

SURAT TUGAS

Nomor: 568-R/UNTAR/PENELITIAN/II/2025

Rektor Universitas Tarumanagara, dengan ini menugaskan kepada saudara:

1. **BUDI DARMO, S.Sn., M.Ds**
2. **JENNIFER AURELIA KARTAWINATA**
3. **JEREMIAH JONATHAN**
4. **EDY CHANDRA, S.Sn., M.I.Kom.**

Untuk melaksanakan kegiatan penelitian/publikasi ilmiah dengan data sebagai berikut:

Judul : Perancangan Klip Multimedia sebagai Media Introduksi untuk Memperkenalkan Studio Animasi FSRD Untar
Nama Media : Visual
Penerbit : Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara
Volume/Tahun : Vol 20, No 1, (2024)
URL Repository : <https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/31630>

Demikian Surat Tugas ini dibuat, untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan melaporkan hasil penugasan tersebut kepada Rektor Universitas Tarumanagara

11 Februari 2025

Rektor



Prof. Dr. Amad Sudiro, S.H., M.H., M.Kn., M.M.

Print Security : e7ccd5df2538d81e3b3d78a4064df587

Disclaimer: Surat ini dicetak dari Sistem Layanan Informasi Terpadu Universitas Tarumanagara dan dinyatakan sah secara hukum.

Jl. Letjen S. Parman No. 1, Jakarta Barat 11440
P: 021 - 5695 8744 (Humas)
E: humas@untar.ac.id

 Untar Jakarta

 untar.ac.id

Lembaga

- Pembelajaran
- Kemahasiswaan dan Alumni
- Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
- Penjaminan Mutu dan Sumber Daya
- Sistem Informasi dan Database

Fakultas

- Ekonomi dan Bisnis
- Hukum
- Teknik
- Kedokteran
- Psikologi
- Teknologi Informasi
- Seni Rupa dan Desain
- Ilmu Komunikasi
- Program Pascasarjana

Perancangan Klip Multimedia sebagai Media Introduksi untuk Memperkenalkan Studio Animasi FSRD Untar

Budi Darmo¹, Edy Chandra², Jennifer Aurelia Kartawinata³, Jeremiah Jonathan⁴

Program Studi Desain Komunikasi Visual FSRD Universitas Tarumanagara

budid@fsrd.untar.ac.id

Abstrak— Klip multimedia telah menjadi sarana efektif dalam berbagai konteks komunikasi modern. Dalam rangka penerimaan mahasiswa baru, pengenalan studio animasi DKV Untar diperlukan agar audiens mendapatkan pengertian lebih baik mengenai letak, tujuan, serta pembelajaran studio animasi. Perancangan ini mengembangkan klip animasi dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi dan memperkenalkan studio animasi FSRD Untar kepada mahasiswa baru dan masyarakat. Metode yang digunakan untuk merancang adalah metode perancangan pipeline animation, dimana terdapat 3 tahap implementasi, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi, sedangkan metode pengumpulan data yang digunakan pada perancangan ini meliputi: observasi, studi literatur, kuesioner, serta wawancara sebagai metode pengumpulan data. Hasil dari perancangan ini berupa klip multimedia berbentuk animasi 2D dengan durasi kurang lebih 2 menit yang menggunakan maskot "Sarang" sebagai guide virtual untuk meningkatkan pemahaman, daya tarik, dan interaksi dengan audiens melalui media yang informatif dan menarik.

Kata kunci: Animasi 2D, Identitas visual, Klip multimedia, Maskot, Perancangan animasi

I. PENDAHULUAN

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video dengan alat bantu dan koneksi sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi (Ampa, 2015). Hal ini sering digunakan dalam industri hiburan dan game, serta dapat diartikan sebagai penggunaan berbagai media berbeda untuk menyampaikan informasi seperti teks, audio, grafik, animasi, dan video, seperti yang didefinisikan oleh beberapa ahli.

Salah satu jenis multimedia, yaitu klip multimedia memberikan keunggulan dalam menyampaikan informasi secara menarik dan memikat kepada audiens karena penggunaan berbagai elemen multimedia dalam klip yang

dapat menciptakan pengalaman yang kaya dan berdampak bagi pengguna.

Alhasil, klip multimedia, yang merujuk pada segmen media yang terdiri dari berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktivitas, telah menjadi sarana efektif dalam berbagai konteks komunikasi modern, termasuk dalam presentasi multimedia, iklan digital, kursus online, situs web interaktif baik sebagai bagian dari konten editorial, fitur interaktif, maupun elemen desain visual untuk memperkaya pengalaman pengguna dan memperkuat efektivitas komunikasi pesan, dan dalam aplikasi mobile.

Salah satu media audio visual atau klip multimedia, yaitu animasi, mencakup hiburan,

edukasi dan memiliki potensi untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik perhatian penonton, tanpa bosan dan monoton. Salah satu jenis animasi yang mengandung grafis dan teks animasi, yang juga dikenal sebagai *motion graphic* 2D, sering menggabungkan grafis, teks, dan gambar untuk menyampaikan pesan atau cerita. Elemen grafis ini bisa berupa bentuk geometris, karakter kartun, atau unsur abstrak. Ciri khas animasi *motion graphic* adalah gerakan yang halus dan lancar (Saputra & Saputra, 2022), yang dicapai melalui teknik interpolasi gerakan yang memungkinkan objek bergerak dengan mulus dari satu titik ke titik lainnya. Salah satu keunggulan besar dari animasi *motion graphic* adalah fleksibilitasnya yang dapat dengan mudah disesuaikan, diedit, dan diperbarui tanpa perlu mengulang proses produksi yang rumit. Keunggulan lain dari *motion graphic* adalah memiliki visual yang menarik dan animasi yang dapat digerakkan dengan fleksibel namun tetap sederhana (Valentino et al., 2022). Oleh karena itu, media animasi bisa menjadi sarana yang efektif untuk menjelaskan konsep-konsep kompleks, menarik minat siswa, dan meningkatkan pemahaman mereka (Saragih & Sirait, 2023).

Maka dari itu, perancangan ini berfokus pada pengembangan klip animasi sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan informasi dan

memperkenalkan studio animasi FSRD Untar kepada mahasiswa baru dan masyarakat. Perkenalan yang dibuat dalam bentuk video klip animasi memiliki beberapa fungsi utama yang dapat meningkatkan pemahaman, daya tarik, dan interaksi dengan audiens.

Fungsi yang pertama adalah mengenalkan identitas visual dimana sebuah studio atau merek memperkenalkan logo, nama, warna, maskot, tata letak, dan desain yang mencerminkan kepribadian dan nilai merek, layaknya identitas visual, secara menarik dan kohesif. Identitas visual berfungsi untuk mempengaruhi kesadaran dan pengenalan audiens terhadap merek, membedakan merek dari kompetitor, mempertahankan loyalitas konsumen, serta memperkuat hubungan emosional yang mendalam antara *brand* dengan konsumen sehingga memberikan kesan yang mendalam dan mempengaruhi penonton secara signifikan.

Fungsi kedua adalah untuk memperkenalkan studio, tujuan pembelajaran, dan kegunaan studio, serta membangun hubungan dengan audiens dan memberikan gambaran identitas dan nilai-nilai studio. Selain itu, klip animasi juga dapat digunakan sebagai alat untuk menampilkan cuplikan dari portofolio karya studio atau merek, menyoroti proyek terkenal

dan mencerminkan keahlian dan gaya kreatif mereka.

Fungsi lainnya adalah untuk menyampaikan pesan utama, visi dan misi studio atau merek kepada audiens, termasuk tujuan, jenis proyek, dan dampak yang ingin diciptakan dalam industri animasi.

Fungsi yang terakhir adalah untuk mengajak dan mendorong penonton untuk melakukan tindakan selanjutnya seperti kunjungan ke situs web, mengikuti media sosial, atau menghubungi studio untuk informasi lebih lanjut untuk membangun komunitas yang terlibat dengan merek atau studio.

Perancangan klip animasi sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan informasi dan memperkenalkan studio animasi FSRD Untar ini menggunakan maskot Sarang sebagai guide virtual, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman, daya tarik, dan interaksi dengan audiens melalui media yang informatif dan menarik. Maskot wanita bernama "Sarang" telah dikembangkan oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara (Prodi DKV FSRD Untar) sebagai bagian dari identitas visual FSRD Untar (Chandra, 2022).

Maskot adalah wujud personifikasi dari manusia, hewan, atau wujud tertentu yang

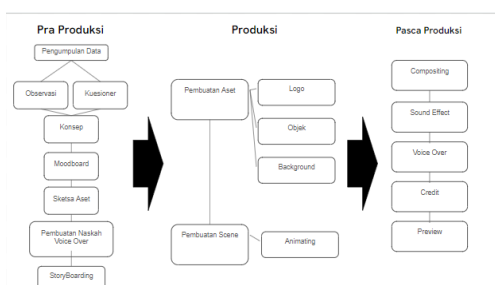
memiliki sifat manusia dan dianggap dapat membawa keberuntungan dan mencerminkan identitas organisasi, merek, produk, *event*, dan lain-lain. Maskot yg baik bersifat ikonik dan fleksibel. Maskot adalah bentuk antropomorfisme (Kurniawan & Sayatman, 2018). Maskot yang diluncurkan sebagai bagian dari identitas visual suatu brand atau merek diharapkan dapat menarik perhatian masyarakat (Ariesta, 2020). Selain itu, maskot memberikan nilai *recognizability*, atau mudah dikenali, dan *memorability*, dalam kata lain mudah diingat, dalam membangun identitas merek (Yadav, 2017). Menurut Cayla (2013), memanusiakan atau memberi wujud pada sebuah brand dapat membuatnya menjadi hidup dan mudah diingat, terkesan nyata dan aman.

Dari latar belakang diatas, perancangan ini fokus pada "Bagaimana merealisasikan secara visual tokoh 'Sarang' selaku maskot dari FSRD Untar sebagai *guide* virtual dalam memperkenalkan studio animasi FSRD Untar?" Perancangan ini dibuat dengan tujuan untuk menghasilkan desain klip multimedia dengan pendekatan animasi 2 dimensi, dimana tokoh "Sarang" selaku maskot FSRD Untar berperan sebagai pemandu virtual dalam memperkenalkan studio animasi Untar.

II. METODE

Untuk memperoleh data, metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, yang meliputi: melakukan proses observasi, melakukan penyebaran kuesioner kepada mahasiswa dan mahasiswi FSRD Untar, serta melakukan wawancara dengan 2 narasumber, yaitu Bapak Staven Andersen Angkasa, seorang Seniman Visual dengan bakat untuk Ilustrasi Buku, Pengembangan Konsep, dan Seni Konsep dan Bapak Nuryadi Bayazid, seorang praktisi senior di bidang *motion graphic* media massa di salah satu TV swasta di Indonesia dan telah banyak mengembangkan video *motion graphic*.

Data yang diperoleh kemudian digunakan sebagai acuan untuk perancangan klip multimedia. perancangan yang digunakan adalah menggunakan metode perancangan yang biasa digunakan untuk merancang sebuah animasi, yaitu metode perancangan *pipeline animation* (Gunawan, 2012). Proses implementasi terdiri dari tiga tahap utama.



Gambar 1. Pipeline animasi 2D (sumber: dokumentasi penulis)

Tahap pertama adalah tahap pra produksi yang meliputi pembuatan konsep *motion graphic* dimulai dari pembuatan *moodboard*, sketsa aset, pembuatan naskah *voice over*, dan pembuatan storyboard. *Storyboard* adalah rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan untuk menggambarkan suatu cerita dan merupakan deskripsi rinci dari setiap scene yang secara jelas menunjukkan objek multimedia dan perilaku mereka. Menurut Rustamana et al. (2023), *storyboard* memiliki banyak manfaat termasuk memudahkan produksi, menghemat waktu dan biaya, serta meningkatkan kualitas hasil akhir sehingga menjadi alat penting dalam perencanaan konten visual.

Tahap kedua adalah tahap produksi yang meliputi pembuatan aset seperti aset logo, objek, *background*, yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *scene* sesuai dengan *storyboard*, termasuk proses *coloring*.

Tahap terakhir adalah tahap pasca produksi dimana proses *compositing*, yaitu menyusun setiap *scene* animasi dan menambahkan suara, efek suara, dan musik latar belakang dilakukan. *Voice over* digabungkan dengan aset yang dianimasikan. Setelah selesai, proses ditutup dengan *credit scene* dan *preview* sebelum hasil *final* dapat dilihat dan didistribusikan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses perancangan *motion graphic* ini dibagi menjadi tiga tahap utama:

1. Tahap pra produksi

Pada tahap ini, segala kebutuhan dalam proses produksi disiapkan agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan apa yang sudah direncanakan.

Pengolahan Data

Kesimpulan yang bisa ditarik dari kuesioner yang disebarakan adalah mahasiswa angkatan 2021 dan 2022 Desain Komunikasi Visual mengetahui dan mengenal tentang maskot FSRD UNTAR, yaitu Sarang, letak studio animasi, serta pelajaran yang dapat dipelajari di studio animasi Untar. Selain itu, hasilnya juga menunjukkan bahwa durasi yang pas untuk membuat video klip ini adalah sekitar 1-2 menit dengan pendekatan sudut pandang orang pertama dengan *style* gambar yang *colorful* dan *vibrant*.

Data berikutnya yang diperoleh adalah kesimpulan dari wawancara dengan Bapak Staven Andersen Angkasa, yaitu sebaiknya mengolah desain yang

berbeda dari yang umum, dengan bermain bentuk, warna, dan elemen desain untuk menyampaikan cerita. Ia juga menekankan pentingnya maskot untuk menarik perhatian dan rasa *relatability* dari mahasiswa/i DKV, dengan lebih menekankan aspek pembawaan pesan daripada akurasi yang berlebihan.

Dari wawancara dengan Bapak Nuryadi Bayazid, disimpulkan bahwa klip intro terdiri dari tiga bagian utama. Bagian pertama, yaitu *opening headline*, menampilkan klip pendek tentang kegiatan atau isu yang belum terungkap untuk menarik perhatian penonton. Dilanjutkan dengan bagian *body* yang menggambarkan studio animasi, fasilitas, interaksi dengan pengajar, serta hasil pembelajaran. Bagian closing menjelaskan tujuan klip dan ajakan kepada penonton untuk bergabung, serta diakhiri dengan logo Untar, maskot, dan tagline. Durasi video berkisar antara 60 hingga 180 detik, dengan pemilihan musik yang tepat untuk meningkatkan daya tarik dan mendukung pesan yang ingin disampaikan.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang dilakukan melibatkan perancangan naskah, jenis animasi, gaya ilustrasi, dan konsep warna. Naskah yang dibuat ditujukan kepada mahasiswa FSRD UNTAR 2023, sehingga dibuat dengan bahasa yang mudah dimengerti dan sesuai dengan gaya penyampaian untuk kalangan usia 17-19 tahun. Animasi yang akan digunakan adalah ilustrasi 2D yang digerakkan dengan teknik *motion graphic*, dibuat dengan Adobe Illustrator dan Adobe After Effects. Durasi animasi sekitar 2 menit, dengan resolusi 1080p dan ukuran 1920 x 1080 px (16:9). Maskot "Sarang" digunakan sebagai karakter dalam video klip intro untuk menjelaskan ruang studio animasi, kegunaan, isi, dan teknik yang dapat dipelajari, dengan visualisasi latar yang disederhanakan untuk mempersingkat proses pengerjaan animasi. Konsep warna disesuaikan dengan warna asli.



Gambar 2. Moodboard
(sumber: dokumentasi penulis)

Sinopsis

Sarang, maskot FSRD UNTAR, menjadi tokoh utama dalam video animasi untuk mahasiswa baru FSRD 2023. Video ini mengenalkan studio animasi FSRD UNTAR, sarana dan prasarana yang tersedia, serta hal-hal yang bisa dipelajari dan dibuat di studio. Sarang juga mengajak belajar bersama di studio animasi FSRD UNTAR.

Storyline

Pada bagian *opening*, video dimulai dengan clapperboard yang ditutup, kemudian diikuti dengan perkenalan dari Sarang yang mengajak audiens untuk mengenal studio animasi FSRD UNTAR. Pada bagian isi, Sarang menjelaskan bahwa studio animasi berada di gedung K lantai 5 FSRD UNTAR, Kampus 1 Universitas Tarumanagara. Studio dilengkapi dengan sarana dan prasarana terbaik untuk pembelajaran animasi DKV dan mahasiswa dapat mempelajari serta membuat animasi seperti bumper video, stiker, kinetic typography, dan video explainer. Terakhir, Sarang menutup video dengan kalimat seruan yang menggambarkan antusiasme

"nah seru kan!" dan mengajak audiens untuk mempelajari animasi di studio animasi FSRD UNTAR.

Script

Scene	Audio	Visual
1	"Take 1!" Sfx: suara clapperboard Waktu : 0:00 - 0:01	Ilustrasi clapperboard yang digunakan untuk menunjukkan scene akan dimulai
2	"Halo main teman-teman! Kita akan mempelajari animasi di studio animasi FSRD UNTAR. Let's go!" Rgw Waktu : 0:02 - 0:12	Kamera yang memotret dari sebelah kiri, kemudian sarang masuk dengan transisi bawah ke atas. Sarang akan menepatkan lebih lanjut mengenai studio animasi. (memotret balok piksel yang menunjukkan studio animasi) Kemudian sarang bergerak ke sebelah kiri bersamaan dengan kamera
3	"Studio animasi berada di Gedung K lantai 5 Kampus 1 Universitas tarumanagara" Rgw Waktu : 0:13 - 0:18	Menampilkan gedung Kampus UNTAR 1. (menggunakan erasable shot untuk memperlihatkan keseluruhan tampilan gedung dan jalannya) (menggunakan medium shot agar informasi yang disampaikan sarang lebih jelas)
4	"Studio ini dilengkapi dengan semua dan peralatan terbaik untuk mendukung perkembangan animasi untuk mahasiswa DKN" Rgw Waktu : 0:19 - 0:26	Menampilkan ruangan studio animasi (menggunakan transisi fade out fade in dan transisi pergeseran dari zoom in ke zoom out)
5	"Di sini kita akan mempelajari teknik pembuatan animasi 2D dalam kaitannya dengan kebutuhan animasi dalam Desain Komunikasi Visual dengan menggunakan teknik digital" Rgw Waktu : 0:27 - 0:38	Komputer yang menampilkan software yang digunakan dan juga tool-tool yang bergerak secara sarang menjelaskan. (pada tool menggunakan efek pop out dan perubahan posisi kiri dan kanan)

6	"Temas-temas dapat mempelajari berbagai animasi loh seperti pembuatan bumper video, animasi animasi, kinetic typography, dan video explainer" Rgw Waktu : 0:38 - 1:02	Sarang yang sedang menjelaskan. Kemudian pergeseran transisi yang menampilkan layar komputer (menggunakan transisi zoom in untuk memperlihatkan lebih jelas) Menampilkan pembuatan bumper video, sticker animasi, kinetic typography serta video explainer
7	"Nah seru kan teman-teman. Yuk belajar tentang sarang di studio animasi FSRD UNTAR" Rgw Waktu : 1:02 - 1:08	Menampilkan meja dengan berbagai perlengkapan seperti laptop, video lamp, mouse pad, ubi (menggunakan medium close up shot)
8	Penutup Rgw Waktu : 1:09 - 1:18	Sebuah oval berwarna jingga dari laptop yang lama kelamaan membesar memenuhi layar. (menggunakan transisi scale pada objek untuk memperbesar sehingga layar sepenuhnya tergantri) Kemudian muncul naskah produksi Studio Animasi FSRD UNTAR (menggunakan effect scale serta berings pada teks)

Gambar 3. Script dan storyboard (sumber: dokumentasi penulis)

2. Tahap produksi

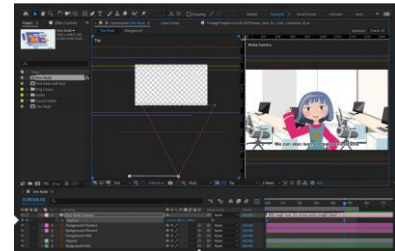
Pada tahap ini, proses pembuatan karya dimulai.

Proses Pembuatan Karakter

Desain karakter menggunakan tokoh Sarang, maskot FSRD, dengan warna dan bentuk aslinya. Ciri khas Sarang termasuk rambut biru keunguan, baju merah muda dengan jumpsuit rok selutut berwarna biru, stocking garis-garis, dan sepatu kets merah muda.



Gambar 4. Visualisasi Sarang (sumber: FSRD Untar, 2023)



Gambar 6. Proses editing animasi (sumber: dokumentasi penulis)

Proses Pembuatan Background



Gambar 5. Ilustrasi background (sumber: dokumentasi penulis)

Proses Editing Animasi

Proses editing menggunakan Adobe After Effects melibatkan mengimpor gambar karakter, background, dan objek pendukung dari perangkat Adobe Illustrator ke Adobe After Effects serta menyunting gambar tersebut hingga menjadi sebuah animasi menggunakan After Effects.

3. Tahap pasca produksi

Tahapan terakhir dalam pembuatan animasi melibatkan menambahkan audio *voice over* narasi, sound effect yang disesuaikan dengan nuansa ilustrasi untuk memperkuat suasana scene, dan background. Kemudian, ilustrasi visual digerakkan sesuai dengan irama *voice over* narasi. Terakhir, video di-render dalam format MP4 dengan ukuran 1920 x 1080 px.



Gambar 7. Proses rendering animasi (sumber: dokumentasi penulis)

Hasil Rancangan

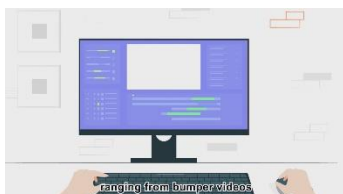
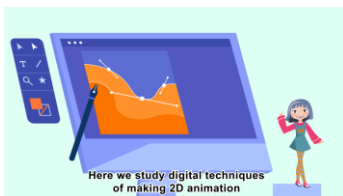
Hasil dari perancangan ini berupa klip multimedia berbentuk animasi 2D dengan durasi waktu 1 menit 18 detik, yang terdiri dari yang terdiri dari 3 bagian sesuai dari hasil wawancara dengan narasumber, yaitu:

1. Intro: perkenalan maskot “Sarang” yang diikuti dengan perkenalan studio animasi Untar beserta dengan lokasinya. Bagian ini terdiri dari 3 scene dengan durasi waktu dari 0:00 sampai detik 0:18.



Gambar 8. Potongan klip bagian intro (sumber: dokumentasi penulis)

2. *Body*: terdapat penjelasan tentang tujuan studio, termasuk apa yang akan dipelajari dan hasil dari pembelajaran yang terdiri dari 3 scene mulai dari detik 0:18 sampai 1:02.



Gambar 9. Potongan klip bagian *body* (sumber: dokumentasi penulis)

3. Penutup: terdapat *call-to-action* (CTA) yaitu ajakan pada mahasiswa baru untuk turut serta dalam pembelajaran di studio animasi Untar yang terdiri dari 2 scene, mulai dari 1:02 hingga 1:18.



Gambar 10. Potongan klip bagian penutup (sumber: dokumentasi penulis)

IV. SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh, klip multimedia sebagai perkenalan dari suatu tempat atau program sebaiknya terdiri dari 3 bagian yaitu intro, *body* dan penutup. Oleh karena itu, perancangan ini menghasilkan sebuah video klip multimedia dengan pendekatan animasi 2D yang menggunakan tokoh "Sarang" sebagai maskot FSRD Untar. Animasi ini dirancang dalam durasi kurang lebih 2 menit agar tidak membosankan dan di-export dalam format mp4 yang dapat dibuka oleh perangkat pemutar video apapun. Output video dibuat dalam resolusi 1080p dengan ukuran 1920 x 1080 px (16:9).

Proses pembuatan animasi dibagi menjadi tiga tahap: tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Video dengan kalimat ajakan yang dilontarkan kepada target audience pada bagian akhir video ini ditujukan kepada mahasiswa FSRD UNTAR 2023 dan ditulis dalam bahasa yang mudah dimengerti serta sesuai dengan gaya penyampaian untuk kalangan usia 17-19 tahun.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada Bapak Staven Andersen Angkasa dan Bapak Nuryadi Bayazid atas kontribusi waktunya sebagai narasumber penelitian ini. Terima kasih juga penulis sampaikan untuk FSRD Untar dan LPPM Untar.

DAFTAR PUSTAKA

Ampa, A. T. (2015). The Implementation of Interactive Multimedia Learning Materials in Teaching Listening Skills. *English Language Teaching*, 8(12), 56. <https://doi.org/10.5539/elt.v8n12p56>

Ariesta, O. (2020). Perancangan Maskot Isi Padangpanjang Sebagai Media Branding. *Jurnal Bahasa Rupa*, 3(2), 104–116. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v3i2.490>

Cayla, J. (2013). Brand mascots as organisational totems. *Journal of*

Marketing Management, 29(1–2), 86–104.

<https://doi.org/10.1080/0267257X.2012.759991>

Chandra, E. (2022). Peran Figur Maskot “Sarang” Sebagai Brand Personality FsrD Untar Dimata Masyarakat Indonesia. *Prosiding SENAPENMAS*, 2(1), 1052–1958.

Dermawan Saputra, Kormil Saputra, S. S. (2022). the Effect of Phet Simulation on the Discovery Learning Model on Critical Thinking Skills of Sma Students on Straight Motion Materials. *KnE Social Sciences*, 1.

Eva Margaretha Saragih, & Syahriani Sirait. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Plotagon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(4), 1005–1011. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1265>

Gunawan, B. B. (2012). NGANIMASI Bersama Mas Be! In *Jakarta* (p. 169).

Kurniawan, F. L., & Sayatman, S. (2018). Perancangan Maskot untuk Memperkuat Identitas Visual Kota Kediri. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 7(1). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i1.29547>

Rustamana, A., Ade Mulyati, S., & Prasetya, T.

(2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Cetak : Tampilan Storyboard. *Cendikia Pendidikan*, 1(6), 90–102.

Valentino, K., Nugroho, J. A., & Darmo, B. (2022). Perancangan Motion Graphic Science Show 2020 Tentang Pengenalan Spesies Baru. *Visual*, 17(1), 1–9.
<https://doi.org/10.24912/jurnal.v17i1.17311>

Yadav, P. (2017). Anthropomorphic Brand Mascot Serve As The Vehicle To Quickly Remind Customers Who You Are And What You Stand For In Indian Cultural Context. *Research Gate*, May, 1–5.
<https://www.researchgate.net/publication/316683189>



Home (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/index>)
/ Archives (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/issue/archive>)
/ Vol. 20 No. 1 (2024): Vol. 20 No. 1 (2024)
(<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/issue/view/781>)
/ Articles

Perancangan Klip Multimedia sebagai Media Introduksi untuk Memperkenalkan Studio Animasi FSRD Untar



Perancangan Klip Multimedia sebagai Media Introduksi untuk
Memperkenalkan Studio Animasi FSRD Untar
Budi Darmo, Edy Chandra, Jennifer Aurelia Kartawinata, Jeremiah Jonathan

Rekomendasi Komunikasi Visual Maskot untuk Yayasan Terumbu Karang
Natasha Calista, Anny Valentina, Andreas

Sistem Pintar Sebagai Penunjang Fasilitas pada Interior Hotel Mason Pine
Kota Baru Parahyangan
Adi Ismanto, Samantha Feliciana, Kris Wardhana

Intensitas Pencahayaan pada Tata Pamer Museum Nasional Sejarah Alam
Indonesia
Kania Pradyta Oktavia, Gracia Veronica, Dinullah Bayu Ibrahim

Pengelolaan Terstruktur E-Waste oleh Dinas Lingkungan Hidup Daerah
Khusus Jakarta dalam Foto Naratif
Yohanes Hasiholan, Pongky Adhi Purnama, Ratih Candrastuti

Analisis Semiotika Roland Barthes pada Foto Korban Perang Rusia-
Ukraina
Kevin Reinaldo Silalahi

Analisis Identitas Visual Produk Jasa Desain Website Keola Studio terhadap
Kompetitornya
Vania Aurelia, Edy Chandra

Patung dalam Perspektif Modern: Eksplorasi Kritik Seni terhadap
Minimalisme dan Partisipasi Seni
Ardi Maki Gunawan

Dec 2024
Vol.20 No.1 (2024)
ISSN 1410-4903
e-ISSN 2746-6477

<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/issue/view/781>

PDF (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/31630/19596>)

Published: Dec 1, 2024

DOI: <https://doi.org/10.24912/vis.v20i1.31630> (<https://doi.org/10.24912/vis.v20i1.31630>)

Keywords:

Animasi 2D, Identitas visual, Maskot, Klip multimedia, Perancangan animasi

Dimensions



(<https://badge.dimensions.ai/details/doi/https://doi.org/10.24912/vis.v20i1.31630?domain=https://journal.untar.ac.id>)

Altmetrics

(<https://www.altmetric.com/details.php?domain=journal.untar.ac.id&doi=10.24912%2Fvis.v20i1.31630>)

Statistics



Read Counter : 1



Download : 0

Crossmark/ Data Version



Budi Darmo

Universitas Tarumanagara

Edy Chandra

Universitas Tarumanagara

Jennifer Aurelia Kartawinata

Universitas Tarumanagara

Jeremiah Jonathan

Universitas Tarumanagara

Abstract

Klip multimedia telah menjadi sarana efektif dalam berbagai konteks komunikasi modern. Dalam rangka penerimaan mahasiswa baru, perkenalan studio animasi DKV Untar diperlukan agar audiens mendapatkan pengertian lebih baik mengenai letak, tujuan, serta pembelajaran studio animasi. Perancangan ini mengembangkan klip animasi dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi dan memperkenalkan studio animasi FSRD Untar kepada mahasiswa baru dan masyarakat. Metode yang digunakan untuk merancang adalah metode perancangan pipeline animation, dimana terdapat 3 tahap implementasi, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi, sedangkan metode pengumpulan data yang digunakan pada perancangan ini meliputi: observasi, studi literatur, kuesioner, serta wawancara sebagai metode pengumpulan data. Hasil dari perancangan ini berupa klip multimedia berbentuk animasi 2D dengan durasi kurang lebih 2 menit yang menggunakan maskot "Sarang" sebagai guide virtual untuk meningkatkan pemahaman, daya tarik, dan interaksi dengan audiens melalui media yang informatif dan menarik.

ISSUE

Vol. 20 No. 1 (2024): Vol. 20 No. 1 (2024) (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/issue/view/781>)

SECTION

Articles



(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Jurnal Visual by Faculty of Art (</index.php/komunikasi/manager/setup/fikom.untar.ac.id>) and Design is (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>) licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>) Permissions beyond the scope of this license may be available at (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>) <https://journal.untar.ac.id/index.php/visual>

AUTHOR BIOGRAPHIES

Edy Chandra, Universitas Tarumanagara

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

Jennifer Aurelia Kartawinata, Universitas Tarumanagara

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

Jeremiah Jonathan, Universitas Tarumanagara

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

References

- Ampa, A. T. (2015). The Implementation of Interactive Multimedia Learning Materials in Teaching Listening Skills. *English Language Teaching*, 8(12), 56. <https://doi.org/10.5539/elt.v8n12p56> (<https://doi.org/10.5539/elt.v8n12p56>)
- Ariesta, O. (2020). Perancangan Maskot Isi Padangpanjang Sebagai Media Branding. *Jurnal Bahasa Rupa*, 3(2), 104–116. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v3i2.490> (<https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v3i2.490>)
- Cayla, J. (2013). Brand mascots as organisational totems. *Journal of Marketing Management*, 29(1–2), 86–104. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2012.759991> (<https://doi.org/10.1080/0267257X.2012.759991>)
- Chandra, E. (2022). Peran Figur Maskot “Sarang” Sebagai Brand Personality FsrD Untar Dimata Masyarakat Indonesia. *Prosiding SENAPENMAS*, 2(1), 1052–1958.
- Dermawan Saputra, Kormil Saputra, S. S. (2022). the Effect of Phet Simulation on the Discovery Learning Model on Critical Thinking Skills of Sma Students on Straight Motion Materials. *KnE Social Sciences*, 1.
- Eva Margaretha Saragih, & Syahrani Sirait. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Plotagon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(4), 1005–1011. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1265> (<https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1265>)
- Gunawan, B. B. (2012). *NGANIMASI Bersama Mas Be!* In Jakarta (p. 169).
- Kurniawan, F. L., & Sayatman, S. (2018). Perancangan Maskot untuk Memperkuat Identitas Visual Kota Kediri. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 7(1). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i1.29547> (<https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i1.29547>)
- Rustamana, A., Ade Mulyati, S., & Prasetya, T. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Cetak : Tampilan Storyboard. *Cendikia Pendidikan*, 1(6), 90–102.
- Valentino, K., Nugroho, J. A., & Darmo, B. (2022). Perancangan Motion Graphic Science Show 2020 Tentang Pengenalan Spesies Baru. *Visual*, 17(1), 1–9. <https://doi.org/10.24912/jurnal.v17i1.17311> (<https://doi.org/10.24912/jurnal.v17i1.17311>)
- Yadav, P. (2017). Anthropomorphic Brand Mascot Serve As The Vehicle To Quickly Remind Customers Who You Are And What You Stand For In Indian Cultural Context. *Research Gate*, May, 1–5. <https://www.researchgate.net/publication/316683189> (<https://www.researchgate.net/publication/316683189>)

Sertifikat Akreditasi Jurnal Visual Sinta 6

(<https://drive.google.com/drive/folders/1ssOMGnsYd0a5AOKGYkLSRg3hUCakrAzD?usp=sharing>)



(<https://drive.google.com/drive/folders/1ssOMGnsYd0a5AOKGYkLSRg3hUCakrAzD?usp=sharing>)

Open Journal Systems (<http://pkp.sfu.ca/ojs/>)

INFORMATION

For Authors (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/information/authors>)



(<https://www.statcounter.com/>)

View My Stats (<https://statcounter.com/p12675096/?guest=1>)



(<https://info.flagcounter.com/SS5G>)

Tools



(<https://www.turnitin.com/?svr=309&session->

[id=&lang=en_us&r=51.7747989001077](https://www.turnitin.com/?svr=309&session-id=&lang=en_us&r=51.7747989001077))

use APA style, download here



(<https://csl.mendeley.com/styleInfo/>

[styleId=http%3A%2F%2Fwww.zotero.org%2Fstyles%2Fapa](https://csl.mendeley.com/styleInfo/?styleId=http%3A%2F%2Fwww.zotero.org%2Fstyles%2Fapa))

Our journal indexed by:



(<https://scholar.google.com/citations?user=5TAeUjwAAAAJ&hl=en>)

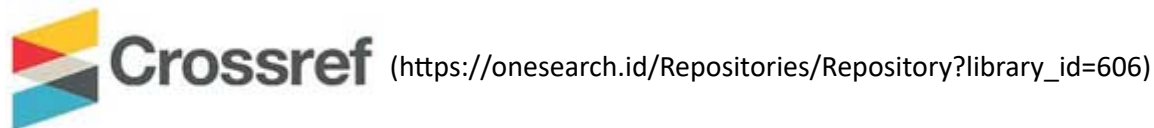


sinta
Science and Technology Index

(<https://sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/10346>)



(<https://garuda.kemdikbud.go.id/journal/view/18178#!>)



Tools :



Journal Template :



([https://drive.google.com/drive/folders/1y_H88A9nSII9rsEwTgwa19j68tE1mfD9?](https://drive.google.com/drive/folders/1y_H88A9nSII9rsEwTgwa19j68tE1mfD9?usp=sharing)

usp=sharing)

e-ISSN : 2746-6477

VISUAL

Jurnal Seni Rupa dan Desain
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanagara

jurnalvisual@fsrd.untar.ac.id

Platform & workflow by OJS / PKP

(<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about/aboutThisPublishingSystem>)

Home (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/index>)
 / Archives (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/issue/archive>)
 / Vol. 20 No. 1 (2024): Vol. 20 No. 1 (2024)


VISUAL
 jurnal seni rupa dan desain

Perancangan Klip Multimedia sebagai Media Introduksi untuk Memperkenalkan Studio Animasi FSRD Untar
 Budi Darmo, Edy Chandra, Jennifer Aurelia Kartawinata, Jeremiah Jonathan

Rekomendasi Komunikasi Visual Maskot untuk Yayasan Terumbu Karang
 Natasha Calista, Anny Valentina, Andreas

Sistem Pintar Sebagai Penunjang Fasilitas pada Interior Hotel Mason Pine Kota Baru Parahyangan
 Adi Ismanto, Samantha Feliciano, Kris Wardhana

Intensitas Pencahayaan pada Tata Pamer Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia
 Kania Pradyta Oktavia, Gracia Veronica, Dinullah Bayu Ibrahim

Pengelolaan Terstruktur E-Waste oleh Dinas Lingkungan Hidup Daerah Khusus Jakarta dalam Foto Naratif
 Yohanes Hasiholan, Pongky Adhi Purnama, Ratih Candrastuti

Analisis Semiotika Roland Barthes pada Foto Korban Perang Rusia-Ukraina
 Kevin Reinaldo Silalahi

Analisis Identitas Visual Produk Jasa Desain Website Keola Studio terhadap Kompetitornya
 Vania Aurelia, Edy Chandra

Patung dalam Perspektif Modern: Eksplorasi Kritik Seni terhadap Minimalisme dan Partisipasi Seni
 Ardi Maki Gunawan

 Dec 2024
 Vol.20 No.1 (2024)
 ISSN 1410-4903
 e-ISSN 2746-6477


(<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/issue/view/781>)



Published: 2024-12-01

Articles

Perancangan Klip Multimedia sebagai Media Introduksi untuk Memperkenalkan Studio Animasi FSRD Untar (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/31630>)

Budi Darmo, Edy Chandra, Jennifer Aurelia Kartawinata, Jeremiah Jonathan


 <https://doi.org/10.24912/vis.v20i1.31630> (<https://doi.org/10.24912/vis.v20i1.31630>)



 Abstract : 1 |  PDF : 0

PDF (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/31630/19596>)

Rekomendasi Komunikasi Visual Maskot Untuk Yayasan Terumbu Karang
 (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/32151>)

Natasha Calista, Anny Valentina, Andreas


 <https://doi.org/10.24912/vis.v20i1.32151> (<https://doi.org/10.24912/vis.v20i1.32151>)



 Abstract : 0 |  PDF : 0

PDF (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/32151/19597>)

Sistem Pintar Sebagai Penunjang Fasilitas Pada Interior Hotel Mason Pine Kota Baru Parahyangan (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/32707>)

Adi Ismanto, Samantha Feliciano, Kris Wardhana


 <https://doi.org/10.24912/vis.v20i1.32707> (<https://doi.org/10.24912/vis.v20i1.32707>)



 Abstract : 1 |  PDF : 0

PDF (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/32707/19584>)

Desain Pencahayaan Pada Tata Pamer Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/32274>)

kania pradyta oktavia, Gracia Veronica, Dinullah Bayu Ibrahim


 <https://doi.org/10.24912/vis.v20i1.32274> (<https://doi.org/10.24912/vis.v20i1.32274>)



 Abstract : 2 |  PDF : 1

PDF (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/32274/19585>)

Pengelolaan Terstruktur E-Waste oleh Dinas Lingkungan Hidup Daerah Khusus Jakarta dalam Foto Naratif (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/31104>)

Yohanes Hasiholan


 <https://doi.org/10.24912/vis.v20i1.31104> (<https://doi.org/10.24912/vis.v20i1.31104>)



 Abstract : 0 |  PDF : 0

PDF (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/31104/19587>)

Analisis Semiotika Roland Barthes pada Foto Korban Perang Rusia-Ukraina (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/27860>)

Kevin Reinaldo Silalahi Dormi Rumahorbo


 <https://doi.org/10.24912/vis.v20i1.27860> (<https://doi.org/10.24912/vis.v20i1.27860>)



 Abstract : 0 |  PDF : 0

PDF (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/27860/19589>)

Analisis Identitas Visual Produk Jasa Desain Website Keola Studio terhadap Kompetitornya (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/32675>)

Edy Chandra


 <https://doi.org/10.24912/vis.v20i1.32675> (<https://doi.org/10.24912/vis.v20i1.32675>)

 Abstract : 0 |  PDF : 1

PDF (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/32675/19590>)

Patung dalam Perspektif Modern: Eksplorasi Kritik Seni terhadap Minimalisme dan Partisipasi Seni (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/29131>)

ardi makki pantow gunawan

 <https://doi.org/10.24912/vis.v20i1.29131> (<https://doi.org/10.24912/vis.v20i1.29131>)

Abstract : 0 | PDF : 1

PDF (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/29131/19592>)

Sertifikat Akreditasi Jurnal Visual Sinta 6

(<https://drive.google.com/drive/folders/1ssOMGnsYd0a5AOKGYkLSRg3hUCakrAzD?usp=sharing>)




(<https://drive.google.com/drive/folders/1ssOMGnsYd0a5AOKGYkLSRg3hUCakrAzD?usp=sharing>)

Open Journal Systems (<http://pkp.sfu.ca/ojs/>)











INFORMATION


For Authors (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/information/authors>)

 (<https://www.statcounter.com/>)

View My Stats (<https://statcounter.com/p12675096/?guest=1>)

Visitors

 ID 16,198	 CA 44
 US 1,091	 IN 39
 SG 875	 RU 19
 JP 101	 GB 19
 MY 91	 FI 16



(<https://info.flagcounter.com/SS5G>)

Tools

 (https://www.turnitin.com/?svr=309&session-id=&lang=en_us&r=51.7747989001077)

use APA style, download here



(<https://cs1.mendeley.com/styleInfo/>)

styleId=http%3A%2F%2Fwww.zotero.org%2Fstyles%2Fapa)

Our journal indexed by:



(<https://scholar.google.com/citations?user=5TAeUjwAAAAJ&hl=en>)



(<https://sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/10346>)



DIRECTORY
OF OPEN ACCESS
SCHOLARLY
RESOURCES



GARUDA
GARBA RUJUKAN DIGITAL

(<https://garuda.kemdikbud.go.id/journal/view/18178#!>)



Crossref

(https://onesearch.id/Repositories/Repository?library_id=606)

Tools :



(<https://www.turnitin.com/>)



Mendeley

(<https://www.mendeley.com/>)

Journal Template :



([https://drive.google.com/drive/folders/1y_H88A9nSII9rsEwTgwa19j68tE1mfD9?](https://drive.google.com/drive/folders/1y_H88A9nSII9rsEwTgwa19j68tE1mfD9?usp=sharing)

usp=sharing)

e-ISSN : 2746-6477

VISUAL

Jurnal Seni Rupa dan Desain
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanagara

jurnalvisual@fsrd.untar.ac.id

Platform & workflow by OJS / PKP

(<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about/aboutThisPublishingSystem>)

[Home \(https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/index\)](https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/index) / [About the Journal](#)

About the Journal

People

- [Contact \(https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about/contact\)](https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about/contact)
- [Editorial Team \(https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about/editorialTeam\)](https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about/editorialTeam)
- [Reviewer \(https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/reviewer\)](https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/reviewer)

Policies

- [Focus and Scope \(https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#focusAndScope\)](https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#focusAndScope)
- [Section Policies \(https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#sectionPolicies\)](https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#sectionPolicies)
- [Peer Review Process \(https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#peerReviewProcess\)](https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#peerReviewProcess)
- [Publication Frequency \(https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#publicationFrequency\)](https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#publicationFrequency)
- [Open Access Policy \(https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#openAccessPolicy\)](https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#openAccessPolicy)
- [Archiving \(https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#archiving\)](https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#archiving)
- [Publication Etchic \(https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#custom-0\)](https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#custom-0)
- [Publication decisions \(https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#custom-1\)](https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#custom-1)
- [Article Processing Charges \(https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#custom-2\)](https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#custom-2)

Submissions

- [Online Submissions \(https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about/submissions#onlineSubmissions\)](https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about/submissions#onlineSubmissions)
- [Author Guidelines \(https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about/submissions#authorGuidelines\)](https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about/submissions#authorGuidelines)
- [Copyright Notice \(https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#copyrightNotice\)](https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#copyrightNotice)
- [Privacy Statement \(https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#privacyStatement\)](https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#privacyStatement)

Other

- [Journal Sponsorship \(https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#journalSponsorship\)](https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#journalSponsorship)
- [Journal History \(https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#history\)](https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about#history)

Focus and Scope

Jurnal Visual displays scripts that have context and relevance to the field of art and design, as well as a vehicle for the development of science, technology, art and culture in general.

Section Policies

Articles

Open Submissions
 Indexed
 Peer Reviewed

Peer Review Process

Jurnal Visual is a national journal published by Faculty of Art and Design Universitas Tarumanagara. Articles submitted in this journal will be peer-reviewed before it can be published. Final decision of articles acceptance will be made by Chief Editors through a forum with editor board according to Reviewers comments. **Plagiarism detection of articles in this journal is carried out by Turnitin.**

1. Editors choose reviewers that are willing to work, have Integrity, commitments, adhere to the all the rules and good expertise field match with the manuscript and have to avoid conflicts of interest.
2. Anonymity peer review systems.
3. Peer review was carried out as a form of scientific work evaluation in order to maintain its quality and scientific integrity.
4. Review should be objective and impartiality and avoid exclusive private.
5. It must be the secret review (blind review)
6. No direct contact with author
7. The comment must be polite and able to withstand public oversight.
8. Avoiding double publication.

Publication Frequency

Jurnal Visual published twice a year. The first volume will be published on Juny and second volume in December.

Open Access Policy

This journal provides immediate open access to its content on the principle that making research freely available to the public supports a greater global exchange of knowledge.

JV by Faculty of Art (<https://journal.untar.ac.id/index.php/komunikasi/manager/setup/fikom.untar.ac.id>) and Design is (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>) licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)Permissions beyond the scope of this license may be available at (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual>

Archiving

This journal utilizes the LOCKSS system to create a distributed archiving system among participating libraries and permits those libraries to create permanent archives of the journal for purposes of preservation and restoration. More... (<http://www.lockss.org/>)

Publication Etchic

Ethical Guideline for Journal Publication

The publication of an article in a peer-reviewed Jurnal Visual (p-ISSN 1410-4903 e-ISSN 2746-6477) is a peer-reviewed journal published by Faculty of Art and Design, Universitas Tarumanagara. This statement clarifies ethical behaviour of all parties involved in the act of publishing an article in this journal, including the author, the chief editor, the Editorial Board, the peer-reviewer and the publisher. This statement is based on COPE's Best Practice Guidelines for Journal Editors.

Faculty of Art and Design as publisher of Jurnal Visual Universitas Tarumanagara takes its duties of guardianship over all stages of publishing extremely seriously and we recognize our ethical and other responsibilities. We are committed to ensuring that advertising, reprint or other commercial revenue has no impact or influence on editorial decisions. In addition, the *Faculty of Art and Design Tarumanagara University* and Editorial Board will assist in communications with other journals and/or publishers where this is useful and necessary.

Publication decisions

The editor of the Jurnal Visual Universitas Tarumanagara is responsible for deciding which of the articles submitted to the journal should be published. The validation of the work in question and its importance to researchers and readers must always drive such decisions. The editors may be guided by the policies of the journal's editorial board and constrained by such legal requirements as shall then be in force regarding libel, copyright infringement and plagiarism. The editors may confer with other editors or reviewers in making this decision.

Fair play

An editor at any time evaluate manuscripts for their intellectual content without regard to race, gender, sexual orientation, religious belief, ethnic origin, citizenship, or political philosophy of the authors.

Confidentiality

The editor and any editorial staff must not disclose any information about a submitted manuscript to anyone other than the corresponding author, reviewers, potential reviewers, other editorial advisers, and the publisher, as appropriate. This statement is based on COPE's Best Practice Guidelines for Journal Editors.

Disclosure and conflicts of interest

Unpublished materials disclosed in a submitted manuscript must not be used in an editor's own research without the express written consent of the author.

Duties of Reviewers

Contribution to Editorial Decisions

Peer review assists the editor in making editorial decisions and through the editorial communications with the author may also assist the author in improving the paper.

Promptness

Any selected referee who feels unqualified to review the research reported in a manuscript or knows that its prompt review will be impossible should notify the editor and excuse himself from the review process.

Confidentiality

Any manuscripts received for review must be treated as confidential documents. They must not be shown to or discussed with others except as authorized by the editor.

Standards of Objectivity

Reviews should be conducted objectively. Personal criticism of the author is inappropriate. Referees should express their views clearly with supporting arguments.

Acknowledgement of Sources

Reviewers should identify relevant published work that has not been cited by the authors. Any statement that an observation, derivation, or argument had been previously reported should be accompanied by the relevant citation. A reviewer should also call to the editor's attention any substantial similarity or overlap between the manuscript under consideration and any other published paper of which they have personal knowledge.

Disclosure and Conflict of Interest

Privileged information or ideas obtained through peer review must be kept confidential and not used for personal advantage. Reviewers should not consider manuscripts in which they have conflicts of interest resulting from competitive, collaborative, or other relationships or connections with any of the authors, companies, or institutions connected to the papers.

Duties of Authors

Reporting standards

Authors of reports of original research should present an accurate account of the work performed as well as an objective discussion of its significance. Underlying data should be represented accurately in the paper. A paper should contain sufficient detail and references to permit others to replicate the work. Fraudulent or knowingly inaccurate statements constitute unethical behaviour and are unacceptable.

Data Access and Retention

Authors are asked to provide the raw data in connection with a paper for editorial review, and should be prepared to provide public access to such data (consistent with the ALPSP-STM Statement on Data and Databases), if practicable, and should in any event be prepared to retain such data for a reasonable time after publication.

Originality and Plagiarism

The authors should ensure that they have written entirely original works, and if the authors have used the work and/or words of others that this has been appropriately cited or quoted.

Multiple, Redundant or Concurrent Publication

An author should not in general publish manuscripts describing essentially the same research in more than one journal or primary publication. Submitting the same manuscript to more than one journal concurrently constitutes unethical publishing behaviour and is unacceptable.

Acknowledgement of Sources

Proper acknowledgment of the work of others must always be given. Authors should cite publications that have been influential in determining the nature of the reported work.

Authorship of the Paper

Authorship should be limited to those who have made a significant contribution to the conception, design, execution, or interpretation of the reported study. All those who have made significant contributions should be listed as co-authors. Where there are others who have participated in certain substantive aspects of the research project, they should be acknowledged or listed as contributors. The corresponding author should ensure that all appropriate co-authors and no inappropriate co-authors are included on the paper, and that all co-authors have seen and approved the final version of the paper and have agreed to its submission for publication.

Hazards and Human or Animal Subjects

If the work involves chemicals, procedures or equipment that have any unusual hazards inherent in their use, the author must clearly identify these in the manuscript.

Disclosure and Conflicts of Interest

All authors should disclose in their manuscript any financial or other substantive conflict of interest that might be construed to influence the results or interpretation of their manuscript. All sources of financial support for the project should be disclosed.

Fundamental errors in published works

When an author discovers a significant error or inaccuracy in his/her own published work, it is the author's obligation to promptly notify the journal editor or publisher and cooperate with the editor to retract or correct the paper.

Article Processing Charges

Jurnal Visual charges the following author fees.

- Article Submission: 0.00 (IDR)
- Fast-Track Review: 0.00 (IDR)
- **Article Publication: 0.00 (IDR)**

Copyright Notice

Jurnal Visual by Faculty of Art

(<https://journal.untar.ac.id/index.php/komunikasi/manager/setup/fikom.untar.ac.id>) and Design is (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>) licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>) Permissions beyond the scope of this license may be available at (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>) <https://journal.untar.ac.id/index.php/visual>

Privacy Statement

The names and email addresses entered in this journal site will be used exclusively for the stated purposes of this journal and will not be made available for any other purpose or to any other party.



(<https://www.statcounter.com/>)

View My Stats (<https://statcounter.com/p12675096/?guest=1>)



(<https://info.flagcounter.com/SS5G>)

Tools



(<https://www.turnitin.com/?svr=309&session->

[id=&lang=en_us&r=51.7747989001077](https://www.turnitin.com/?svr=309&session-id=&lang=en_us&r=51.7747989001077))

use APA style, download here



(<https://csl.mendeley.com/styleInfo/>

[styleId=http%3A%2F%2Fwww.zotero.org%2Fstyles%2Fapa](https://csl.mendeley.com/styleInfo/?styleId=http%3A%2F%2Fwww.zotero.org%2Fstyles%2Fapa))

Our journal indexed by:



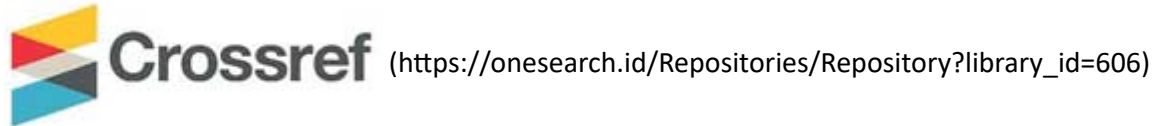
(<https://scholar.google.com/citations?user=5TAeUjwAAAAJ&hl=en>)



(<https://sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/10346>)



(<https://garuda.kemdikbud.go.id/journal/view/18178#!>)



Tools :



Journal Template :



([https://drive.google.com/drive/folders/1y_H88A9nSII9rsEwTgwa19j68tE1mfD9?](https://drive.google.com/drive/folders/1y_H88A9nSII9rsEwTgwa19j68tE1mfD9?usp=sharing)

usp=sharing)

e-ISSN : 2746-6477

VISUAL

Jurnal Seni Rupa dan Desain
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanagara

jurnalvisual@fsrd.untar.ac.id

Platform & workflow by OJS / PKP

(<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about/aboutThisPublishingSystem>)

Home (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/index>) / Editorial Team

Editorial Team

Editor in Chief



Anastasia Cinthya Gani 

(mailto:%61%6e%61%73%74%61%73%69%61%67@%66%73%72%64.%75%6e%74%61%72.%61%63.%69%64)

Universitas Tarumanagara, Indonesia

Publon ID : 4214309

Garuda ID : 618033

Sinta ID : 5991286




Google Scholar :



Editor



Noeratri Andanwerti 

Universitas Tarumanagara, Indonesia

Google Scholar :KBLjsx0AAAAJ



Shinta ID :5987265





Adriel Baruch (mailto:%61%64%72%69%65%6c%62%61%72%75%63%68%38%38@%67%6d%61%69%6c.%63%6f%6d) Universitas Tarumanagara, Indonesia

Layout Editor



Ryan Jonathan (mailto:%72%79%61%6e.%36%32%35%32%30%30%30%31%31@%73%74%75.%75%6e%74%61%72.%61%63.%69%64) Universitas Tarumanagara

Administration and Secretary



Angelika Revy (mailto:%61%6e%67%65%6c%69%6b%61.%36%31%35%32%30%30%30%31%31@%73%74%75.%75%6e%74%61%72.%61%63.%69%64) Universitas Tarumanagara

Dany Yudha Krisna (mailto:%64%61%6e%79%6b@%73%74%61%66%66.%75%6e%74%61%72.%61%63.%69%64) Universitas Tarumanagara

Sertifikat Akreditasi Jurnal Visual Sinta 6 (<https://drive.google.com/drive/folders/1ssOMGnsYd0a5AOKGYkLSRg3hUCakrAzD?usp=sharing>)



(<https://drive.google.com/drive/folders/1ssOMGnsYd0a5AOKGYkLSRg3hUCakrAzD?usp=sharing>)

usp=sharing)

Open Journal Systems (<http://pkp.sfu.ca/ojs/>)

INFORMATION

For Authors (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/information/authors>)



(<https://www.statcounter.com/>)

View My Stats (<https://statcounter.com/p12675096/?guest=1>)



(<https://info.flagcounter.com/SS5G>)

Tools



(https://www.turnitin.com/?svr=309&session-id=&lang=en_us&r=51.7747989001077)

use APA style, download here



(<https://cs1.mendeley.com/styleInfo/?styleId=http%3A%2F%2Fwww.zotero.org%2Fstyles%2Fapa>)

Our journal indexed by:



(<https://scholar.google.com/citations?user=5TAeUjwAAAAJ&hl=en>)



(<https://sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/10346>)



(<https://garuda.kemdikbud.go.id/journal/view/18178#!>)



(https://onsearch.id/Repositories/Repository?library_id=606)

Tools :



(<https://www.turnitin.com/>)



(<https://www.mendeley.com/>)

Journal Template :



(https://drive.google.com/drive/folders/1y_H88A9nSII9rsEwTgwa19j68tE1mfD9?usp=sharing)

e-ISSN : 2746-6477

VISUAL

Jurnal Seni Rupa dan Desain
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanagara

jurnalvisual@fsrd.untar.ac.id

Platform & workflow by OJS / PKP

(<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about/aboutThisPublishingSystem>)


Reviewer

Reviewer

Kurnia Setiawan 


(mailto:%6b%75%72%6e%69%61%73@%66%73%72%64.%75%6e%74%61%72.%61%63.%69%64)

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Indonesia


Iwan Zahar  (mailto:%69%77%61%6e%7a%61%68%61%72%33%38@%67%6d%61%69%6c.%63%6f%6d)

Universitas Esa Unggul, Indonesia

Fakultas FSRD

Siti Nurannisa  (mailto:%73%69%74%69%70@%66%73%72%64.%75%6e%74%61%72.%61%63.%69%64)


Universitas Tarumanagara

Dr. Aghastya Wiyoso 

(mailto:%61%67%68%61%73%74%79%61%61@%66%73%72%64.%75%6e%74%61%72.%61%63.%69%64)


Universitas Tarumangara, Indonesia

Fakultas FSRD

Denny Willy Junaidy  (mailto:%64%65%6e%79%77@%66%73%72%64.%69%74%62.%61%63.%69%64)

Institut Teknologi Bandung, Indonesia

Fakultas Seni Rupa dan Desain

Widyarko Widyarko  (mailto:%77%69%64%79%61%72%6b%6f%30%31@%75%69.%61%63.%69%64)

Universitas Indonesia

Sertifikat Akreditasi Jurnal Visual Sinta 6

(<https://drive.google.com/drive/folders/1ssOMGnsYd0a5AOKGYkLSRg3hUCakrAzD?usp=sharing>)



(<https://drive.google.com/drive/folders/1ssOMGnsYd0a5AOKGYkLSRg3hUCakrAzD?usp=sharing>)

Open Journal Systems (<http://pkp.sfu.ca/ojs/>)

INFORMATION

For Authors (<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/information/authors>)



(<https://www.statcounter.com/>)

View My Stats (<https://statcounter.com/p12675096/?guest=1>)



(<https://info.flagcounter.com/SS5G>)

Tools



(<https://www.turnitin.com/?svr=309&session->

[id=&lang=en_us&r=51.7747989001077](https://www.turnitin.com/?svr=309&session-id=&lang=en_us&r=51.7747989001077))

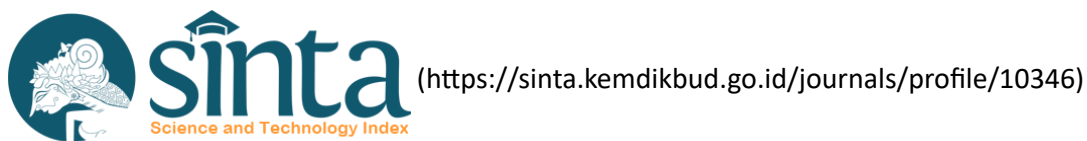
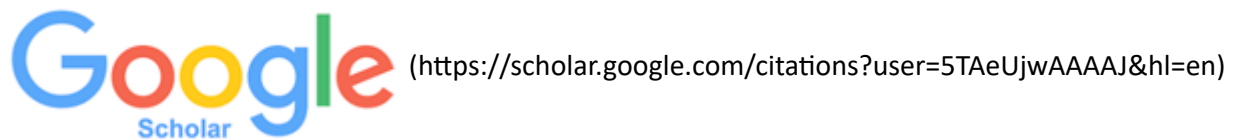
use APA style, download here



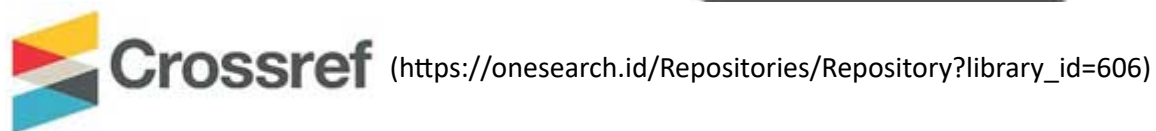
(<https://csl.mendeley.com/styleInfo/>

[styleId=http%3A%2F%2Fwww.zotero.org%2Fstyles%2Fapa](https://csl.mendeley.com/styleInfo/?styleId=http%3A%2F%2Fwww.zotero.org%2Fstyles%2Fapa))

Our journal indexed by:



(<https://garuda.kemdikbud.go.id/journal/view/18178#!>)



Tools :



Journal Template :



([https://drive.google.com/drive/folders/1y_H88A9nSII9rsEwTgwa19j68tE1mfD9?](https://drive.google.com/drive/folders/1y_H88A9nSII9rsEwTgwa19j68tE1mfD9?usp=sharing)

[usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1y_H88A9nSII9rsEwTgwa19j68tE1mfD9?usp=sharing))

e-ISSN : 2746-6477

VISUAL

Jurnal Seni Rupa dan Desain

Fakultas Seni Rupa dan Desain

Universitas Tarumanagara

jurnalvisual@fsrd.untar.ac.id

Platform & workflow by OJS / PKP

(<https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/about/aboutThisPublishingSystem>)