

LAPORAN PENELITIAN

“Pusat Informasi Mitigasi Bencana di Perguruan Tinggi melalui Pendekatan Responsive Microsite”

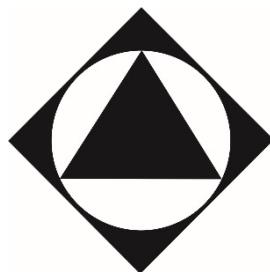
Aditya Januarsa S.Ds, M.Ds
Asep Ramdhan, S.Ds., M.M.



**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
BANDUNG - 2019**

Bidang Ilmu: Desain Komunikasi Visual, Multimedia

**USULAN
PENELITIAN DOSEN MADYA ITENAS
(PDMI)**



**Pusat Informasi Mitigasi Bencana di Perguruan Tinggi melalui
Pendekatan *Responsive Microsite***

TIM PENGUSUL:

**Aditya Januarsa, M.Ds. | NIDN.0403018503
Asep Ramdhan, S.Ds., MM. | NIDN.0430048701**

**JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
Februari 2019**

Halaman Pengesahan

Judul Penelitian : **Pusat Informasi Mitigasi Bencana di Perguruan Tinggi melalui Pendekatan *Responsive Microsite***

Bidang Ilmu : Desain Komunikasi Visual/ Multimedia

Ketua Peneliti

a. Nama Lengkap	: Aditya Januarsa, M.Ds.
b. NIP/NIK	: 100502
c. NIDN	: 0403018503
d. Pangkat/Golongan	: III B
e. Jabatan Fungsional	: Asisten Ahli
f. Fakultas/Jurusan	: FSRD, Desain Komunikasi Visual
g. Pusat Penelitian	: INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
h. Alamat Institusi	: Jl. PHH. Mustafa No. 23
i. Telpon/Faks/E-mail	: 081321813351 / adityajanuarsa@gmail.com

Waktu Penelitian : 1 Tahun

Ajuan Pembiayaan : **Rp15.000.000,-**

a. Biaya dari instansi lain : -

Bandung, 28 Februari 2019

Mengetahui
Ketua Program Studi DKV

Ketua Peneliti

Sri Retnoningsih, M.Ds.
NIP 11.04.01

Aditya Januarsa, M.Ds.
NIP 10.05.02

Menyetujui
Dekan FSRD

Dr. Andry, M.Sn.
NIP 93.08.08

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	3
ABSTRAK	4
Bab I Pendahuluan	5
I.1 Tujuan dan Manfaat Penelitian Terapan.....	6
I.1.1 Target Luaran Penelitian.....	6
Bab II Tinjauan Pustaka	7
II.1 Terminologi Bencana	7
II.2 <i>Responsive Microsite</i>	7
II.3 Komunikasi Visual dalam Perancangan <i>User Interface</i>	8
II.3.1 <i>User Experience (Centered) Design</i>	8
II.3.2 <i>Hick's Law</i> dalam Meningkatkan Kualitas <i>User Experience</i>	8
II.3.3 Persepsi Waktu dalam Desain Interaksi.....	9
II.4 Roadmap Penelitian.....	10
Bab III Metode Penelitian	11
III.1 Bagan Alir Penelitian Terapan	13
Bab IV Jadwal Pelaksanaan.....	14
Bab V Daftar Pustaka	15
Bab VI Rekapitulasi Anggaran Penelitian.....	16
LAMPIRAN	17

ABSTRAK

Peran serta sivitas akademik perguruan tinggi sebagai pionir dalam penanggulangan bencana di Indonesia telah menjadi perhatian serius semenjak tahun 2012 di Indonesia. Berbagai program kegiatan pun telah dibentuk guna menyikapi hal tersebut, terutama kegiatan-kegiatan yang melibatkan mahasiswa sebagai porosnya. Namun dalam pelaksanaannya, masalah literasi informasi kebencanaan yang rendah masih menjadi hambatan utama. Hal tersebut berimbas pada kapasitas kemampuan sivitas akademik terhadap penanganan bencana yang belum memadai. Untuk mempercepat laju penyebaran informasi mitigasi bencana di lingkungan perguruan tinggi, dibutuhkan jejaring informasi yang baik dan terkoordinasi dengan efisien. Salah satu bentuk tawaran solusi jejaring informasi tersebut antara lain melalui rancangan microsite, yaitu situs online yang dapat terhubung secara internet maupun intranet sebagai pusat informasi mitigasi bencana, tanpa membebani fungsi website akademik utama yang dimiliki oleh masing-masing perguruan tinggi. Fungsi microsite tersebut juga diharapkan dapat memecah sebaran informasi kebencanaan yang lebih spesifik berdasarkan karakteristik lokasinya.

Kata kunci: Desain Informasi, Mitigasi Bencana, Responsive Design, Microsite

Bab I Pendahuluan

Indonesia sebagai negara kepulauan yang dikelilingi oleh empat lempeng tektonik merupakan salah satu negara yang memiliki tingkat kegempaan yang tinggi di dunia, lebih dari 10 kali lipat tingkat kegempaan di Amerika Serikat (Arnold, 1986). Terkait hal tersebut, dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir terdapat peningkatan frekuensi terjadinya bencana yang disebabkan oleh aktivitas lempeng tektonik, seperti erupsi gunung api serta gempa bumi yang berpotensi tsunami, di Indonesia. Berdasarkan artikel yang membahas mengenai perkembangan sistem penanggulangan bencana pada situs BNPB (Badan Nasional Penanggulangan Bencana), Indonesia menyadari bahwa masalah kebencanaan harus ditangani secara serius sejak terjadinya gempabumi dan disusul tsunami yang menerjang Aceh dan sekitarnya pada 2004. Kebencanaan merupakan pembahasan yang sangat komprehensif dan multi dimensi. Menyikapi kebencanaan yang frekuensinya terus meningkat setiap tahun, pemikiran terhadap penanggulangan bencana harus dapat dipahami dan diimplementasikan oleh semua pihak dengan baik dan optimal.

Berbagai upaya telah dilakukan guna membentuk masyarakat yang sigap dan siaga terhadap bencana di Indonesia, salah satunya adalah dengan mendorong peran serta sivitas akademik sebagai pionir dalam sistem penanggulangan bencana. Pembahasan mengenai hal tersebut sempat diangkat dalam bentuk forum seminar pada bulan April 2012 di Jakarta, berdasarkan kerjasama antara OXAM, Humanitarian Forum Indonesia, UNOCHA, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, serta BNPB. Forum tersebut masih berfokus pada pembentukan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) berbasis penanggulangan bencana, dan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) tematik penanggulangan bencana. Pada pelaksanaannya, ditemukan satu permasalahan yang sangat krusial, yaitu terkait kapasitas kemampuan mahasiswa terhadap penanganan bencana yang belum memadai.

Upaya percepatan penyebaran informasi kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana, sangat dipengaruhi oleh faktor jejaring yang baik. Keberadaan forum jejaring terkait pengurangan risiko bencana di tingkat kabupaten maupun kota diharapkan dapat membantu tersebarnya informasi kebencanaan secara lebih luas. Peran serta sivitas

akademik perguruan tinggi dari lintas disiplin keilmuan dan profesi, sebagai anggota forum tersebut, turut menentukan arah percepatan dan pengembangan kapasitas informasi kebencanaan. Oleh karena itu, sebagai bagian dari upaya percepatan penyebaran informasi kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana, di lingkungan perguruan tinggi, diusulkan penelitian terapan untuk membentuk pusat informasi mitigasi bencana dengan pendekatan rancangan prototipe *microsite*.

I.1 Tujuan dan Manfaat Penelitian Terapan

Tujuan jangka pendek dari penelitian terapan ini adalah untuk menghasilkan prototipe *microsite* sebagai pusat informasi mitigasi bencana di lingkungan kampus Itenas. Diharapkan kedepannya, *microsite* ini dapat berkembang menjadi model standar media informasi mitigasi bencana di lingkungan perguruan tinggi lainnya di Indonesia.

I.1.1 Target Luaran Penelitian

Luaran Wajib:

- Prototipe *microsite* mitigasi bencana untuk lingkungan kampus Itenas
- Publikasi jurnal nasional terakreditasi: Jurnal Demandia, Telkom
- Seminar Nasional Rekayasa dan Desain Itenas & Poster

Luaran Tambahan:

- HKI (kompilasi ciptaan: *microsite*)
- Buklet (buku saku) panduan mitigasi bencana, sebagai pelengkap *microsite*.

Bab II Tinjauan Pustaka

II.1 Terminologi Bencana

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana, definisi bencana dijabarkan sebagai peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan, baik oleh faktor alam dan/atau faktor nonalam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis. Dalam Undang-Undang tersebut juga dijelaskan pengertian mitigasi bencana, yaitu sebagai serangkaian upaya untuk mengurangi risiko bencana, baik melalui pembangunan fisik maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana. Pentingnya mitigasi bencana dimaksudkan sebagai bentuk upaya dari pemerintah dan masyarakat untuk memberikan informasi yang lebih tepat dalam menanggapi bencana serta memberikan pelatihan yang meningkatkan kemampuan dan kesadaran individu. Mitigasi bencana adalah sebuah tindakan persiapan secara preventif dalam menanggapi kejadian bencana yang akan datang.

Sesuai dengan penjelasan sebelumnya, bencana dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok besar, yaitu bencana alam, bencana non-alam, dan bencana sosial. Bencana yang termasuk ke dalam kategori bencana alam antara lain berupa gempa bumi, tsunami, gunung meletus, banjir, kekeringan, angin topan, dan tanah longsor. Bencana non-alam adalah bencana yang diakibatkan oleh peristiwa atau rangkaian peristiwa nonalam yang antara lain berupa gagal teknologi, gagal modernisasi, epidem, dan wabah penyakit. Sedangkan bencana sosial adalah bencana yang diakibatkan oleh peristiwa atau serangkaian peristiwa yang diakibatkan oleh manusia yang meliputi konflik sosial antarkelompok atau antarkomunitas masyarakat, dan teror.

II.2 Responsive Microsite

Definisi *microsite* secara umum adalah satu/kelompok kecil halaman web independen yang berfungsi sebagai pelengkap, tanpa perlu memiliki korelasi langsung dengan konten maupun nama domain/sub-domain website utama. Sedangkan pengertian *responsive*

microsite, adalah sebuah rancangan microsite yang menggunakan prinsip-prinsip *responsive design*, yakni metode optimalisasi *interface* yang beradaptasi atau responsif terhadap ukuran layar perangkatnya. Dengan kata lain, responsive microsite berarti menggunakan satu sistem grafis yang dapat dibuka baik pada komputer *desktop*, *laptop*, tablet, maupun *smartphone*.

II.3 Komunikasi Visual dalam Perancangan *User Interface*

Interface merupakan titik temu antara manusia dan mesin. *User interface* (UI) yang seringkali ditemui pada komputer, *smartphone*, tablet, ataupun konsol game terdiri atas tampilan visual interaktif '*front end*' yang berkomunikasi dengan distribusi sistem yang terprogram secara '*back end*'. Tampilan antarmuka '*front end*' tersebut dikenal dengan istilah *graphical user interface* (GUI). Keberhasilan sebuah perancangan UI adalah yang mampu memadukan antara *usability* yang baik, fungsional, dan estetika untuk memfasilitasi target dan ekspektasi kebutuhan *user*. (Wood, 2014)

II.3.1 *User Experience (Centered) Design*

User-centered design (UCD) merupakan sebuah prinsip desain yang memposisikan *user* di pusat proses perancangan produk, aplikasi maupun *experience*. Dalam konsep UCD, seorang desainer dituntut untuk memahami secara detail dan mendalam terhadap kebutuhan, keinginan, dan limitasi dari orang-orang yang akan menggunakan produk akhirnya, yang kemudian dijadikan pijakan dalam perancangannya. Proses analisis maupun prediksi terhadap bagaimana *actual user* berinteraksi dengan suatu produk di kondisi nyata, merupakan keahlian yang wajib dimiliki oleh para desainer UCD. Metode uji coba (*testing*) merupakan komponen yang sangat esensial dalam proses UCD, yang kerap kali dianggap sebagai proses yang sangat sulit dicapai seorang desainer untuk dapat memahami bagaimana para *user* mempersepsi, memahami, dan menggunakan hasil rancangan mereka. (Pratt & Nunes, 2012)

II.3.2 *Hick's Law* dalam Meningkatkan Kualitas *User Experience*

Hick-Hyman Law diambil dari nama tim psikolog yang berasal dari Inggris dan Amerika, William Edmund Hick dan Ray Hyman. Hick-Hyman (1952), membuat kajian relasi antara sejumlah stimulus dengan waktu reaksi per individu terhadap tiap stimulus yang

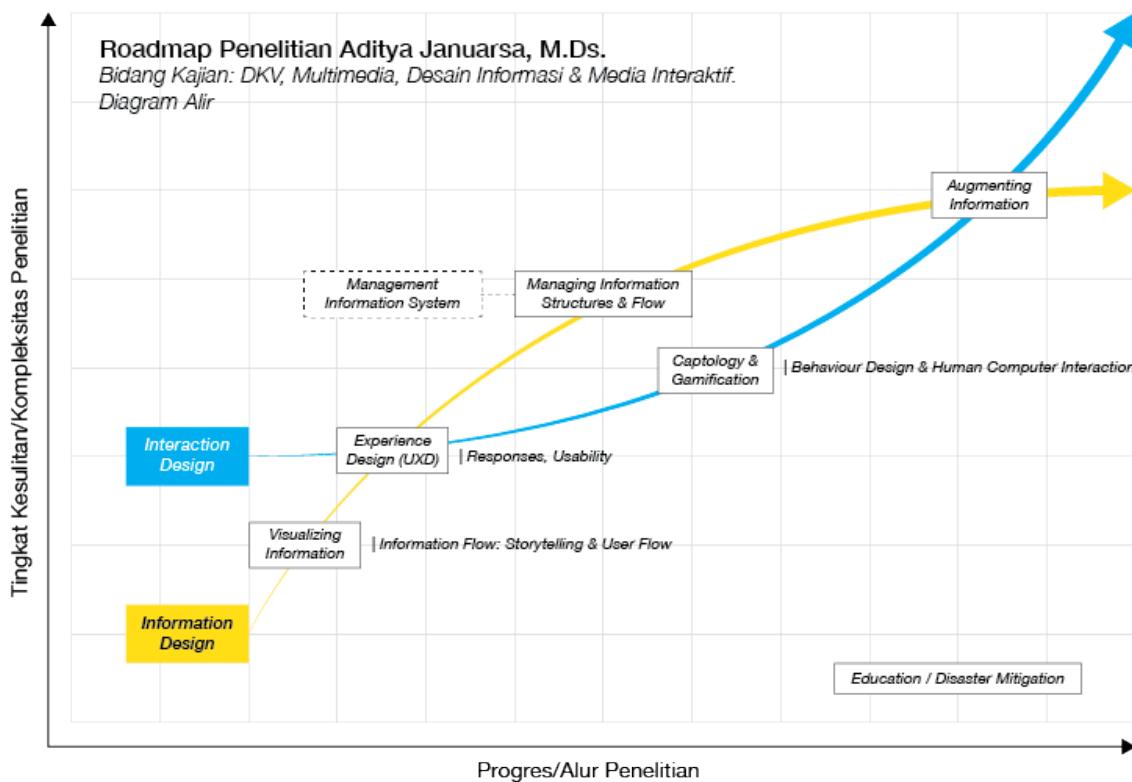
diberikan tersebut. Semakin banyak stimulus yang diberikan, semakin lama waktu yang diperlukan seseorang dalam menentukan keputusan untuk berinteraksi dengan stimulus tersebut. Formula yang dihasilkan dari kajian tersebut sebagai berikut: $RT = a + b \log_2(n)$, dimana “ RT ” merupakan waktu reaksi (*Reaction Time*), “ (n) ” merupakan sejumlah stimulus yang dihadirkan, sedangkan “ a ” dan “ b ” merupakan konstanta terukur yang dipengaruhi oleh jenis pekerjaan dan kondisi dari pekerjaan tersebut. Rumusan tersebut seringkali dipergunakan dalam basis perancangan *User Interface*, dimana semakin sedikit stimulus atau pilihan navigasi, maka akan semakin cepat proses penentuan keputusan *user* dalam melakukan interaksi, dan meningkatkan *usability* dari *interface* tersebut.

Gross, Jason (2012) melakukan reinterpretasi terhadap rumusan Hick-Hyman, dikarenakan seringkali terjadi penyederhanaan berlebih dan tidak dipahami secara utuh. Gross berusaha mengupas lebih dalam pemahaman Hick’s Law berkaitan dengan *experience design*. Menurutnya, untuk menggunakan rumusan Hick-Hyman, perlu dilakukan pendekatan berdasarkan beberapa fase. Fase awal terjadi sebelum *interface* dapat diakses, dengan asumsi sebelumnya *user* telah mengetahui dan merencanakan tujuan mereka ketika mengakses *interface*. Pola yang terbentuk dari proses fase tersebut seringkali diberi nama “*user flow*”.

II.3.3 Persepsi Waktu dalam Desain Interaksi

Malouf, Dave (2007) menyatakan bahwa komponen yang membedakan desain interaksi dengan disiplin keilmuan *user experience* (UX) lainnya adalah “Waktu”. Menurut Malouf, konsep waktu dalam desain interaksi dapat ditinjau berdasarkan tiga sudut pandang terpisah, yaitu dari sisi kecepatan narasi (*pace*), reaksi (*reaction*), dan konteks (*context*). Kecepatan narasi merupakan waktu yang dibutuhkan oleh seorang user dalam menyelesaikan suatu pekerjaan (*task*) dalam proses interaksi. Reaksi atau waktu reaksi berkaitan langsung dengan tingkatan kontrol pada user. Berdasarkan pendapat Jakob Nielsen, terdapat tiga kategori waktu respon dalam produk digital, yaitu *direct control*, *indirect control*, dan *little control*.

II.4 Roadmap Penelitian



Bagan II.1 Roadmap Penelitian

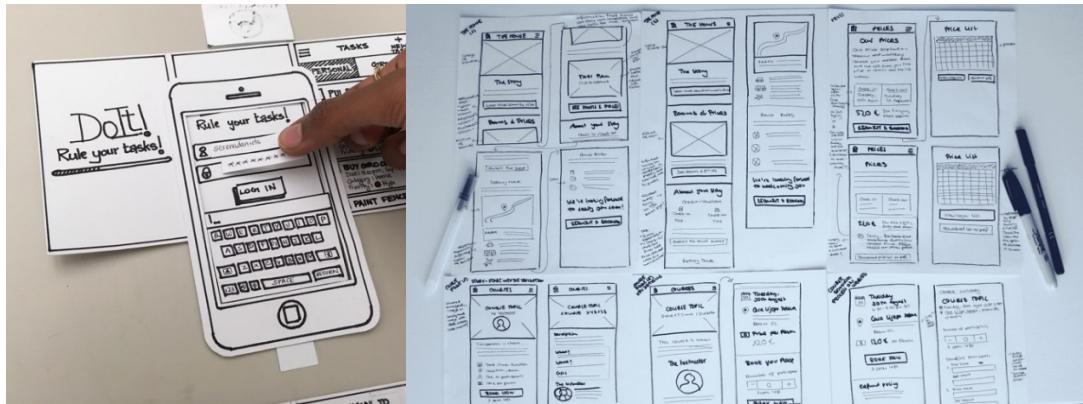
Bab III Metode Penelitian

Penelitian terapan ini terbagi atas beberapa tahapan dengan pendekatan utama yaitu *quasi experiment* yang berfokus pada *usability testing*. Adapun tahapan pertama adalah *literature review* berdasarkan materi publikasi yang telah dikeluarkan oleh Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) serta studi kasus dari manajemen mitigasi bencana di Jepang yang bernama Tokyo BOSAI. *Literature review* bertujuan untuk memetakan strategi perencanaan konten *microsite*, mulai dari struktur, jenis, dan karakteristik informasi.



Gambar III.1 Cover publikasi BNPB & Panduan Tokyo BOSAI

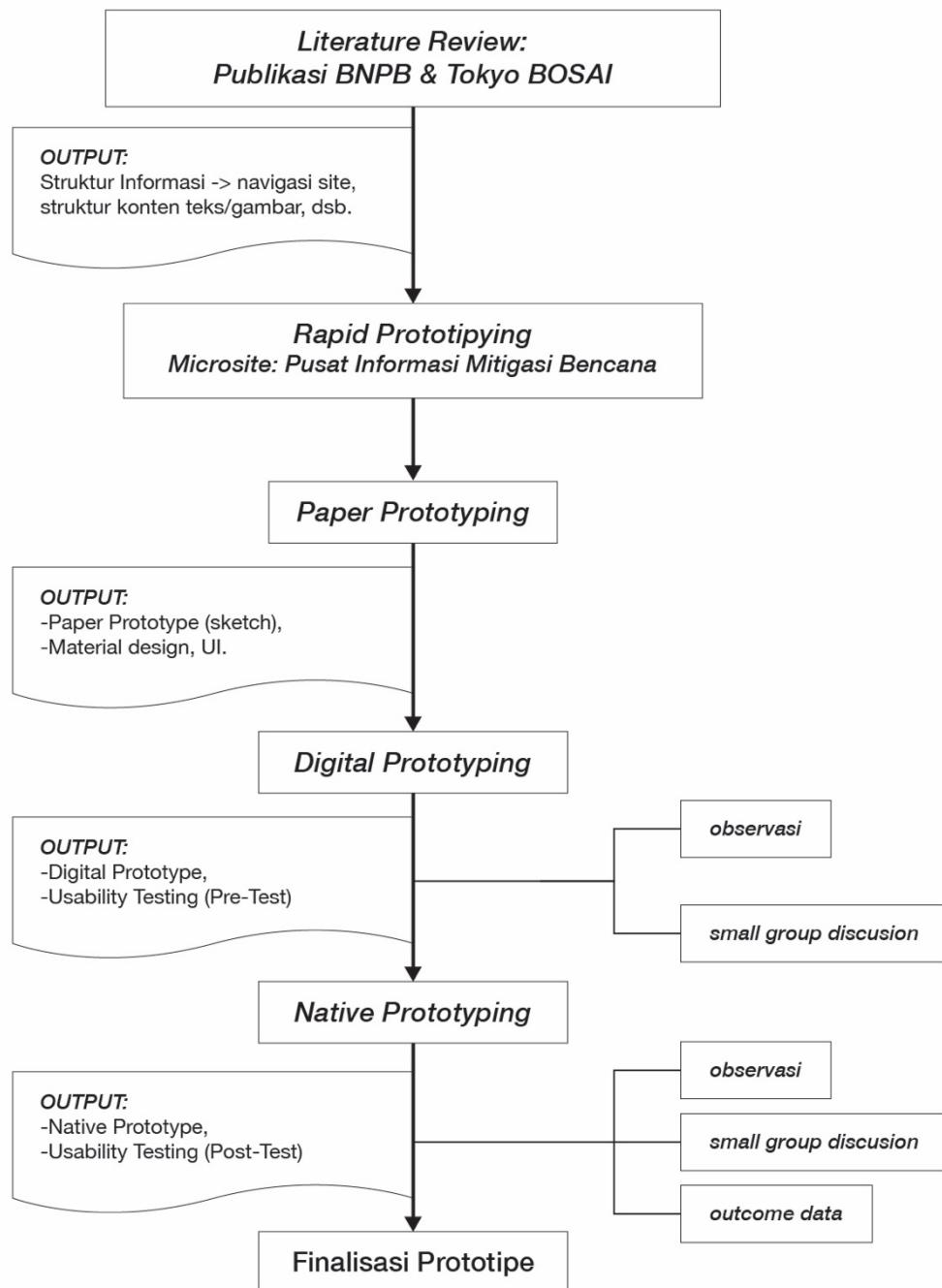
Tahapan penelitian selanjutnya merupakan *rapid prototyping*, yang terbagi atas tiga bagian, yaitu *paper prototyping*, *digital prototyping*, serta *native prototyping*. *Paper prototyping* merupakan tahap pekerjaan awal berupa sketsa interaksi dan *interface* dengan menggunakan kertas. *Digital prototyping* merupakan proses menterjemahkan sketsa ke dalam bentuk digital yang telah terukur dengan baik. Pada tahap pekerjaan tersebut, fitur maupun *flow* dari *interface* sudah dapat diperlihatkan dengan jelas. *Native prototyping* merupakan tahapan terakhir yang berkaitan erat dengan proses *coding/pemrograman*, dimana seluruh fitur/fungsi dalam *interface* sudah dapat diuji dan atau dijalankan dengan baik.



Gambar III.2 *Paper Prototyping*

Quasi-Experiment yang berfokus pada *usability testing*, dalam penelitian terapan ini, dilaksanakan dalam wujud *small group discussion* (SGD), dengan partisipan yang berasal dari mahasiswa dan staf pengajar di lingkungan Itenas. *Usability testing* dilaksanakan sebanyak dua kali berdasarkan capaian tahap *prototyping*. Uji coba pertama (*pre-test*) dilaksanakan pada bulan Juni untuk mengukur tahap *digital prototyping*. Partisipan pada tahapan ini direncanakan berasal dari staf pengajar serta mahasiswa Itenas yang masih aktif dan telah melaksanakan perkuliahan di atas satu tahun akademik. Hasil dari uji coba tersebut dipergunakan sebagai basis revisi rancangan untuk keperluan *native prototyping*. Uji coba prototipe final (*post-test*) akan dilaksanakan pada bulan Agustus, bersamaan dengan masuknya mahasiswa angkatan baru Itenas, yang akan dijadikan sebagai partisipan akhir.

III.1 Bagan Alir Penelitian Terapan



Bagan III.1 Flowchart Penelitian Terapan

Bab IV Jadwal Pelaksanaan

Kegiatan	BULAN KE-							
	1	2	3	4	5	6	7	8
	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep	Okt
Persiapan Penelitian/Perancangan: Proposal, Kontrak, dsb.	V							
<i>Literature Review</i>	V	V						
<i>Paper Prototyping</i>		V						
<i>Digital Prototyping</i>		V	V					
<i>Pre-Test:</i> Uji coba awal prototipe rancangan microsite (<i>digital prototyping</i>)				V				
<i>Native Prototyping</i>				V	V	V		
<i>Post-Test:</i> Uji coba akhir prototipe rancangan microsite (<i>native prototyping</i>)						V		
Revisi akhir perancangan (<i>revised: native prototyping</i>)							V	
Penyusunan & Monev Laporan Kemajuan Penelitian				V	V			
Penyusunan & Monev Laporan Akhir Penelitian						V	V	
Persiapan Publikasi & Seminar Hasil						V	V	
<i>Final Prototype;</i> Publikasi/Seminar							V	
Pendaftaran HKI								V

Bab V Daftar Pustaka

- Allanwood, G., & Bear, P. (2014). *User Experience Design: Creating Designs Users Really Love*. London, UK: Bloomsbury Publishing Plc.
- Wood, D. (2014). *Interface Design: an Introduction to Visual Communication in UI Design*. London, UK: Bloomsbury Publishing Plc.
- Pratt, A., & Nunes, J. (2012). *Interactive Design: An Introduction to The Theory and Application of User-Centered Design*. Beverly, Massachusetts, USA: Rockport Publishers.
- Katz, J. (2012). *Designing Information: Human Factors and Common Sense in Information Design*. Hoboken, New Jersey, USA: John Wiley & Sons, Inc.
- Gross, J. (2012, February 23). *Redefining Hick's Law*. Diambil kembali dari Smashing Magazine: <http://www.smashingmagazine.com/2012/02/redefining-hicks-law/>
- Rakhmat, J. (2015). *Psikologi Komunikasi* (30th Edition ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Malouf, D. (2007, Agustus 23). *Foundations of Interaction Design*. Dipetik Maret 2017, dari Boxes and Arrows: <http://boxesandarrows.com-foundations-of-interaction-design/>

Bab VI Rekapitulasi Anggaran Penelitian

No	Jenis pengeluaran	Biaya yang diusulkan (Rp)
1	Gaji dan upah	Rp3.600.000,-
2	Bahan habis pakai dan peralatan	Rp7.500.000,-
3	Perjalanan	Rp1.800.000,-
4	Lain-lain (publikasi, seminar, laporan, lainnya)	Rp2.100.000,-
Jumlah		Rp15.000.000,-

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Justifikasi anggaran penelitian

No	Komponen	Persentase	Jumlah
1	Honor tim peneliti	Maks. 30%	
	Honor peneliti utama/ketua peneliti	Rp300,000/bulan	Rp2,400,000
	Honor anggota peneliti 1	Rp150,000/bulan	Rp1,200,000
2	Bahan habis pakai dan peralatan	Maks. 50%	
	Buku referensi		Rp1,000,000
	ATK (buku notes, alat tulis, buku sketsa)		Rp300,000
	Sewa Perangkat Kamera + Lensa (3x sewa)	Rp500,000/hari	Rp1,500,000
	<i>Subscription Adobe Creative Cloud - Digital Prototyping (8 bulan)</i>	Rp400,000/bulan	Rp3,200,000
	<i>Subscription Webflow (Lite) - Native Prototyping (4 bulan)</i>	Rp350,000/bulan	Rp1,400,000
	<i>Flashdrive</i>		Rp100,000
3	Perjalanan	Maks. 15%	
	Perjalanan dalam kota: survey, studi banding, konsultasi dengan teknisi, dsb. (1 minggu = +/- 1x perjalanan, selama 8 bulan)	Rp100,000/bulan	Rp800,000
	Perjalanan luar kota (Jakarta): Survey ke BNPB	Rp500.000/kegiatan	Rp1,000,000
4	Lain-lain	Maks. 15%	
	Seminar hasil Penelitian diselenggarakan oleh LP2M Itenas	Rp500.000	Rp500,000
	Proposal, laporan tengah, laporan akhir		Rp300,000
	Pendaftaran HKI (kompilasi ciptaan)		Rp600,000
	<i>Pre-Test & Post-Test (small group discussion)</i>	Rp350.000/kegiatan	Rp700,000
Total			Rp15,000,000

Lampiran 2 : Susunan organisasi tim peneliti dan pembagian tugas

No	Nama	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam/Minggu)	Uraian Tugas
1	Aditya Januarsa, M.Ds.	MM/DKV	5	Ketua tim peneliti
2	Asep Ramdhan, S.Ds., MM.	DG	2	Anggota tim peneliti

*MM/DKV: multimedia, desain komunikasi visual

**DG: Desain Grafis

Lampiran 3 : Ketersediaan sarana dan prasarana penelitian

Sarana dan prasarana utama yang diperlukan dalam penelitian terapan ini berfokus pada penggunaan piranti lunak berbasis Adobe Creative Cloud untuk kebutuhan *digital prototyping* serta Webflow untuk kebutuhan *native prototyping*. Kedua piranti lunak tersebut bersifat langganan berbayar (*subscription*). Kebutuhan perangkat dokumentasi foto maupun audio visual berupa set perangkat kamera beserta lensa, dianggarkan dalam bentuk sewa. Selain untuk keperluan dokumentasi, perangkat tersebut juga dipergunakan untuk membuat konten yang terdapat dalam rancangan microsite. Adapun piranti keras seperti komputer dan *digitizer* telah dimiliki oleh tim peneliti untuk kebutuhan rancang bangun prototipe microsite.

Lampiran 4 : Biodata tim peneliti

A. RIWAYAT HIDUP KETUA PENELITI

Nama Lengkap	:	Aditya Januarsa, M.Ds.
Posisi	:	Ketua Peneliti
NIP/ NIK	:	100502
NIDN	:	0403018503
Pangkat/ Golongan, Jabatan Fungsional	:	III-B, Asisten Ahli
Fakultas/ Jurusan/ Institusi	:	FSRD/ Desain Komunikasi Visual/ ITENAS
Alamat Institusi	:	Jl. PHH. Mustafa No. 23
Telp/ Email	:	081321813351/ adityajanuarsa@gmail.com
No. Rekening	:	BNI 0196949204 an/Aditya Januarsa

Mata Kuliah yang Diampu:

DKV Informasi	(5 sks, semester 3)
Media Interaktif	(3 sks, semester 6)
Animasi	(3 sks, semester 6)

Riwayat Pendidikan:

- S1: Institut Teknologi Bandung, FSRD, Desain Komunikasi Visual, Multimedia
S2: Institut Teknologi Bandung, FSRD, Magister Desain, Game Tech.

Pengalaman Penelitian & PKM:

1. Pengembangan Modul Interaktif untuk Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak bagi para Kader Taman Posyandu, 2018
2. Penerapan User Experience Design dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Penelitian Tugas Akhir DKV Itenas, 2017
3. Kajian Pelaksanaan Tugas Akhir Jurusan DKV Itenas (periode 2013-2016), 2016
4. Rancang Control Center UI/UX, Bandung Blackberry Inovation Center, 2016

Pengalaman Publikasi Ilmiah:

1. HKI, Cerita Bergambar: Berpetualang Bersama Kukku dan Teman Hutan, 2019
2. Prosiding Seminar Nasional Rekayasa dan Desain Itenas, 2017
3. Jurnal Rekarupa Itenas, 2016

Bandung, 28 Februari 2019

Aditya Januarsa, M.Ds.
NIP: 100502

B. RIWAYAT HIDUP TIM PENELITI

Nama Lengkap : Asep Ramdhan, S.Ds., MM.
Posisi : Anggota Tim Peneliti
NIP/ NIK : 130702
NIDN : 0430048701
Pangkat/ Golongan : III-B
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Fakultas/ Jurusan/ Institusi : FSRD/ Desain Komunikasi Visual/ ITENAS
Alamat Institusi : Jl. PHH. Mustafa No. 23
Telpon/ Email : 087822203004 / asep.ramdhan@itenas.ac.id

Mata Kuliah yang Diampu:

KVA 201 ilustrasi Dasar (3 sks, semester 3)
KVA 209 Proses Komunikasi (3 sks, Semester 3)

Riwayat Pendidikan:

S1: Institut Teknologi Nasional Bandung, FSRD, Desain Komunikasi Visual
S2: ..., ..., Magister ..

Pengalaman Penelitian & PKM:

1. ...
2. ...
3. ...
4. ...
5. ...

Pengalaman Publikasi Ilmiah:

1. ...

Bandung, 28 Februari 2019

Asep Ramdhan, S.Ds., MM.
NIP: 130702