



SURAT KETERANGAN
MELAKUKAN KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
No. 599/C.02.01/LP2M/VIII/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dr. Tarsisius Kristyadi, S.T., M.T.
Jabatan : Kepala
Unit Kerja : LP2M-Itenas
JL. P.K.H. Mustafa No.23 Bandung

Menerangkan bahwa,

No.	Nama	NPP	Jabatan
1	Wiwi Isnaini, M.Ds.	20020113	Reviewer
2	Ramlan, M.Sn.	20030401	Reviewer
3	Aris Kurniawan, M.Sn.	20060204	Reviewer
4	Ganis Resmisari, M.Ds.	20080701	Reviewer
5	Aditya Januarsa, M.Ds.	20100502	Reviewer
6	Sri Rethoningsih, M.Ds.	20110401	Reviewer
7	Asep Ramdhani, S.Ds., M.M.	20130702	Reviewer
8	Inko Sakti Dewanto, M.Ds.	20160504	Reviewer
9	Wuri Widyani Hapsari, M.Ds.	20180103	Reviewer
10	Agustina Kusuma Dewi, M.Ds.	20180505	Reviewer

Telah melakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat sebagai berikut:

Nama Kegiatan : Review Karya Pameran Bersama DKV se-Bandung (BAPER)
Tempat : Bandung Creative Hub
Waktu : 22 - 25 Mei 2018
Sumber Dana : Bank BJB, Telkomsel, Kompas, Wacom, GrandTech, RKPRO

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 30 Agustus 2018

Lembaga Penelitian dan Pengabdian
kepada Masyarakat (LP2M) Itenas
Kepala,



itenas
LPPM

Dr. Tarsisius Kristyadi, S.T., M.T.
NPP 960604

LAPORAN KEGIATAN
PROGRAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



KEGIATAN REVIEW KARYA PAMERAN BERSAMA DKV-SE-BANDUNG (BaPer)
7-25 Mei 2018
CMYK - Bandung Creative Hub

Oleh :
Ganis Resmisari M.Ds
120080701

Jurusan Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Nasional, Bandung
2018

b. Halaman Pengesahan

Judul : KEGIATAN REVIEW KARYA PAMERAN BERSAMA
DKV-SE-BANDUNG (BaPer) 22-25 Mei 2018
CMYK - Bandung Creative Hub

Ketua Tim Pengusul

Nama : Ganis Resmisari.M.Ds
NIP : 120080701
Jabatan Golongan : Asisten Ahli/ 3B
Jurusan /Fakultas : Desain Komunikasi Visual/ Fakultas seni Rupa dan
Desain
Bidang Keahlian : Komunikasi Visual, desain grafis
Alamat Kantor : Institut Teknologi Nasional, Jl. PHH Mustapha no. 23
Bandung, 022-7272215. Ext : 173
Alamat Rumah : Jl. Kopo no 231-233, Bandung 40234
08382346464, ganisresmi@gmail.com

Lokasi Kegiatan

Wilayah Mitra : Kota Bandung
(Desa/Kecamatan) :
Kota : Bandung
Propinsi : Jawa Barat
Jarak PT ke lokasi Mitra : < 1 km
Luaran yang dihasilkan : review karya, pameran
Waktu pelaksanaan : 7 -25 Mei 2018(review dan pameran)
Biaya Total yang diusulkan :
Biaya yang diusulkan pada LPPM Itenas :
:

Bandung,9 Agustus 2018

Mengetahui Ketua Jurusan

Ketua Tim Pengusul

Ramlan.M.Sn

Ganis Resmisari M.Ds

Disahkan oleh :
Ketua LP2M Itenas

Dr.Tarsisius Kristyadi. ST. M.T

c. PENDAHULUAN

Berdirinya Perguruan Tinggi penyelenggara program studi DKV di Bandung saat ini sudah mencapai jumlah 17 kampus. Namun hal yang ironi adalah ditengah perkembangan bidang DKV di Bandung, kalangan umum masih saja bertanya dan tidak tahu banyak tentang ilmu ini, baik kegiatan maupun tujuan serta manfaat bagi bidang Industri. Semakin banyak Lulusan DKV tapi penghargaan terhadap profesi ini masih belum dapat dibanggakan terutama dari kalangan pelaku industry. pemahaman umum tentang profesi ini adalah bahwa pekerjaan DKV tampak mudah. dibalik karya yang tampak mudah tersebut terdapat serangkaian proses yang rumit mulai dari menentukan masalah , menaganalisis, mengolah dan menyampaikan pesan kepada audience sehingga pesan dimengerti dan dipahami.

d. Permasalahan Mitra

Desain Grafis dalam Kurun waktu 20 tahun terakhir mengalami revolusi setelah kehadiran Internet dan sosial media. Mendesain Grafis semakin mudah sekaligus semakin sulit karena membanjirnya visual bagus dan berkualitas. Di sisi lain selain memberikan keuntungan juga memberikan dampak sepeerti menurunkan kreativitas dan kemalasan menciptakan visual-visual baru untuk berbagai pesan. di era semakin mudah dalam hal mengunduh informasi memberikan kesulitan bagi desainer muda untuk menentukan, memilih dan memutuskan wujud perancangan pesan di tengah serbuan pesan setiap detiknya, dorongan untuk memniru semakin sulit diatasi, dengan sedikit modifikasi di beberapa sisi, seseorang seakan sudah syah menganggap karya orang lain sebagai karya milik sendiri.

e. Solusi yang ditawarkan

memberikan wadah sebagai motivasi bagi mahasiswa untuk berari memamerkan karyanya, dilihat, diapresiasi dan dinilai bahkan dikritik oleh pihak lain. selain hal ini memunculakan kepercayaan diri, karya dapat dipantau dalam hal sumber ide viusalnya. Bagi kalangan Industri akan membuka wawasan tentang macam ragam karya DKV yang dapat dimanfaatkan dari seorang desainer grafis, dari mulai perancangan logo, kemasan, penataan informasi hingga kampanye dan branding.

f. Target Luaran

Mempertemukan mahasiswa dan dosen beserta karyanya dalam sebuah kegiatan bersama, saling member masukan, berbagi pengetahuan dan bersama membahas hal-hal terkait kreativitas dan masa depan desain Grafis dalam industry kreatif.

g. Kegiatan

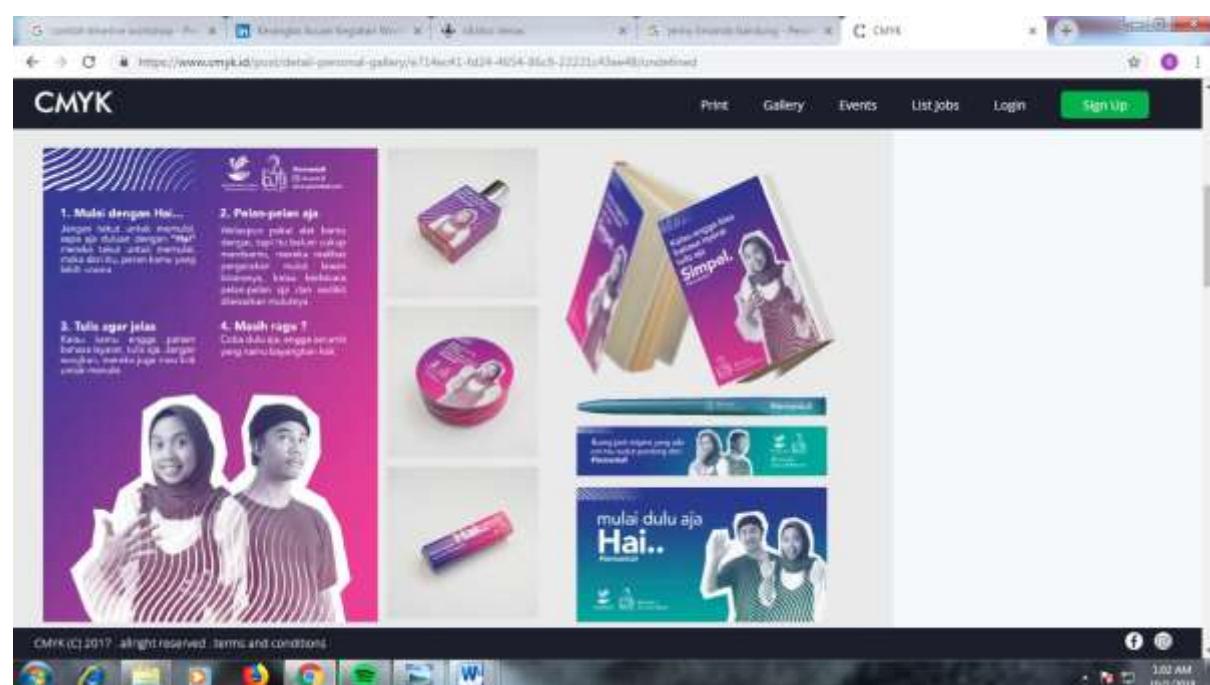
Kegiatan yang dilakukan adalah terlibat dalam kepanitiyaan dari mulai perencanaan ide pameran, pengumpulan karya, mengumpulkan reviewer dari berbagai perguruan tinggi , , perancangan acara dan kegiatan hingga pelaksanaan acara pameran

h. Review Karya

Review karya ini dapat dilaksanakan karena pada proses sebelumnya sudah dilakukan unggah karya dimana setiap perguruan Tinggi boleh mengirimkan maksimal 20 karya terpilih hasil dari pembleajaran di kampus masing-masing. Aturan umum yang harus ditaati adalah setiap reviewe dalam hal ini adalah dosen-dosen yang harus terdafatar dulu memeberikan review terhadap karya mahasiswa dari perguruan tinggi lain sekurang-kurangnya 4 Karya dari perguruan Tinggi lain yang berbeda.

Karya yang direview :

1, Judul karya : Kampanye Peduli Tuli
nama perancang : Dwi Ario Abadi
Asal Perguruan Tinggi : Universitas Pasundan



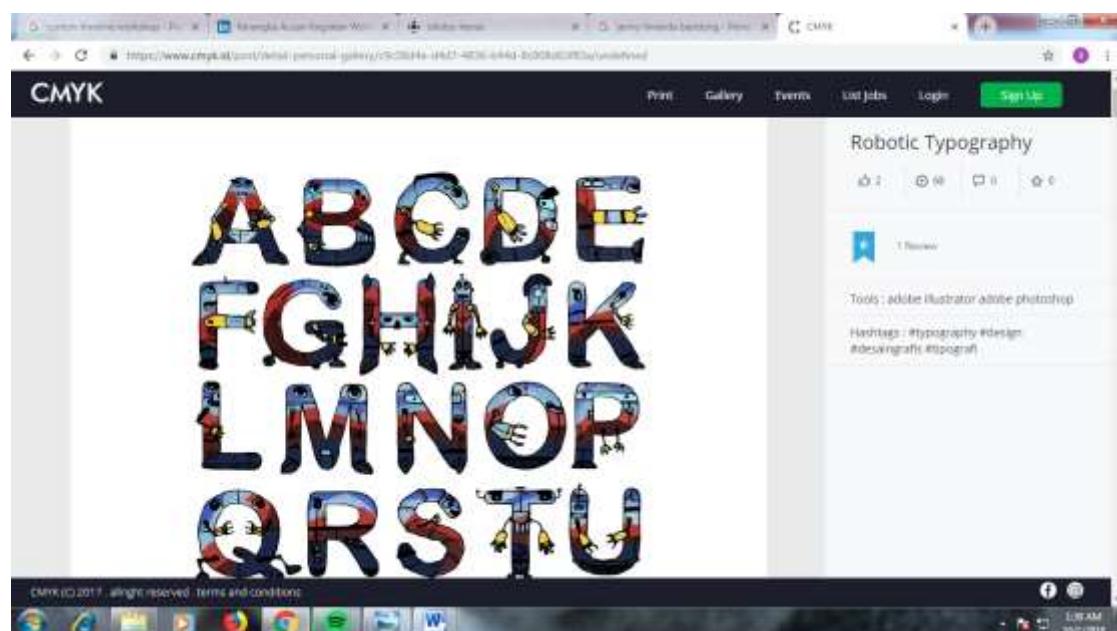
REVIEW :

Kampanye sosial adalah suatu kegiatan berkampanye yang mengkomunikasikan pesan-pesan yang berisi tentang masalah sosial kemasyarakatan, dan bersifat tidak kamersil. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat akan gejala-gejala sosial yang sedang terjadi. Pada karya diatas tema yang diangkat cukup menarik berkenaan dengan kondisi masyarakat kita yang masih cenderung membeda-bedakan dan mencap dengan penilaian tertentu terhadap orang yang memiliki kondisi "istimewa". kampanye ini berpotensi untuk merubah pola pikir masyarakat selama ini dengan cara menganggap "sama" dari golongan "istimewa tersebut. yang jadi catatan disini adalah kata tuli mungkin bisa disampaikan dengan bahasa atau padanan kata yang berbeda. bisa dikembangkan kesan bahwa mereka sama dengan manusia lainnya hanya cara komunikasi nya yang berbeda misal. disini kata tulinya sangat diekspos seperti di logo dan hastag. catatan lainnya karena tidak dijelaskan ini target untuk siapa, pemilihan media dirasa masih belum jelas dan untuk apa, sangat disayangkan jika nya sekedar untuk merchandise saja. media yang dipilih bisa yang berkaitan dengan kondisi peduli tuli tersebut misalnya note dan pen untuk alat komunikasi dengan teman kita yang tunarunggu tersebut.

2. Judul karya : Robot Typhography

nama perancang : Krisna Nugraha

Asal Perguruan Tinggi : Universitas Pasundan



REVIEW :

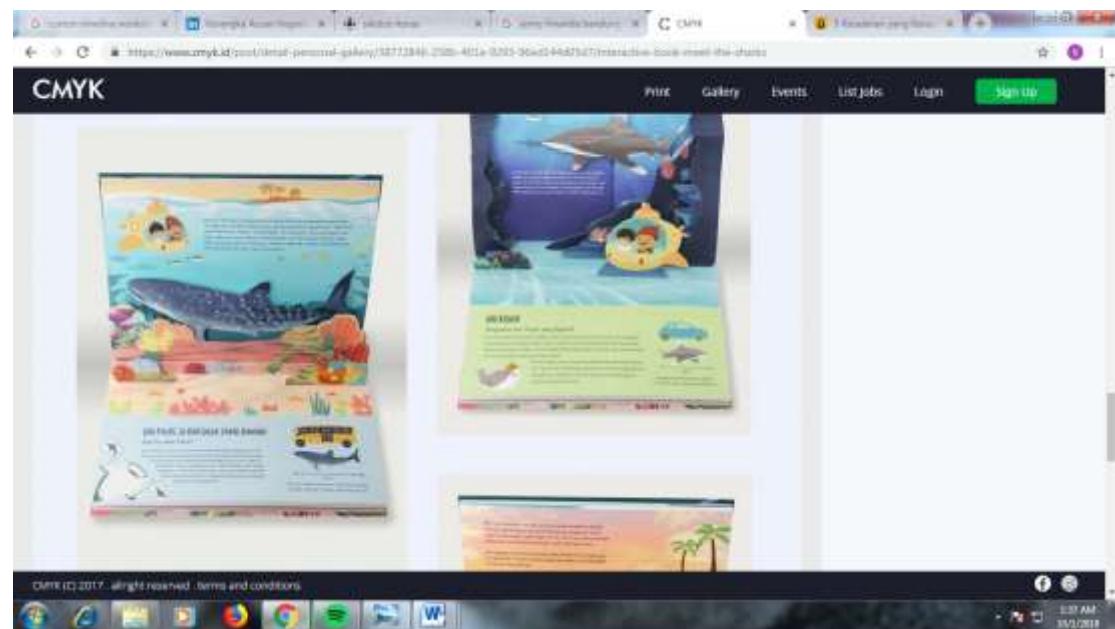
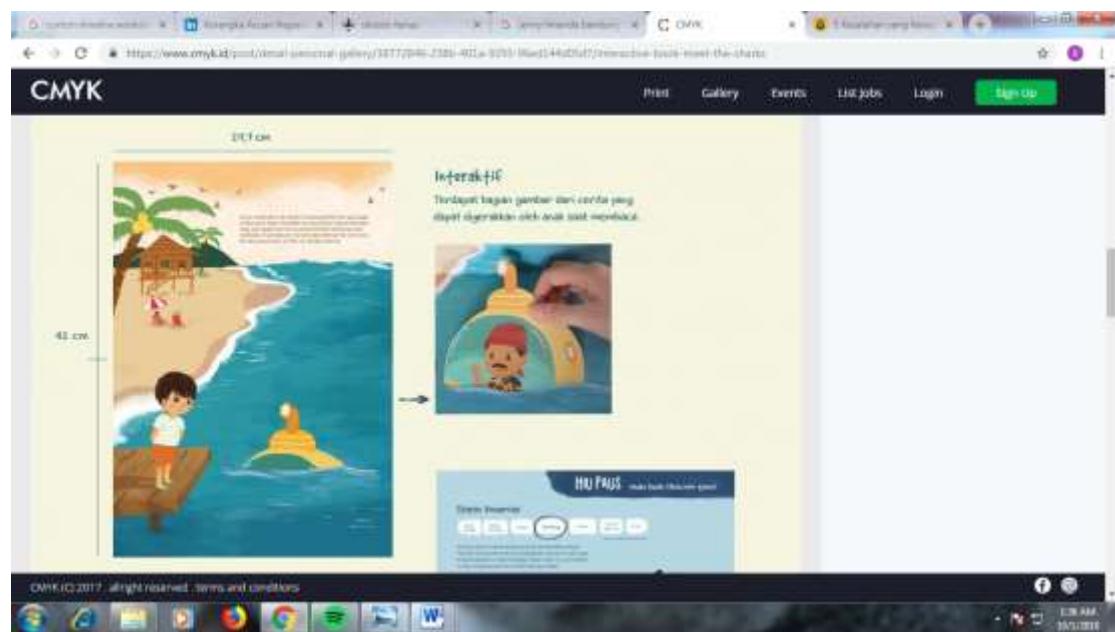
Dalam membuat sebuah ada beberapa syarat yang harus dipenuhi yaitu yang utama adalah keterbacaan, pengaturan leading dan kerning. Rancangan robotic typography ini cukup baik secara keterbacaan, leading dan kerning. adapun pemahaman sang desainer tentang karakteristik robot cukup baik seperti menerapkan karakter besi yang berkilau dan berkarat, adanya baut baut pada bagian tertentu dan tangan-tangan robot. masukannya untuk warna bisa dibuat lebih matang dengan permainan gelap terang untuk menangkap kilauan besi pada stroke huruf.

3. Judul karya : Interactive Book : meet the sharks

nama perancang : Jenny Limanda

Asal Perguruan Tinggi : Universitas Kristen Maranatha





REVIEW :

ilustrasi yang ditampilkan pada buku "meet the sharks" cukup menarik dan tepat untuk target audience anak. penggayaan infographic cukup membantu memperjelas detail dari hewan tersebut. yang menarik adalah ketika menempatkan teknik pop up untuk menyampaikan informasi mengenai hewan hiu yang bermacam-macam. satu lagi yang menarik adalah permainan material dimana sang desainer mencoba mengeluarkan efek air dengan menggunakan plastik mika. Yang jadi catatan agar bisa lebih matang lagi barangkali informasi populasi hewan ini ada dimana atau dibagian negara mana harus diperjelas. Jika memang ada di Indonesia bisa tambahkan lagi jenis hiu dan daerah hiu tersebut, cara menjaga dan melestariannya juga bisa dijelaskan. secara keseluruhan apa yang ditampilkan sangat menarik dan fun.