

SERI PUBLIKASI ILMIAH KONTEMPORER UNTAR 2021

S1 Desain Komunikasi Visual

**Menuju Realitas
Visual Kreatif:
Desain Komunikasi Visual,
Teknologi, dan Budaya
di Indonesia**



UNTAR
Universitas Tarumanagara



Untar Bersinergi
Untar Bereputasi

**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA

EDITOR

Arief Adityawan S., S.Sn., M.Sn.

Dr. Siti Nurannisaa P.B., S.Sn., M.Pd.

Agus Danarto, S.Sn., M.Ds.

SERI PUBLIKASI ILMIAH KONTEMPORER UNTAR 2021

**Menuju Realitas Visual Kreatif:
Desain Komunikasi Visual, Teknologi, dan Budaya Indonesia**

ISBN : 978-623-6463-05-5

Penerbit

LPPI UNTAR (UNTAR Press)

Lembaga Penelitian dan Publikasi Ilmiah Universitas Tarumanagara

Jln. Letjen. S. Parman No. 1

Kampus I UNTAR, Gedung M, Lantai 5

Jakarta 11440

Email: dppm@untar.ac.id

Keanggotaan IKAPI

No.605/AnggotaLuarBiasa/DKI/2021

Copyright © 2021 Universitas Tarumanagara

SERI PUBLIKASI ILMIAH KONTEMPORER UNTAR 2021

Editor Seri

Dr. Hetty Karunia Tunjungsari, S.E., M.Si.

Ir. Jap Tji Beng, MMSI., Ph.D.

Sri Tiatri, S.Psi, M.Si, Ph.D., Psikolog

Prof. Dr. Ir. Agustinus Purna Irawan, I.P.U., ASEAN Eng.

Menuju Realitas Visual Kreatif:

Desain Komunikasi Visual, Teknologi, dan Budaya Indonesia

Editor

Arief Adityawan S., S.Sn., M.Sn.

Dr. Siti Nurannisaa P.B., S.Sn., M.Pd.

Agus Danarto, S.Sn., M.Ds.

Penulis

Mariati

Toto Mujio Mukmin

Hartini

Anny Valentina

Herwindo Tando

Brigitta Jesslyn

Yessudhana Lorenza

Wiranata

Siti Nurannisaa

Andreas

Ferdy Tanumihardjo

Kurnia Setiawan

Jayanto Ginon Warjoyo

Julius Andi Nugroho

Budi Darmo

Edy Chandra

Agus Danarto

Arief Adityawan

LPPI UNTAR (UNTAR PRESS)

Jakarta, Indonesia

KATA PENGANTAR

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan sebuah konsentrasi keilmuan dan profesi yang terkait dengan kiprah untuk menghasilkan media komunikasi visual yang diterapkan pada berbagai aktivitas sosial masyarakat. Desain Komunikasi Visual dewasa ini menghasilkan lulusan yang dibutuhkan oleh hampir seluruh bidang kegiatan masyarakat.

Universitas Tarumanagara sejak 1995 telah meramalkan dan mengantisipasi perkembangan kebutuhan lulusan di bidang desain komunikasi visual. Saat ini tanpa terasa telah 62 tahun Universitas Tarumanagara berdiri dan telah didukung Program Studi Desain Komunikasi Visual - Fakultas Seni Rupa dan Desain selama 26 tahun lamanya. Dalam rangka Dies Natalis ke-62 Universitas Tarumanagara menerbitkan sebuah buku berisi tulisan dari berbagai Program Studi yang ada di UNTAR. 15 buah tulisan dalam Bab ini pada dasarnya disusun secara berurutan terdiri dari empat pokok bahasan, baik yang bersifat kajian maupun tulisan portfolio. Keempat pokok bahasan dari tulisan para pengajar itu adalah:

- Budaya Nusantara (Tulisan dari Mariati, Toto M. Mukmin).
- Teknologi Digital (Tulisan dari Anny Valentina, Siti Nurannisaa, Andreas, Ferdy Tanumihardjo, Kurnia Setiawan, Jayanto G. Warjoyo, Julius Andi Nugroho, Toto M. Mukmin).
- Kajian Kritis (Tulisan dari Kurnia Setiawan, Budi Darmo).
- Pengabdian Masyarakat (Tulisan dari Edy Chandra, Agus Danarto).

Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Tarumanagara mempersembahkan satu kumpulan tulisan dalam sebuah Bab yang berjudul Menuju Realitas Visual Kreatif: Desain, Teknologi, dan Budaya di Indonesia. Dalam bab ini para pembaca akan dipandu melangkah halaman demi halaman untuk menikmati keanekaragaman hasil karya tulis populer para dosen tetap bertema desain, teknologi, dan budaya. Pada akhirnya Bab ini diharapkan akan memberi pemahaman mengenai

luasnya cakupan dan manfaat dari keilmuan desain komunikasi visual bagi aktivitas kehidupan masyarakat Indonesia dengan kondisi sosial budaya yang beragam.

Untar Bersinergi, Untar Bereputasi.

Salam, UNTAR untuk Indonesia

Jakarta, 20 September 2021

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Edy Chandra, S.Sn., M.I.Kom.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
BAB 1	1-17
<i>Citra Visual dalam Festival Kue Bulan: Kajian Simbol dan Makna</i>	
Mariati	
BAB 2	18-41
<i>Revitalisasi dan Transformasi Folklor pada Film Animasi Indonesia</i>	
Toto Mujio Mukmin	
BAB 3	42-58
<i>Menyikapi Pandemi Covid-19: Berbagi Cerita dari Rumah Melalui Platform Digital</i>	
Anny Valentina, Herwindo Tando, Brigitta Jesslyn, Yessudhana Lorenza, Wiranata	
BAB 4	59-72
<i>Perancangan Video Visualisasi Puisi “Izinkan Aku Berpetualang” Dengan Teknik Ilustrasi dan Fotografi</i>	
Siti Nurannisaa P.B.	
BAB 5	73-94
<i>Teknologi Digital dan Perkembangan Ilustrasi</i>	
Andreas.	
BAB 6	95-113
<i>Fotografi Portrait dalam Pembuatan Foto Profil untuk Pemutakhiran Data KTP Elektronik</i>	
Ferdy Tanumihardjo.	
BAB 7	114-122
<i>22 Years Later: Merekam dan Menghidupkan Memori Melalui Fotografi</i>	
Kurnia Setiawan	

BAB 8	123-132
<i>Pandemi dan Bayangan dalam Fotografi Hitam - Putih</i>	
Jayanto Ginon Warjoyo	
BAB 9	133-138
<i>Sebuah Foto Esai: Orang Tua, Kehidupan, dan Waktu</i>	
Julius Andi Nugroho.	
BAB 10	139-164
<i>Dialektika Ruang Publik Borjuis dan Proletar: Studi Kasus Kampanye Paslon Fiktif Nurhadi-Aldo di Media Sosial</i>	
Kurnia Setiawan	
BAB 11	165-182
<i>Fetisisme dalam Iklan Parfum Axe: Sebuah Pemujaan yang Dilazimkan</i>	
Budi Darmo	
BAB 12	183-201
<i>Perancangan Visual Branding Produk Media Tanam Sukulen untuk Dukung Agribisnis di Era Pandemi</i>	
Edy Chandra, Maureen Frederika	
BAB 13	202-215
<i>Perancangan Logo Kriya Kuntum Binangkit - Komunitas Kriya dan Pengembangan Desa di Kabupaten Bogor – Jawa Barat</i>	
Agus Danarto, Arief Adityawan S.	
BAB 14	216-239
<i>Perancangan Ilustrasi Fan Art Shani Indira Natio JKT48</i>	
Andreas	
BAB 15	240-257
<i>Perancangan Desain Poster Kolaborasi Kreatif Indonesia - Rusia</i>	
Toto Mujio Mukmin	

BAB 4

Perancangan Video Visualisasi Puisi “Izinkan Aku Berpetualang” Dengan Teknik Ilustrasi dan Fotografi

Siti Nurannisaa

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara

Abstrak

Perubahan medium saat ini menjadi salah satu cara dalam upaya mengembangkan berbagai perwujudan karya dalam bentuk baru, salah satunya adalah eksplorasi puisi dalam media video audio visual. Perancangan bertujuan membuat kolaborasi antara puisi, ilustrasi, fotografi, dalam bentuk video visualisasi puisi yang dapat menjadi peluang media alternatif dalam memperkenalkan dan memberi apresiasi karya sastra. Proyek video visualisasi puisi menggunakan metode perancangan dengan tahap sebagai berikut 1) tahap identifikasi, 2) penggalan ide dan 3) tahap implementasi visual. Hasil perancangan menunjukkan bahwa proses visualisasi ditentukan pula oleh pemahaman desainer terhadap isi dan makna puisi, karena setiap komposisi rancangan visual, foto, ilustrasi dan warna akan merepresentasikan arti dan makna setiap bait puisinya.

Kata kunci: visualisasi, puisi, video, ilustrasi, fotografi

1.1 Latar Belakang

Visualisasi merupakan bentuk pengungkapan suatu gagasan atau perasaan tertentu menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya [1] untuk menampilkan suatu informasi. Pada perkembangannya, visualisasi telah banyak digunakan untuk keperluan lainnya, ilmu pengetahuan, visualisasi desain, produk, pendidikan, multimedia interaktif, kedokteran, dan lain sebagainya. Penggunaan grafika teknologi komputer, seperti gambar digital, fotografi, animasi, juga turut mempercepat berbagai perkembangan proses visualisasi di berbagai media visual dan audio visual.

Perubahan bentuk medium dari suatu bentuk karya menjadi karya visual atau audio visual saat ini menjadi salah satu cara dalam upaya mengembangkan berbagai perwujudan karya dalam bentuk baru. Puisi adalah ragam sastra yang bahasa terikat oleh irama, matra, rima, serta penyusunan larik dan bait (KBBI, 2021) mengungkapkan banyak hal dan kaya makna dalam jumlah kata yang sedikit dan bersifat imajinatif. Memahami makna puisi tidak terlepas dari faktor bahasa yang digunakan oleh penyairnya [2], dengan demikian proses memahami puisi sama dengan memahami makna yang terkandung didalamnya, dengan kata sebagai mediumnya.

Puisi yang berbentuk lirik atau kata, memiliki sifat imajinatif memiliki potensi ditransformasikan ke bentuk gambar, ilustrasi, fotografi, video dan juga dalam bentuk visual lainnya. Istilah visualisasi puisi adalah di mana puisi merupakan subjek dari perbuatan, yaitu memvisualkan puisi, atau membuat puisi jadi visual (rupa) dan berkaitan erat dengan adanya fungsi dan peran unsur-unsur indera penglihatan manusia, dengan media, raut, bentuk, ukuran, arah, warna, value, tekstur, dan ruang yang sangat luas dan beragam [3]. Puisi merupakan salah satu karya yang saat ini, turut menggunakan ilustrasi sebagai cara pengungkapan untuk memahami puisi tersebut. Penggabungan ini berpeluang untuk mengeksplorasi

secara eksperimental, baik dari segi visualisasi maupun narasi. Kolaborasi antara ilustrasi, fotografi, video dan puisi yang saling berinteraksi dapat menampilkan kesan berbeda atau bahkan lebih mendalam. Visualisasi puisi berpeluang menjadi media alternatif dalam memperkenalkan dan memberi apresiasi karya sastra.

1.2 Isi dan Pembahasan

Video Visualisasi Puisi pada Media Video

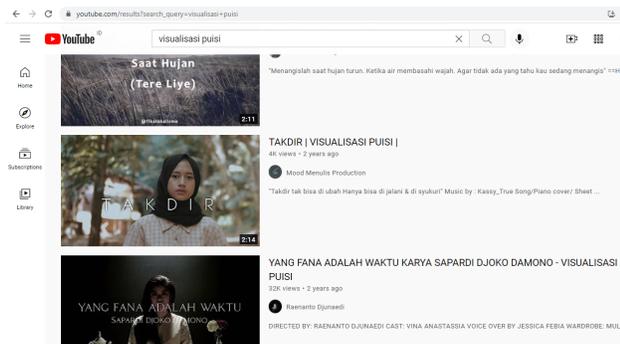
Puisi sebagai teks dan video dengan ilustrasi dan fotografi adalah hal yang berbeda, namun bisa dikolaborasikan menjadi suatu bentuk karya Desain Komunikasi Visual (DKV) yang dapat memberi nilai lebih pada puisi tersebut. Media audio visual puisi dapat meningkatkan kompetensi dalam menciptakan ide dan gagasan, dalam menciptakan karya puisi [4], dengan demikian dapat menjadi media alternatif dalam memperkenalkan dan memberi apresiasi pada karya sastra. Unsur intrinsik puisi dapat dibangun melalui tiga komponen yaitu 1) diksi atau pilihan kata, 2) imaji yang ditimbulkan yakni imaji visual, imaji auditif, dan imaji taktil (cita rasa), dan 3) bahasa figuratif (majas) penggunaan bahasa yang bersusun-susun yang menjadikan puisi memancarkan banyak atau kaya akan makna [5]. Pada perancangan video visualisasi fokus perancangan yang dilakukan adalah pengolahan segi imaji visual.

Proses perancangan video visualisasi puisi ini menggunakan metode perancangan dengan tahap sebagai berikut 1) tahap identifikasi, 2) penggalan ide dan 3) tahap implementasi visualisasi [6]. Tahap identifikasi adalah proses penemuan dan evaluasi data awal yang diperlukan untuk menentukan tujuan dan pengembangan konsep desain. Tahap penggalan ide untuk menemukan berbagai peluang solusi yang akan dilakukan. Tujuan pada tahap ini adalah komponen verbal dan visual yang akan digunakan untuk mengekspresikan konsep dan ide rancangan desain. Tahap implementasi merupakan tahap implementasi akhir dan sebagai proses refleksi atas rancangan yang dibuat.

Naskah puisi dibuat dengan tema perempuan, dibuat dalam rangka peringatan Hari Kartini yang diperingati setiap tanggal 21 April di Indonesia. Puisi bercerita tentang perjalanan perempuan dalam beradaptasi dan merespon berbagai perubahan lingkungan dengan judul “Izinkan Aku Berpetualang”. Puisi akan disajikan dalam bentuk video dan ditampilkan pada sosial media.

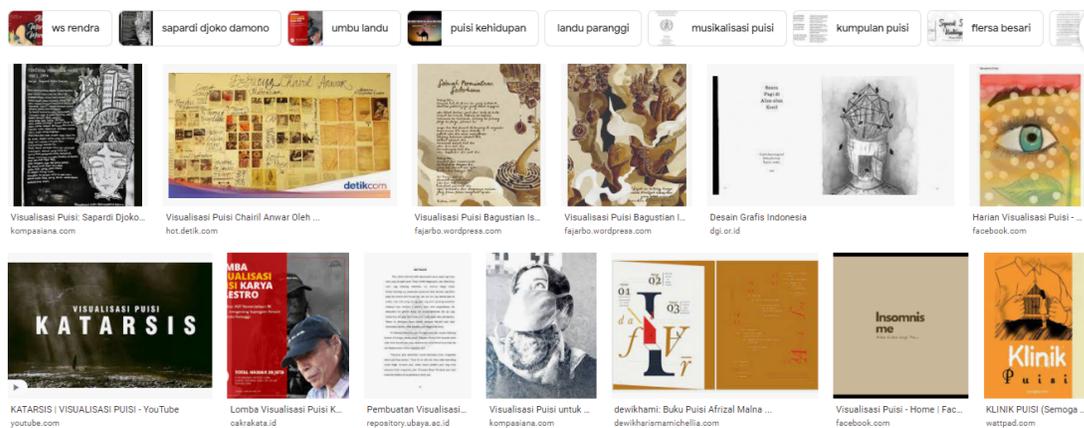
Proses Perancangan Visualisasi Puisi Menggunakan Penggabungan Teknik Ilustrasi dan Fotografi

Tahap identifikasi dilakukan dengan menemukan dan menganalisis ragam visualisasi puisi melalui literatur dan referensi secara *online*. Tahap ini dilakukan dengan dua cara, yaitu penemuan referensi video dan referensi visual. Penemuan referensi karya dalam bentuk video dilakukan pada YouTube sebagai situs berbagi video *online*, hasil temuan kemudian diklasifikasi dengan dengan pemilahan sesuai teknik visualisasi yang digunakan.



Gambar 1. Referensi video visualisasi puisi

Penemuan referensi karya dalam bentuk visual dilakukan menggunakan Google *images*. hasil temuan kemudian dianalisis untuk menemukan ragam jenis dan teknik ilustrasi yang bisa digunakan.



Gambar 2. Referensi ilustrasi visual puisi

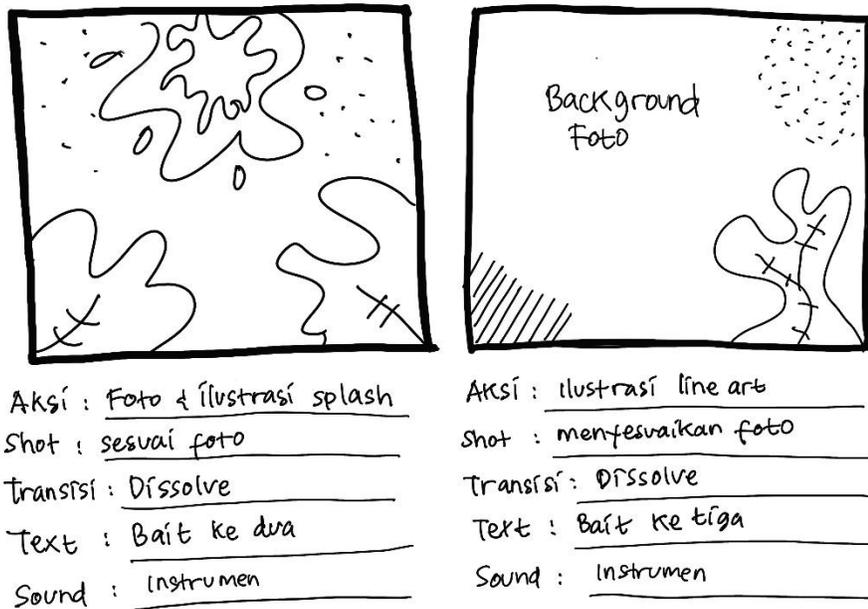
Pada tahap identifikasi beberapa temuan yang didapatkan yaitu dalam referensi video, sebagian besar hanya menggunakan teknik editing audio visual, dengan durasi dua sampai lima menit. Sedangkan pada referensi visual, ragam ilustrasi banyak dikembangkan sesuai dengan karakteristik puisi. Belum banyak ditemukan video yang menggunakan penggabungan teknik ilustrasi dan fotografi dalam sebuah video. Dengan demikian temuan pada tahap ini yaitu peluang untuk merancang visualisasi puisi dengan konsep menggabungkan teknik ilustrasi dan fotografi.

Tahap penggalian ide dilakukan dengan teknik eksplorasi visual, yaitu membuat sketsa atau dikenal dengan sebutan sketching, yaitu teknik membuat gambar cepat yang digunakan desainer untuk membuat konsep, teknik ini membantu desainer untuk memeriksa bentuk, konsep, dan kegunaan [7]. Teknik fotografi menggunakan teknik dasar kamera handphone menggunakan arah cahaya alami. Cahaya lampu atau matahari yang membantu agar objek terlihat lebih tajam, dan terang. Tahap penggalian ide diawali dengan menentukan beberapa komponen konsep visual yang akan digunakan pada Tabel 1. Deskripsi Konsep Visual.

Tabel 1. Deskripsi Konsep Visual

Konsep Visual	Keterangan
Ilustrasi	<p>Ilustrasi dengan fungsi ekspresif, memperlihatkan dan menyatakan sesuatu gagasan, perasaan, maksud, situasi ataupun konsep yang abstrak [8]</p> <p>Ilustrasi yang digunakan adalah Ilustrasi jenis dekoratif yang sudah mengalami perubahan bentuk dari objek aslinya. Ilustrasi dekoratif yang menekankan pada penggunaan elemen rupa dasar, seperti garis, titik, dan tekstur [9]</p>
Warna	Menggunakan skema warna triadik, menciptakan harmoni penerapan kombinasi warna cerah dan mempertahankan kontras yang cukup tinggi.
Fotografi	Menggunakan penggabungan jenis fotografi perjalanan dan <i>human interest</i> , melibatkan dokumentasi dari pemandangan yang didalamnya mengekspresikan perasaan berdasarkan tempat dan waktu, menggambarkan suasana nyata yang mewakili kehidupan dan kondisi lingkungannya sebenarnya.
Tipografi	Anatomi huruf sederhana menggunakan jenis huruf san serif
Tata Letak	Menggunakan <i>asymmetrical balance</i>

Setelah menentukan komponen konsep visual, dilakukan proses pembuatan *storyboard*, papan cerita yang menginformasikan narasi dan visualisasi sehingga mendapat gambaran utuh perencanaan visual yang akan dibuat. Pada *storyboard* terdapat penjelasan video, teks, audio dan grafik atau visual yang akan digunakan.



Gambar 3. Salah satu halaman storyboard visual

Langkah selanjutnya adalah eksplorasi sketsa ilustrasi menggunakan berbagai macam elemen rupa dasar, menggunakan teknik digital dengan *software* Adobe Photoshop.



Gambar 4. Eksplorasi visual ilustrasi

Tahap eksplorasi ilustrasi visual dilakukan bersamaan dengan pemilihan foto yang akan digunakan. Proses ini fokus pada eksperimen untuk mencoba berbagai alternatif penggabungan antara warna, tipografi, bentuk, dan foto. Pada tahap ini, uji coba alternatif visual dilakukan secara berulang untuk menemukan komposisi yang sesuai. Memilih paduan visual yang dapat memberikan respon emosi. Emosi merupakan aspek yang kuat dalam desain, emosi memberi peluang untuk membangun koneksi dengan orang lain [6], untuk menciptakan emosi digunakan elemen rupa yang ekspresif, bebas, warna yang kontras menggunakan visual berbentuk cipratan.

Setelah tahap eksplorasi visual selesai, dilanjutkan dengan tahap implementasi visualisasi puisi, berupa hasil akhir penggabungan antara ilustrasi dan foto. Terdapat 10 frame untuk video dengan durasi 1 menit 38 detik. Pembuatan video menggunakan aplikasi InShot dengan transisi *dissolve*. Teknik *dissolve* adalah transisi perlahan antara satu gambar ke gambar berikutnya, sehingga kedua gambar terlihat seperti bertumpuk satu sama lain. Gambar pertama perlahan menghilang, sementara gambar berikutnya

akan muncul dan menjadi semakin jelas. Teknik ini dipilih karena menyajikan efek adanya menandakan adanya pergantian waktu, hal ini berkaitan dengan konsep puisi yang bercerita tentang perjalanan.



Gambar 5. Frame satu dan dua video

Pada frame satu dua menampilkan visual yang mengawali langkah suatu perjalanan. Lokasi bandara dipilih untuk merepresentasikan terbang. Rasa saat terbang, melakukan eksplorasi perjalanan yang akan penuh dengan kebebasan dan pengalaman. Frame kedua bercerita tentang proses tumbuh yang diwakili dengan foto tanaman yang memiliki bunga sebagai satu wujud dari hasil pertumbuhan.



Gambar 6. Frame tiga dan empat video

Frame ketiga bercerita tentang perjalanan yang berpindah, terkadang harus melewati bentuk yang berbeda seperti pula ada jalan aspal dan jembatan. Frame keempat ditampilkan salah satu binatang yaitu, ubur-ubur, binatang dengan tampilan sederhana, seperti terasa lunak, tapi memiliki kemampuan unik dan kemampuan bertahan hidup yang kuat, seperti halnya perempuan.



Gambar 7. Frame lima dan enam video

Frame kelima bercerita tentang kelebihan perempuan, ditampilkan dalam bentuk ilustrasi wanita yang sedang memeluk dirinya. Frame keenam menyajikan foro tentang perjalanan menggunakan kendaraan dalam mencari makna dan hikmah kehidupan.



Gambar 8. Frame tujuh dan delapan video

Frame ketujuh menampilkan foto awan dan ilustrasi cipratan yang lepas, memberi imaji perjalanan tanpa batas. Foto sepatu pada frame kedelapan memberi makna persiapan bagi pembaca untuk menapakkan keteguhan diri.



Gambar 9. Frame sembilan dan sepuluh video

Frame kesembilan menampilkan langit dan bendera merah putih, bercerita tentang kebermanfaatan diri, bukan hanya untuk diri sendiri, tapi untuk lingkungan yang lebih luas, Indonesia, dan diakhiri dengan frame kesepuluh yang berisi penutup dan identitas desainer.

Hasil visualisasi dipengaruhi oleh pemahaman desainernya terhadap isi dan makna puisi. Makna pada karya desain visual yang disajikan adalah pesan pada khalayak yang telah ditentukan dalam bentuk tanda visual [10]. Dengan demikian tingkat pemaknaan puisi mengarahkan desainer dalam memilih teknik visualisasi yang digunakan. Setiap frame komposisi rancangan visual foto, ilustrasi dan warna merepresentasikan arti dan makna setiap bait puisinya. Video menggunakan ilustrasi dekoratif dengan dominasi elemen rupa garis, titik dan warna, serta pemilihan tipografi sederhana namun tetap memenuhi unsur *legibility* dan *readability* dapat menjadi salah satu media alternatif dalam menyampaikan karya sastra.

1.3 Penutup

Pemahaman desainer terhadap puisi yang akan divisualisasikan menjadi salah satu faktor yang menentukan bagaimana proses eksplorasi unsur visual yang digunakan. Unsur-unsur visual akan menggambarkan makna puisi yang akan disampaikan. Penggunaan warna, ilustrasi, foto, tipografi dan tata letak mempunyai makna-makna tertentu yang saling berkaitan satu sama lain dengan teks dan makna yang terkandung dalam puisi. Perancangan ini diharapkan dapat memberi gambaran untuk memperdalam visualisasi puisi menggunakan media video audio visual.

Makna visual yang dikomunikasikan dapat telaah dengan penafsiran berdasarkan pengalaman yang dihubungkan dengan makna puisi tersebut. Puisi yang disandingkan dengan visual atau imaji mempunyai kolaborasi fungsi tersendiri. Mengemas puisi dalam ilustrasi yang bersesuaian, memberi kesempatan khalayak atau pembaca untuk menentukan hal mana yang akan dilihat terlebih dahulu, teks

atau gambar. Memberi peluang untuk menghadirkan sudut pandang baru, menstimulasi makna baru yang lebih subjektif sesuai dengan pemaknaan masing-masing pembaca.

Referensi

- [1] KBBI, 12 September 2021. [Online]. Available: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/visualisasi>.
- [2] Zaidin, Puisi dan telaahnya, Makasar: CV Permata Ilmu, 2009.
- [3] K. Yudoko, "http://dgi.or.id/," Desain Grafis Indonesia, 2012 April 2012. [Online]. Available: <http://dgi.or.id/dgi-archive/menikmati-sajian-visual-di-dalam-percakapan-diam-diam>. [Accessed 12 September 2021].
- [4] M. Nurlela and A. , "Penggunaan media audio visual dalam menulis puisi," Jurnal Edukasi Cendikia, Vol 4, (1), pp. 1-9, 2020.
- [5] D. M. Citraningrum, "Menulis puisi dengan teknik pembelajaran yang kreatif," Belajar Bahasa, , Vols. Vol 1, (1), pp. 82-90, 2016.
- [6] J. Bowers, Introduction to graphic design methodologies and processes: Understanding theory and application, Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 2011.
- [7] J. and K. V. O'Grady, A designer's research manual, USA: Quarto Publishing Group, 2017.
- [8] A and K. , Sukses menulis buku ajar dan referensi, Jakarta: PT Gramedia Widayarsana Indonesia, 2009.
- [9] D. Millman, The Essential Principles of Graphic Design,, Mies: Rotobvision S.A, 2008.
- [10] E. "Analisis tanda pada karya desain komunikasi visual," DESKOVI : Art and Design Journal, vol. 2, no. 1, pp. 27-34, 2019.

Profil Penulis

Dr. Siti Nurannisaa P.B., S.Sn., M.Pd.



Pendidikan Doktor (S3) Program Studi Teknologi Pendidikan, Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya, Magister (S2) Teknologi Pendidikan, Fakultas Pendidikan Universitas Pelita Harapan Jakarta, dan Sarjana (S1) Desain Komunikasi Visual (DKV), Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara Jakarta.

Senang dipanggil Nisaa. Setelah bekerja sebagai desainer grafis di advertising, saat ini melanjutkan aktivitas sebagai desainer mandiri. Sejak tahun 2005 menjadi staff pengajar di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Jurusan Desain

Komunikasi Visual Universitas Tarumanagara, Jakarta. Aktif pada organisasi keilmuan Desain Komunikasi Visual (DKV) diantaranya FDGI (Forum Desain Grafis Indonesia) sampai tahun 2015 dan AIDIA (Asosiasi profesional desain komunikasi visual Indonesia) sampai sekarang. Menyadari tantangan generasi penerus masa depan, membawa semangat mendalami dunia pendidikan. Melakukan kolaborasi ilmu desain, DKV dengan teknologi pendidikan melalui berbagai penciptaan model pembelajaran kreatif.

Melakukan pelatihan, lokakarya, seminar, penelitian maupun publikasi ilmiah di bidang desain, teknologi pendidikan, keguruan dan pengembangan sumber daya manusia. Turut pula aktif sebagai praktisi ilmu pendidikan keorngtuaan, anak dan keluarga.



PENERBIT
Lembaga Penelitian dan
Publikasi Ilmiah
Universitas Tarumanagara

PENERBIT

Jln. Letjen S. Parman No. 1
Kampus I UNTAR
Gedung M Lantai 5
Jakarta Barat

Telp: 021-5671747, ext215
Email: publikasi@untar.ac.id

ISBN 978-623-6463-05-5

