. Pengalaman prodi dkv ma chung pada pembelajaran praktikum tidak sedikit hal yang dihadapi, jelas pembelajaran ini sangat sulit untuk difahami oleh mahasiswa, mau tidak mau

mahasiswa harus belajar praktikum secara mandiri dengan alat seadanya. Tidak cukup sampai disitu banyak dari mahasiswa mengeluh dan meninggalkan begitu saja walau ada yang berusaha semaksimal mungkin untuk berusaha, usaha dosen dengan teknologi seadanya membimbing dengan WhatsApp dan aplikasi lain yang mendukung. Prodi dkv machung berkomunikasi karena hanya ini komunikasi yang ter mudah untuk mahasiswa. Kondisi ini dirasakan bagi mahasiswa prodi dkv machung yang tinggal di pedesaan tanpa teknologi laptop untuk mahasiswa, belum lagi kendala sinyal yang terkadang menghilang begitu saja, kendala kouta yang mereka miliki. Bagaimana pun mereka berusaha untuk bisa belajar jarak jauh pada saat video call dalam ms teams mereka kadang beramai bersama mahasiswa yang lain kadang terlihat lucu dengan video yang tampak mungil dilayar muncul muka mereka dan suara gaduh ingin mengikuti video call bersama dosennya, saat dipanggil nama pun mereka bergantian memperlihatkan wajahnya, cukup lucu dan menghibur. Melihat kehadiran mereka pun prodi dkv machung sudah menilai suatu keperdulian terhadap pembelajaran soal hasil masih jauh dari kata sempurna tapi prodi ma chung mklumi kondisi ini. Kondisi di pedesaan tak seberuntung mahasiswa yang berada dipusat kota tapi tak mematahkan semangat kami untuk belajar dengan keterbatasan yang ada kami masih berusaha untuk maju.

Konsep Perancangan

Konsep perancangan yang akan digunakan pada Poster Digital Covid 19 Sebagai Media Sosialisasi Prodi DKV Ma Chung di Masa New Normal menggunakan metode konsep perencanaan kreatif. Konsep ini merupakan konsep yang berfokus kepada hal baru. Perancangan ini berfokus kepada pesan yang ingin disampaikan. Dalam konsep kreatif terdapat beberapa poin penting yaitu tujuan kreatif, strategi kreatif, program kreatif dan yang terakhir adalah biaya kreatif (Sanyoto, 2006).

1. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif merupakan suatu pengaruh ataupun pesan yang ingin disampaikan untuk target audience melalui sebuah produk ataupun iklan yang ingin dirancang. Proses ini memiliki pengaruh yang besar dari penyampaian hingga respon yang akan didapatkan

target audiencenya. Perancangan poster ini akan menggunakan tujuan kreatif yang berfokus adaptatif di masa new normal.

2. Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan suatu kearifan yang harus dilakukan terhadap kreatif. Strategi kreatif berupa isi dan juga bentuk pesan yang disusun berdasarkan dari target audience, karena pesan tersebut akan disampaikan ke target audience. Bentuk pesan yang dibuat merupakan bentuk yang divisualisasikan, seperti gambar dari olahan citra 3 Dimensi (3D) dan warna yang dibuat sedemikian rupa hingga dapat terlihat menarik.

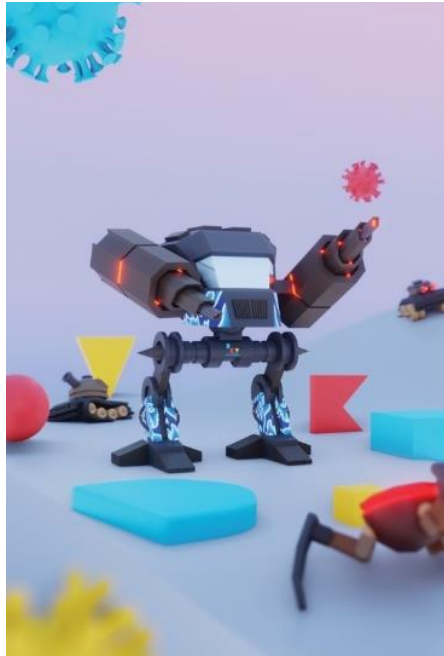
3. Program Kreatif

Program kreatif merupakan tahap selanjutnya dari strategi kreatif, ketika melakukan pendataan kebutuhan elemen pada suatu desain komunikasi visual dalam perancangan kreatif. Pendataan yang dimaksud adalah petunjuk umum kreatif, yang dimana merupakan pokok kreatif dari pesan kreatif yang digunakan dalam dasar perancangan. Hal-hal tersebut terdiri dari perwujudan karakter 3D *protagonist* dan *antagonist* yaitu karakter mecha dan virus corona.

4. Biaya Kreatif

Seperti judulnya, biaya kreatif merupakan total keseluruhan dari biaya yang akan dikeluarkan selama proses pembuatan dilakukan, hal ini meliputi perencanaan dan juga perancangan. Rincian biaya seperti cetak dan lainnya juga dibutuhkan agar dapat terselesaikan dengan baik pada perancangan poster digital, biaya yang dibutuhkan ketika proses pembuatan adalah nihil karena semua dilakukan dengan perangkat pribadi dan untuk tujuan non komersial.

Sehingga disimpulkan Konsep perancangan poster adalah menghadirkan visual robot dan kendaraan tempur lainnya yang berusaha membasmi virus covid 19 agar segera hilang dimuka bumi dan kondisi bisa segera normal. Penggunaan robot digunakan sebagai teknologi terdepan yang dihadirkan prodi dkk machung dalam menghadapi situasi sulit pandemi covid 19. Dan berikut merupakan hasil dari poster digital yang dirancang.



Gambar 2: Poster digital covid 19

Kesimpulan

Media punya peran vital sebagai medium komunikasi, pemilihan media yang tepat juga sangat penting karena media yang tepat bisa mempermudah pesan tersampaikan dan dimengerti oleh audien. Perkembangan media komunikasi pada zaman sekarang mengalami perkembangan yang pesat khususnya pada media digital. Perubahan besar terjadi pada media digital yang menjadi yang utama untuk semua generasi. Semua generasi harus terbiasa dengan media digital untuk bisa berkomunikasi dengan yang lain agar tetap terhindar dari penyebaran virus covid 19. Pandemi covid 19 ini telah merubah segalanya, salah satunya dalam dunia pendidikan tinggi. Program studi desain komunikasi visual Universitas Ma Chung sangat *aware* tentang bagaimana beradaptasi di situasi pandemi covid 19. Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Ma Chung (Prodi DKV Ma Chung) memerlukan sebuah media digital berupa poster sebagai media sosialisasi tentang Prodi DKV Ma Chung di masa new normal. Perancangan ini

menggunakan metode pendekatan kualitatif dan perancangan kreatif (Sanyoto, 2006). Hasilnya adalah sebuah poster digital yang mampu menyampaikan pesan bahwa teknologi terdepan yang dihadirkan prodi dkv machung dalam menghadapi situasi sulit pandemi covid 19.

Referensi

Atthariq, R. (2021). *Ciri-Ciri Poster: Pengertian, Jenis, dan Fungsi - Best Seller Gramedia*. GRAMEDIA.

<https://www.gramedia.com/best-seller/ciri-ciri-poster/>

Fauziah, A. N. (2021, April 28). *Ketergantungan Masyarakat terhadap Media di Era Digital*. Kompasiana.

https://www.kompasiana.com/ameliiaanf/608907d1d541df1b60460bf2/ketergantungan-masyarakat-terhadap-media-di-era-digital?page=2&page_images=1

Harnani, S. (2020). *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19*. KEMENAG.

<https://bdjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>

Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Penerbit Andi.

Saefudin, A. A. (2021). *Menakar Kualitas Lulusan “Corona.”*

Suyanto.Id. <https://suyanto.id/menakar-kualitas-lulusan-corona/>

Sanyoto, S. E. (2006). *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Dimensi Press.

Sulthon, M. L., & Sulistiyono, A. (2014). *Gadget dan Interaksi Sosial*. BPPTIK.

<https://bpptik.kominfo.go.id/2014/03/10/399/gadget-dan-interaksi-sosial-2/>

Biodata Penulis



Adita Ayu Kusumasari, Lahir di Bondowoso pada 08 Oktober 1985. Menempuh pendidikan jenjang sarjana (S1) di program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Malang pada tahun 2004. Melanjutkan Pendidikan di program magister (S2) di Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2010. Saat ini aktif mengajar di STIKI Malang dengan fokus minat di bidang branding dan interaktif media. Memiliki pengalaman di manajemen pameran yang didapat saat bekerja di Museum dan Tanah Liat Yogyakarta dan aktif sebagai konsultan branding untuk UMKM.



Aditya Nirwana, lahir di Malang pada bulan April 1987. Tanpa tedeng aling-aling, lulus dari Prodi DKV Universitas Negeri Malang pada tahun 2010, melanjutkan ke Program Pascasarjana ISI Yogyakarta, dan lulus begitu saja pada tahun 2014. Di samping menjadi dosen – peneliti di Prodi DKV Universitas Ma Chung, saat ini sedang melakoni studi di Program Doktorat Ilmu Manajemen Universitas Negeri Malang, dengan topik disertasi Desain Media Pemasaran Digital. Tak ada yang unik dari dirinya kecuali kecintaannya terhadap Mosin-Nagant Bolt Action Rifle (kaliber 7.62), Makarov, dan juga jet tempur MiG-21. Di samping mencintai semua itu, ia juga mencintai keluarganya, dan tentu saja literasi dan sastra. Sekarang, di samping menulis artikel ilmiah, juga menulis esai di beberapa antologi dan media online. Kegiatan yang paling ia sukai adalah hadir dalam setiap acara makan-makan pembubaran panitia.



Ahmad Zakiy Ramadhan, lahir di kota Malang pada tanggal 01 Juni 1986. Menempuh jenjang sarjana (S1) di program studi Desain Komunikasi visual Universitas Negeri Malang pada tahun 2004. Sempat berprofesi sebagai freelance fotografer dan desainer, dan memutuskan untuk menempuh program magister (S2) di Program Pasca sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2014. Saat ini aktif mengajar di STIKI Malang dengan fokus minat Fotografi dan Videografi. Selain itu juga tertarik mengamati iklan cetak dan desain kemasan. Aktif memberikan pelatihan dibidang fotografi, dan desain kemasan untuk UMKM dan siswa SMA dan SMK.



Andhika Putra Herwanto, lahir 7 Oktober 1985 di Kota Malang. Saat ini merupakan Dosen di Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Malang. Menyelesaikan pendidikan S1 di prodi DKV Universitas Negeri Malang, S2 di Penciptaan Seni ISI Yogyakarta. Pada tahun 2018 mengikuti ONDT di RMIT University. Saat ini sedang menempuh pendidikan S3 Kajian Seni di ISI Surakarta.



Andika Agung Sutrisno, lahir pada tanggal 6 Desember 1987 di Wamena. Saat ini merupakan Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Malang. Pendidikan S1 di Prodi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Malang. S2 Penciptaan Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pada Tahun 2018 mengikuti Overseas Non-Degree Training di University of Newcastle Sydney, Australia. Saat ini sedang menempuh pendidikan S3 Kajian Seni di Institut Seni Indonesia Surakarta.



Andreas Syah Pahlevi, adalah pegiat, akademisi, dan praktisi Desain Komunikasi Visual. Selain menjadi pengajar di Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Malang, Aktif dalam proyek tentang pengembangan Ekonomi Kreatif, kegiatan symposium dan seminar serta Pameran berskala nasional dan Internasional di bidang seni dan desain. Aktif mengajar desain komunikasi visual pada bidang khusus branding, portfolio dan manajemen pameran. Sejak 2016 membina inkubasi creativepreneur di Universitas Negeri Malang. Andreas saat ini aktif dalam kegiatan Bersama Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia serta asosiasi-asosiasi desain nasional dan internasional yakni : AIDIA, ADGI, ASEDAS dan CEIDA.



Didit Prasetyo Nugroho, lahir pada tanggal 17 September 1987 di Blitar. Menempuh pendidikan S1 di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Malang pada tahun 2006 dan melanjutkan pendidikan S2 di Magister Penciptaan Seni Videografi Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2015. Sejak tahun 2016 menjadi dosen tetap di program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Ma Chung dengan bidang mata kuliah yang diampu adalah Fotografi dan Videografi. Pernah menjadi salah satu seniman terpilih pada Pameran Besar Seni Rupa tahun 2018 dan Pekan Seni Media tahun 2019. Pernah menerbitkan buku fotografi dengan judul Dari Panggung ke Panggung di tahun 2019 dan hingga tahun 2022 telah tercetak sebanyak 4 edisi cetakan! Masyallah.



Dimas Fakhruddin, lahir di Malang pada tanggal 7 Februari 1992. Telah menempuh pendidikan Diploma (D3) Manajemen Informatika di Politeknik Negeri Malang, kemudian melanjutkan studi ke jenjang Sarjana Terapan (D4) Animasi di Institut Teknologi Bandung, dan melanjutkan studi Magister (S2) Desain di Institut Teknologi Bandung. Pernah mengisi beberapa workshop terkait desain grafis, tipografi, lettering, dan kaligrafi, serta aktif di komunitas lettering di Indonesia. Pada tahun 2019 aktif menjadi tenaga pengajar dan menjadi dosen tetap di Program Studi D4 Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Brawijaya Malang. Bidang yang diteliti dan menjadi fokus utama adalah tipografi, lettering, kaligrafi, aksara nusantara, desain grafis, dan branding.



Handry Rochmad Dwi Happy dan Elfa Olivia Verdiana biasa dipanggil dengan Handry dan Elfa merupakan bagian dari pengajar di prodi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi dan Bisnis Asia Malang. Sama sama alumni dari Universitas Negeri Malang, Handry merupakan alumnus S1 DKV sedangkan Elfa alumnus S1 Pend Seni Rupa. Keduanya menempuh pendidikan pasca sarjana di Yogyakarta. Handry lulusan program penciptaan seni di pasca ISI sedangkan Elfa lulusan program pengkajian seni di pasca UGM. Minat keduanya dalam dalam desain komunikasi visual utamanya pada branding dan media rekam. Selain mengajar mereka berdua telah melaksanakan beberapa pameran tunggal bersama seni x fotografi dan menulis beberapa artikel pada jurnal nasional.





Joni Agung Sudarmanto, lahir pada tanggal 16 Juni 1990 lahir di Tulungagung. Saat ini merupakan Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Malang. Pendidikan S1 di Prodi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Malang. S2 Desain di Institut Teknologi Bandung. Pada Tahun 2019 mengikuti Overseas Non-Degree Training di University of the Arts London, United Kingdom dengan fokus pada tema “Business Planning for Creative Industries”.



Khairani Larasati Imania, atau yang akrab disapa Hanny, terlahir di Bekasi pada tanggal 5 Desember 1987. Pegiat ilustrasi cat air ini menempuh seluruh pendidikan formalnya di Kota Bandung hingga mendapatkan gelar sarjana S1 Program Studi Desain Produk (2009) serta S2 Magister Desain dari Institut Teknologi Bandung. Setelah 1 tahun menjadi pengajar pada Program Studi Desain Produk Fakultas Industri Kreatif Telkom University, Hanny pun bergabung sebagai staf pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Ma Chung Malang pada tahun 2014. Selain menjadi pengajar juga aktif dalam komunitas lettering, mengisi workshop ilustrasi cat air dan lettering, serta mengikuti berbagai pameran di antaranya di Jakarta, Bali, Padang dan Malang.



Mahendra Wibawa, lahir di kota Malang pada tanggal 12 Maret 1980. Telah menempuh pendidikan tinggi di Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Malang untuk jenjang S1 dan melanjutkan pada jenjang S2 di Pendidikan Seni Budaya Universitas Negeri Surabaya. Pernah mengajar sebagai guru tidak tetap pada SMK Negeri 5 Malang dan juga SMA BSS Malang, sebelum akhirnya pada tahun 2014 menjadi

dosen tetap di program studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia (STIKI) Malang. Bidang yang diteliti dan dijadikan fokus utama antara lain adalah Ilustrasi, Desain Grafis, dan Branding Tempat. Selain itu hewan mitologi nusantara seperti Garuda merupakan topik penelitian yang juga menarik minatnya.



Pujiyanto, pada tahun 1988 lulus S1 Program Studi Desain, Fakultas Sastra, Universitas Sebelas Maret Surakarta (UNS), tahun 1997 lulus S2 Program Desain Institut Teknologi Bandung (ITB), dan pada tahun 2017 lulus S3 Pengkajian Desain Komunikasi Visual (Seni Rupa) Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta. Penulis adalah dosen tetap Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang (UM). Saat ini penulis juga mengajar di Universitas Merdeka Malang (UNMER), Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia (STIKI) Malang, Universitas Dian Nuswantoro (UDINUS) Semarang, dan Universitas Ciputra (UC) Surabaya. Tahun 2002 penulis pernah terpilih menjadi Dosen Berprestasi II, tahun 2003 Dosen Berprestasi I tingkat Universitas, dan mendapat penghargaan The Learning University Award 2013 dari Universitas Negeri Malang.



Rahmat Kurniawan, lahir di Sumenep pada tanggal 14 Juni 1990. Telah menempuh pendidikan Seni rupa di Universitas Negeri Malang pada tahun 2008, kemudian melanjutkan studi ke jenjang Magister Pendidikan Seni Budaya di Universitas Negeri Surabaya, Pernah mengisi beberapa workshop terkait desain grafis, ilustrasi, hand drawing, branding UMKM serta aktif berpameran di beberapa event. Pada tahun

2017 aktif menjadi tenaga pengajar dan menjadi dosen di Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, di STIKI Malang. Bidang yang diteliti dan menjadi fokus utama media grafis seperti komik, ilustrasi, identitas visual dan lain-lain



Sultan Arif Rahmadianto, lahir di Malang pada tanggal 21 Juni 1989. Telah menempuh Pendidikan tinggi di Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Malang pada jenjang S1 dan melanjutkan pada jenjang S2 di Institut Teknologi Bandung. Pernah mengajar sebagai tenaga pengajar part time di Binus Center Bandung, sebelum akhirnya pada tahun 2014 menjadi dosen tetap di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Ma Chung (Ma Chung) Malang. Bidang yang diteliti dan menjadi focus utama antara lain adalah Desain Grafis, Branding Identitas, Animasi, Multimedia dan Games.



Triano Nanda Setiabudi, lahir di kota Bangil Kabupaten Pasuruan, tanggal 18 Desember 1987. Menempuh jenjang perkuliahan S1 Pendidikan Seni Rupa di Universitas Negeri Malang tahun 2006-2010 dan melanjutkan ke jenjang S2 di Program Studi Pendidikan Seni Budaya Universitas Negeri Surabaya tahun 2012-2015. Untuk kegiatan pengajaran pernah sebagai guru seni rupa di SMA Walisongo Gempol, menjadi dosen LB di Prodi. Seni Rupa Murni Universitas Brawijaya, dan juga menjadi dosen Prodi. Desain Komunikasi Visual (DKV) di Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia (STIKI) Malang. Bidang kajian antara lain adalah Ilustrasi dan penciptaan seni.



Yon Ade Lose Hermanto, biasa dipanggil Yona, lahir di Kota Wisata Batu, 20 Januari 1986. Visual Storyteller dan Typographer dengan latar pendidikan S1 pada program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Negeri Malang (UM) (2004-2009) dan S2 Magister Seni pada minat Penciptaan DKV Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta (2011-2013). Pernah mengikuti Overseas Non-Degree Training dengan mengambil studi Writing and Drawing for Graphic Novels pada Centre of Adult Education, Melbourne, Australia pada tahun 2018. Mengikuti pameran nasional dan internasional di Malang, Yogyakarta, Singapura dan India. Mulai tahun 2014 sampai saat ini menjadi staf dosen tetap pada prodi DKV UM, dan pernah mengajar pada DKV STIKI Malang tahun 2018-2019. Aktif dalam riset DKV dan menerbitkan artikel ilmiah nasional dan internasional. Menjadi Asesor Kompetensi BNSP bidang Desain Grafis dan Komunikasi Visual.



dkverse.

Bunga Rampai Pemikiran Desain

Buku ini merupakan kumpulan esai yang berisi gagasan, pandangan, maupun kritik yang membangun diskursus mengenai DKV dari berbagai sudut pandang. Disiplin DKV yang sangat luas dan relasinya hampir dengan semua kehidupan manusia menjadi sumber inspirasi yang kaya keberagaman. Dari topik mendasar namun esensial seperti dikotomi desain dan seni sampai dengan branding, tipografi, kemasan dan sebagainya dikaji secara ilmiah dari sudut pandang kritis para penulisnya. Pengalaman dari para penulis sebagai akademisi maupun profesional akan memperkaya sudut pandang mengenai DKV dari berbagai aspek.



Penerbit
Ma Chung Press (Anggota IKAPI)
Universitas Ma Chung - Villa
Puncak Tidar Blok N-01,
Karangwidoro, Kec. Dau, Malang,
Jawa Timur 65151.
E-mail : machung.press@machung

ISBN 978-602-9155-36-5

