

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002026095023, 23 Juni 2026

Pencipta

Nama : **Maitri Widya Mutiara, Kristine Hartanto dkk**
Alamat : Jl. Pluit Permai III no. 4, Penjaringan, Kota Adm. Jakarta Utara, DKI Jakarta, 14450
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Maitri Widya Mutiara**
Alamat : Jl. Pluit Permai III no. 4, Penjaringan, Kota Adm. Jakarta Utara, DKI Jakarta, 14450

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Modul**

Judul Ciptaan : **Panduan Manajemen Desain Pameran Kewirausahaan**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 31 Mei 2026, di Kota Adm. Jakarta Barat

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor Pencatatan : 001298206

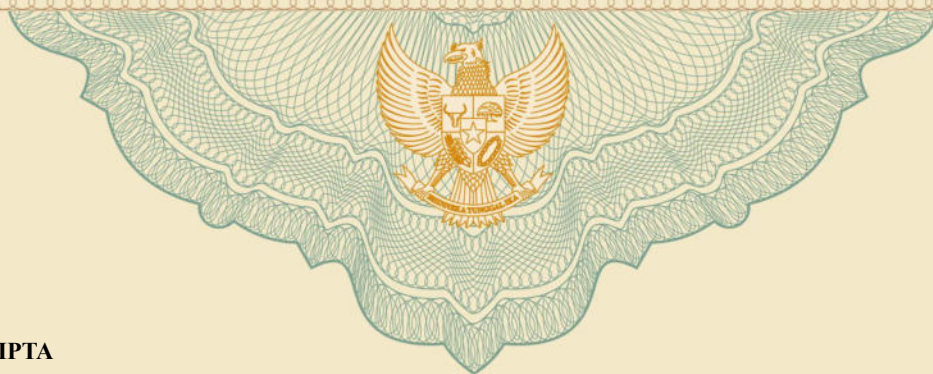
adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Agung Damarsasongko,SH.,MH.
NIP. 196912261994031001



LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Maitri Widya Mutiara	Jl. Pluit Permai III no. 4 Penjaringan, Kota Adm. Jakarta Utara
2	Kristine Hartanto	Jl. Rambutan Barat 6 no. 1 Grogol Petamburan, Kota Adm. Jakarta Barat
3	Maryani Tanaka	Jl. Angke Indah, No 179 Tambora, Kota Adm. Jakarta Barat



Disclaimer:

1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah disegel secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.



PANDUAN MANAJEMEN DESAIN PAMERAN KEWIRAUSAHAAN

Judul PKM:
Implementasi Manajemen Desain dalam Perencanaan dan
Pengawasan Booth Pameran Entrepreneur Week

80 responden

Skor 4,02/5,0

Level 3 — Process

Luaran PkM PKM100 Plus
LPPM Universitas Tarumanagara

Dr. Maitri Widya Mutiara, S.Ds., M.M.
Kristine Hartanto – 615240001
Maryani Tanaka - 615240040

Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanagara
2026

Design Management Staircase

Kerangka evaluasi kematangan desain

5 Tahap Proses

Audit → Konsultasi → Pengembangan → Implementasi →
Evaluasi

4 Area Strategis

Layout · Booth · Visual · Wayfinding

Lima Tahap Proses Manajemen Desain Pameran

Design management sebagai kerangka proses pada setiap tahapan

Design Audit & Design Brief

1

- Kajian dokumentasi event
- Wawancara penyelenggara
- Identifikasi gap desain
- Penyusunan design brief

Level strategis

Konsultasi Desain Pameran

2

- Master plan layout
- Standarisasi booth
- Identitas visual event
- Wayfinding & signage

Level strategis–taktikal

Pengembangan Desain

3

- Desain detail layout
- Template booth
- Material visual branding
- Koordinasi vendor

Level taktikal–operasional

Implementasi & Pengawasan

4

- Supervisi set-up booth
- Quality control lapangan
- Koreksi real-time
- Observasi visitor flow

Level operasional

Evaluasi & Refleksi

5

- Kuesioner desain (n=80)
- DMS pre/post assessment
- Sesi refleksi bersama
- Lessons learned

Siklus berikutnya

Empat Area Konsultasi Desain Strategis + Design Management Staircase

Master Plan Layout

- Zonasi area & kategori peserta
- Alur sirkulasi pengunjung
- Focal point & entrance
- Area istirahat (min. 8–10 kursi)
- Posisi panggung & buffer space

Standarisasi Booth

- Dimensi min. 2×2 m per booth
- Table cover & backboard standar
- Pencahayaan max. 100W/booth
- Nomor & ID booth konsisten
- Briefing guidelines ke peserta

Identitas Visual Event

- Palet warna 2–3 warna utama
- Tipografi maks. 2 jenis font
- Logo vektor + clear space
- Template media siap pakai
- Brand book mini (1 halaman)

Wayfinding & Signage

- Signage identifikasi (nama booth/zona)
- Signage direktif (panah, peta)
- Signage informatif (jadwal, QR)
- Ketinggian 150–170 cm dari lantai
- QR code ke peta digital interaktif

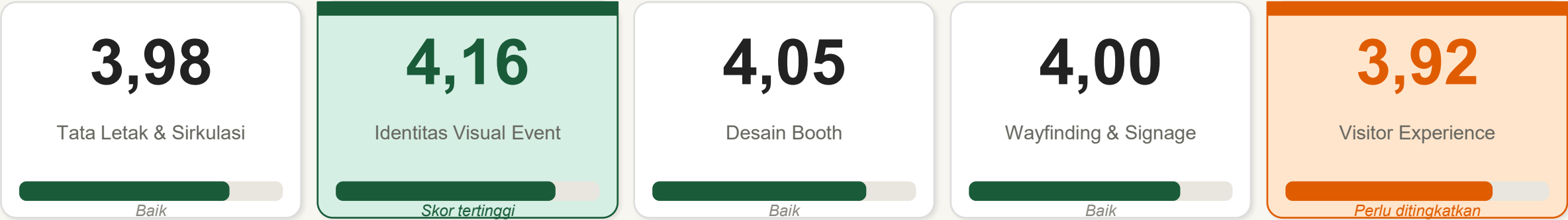
Design Management Staircase — Rubrik Evaluasi

Target minimal: Level 3 (Process) pada seluruh dimensi

Dimensi	Level 2 — Styling	Level 3 — Process ✓ (Target)
Perencanaan layout	Penataan dasar, tanpa analisis sirkulasi	Design brief, zonasi, iterasi master plan
Standarisasi booth	Arahan dimensi dasar saja	Design guidelines tertulis lengkap
Identitas visual	Logo & banner, tidak konsisten	Sistem warna, tipografi, grafis konsisten
Wayfinding & signage	Signage minimal, tidak seragam	Sistem signage terencana & hierarkis
Visitor experience	Kenyamanan dasar saja	Alur, area istirahat, engagement dirancang

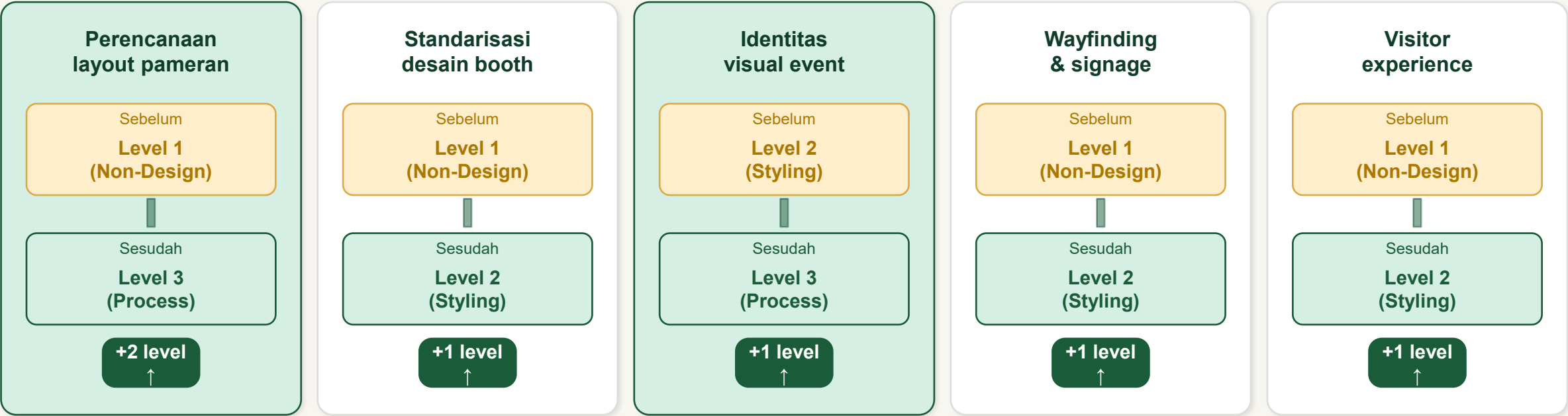
Prinsip: Urutan konsultasi makro → mikro. Keputusan layout diselesaikan lebih dulu — sebelum membahas signage atau identitas visual.

Hasil Evaluasi Kualitas Desain Pameran Entrepreneur Week 2026 (n = 80 responden)



Rata-rata keseluruhan: **4,02 / 5,0** (SD 0,85) — Kategori: **BAIK** · 76,1% respons berada pada skor 4–5 · Hanya 4,6% pada skor 1–2

Pergeseran Design Management Staircase — Pre vs Post Pendampingan



Rekomendasi Prioritas untuk Penyelenggaraan Berikutnya

Prioritas 1 — KRITIS

Perbaiki Ukuran & Desain Booth

- Tingkatkan ukuran minimal 2×2 m
- Sediakan opsi booth double (4×2 m)
- Guidelines lebih komprehensif
- Mood board contoh booth kreatif

Prioritas 2 — Tinggi

Layout & Distribusi Pengunjung

- Revisi posisi panggung
- Tambah jalur sirkulasi sekunder
- Tambah 'magnet/pusat perhatian' di area sepi
- Rotasi posisi booth unggulan

Prioritas 3 — Tinggi

Penambahan Area Istirahat

- Min. 1 area istirahat (8–10 kursi)
- Posisi strategis, tidak halangi alur
- Sekaligus sebagai foto spot event

Prioritas 4 — Sedang

Kualitas Material & Finishing

- Standar minimum material booth
- Inspeksi fisik sebelum kontrak
- Klausul QC dalam kontrak vendor

Prioritas 5 — Sedang

Penguatan Wayfinding & Signage

- Peta pameran A2 di tiap entrance
- QR code ke peta digital
- Identitas warna per zona yang jelas

Target Berikutnya

Seluruh Dimensi Level 3 (Process)

- Booth: Non-Design → Process
- Wayfinding: Styling → Process
- Visitor: Styling → Process
- Layout & visual: pertahankan

Checklist Operasional — Alat Bantu Praktis Penyelenggara Pameran

Pra-Pameran (H-14 s.d. H-1)

☐ Design brief disusun & disepakati tim

☐ Master plan layout final disetujui

☐ Design guidelines booth siap distribusi

☐ Brand book mini / panduan visual finalisasi

☐ Template signage siap dicetak

☐ Vendor percetakan & kontraktor dikonfirmasi

☐ Briefing desain kepada panitia lapangan

☐ Kuesioner evaluasi disiapkan (fisik/QR)

☐ Dokumentasi foto/video dijadwalkan

☐ Fotografer / videografer sudah di-brief

Set-up Lapangan

☐ Posisi booth sesuai master plan (cek meteran)

☐ Nomor booth terpasang & terbaca jelas

☐ Signage zona di ketinggian standar (150–170 cm)

☐ Peta pameran terpasang di semua entrance

☐ Jalur sirkulasi bebas dari hambatan

☐ Area istirahat siap digunakan (meja, kursi)

☐ Focal point / instalasi entrance terpasang

☐ Pencahayaan ambient seluruh area berfungsi

☐ Booth peserta dicek vs. design guidelines

☐ QR code / media digital aktif & dapat dipindai

Pasca-Pameran

☐ Kuesioner terkumpul dari min. 50 responden

☐ Data kuesioner ditabulasi per dimensi

☐ DMS post-assessment dilakukan tim desain

☐ Perbandingan pre vs post DMS didokumentasikan

☐ Foto kondisi booth, sirkulasi, area diarsipkan

☐ Temuan kualitatif dikelompokkan per tema

☐ Sesi refleksi bersama panitia dijadwalkan

☐ Dokumen lessons learned disusun

☐ Rekomendasi prioritas berikutnya ditetapkan

☐ Deliverables desain diarsipkan & dicadangkan

Referensi & Colophon

- Best, K. (2015). Design Management. Bloomsbury Publishing.
- Bitner, M. J. (1992). Servicescapes. Journal of Marketing, 56(2), 57–71.
- Borja de Mozota, B. (2003). Design Management. Allworth Press.
- Brown, T. (2009). Change by Design. HarperBusiness.
- Calori, C. (2007). Signage and Wayfinding Design. John Wiley & Sons.
- Danish Design Centre. (2003). The Design Ladder. DDC.
- Dernie, D. (2006). Exhibition Design. W. W. Norton & Company.
- Kotler, P. (1973). Atmospherics as a Marketing Tool. Journal of Retailing, 49(4).
- Mutiara et al. (2023). Design Management in Today's Business. IJAEB, 1(2).
- Mutiara et al. (2024). Model Manajemen Desain untuk Industri Furnitur. JMIEB, 8(1).
- Phillips, P. L. (2004). Creating the Perfect Design Brief. Allworth Press.
- Pine, B. J. & Gilmore, J. H. (1998). Welcome to the Experience Economy. HBR.
- Sanders & Stappers (2008). Co-creation and the New Landscapes of Design. CoDesign.
- Schön, D. A. (1983). The Reflective Practitioner. Basic Books.

Panduan Manajemen Desain Pameran Kewirausahaan

Penulis: Dr. Maitri Widya Mutiara, S.Ds., M.M.
Kristine Hartanto · Maryani Tanaka

Institusi: Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanagara, Jakarta

Program: PkM PKM100 Plus, LPPM Universitas Tarumanagara ·
2026