

Panel Discussion Paralel 1

Panel Discussion Paralel 1

Pukul : 09.06 - 10.06

Ruang : A

Moderator : Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

Kode Makalah	Judul, Penulis, dan Afiliasi Makalah
4493	Identifikasi Permasalahan Visual pada Buku Workbook “The Self-Love Workbook For Teens” oleh Shainna Ali, PhD. Jennifer Claudy, Brian Alvin Hananto, Jessica Laurencia Universitas Pelita Harapan
4329	Analisis Struktur Cerita Kishotenketsu dalam Film Animasi Guilty Crown Helvinsky Christian Universitas Pelita Harapan
4330	Analisis Penggunaan Teori “The Gestural Theory” pada Karakter sebagai Metode Komunikasi Psikologis dalam Aplikasi Anak-Anak “How Do You Feel Today?” Suksan Yosela, Agatha Samuella Kristijanto, Naldo Yanuar Heryanto Universitas Pelita Harapan
4516	Analisis Buku Ilustrasi Ondel - Ondel Fidia Alfiani Universitas Mercu Buana
4538	Kajian Desain Tampilan Antarmuka Website Pasar Swalayan di Kota Bandung Firsty Ariella Stephanie, Naomi Haswanto Institut Teknologi Bandung
4584	Mendalami Kesehatan Mental Melalui Media Webcomic Sheren Stevanya Universitas Ciputra
4496	Analisis Konten Novel Scars Like Wings sebagai Basis Perancangan Visual Jurnal Vanessa Feranda Argo Universitas Pelita Harapan

Panel Discussion Paralel 1

Pukul : 09.06 - 10.06

Ruang : B

Moderator : Rifki Aswan, S.Pd, M.Sn

Kode Makalah	Judul, Penulis, dan Afiliasi Makalah
4342	Tinjauan Teori Untuk Perancangan Desain Cover Buku Jurnal sebagai Pendukung Kesehatan Mental Gen Z Nichola Audrey Witono Universitas Ciputra
4478	Proses Perancangan Identitas Visual "Larkies" (Black Soldier Fly Larvae Cookies) Sherina Lie, Angel Christina Universitas Pelita Harapan
4488	Analisa Konten Novel 'Si Anak Spesial' untuk Tahapan Awal Perancangan Ilustrasi Jessica Marcella Sumadi Universitas Pelita Harapan
4378	Analisa UI Google Classroom sebagai Platform Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Catrine Bella Nurazizah Universitas Mercu Buana
4479	Kajian Elemen Visual Desain Kemasan Jamu Industri Rumah Tangga Revilia Sastradiredja, Naomi Haswanto Institut Teknologi Bandung
4389	Identifikasi Permasalahan Desain Identitas Visual RSUP Prof. Dr. R.D. Kandou Manado Sabrina Brigitta S Kaunang, Chandra Djoko, Ellis Melini Universitas Pelita Harapan
4433	Identifikasi Permasalahan Desain Identitas Visual Restoran Gado-Gado Boplo Albertus Moeljo Rahardjo Universitas Pelita Harapan

Panel Discussion Paralel 1

Pukul : 09.06 - 10.06

Ruang : C

Moderator : Ellen Agustine Saputra, S.Sn., M.A

Kode Makalah	Judul, Penulis, dan Afiliasi Makalah
4508	Perancangan Identitas Visual Casafun dalam Upaya Mendukung Gaya Hidup Sehat Evelyn Universitas Pelita Harapan
4455	Transformasi Elemen Visual Kesenian Reog Ponorogo pada Aset Visual Mobile Game "RE-YOG" Elisabeth Martina Megan, Agatha Maisie Tjandra Universitas Multimedia Nusantara
4520	Perancangan Alternatif Identitas Visual dan Desain Kemasan untuk Produk Permen Jeli Brand Herby Chelsey Suwandi, Annika Lienardo Universitas Pelita Harapan
4415	Identifikasi Permasalahan Desain pada Website Hotel Indigo Bali Seminyak Beach Karina Olivia Hernawan, Ellis Melini, Brian Alvin Hananto Universitas Pelita Harapan
4390	Kajian Tren Desain Minimalis pada Rebranding Logo Ikon Google Workspace dan Logo Microsoft Edge Anggi Gracia Gultom, Naomi Haswanto Institut Teknologi Bandung
4563	Analisis Penyebab Misinterpretasi dalam Media Informasi Tertulis dari Segi Desain Grafis Virgia Velavia Institut Teknologi Bandung
4446	Perancangan Brand Identity Es Buntin Pasar Lama Tangerang Michelle Alexandra Audria, Darfi Rizkavirwan Universitas Multimedia Nusantara

Panel Discussion Paralel 2

Panel Discussion Paralel 2

Pukul : 10.25 - 11.25

Ruang : A

Moderator : Paulina Tjandrawibawa, BA, MPRA

Kode Makalah	Judul, Penulis, dan Afiliasi Makalah
4426	Identifikasi Permasalahan Identitas Visual & Kemasan "Keripik Sambal Special" Khas Sibolga Audrey Alicia Silverstan Universitas Pelita Harapan
4471	Analisis Visual Buku Anak "Legenda Naga Baru Klinting" Injo, Cindy Priscilia Wiryanto Universitas Pelita Harapan
4335	Komik Online Sebagai Media Pengenalan Budaya Peranakan Pada Remaja Tionghoa-Indonesia Patricia Juarsa Universitas Ciputra
4410	Identifikasi Permasalahan Desain Identitas Visual Yayasan Badak Indonesia (YABI) Kimberly Mulia Therisnajaya Universitas Pelita Harapan
4376	Analisis Buku Ilustrasi Tanaman Mangrove Chandra Rinaldi Universitas Mercu Buana
4558	Kajian User Interface Aplikasi Pesan Instan Berbasis Mobile Maria Anggita Prabarini Institut Teknologi Bandung

Panel Discussion Paralel 2

Pukul : 10.25 - 11.25

Ruang : B

Moderator : Nadia Mahatmi, S.Sn., M.Ds.

Kode Makalah	Judul, Penulis, dan Afiliasi Makalah
4388	Implementasi Gaya Arsitektur Indonesia dalam Desain Latar Antapura Giovanno Amin Universitas Pelita Harapan
4418	Observasi dan Analisis Permasalahan Visual pada ARMA Museum & Resort Geraldine Karnadi Universitas Pelita Harapan
4448	Perancangan Rebranding Taman Bacaan Pelangi Yolanda Felia, Frindhinia Medyasepti Universitas Multimedia Nusantara
4362	Representasi Budaya dalam Perancangan Makhluk Fiksi pada Konsep Visual “Antapura” Antonious Ethannael Halim Universitas Pelita Harapan
4535	Kajian Perbandingan Format Panel Komik Bergenre Romantis dalam Media Cetak dan Digital Aurora Tamara Fira, Naomi Haswanto Institut Teknologi Bandung
4476	Analisis Form Konten Konteks Buku Pencarian Belum Selesai Fragmen Otobiografi Toeti Heraty Jessine Suliang Universitas Pelita Harapan

Panel Discussion Paralel 2

Pukul : 10.25 - 11.25

Ruang : C

Moderator : Dr. Alvanov Zpalanzani Mansoor, MM.

Kode Makalah	Judul, Penulis, dan Afiliasi Makalah
4444	Perancangan Kampanye Pencegahan Infeksi Cacing Kremi pada Anak Windy Wirianta, Adhreza Brahma Universitas Multimedia Nusantara
4447	Perancangan Ulang Brand Identity Restoran Rendezvous Meliana Kasmudi, Gideon Frederick K.H. Universitas Multimedia Nusantara
4452	Analisis Deskriptif Penggunaan Transmedia Storytelling dalam Bangtan Universe Ashima Tabita, Aditya Satyagraha Universitas Multimedia Nusantara
4443	Perancangan Signage Museum Tekstil Jakarta Ericha Surya Tantio, Erwin Alfian Universitas Multimedia Nusantara
4462	Implementasi Metode Desain Karakter Dasar Marika Nieminen pada Animasi Fiksi Fantasi Antapura Arthur Wisly Universitas Pelita Harapan
4442	Perancangan Media Interaktif untuk Membentuk Mindset Produktivitas pada Achievement Society Ditujukan kepada Masyarakat Rentang Usia 25-29 Tahun DKI Jakarta Megan Audrey Universitas Multimedia Nusantara
4449	Perancangan 2D Game App Edukasi Cara Merawat Kucing Syahla Tameera Salsabiila, Roy Anthonius Susanto Universitas Multimedia Nusantara
4440	Perancangan UI/UX Aplikasi Jaga Carya sebagai Pengingat Protokol Covid-19 Julietta Citra Jahja, Mohammad Rizaldi Universitas Multimedia Nusantara