

Problem Solving Area

by Vanessa Yusuf

Submission date: 20-Dec-2022 11:01AM (UTC+0700)

Submission ID: 1984845553

File name: CE_sama_bu_vanessa_sudah_direvisi_sudah_lengkap__compressed.pdf (6.73M)

Word count: 5245

Character count: 32700



PROBLEM SOLVING AREA

Digital Learning
sebagai Pembekalan
Desainer Awam.

Grace Ivone Christy Santoso
Vanessa Yusuf S.Ds., M.Ds.

PROBLEM SOLVING AREA.



Penulis:

Grace Ivone Christy Santoso

Vanessa Yusuf S.Ds., M.Ds.

Problem Solving Area (Digital Learning Sebagai Pembekalan¹ Desainer Awam)
/Grace Ivone Christy Santoso & Vanessa Yusuf S.Ds., M.Ds., Bagian Penerbit
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Kristen Petra, 2021

ISBN: 978-602-5446-57-3

Kutipan Pasal 44

Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan atau memberi izin untuk itu, dipidana paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 100.000.000,- (seratus juta rupiah).

Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum dalam ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 50.000.000,- (lima puluh juta rupiah).

Problem Solving Area (Digital Learning Sebagai Pembekalan Desainer Awam)

¹

Cetakan Pertama, Juni 2021

Desainer Sampul & Penata Letak:

Grace Ivone Christy Santoso

¹

@Hak cipta ada pada penulis Hak penerbit pada penerbit

Tidak boleh diproduksi sebagian atau seluruhnya dalam bentuk apapun tanpa seijin tertulis dari pengarang dan/atau penerbit

KATA PENGANTAR

Menjadi **desainer** di Indonesia artinya siap untuk menghadapi rendahnya apresiasi pasar kerja di Indonesia. Baik itu secara finansial maupun secara mental dari pihak client yang memandang pekerjaan desainer adalah pekerjaan yang "gampang". Penulis ingin mencari solusi untuk meningkatkan image desainer di mata masyarakat Indonesia dengan cara memberikan pembekalan kepada desainer awam. Buku ini menceritakan proses penulis menemukan akar permasalahan dari rendahnya pandangan masyarakat terhadap pekerjaan desainer. Penulis juga membuat acara online untuk melihat potensi dari strategi yang dicetus oleh penulis. Acara yang diselenggarakan menyesuaikan dengan kondisi COVID'19, yaitu dilakukan secara daring sepenuhnya. Penulis berharap melalui rancangan program yang dilakukan, dapat menginspirasi sesama pejuang desain di Indonesia untuk turut mengambil andil dalam meningkatkan image desainer di Indonesia melalui digital learning.

6

Penulis berterima kasih kepada Tuhan Yesus Kristus yang atas rahmatnya **telah** memberikan hikmat kepandaian **dan** kekuatan dalam menjalani proses belajar di Universitas **sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Tanpa** penyertaan-Nya, penulis tidak mungkin dapat menjalani semua proses kehidupan yang telah dialami penulis. Penulis berterima kasih kepada keluarga inti, terkhususnya 'mama' yang mendukung penuh dalam proses perancangan, eksekusi dan **pembuatan buku ini, buku ini tidak akan selesai tanpa dukungan** beliau. Penulis juga sangat mengapresiasi Ellena Widjanarko; Brillian Foedinatha; Victoria & Sherly Cicilia sebagai sahabat sekaligus support system penulis yang turut ambil andil dalam membantu proses perancangan program penulis. Penulis berterima kasih kepada pengurus Benang Merah Society yang telah bekerjasama dalam membuat kelas desain online ini, komunitas ini memiliki visi yang sama dengan penulis dalam perancangan digital learning ini. Semoga melalui kolaborasi ini, dapat membantu Benang Merah Society dalam meraih visi mereka. Penulis sangat berterima kasih kepada seluruh personil yang karena begitu banyak hingga tidak dapat disebutkan semua, terima kasih telah mendukung dan membantu penulisan buku ini.

Grace Ivone Christy Santoso dan Vanessa Yusuf S.Ds., M.Ds.

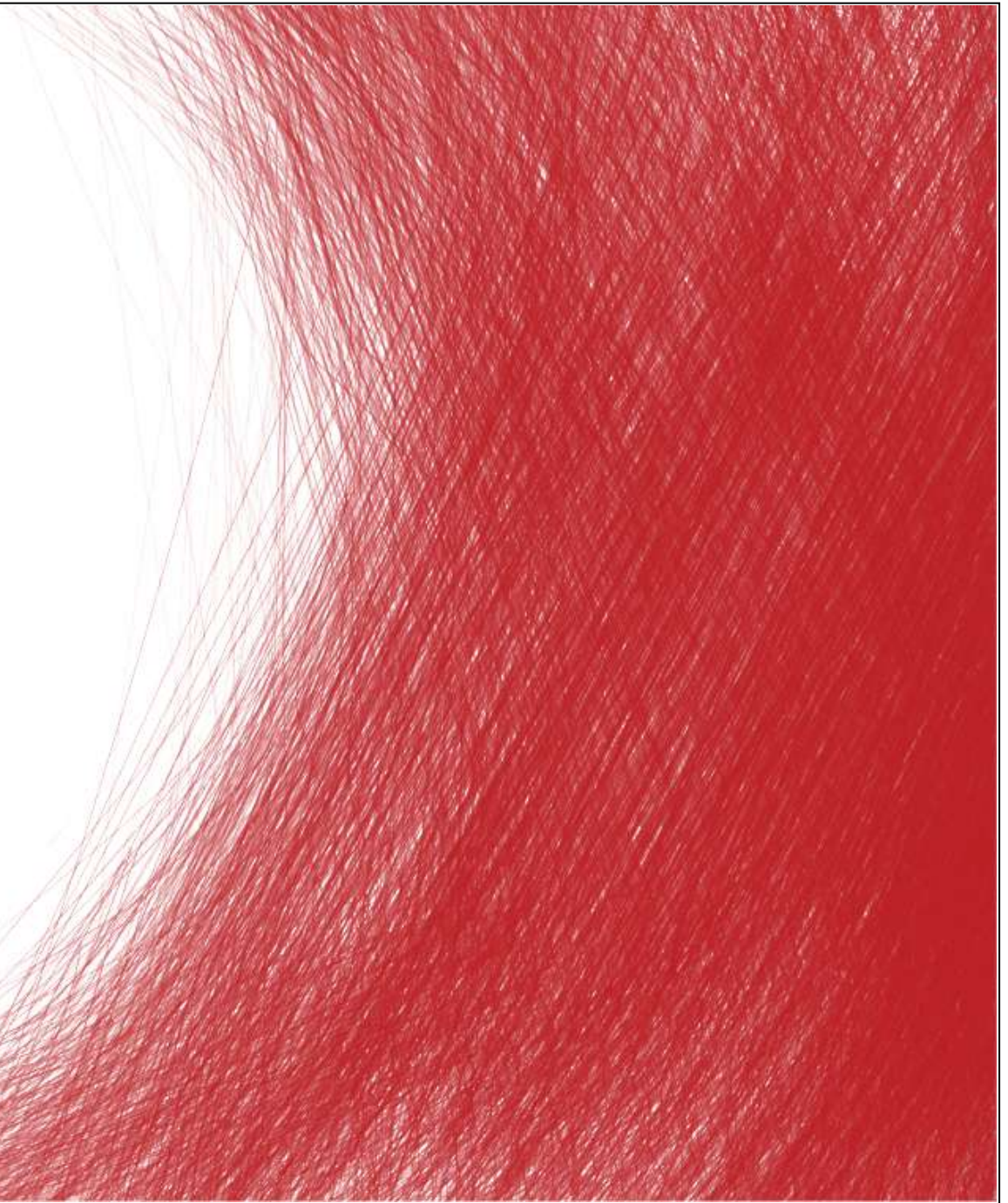


DAFTAR ISI

	Kata Pengantar	3
	Daftar Isi	4
01th	Insight Desainer Surabaya	6
	Pandangan desainer di Indonesia	9
	Komunitas sebagai wadah bertumbuh desainer muda	10
	Komunitas Benang Merah	12
02th	Merancang Untuk Melangkah	14
	Hasil survei & wawancara dengan desainer muda di Indonesia	15
	Perancangan program Young Designer Online Camp	18
03th	Materi Untuk Mengerti	30
	Perancangan materi online	31
	How to think	34
	How to create	38
	How to sell	44
	Tugas praktik untuk mengasah	50
04th	Hasil Program & Evaluasi Program	56
	Antusias pendaftar	57
	Hasil tugas mingguan peserta	58
	TOP 6 project 1 bulan	60
	Kelulusan & sertifikat peserta	71
	Strategi keberhasilan pembicara online	74
	Hasil penelitian program	75
	Daftar Pustaka	76

01th
01th

**Insight
Desainer
Surabaya**



Desainer yang buta arah



***"Sekarang belajar desain itu GAMPANG!
Banyak konten tutorial gratis di internet"***

Iya benar, terlalu banyak konten sampai bingung harus mulai dari mana. Siapa saja bisa belajar otodidak & membuat desain yang keren, tetapi tidak semua orang bisa menjadi "Desainer".

Desainer adalah seorang "problem solver" yang menyelesaikan masalah dengan desain. Agar tidak menjadi designer yang buta arah,

ingin rasanya menemukan buku pedoman yang bisa menuntun kita "step by step to be a designer".



[1] **Menurut Thabroni, G. (2019)** *"Tugas utama seorang desainer grafis adalah menjadi pemecah masalah untuk kebutuhan komunikasi visual. Seorang desainer grafis bukanlah hanya seseorang yang mampu menggunakan perangkat lunak komputer grafis."*

^[1] Thabroni, G. (2019, Agustus 16). Pengertian Desain Grafis dilengkapi Pendapat Para Ahli. serupa.id. <https://serupa.id/pengertian-desain-grafis/>.

Desain berperan penting dalam segala aspek pekerjaan di Indonesia. “Menurut Bruce Nussbaum, desain merupakan 11 angkaian wahana pembantu untuk melaksanakan inovasi pada berbagai kegiatan industri dan bisnis” (Guru Pendidikan, 2020). Keberadaan desain sangat membantu kegiatan industri dan bisnis dalam mengkomunikasikan pesan kepada target audience/ target market guna mencapai kesuksesan.

Menurut Fitriah (2018), DKV (Desain komunikasi visual) merupakan seni untuk menyampaikan pesan menggunakan bahasa visual (media berwujud desain) yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku target audience sesuai dengan tujuan desain tersebut dibuat.

Kekuatan finansial merupakan faktor pendukung yang kuat untuk dapat menekuni bidang desain. Sedangkan sekolah desain di Indonesia membutuhkan biaya yang bisa disebut mahal. Berdasarkan laporan Itjen Kemendikbud (2021), Biaya kuliah jurusan seni menduduki posisi ketiga termahal di Indonesia. Ternyata dengan biaya kuliah yang tinggi, tidak menjamin desainer untuk mendapat pendapatan yang tinggi juga. Menurut Taufik, “Biaya kuliah terkadang tidak sepadan dengan apresiasi pasar kerja” (Taufik, 2021).

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan penulis, 73% dari 154 responden menyatakan peran desainer masih belum dihargai di mata masyarakat Indonesia. Sebagian besar dari responden menyatakan kurangnya pemahaman masyarakat mengenai proses pengerjaan desain mendorong mereka untuk kerap memberikan budget yang tidak sebanding dengan bobot pekerjaan desainer. Apalagi dengan banyaknya ‘desainer’ awam yang bermunculan mengakibatkan pekerjaan desainer semakin dianggap sebelah mata.

Internet menjadi platform edukasi gratis bagi anak muda di Indonesia. Kemajuan teknologi dan informasi memberikan banyak kemudahan, salah satunya keberadaan Youtube telah memudahkan anak muda untuk mengakses informasi secara daring seperti pembelajaran penggunaan program desain secara gratis. Hal tersebut telah membuka pintu harapan untuk mereka yang ingin menggapai cita-cita menjadi seorang desainer meskipun terhalang masalah finansial. Menurut laporan IDN times yang ditulis oleh Herdyanto (2020) konten edukasi di Youtube menduduki posisi ke 9 dari 12 konten terpopuler. Akan tetapi banyaknya informasi yang ada di internet memberikan masalah baru bagi anak muda yang baru

Pernyataan tersebut didukung dengan hasil wawancara responden yang dilakukan oleh penulis. Ternyata banyaknya konten edukasi desain gratis di Youtube membuat responden merasa buta arah, ia berharap dapat memiliki buku pedoman yang dapat memberikan langkah-langkah pembelajaran desain yang sistematis dan terpercaya.

Bergabung dengan komunitas menjadi jawaban untuk desainer muda yang ingin belajar dan berkembang. "Menurut Hendro Puspito, Komunitas adalah suatu kelompok sosial atau kumpulan nyata, teratur, dan tetap dari individu-individu yang melaksanakan peran-perannya secara berkaitan guna mencapai tujuan bersama." (Sari, 2021) .

Menurut Rofiana Fika Sari, manfaat bergabung dengan komunitas adalah "Saling mendukung, karena adanya minat atau ketertarikan pada bidang tertentu maka setiap anggota komunitas dapat saling memberikan dukungan." (Sari, 2021). Sehingga anak muda yang bergabung ke dalam suatu komunitas, akan jauh lebih berkembang pesat dibandingkan dengan mereka yang tidak memiliki komunitas desain/ wadah untuk bertumbuh dan belajar dikarenakan adanya dukungan dari profesi yang sama. Menurut Kertajaya Hermawan, "Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas ini terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota

komunitas tersebut karena adanya kesamaan interest atau values." (Kertajaya, 2008). Maka dari itu melalui kesempatan proyek Community Engagement ini, penulis akan membuat program pelatihan ilmu dan teknis dari segi seni dan design bersama komunitas desain secara gratis, untuk membantu generasi muda yang memiliki kemampuan dan bakat di bidang seni tetapi tidak mampu menggapai secara finansial.

MITRA YANG DIAJAK BEKERJASAMA •-----• benang merah.

Komunitas Benang Merah atau bisa disebut sebagai **Benang Merah Society** merupakan komunitas non-profit yang akan berkolaborasi dengan perancang Online Camp. Komunitas ini didirikan mandiri oleh mahasiswa Interior dan Desain Komunikasi Visual dari Universitas Kristen Petra yaitu, Hendy Setiawan, Sidarta Sutedja dan Grace Ivone Christy Santoso. Komunitas ini telah menjalani 3 kelas daring gratis yaitu kelas 3D rendering, Level Up (kelas konsep interior) dan Render Z (kelas 3D rendering interior)

yang masing-masing telah berjalan selama 3 bulan menggunakan Google meet. Komunitas ini berdiri sejak Oktober 2020, yaitu saat masa pandemi sedang berlangsung sehingga sistem program yang dibuat Benang Merah adalah daring sepenuhnya. Efisiensi sistem program Benang Merah dan visi yang mereka miliki sesuai dengan perancangan program Young Designer Online Camp, visi mereka adalah "mensinergikan ide-ide kreatif anak bangsa untuk meningkatkan citra desainer di Indonesia"



Connecting The Dots



Hendy Setiawan
@hendysetiawan018



Grace Ivone
@gics99



Sid Suteja
@sidsuteja

Komunitas ~~Benang Merah~~ memiliki tagline *Connecting The Dots* yang diambil dari visi mereka untuk menghubungkan ide-ide kreatif Indonesia Creative Thinkers. Tema acara Young Designer Online Camp yaitu "Problem Solving Area", terinspirasi dari tagline tersebut.

02th

**Merancang
Untuk
Melangkah**



Pada tahap riset, penulis mencari tahu akar permasalahan dan solusi terbaik melalui wawancara online dan survei online. Melalui wawancara online tersebut ditemukan ⁵ insight dari desainer awam, yaitu “Mereka tahu apa yang mereka inginkan tetapi tidak tahu apa yang mereka butuhkan”. Berikut percakapan yang menjadi bukti dari insight yang diambil, salah satu narasumber mengatakan ingin menjadi seorang fotografer National Geographic (wildlife) dengan mempelajari Adobe Photoshop. Pernyataan yang disampaikan menunjukkan bahwa narasumber belum memahami peran dan tanggung jawab dari impian yang ingin ia capai. Narasumber memerlukan arahan dalam mempelajari ilmu-ilmu yang dibutuhkan untuk mencapai impiannya.

BAB 2 - Merancang Untuk Melangkah

Hasil survei & wawancara dengan desainer muda di Indonesia

Menurut hasil survei online dari polling Instagram story dan Google survey, ada 73% dari 154 responden mengatakan desainer sering kali belum dihargai sebagaimana mestinya. Survei tersebut diisi oleh desainer yang mengambil mata kuliah desain dan sudah bekerja di bidang tersebut. Lalu dilakukan survei kedua dan wawancara kepada target audience, yaitu anak muda yang ingin menekuni bidang desain tetapi tidak memiliki wadah untuk berkembang, untuk

mencari tahu penyebab permasalahan⁵ tersebut yaitu “Responden tahu apa yang mereka inginkan, tetapi tidak tahu apa yang responden butuhkan”. Responden yang mengisi survei tersebut, sudah memiliki impian untuk menjadi desainer apa (ada yang spesifik dan ada yang masih ragu dengan pilihannya), tetapi setelah ditelusuri lebih dalam, responden tidak mengerti langkah apa yang harus dilakukan dan skill apa yang harus mereka pelajari untuk mencapai impian tersebut.

Hasil Survei & Wawancara

Hasil
survey
Young
Designer
Surabaya



“Desainer di Surabaya
sudah sangat dihargai”



154
responden

- 69 di survey
- 49 "tidak"
- 20 "iya"

- 85 di IG
- 64 "tidak"
- 21 "iya"

Hasil
survey &
wawancara
Target Audience



5

***“Mereka tahu apa yang mereka inginkan
tetapi tidak tahu apa yang mereka butuhkan”***

BAB 2 - Merancang Untuk Melangkah

Perancangan program Young Designer Online Camp

The poster is for the 'Young Designer Online Camp' by Benang Merah. It features a red scribbled background. Handwritten annotations in black ink include a circle around 'FREE' with the note '[tanpa dipungut biaya apapun]', a circle around 'Young Designer Online Camp' with the note 'ALL KIND OF DESIGN FIELD', and a circle around the list of design fields with the note 'Design Graphic, Illustration, Photographer, Film Maker, Interior, Ect.'. A red arrow points from the word 'Poster' to the poster itself.

benang merah. | Problem Solving Area

©2021 benang merah society

FREE [tanpa dipungut biaya apapun]

Open Registration until 25 Jan 2021

Young Designer Online Camp

- How to Think, Create & Sell as a Designer
- All Tips & Trick About Designer Wannabe

for more information & link registration:

<http://bit.ly/ws/b8y2> OR CP: Grace 081230599710 (WA) @gics99 (LINE)

Connected by Benang Merah @benangmerahsociety

Connecting The Dots #TitikBenangMerah

Untuk Usia ≥ 16 Tahun

Poster acara

Yang kalian cari, ada di sini.

“ all tips & trick about designer wannabe “

Melihat permasalahan yang dihadapi calon designer muda, komunitas Benang Merah membuat camp online yang berisi ***webinar, workshop, dan group discussion*** yang akan memberikan guidelines/buku pedoman menjadi designer ***secara kilat dan gratis.***

BAB 2 - Merancang Untuk Melangkah

Perancangan program Young Designer Online Camp



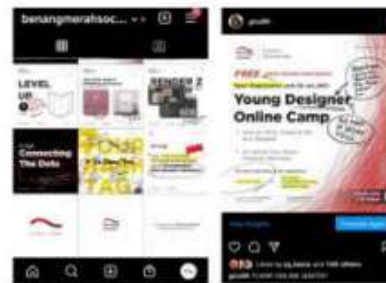
Tujuan dari program Young Designer Online Camp ini adalah meningkatkan pemahaman mengenai peran & tanggung jawab desainer sebagai seorang problem solver kepada anak muda (desainer awam). Melalui perancangan program yang efektif dengan visi memberikan pedoman (tips & trick) tahapan belajar menjadi seorang desainer yang bertanggung jawab/menjadi problem solver.

Perancangan Kelas Daring

oktober 2020
Meeting Online dengan:



Awal Januari 2021
Pelaksanaan Strategi Promosi



*Feed IG
Benang Merah

*Ads IG
Poster Acara

Akhir Januari 2021
Pembukaan pendaftaran



*Form pendaftaran

*PDF informasi rangkaian acara

Pendaftaran pun berjalan secara online menggunakan Google Form dengan memanfaatkan konten Instagram dan Instagram Ads sebagai media iklanya.

BAB 2 - Merancang Untuk Melangkah

Perancangan program Young Designer Online Camp

Desainer awam memerlukan arahan dalam memasuki dunia desain, arahan atau bimbingan dapat berupa mentorship atau dukungan dengan sesama komunitas. Pernyataan tersebut didukung oleh Lowe (2021) yang mengatakan bahwa komunitas memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas dari topik yang digemari. Hal ini membuat anggota yang memasuki komunitas tersebut mendapatkan peluang untuk berkembang secara pribadi dan bersama. sekelompok orang yang berbagi cerita yang menurutnya sangat penting bagi mereka yang mendefinisikan aspek siapa mereka. Orang-orang itu membangun karakter cerita bersama dari komunitas itu ke dalam perasaan mereka tentang diri mereka sendiri.

Desainer awam perlu memahami ilmu dasar desain sebelum terjun ke dunia desain, karena menurut Zusmanovich (2018), seorang desainer harus belajar dan benar-benar memahami dunia

audiens targetnya, dengan setiap proyek baru, jika dia menginginkannya sesukses mungkin. Sehingga penting bagi desainer awam untuk mengambil waktu sejenak untuk mempelajari ilmu dasar desainer sebelum menseseriusi bidang desain yang mereka pilih. Terutama pemahaman mengenai tanggung jawab desainer sebagai seorang problem solver. Menurut AS Hornsby, problem adalah sesuatu yang rumit untuk dipahami atau diselesaikan. Sedangkan solve menurut Merriam-Webster ("solve") merupakan pencarian solusi, penjelasan atau jawaban sehingga apabila dikumpulkan berasal dari 2 kata dasar tersebut, problem solver adalah seseorang yang berupaya untuk mencari jawaban atau solusi untuk memecahkan suatu masalah. Apabila dihubungkan dengan pekerjaan desain, desainer sebagai problem solver merupakan desainer yang mampu untuk menciptakan suatu karya yang dapat difungsikan sebagai pemecahan suatu masalah.

Penyampaian materi problem solving dapat diberikan menggunakan kelas daring. Menurut Kurt (2018), kelas daring merupakan kelas atau pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan alat atau instrumen digital yang memiliki sistem daring. Secara umum, pembelajaran online dapat digambarkan sebagai akses ke aktivitas dan pengalaman belajar melalui penggunaan beberapa teknologi. Kelas daring dipilih paling sesuai dengan situasi COVID'19 saat ini demi kenyamanan dan kesehatan bersama. Rangkaian acara akan diberikan dalam wujud webinar dan workshop online. Webinar akan menjadi rangkaian acara yang efektif dalam penyampaian materi, pernyataan ini didukung dari teori yang disampaikan oleh Tysara (2020), yaitu salah satu bentuk media yang dapat memudahkan proses membagi dan menyaring informasi. Terutama bagi beberapa orang yang harus bepergian tetapi tetap ingin mendapat banyak pengetahuan dan informasi. Entah itu

pekerja kantoran, ilmuwan, ibu rumah tangga, hingga pelajar. Siapa saja bisa mengikuti sesuai dengan segmentasi. Workshop merupakan rangkaian acara kedua dalam perancangan kelas daring ini karena menurut Merriam Webster Dictionary ("workshop"), workshop adalah program pendidikan intensif yang biasanya singkat untuk sekelompok orang yang relatif kecil yang berfokus terutama pada teknik dan keterampilan dalam bidang tertentu.

Kelas desain daring gratis yang dirancang ini memprioritaskan para desainer muda yang memiliki hambatan dalam meraih ilmu dasar desain. Kelas desain akan dilakukan sepenuhnya secara daring karena menyesuaikan dengan kondisi COVID'19 saat ini. Untuk merancang sistem pembelajaran yang efektif, maka pengumpulan data dilakukan dengan cara survei online dan wawancara online dengan memanfaatkan platform digital seperti LINE, Whatsapp, Google Form, Discord dan Google Meet..



Pada tahap selanjutnya, perancang tugas akhir mengajak komunitas Benang Merah berkolaborasi dalam menjalankan Young Designer Online Camp. Kesepakatan untuk berkolaborasi didorong oleh kemiripan visi perancang tugas akhir dengan visi milik Benang Merah. Kondisi karantina akibat COVID'19 tidak mempersulit proses kolaborasi ini, dikarenakan perancang dan komunitas menggunakan media komunikasi online yaitu Discord, Instagram Video Call, Instagram Direct Message, Google Meet, dan Line Call (Bukti dokumentasi rapat dapat dilihat di lampiran 28). Ada pun pemberdayaan dari komunitas ini adalah menggunakan Instagram komunitas untuk meraih audience & saling berdiskusi

untuk menciptakan sistem kelas daring di Young Designer Online Camp beserta materi dan pembicara tamu yang akan di undang. Komunitas dan perancang tugas akhir sepakat untuk membagi tugas sebagai berikut: yaitu Benang Merah sebagai penyedia platform, operator program, FGD (Focus Group Discussion) untuk perancangan sistem dan materi. Lalu penulis selaku perancang tugas akhir sebagai penanggung jawab program, bagian administrasi, ketua FGD, penyaji materi, pembicara utama & moderator di saat ada pembicara tamu. Perancang dan Komunitas sepakat untuk mengundang pembicara tamu untuk ikut diajak berkolaborasi mengisi workshop di Young Designer Online Camp.

Peran Dalam Rangkaian Acara

Pembicara Utama & Mentor



Grace Ivone
(Freelancer)
Illustrator & Videographers

Pembicara Tamu:



William Reynaldo
(Digital Imaging Artist)



Willy Gufron
(Interior Design and 3D Visual)



Hendy Setiawan
(CEO of Benang Merah)



Sid Suteja
(Founder
of Benang Merah)

Tim Perancang Materi



Brilliant Foedinatha
(student majoring in
brand communication)

Panitia Benang Merah



Cindy Karina
(student majoring in
English literature)



Beatrice
(student
majoring in VCD)

BAB 2 - Merancang Untuk Melangkah

Perancangan program Young Designer Online Camp

Young Designer Online Camp akan diselenggarakan selama 39 bulan yaitu 1 minggu sekali dengan 2 sesi, yaitu sesi pertama untuk webinar/workshop dan sesi kedua untuk group discussion.

Selama 3 bulan peserta akan mendapatkan: kelas teori, kelas praktik & kelas strategi. Penyebab kelas daring ini diadakan selama 3 bulan dikarenakan menurut,

[2] Penelitian Profesor Erickson dari Florida State University menyebutkan bahwa: Waktu yang dibutuhkan bagi seseorang agar bisa menjadi mahir adalah 10000 jam. Kita membutuhkan waktu 10.000 jam atau 4.5 tahun dengan meluangkan waktu 6 jam/hari untuk menjadi mahir/ahli/profesional pada suatu hal atau kemampuan. (Billah, A., 2020)

^[2] Billah, A. (2020, Mei 25). Menjadi Mahir atau Bisa? - Antara 10000 Jam dan 20 Jam. Medium. <https://medium.com/aufabillah/antara-menjadi-mahir-atau-bisa-9b6b5c8ff0ca>

**“aku sibuk banget,
ga punya banyak waktu
untuk ikut camp online”**

Eits! Don't Worry!

Saya juga :)

maka dari itu, materi akan diberikan dengan sangat padat dan to the point (tidak bertele-tele) materi disampaikan hanya @30 menit/minggu &

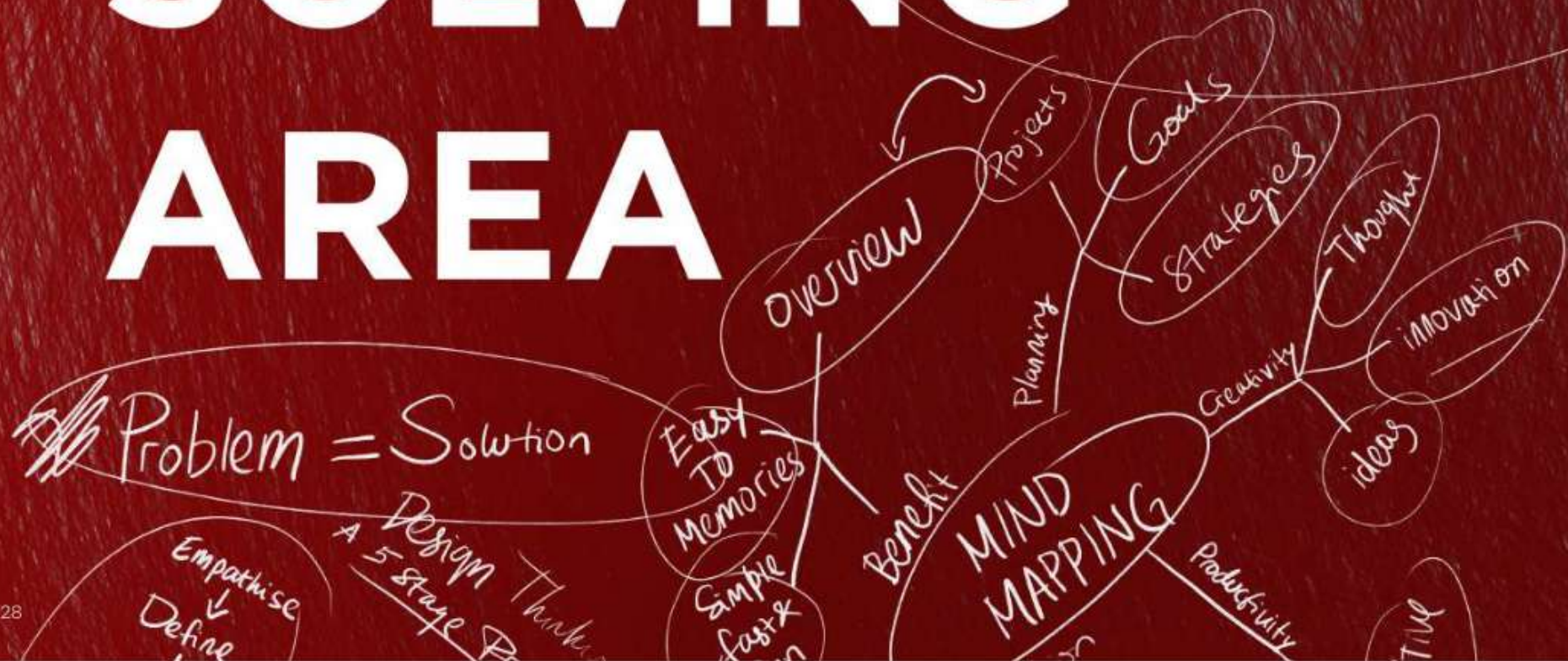
grup diskusi 30 menit setelah webinar tidak diwajibkan untuk ikut. Dalam 3 bulan kalian akan mendapatkan guidelines mengenai:

How to Think, Create & Sell as a designer

Bagaimana cara berpikir, membuat, dan berjualan sebagai desainer?

PROBLEM SOLVING AREA

BE THE PROBLEM SOLVER!



Diharapkan setelah mengikuti kelas daring ini, desainer tidak hanya membuat karya desain yang indah di mata tetapi dapat menyelesaikan masalah dengan desain.

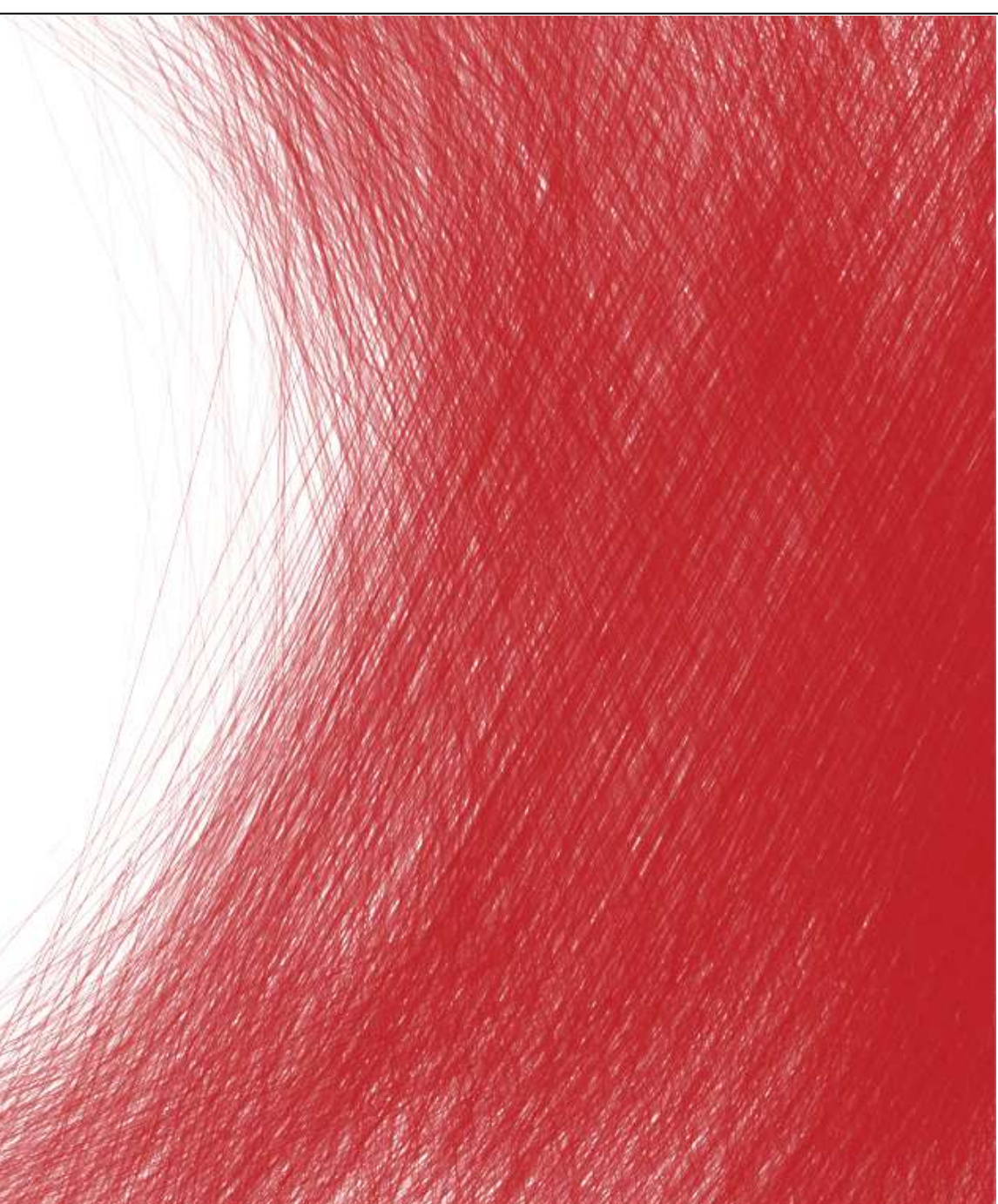
Itulah kenapa Young designer menggunakan slogan “Problem Solving Area”.

Kelas daring ini terbuka untuk seluruh desainer awam yang masih belum yakin dengan bidang desain yang ingin ditekuni, karena materi yang

disajikan bersifat universal yaitu dapat diterima oleh seluruh bidang desain. Materi sepenuhnya diambil dari platform gratis yang ada di internet untuk membuktikan kepada desainer awam, bahwa saat ini sudah memungkinkan untuk belajar dengan mengandalkan internet yang gratis. Kurikulum yang diciptakan diharapkan dapat menjadi pedoman bagi peserta selaku desainer awam dalam menyusun sistem belajar mandiri di internet.

03th
03th

**Materi
Untuk
Mengerti**



[3] ***Knowledge sharing adalah kegiatan bertukar ilmu pengetahuan antara individu dengan kelompok (Yu et al., 2010).***

[3] Yu, T.-K., Lu, L.-C., & Liu, T.-F. (2010). Exploring factors that influence knowledge sharing behavior via weblogs. *Computers in Human Behavior*, 26(1), 32–41. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.08.002>

TOP 3

Sumber Materi Kelas Daring



**Online education platform
for creative entrepreneurs**
(by Chris Do,
- Business Consultant)



Michael Janda
(15 year agency owner)
(client list:
Disney, Google, Sony, etc)



Rio Purba
(Brand Designer)
(founder of
@yelostd & @rumpidesain)



Grace Ivone
(Freelancer)
Share pengalaman
selama +/- 2.5 th

Materi yang akan disampaikan diambil dari konten edukasi gratis di internet dan dipadukan dengan pengalaman penulis selama menjadi seorang freelancer designer selama 2.5 tahun dan masih berjalan.

Hal ini dikarenakan, agar sesuai mengikuti Online Camp ini, peserta termotivasi untuk terus belajar karena materi di internet sudah banyak yang berkualitas dan dibuktikan melalui Online Camp ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan desainer, riset dari berbagai sumber literatur dan diskusi dengan komunitas benang merah, maka disusunlah 3 topik materi pembelajaran yaitu:

How to think

10

Materi ini mempelajari apa saja yang perlu diperhatikan untuk menjadi seorang problem solver desainer, yang akan disajikan

dalam bentuk webinar dan grup diskusi. Pada materi ini diharapkan peserta memahami peran, tanggung jawab dan pola pikir seorang desainer.

How to Create

Materi ini berupa mini workshop yang akan memberikan tutorial menggunakan program desain (Workshop akan ditentukan berdasarkan hasil polling di form

pendaftaran peserta Young Designer Online Camp). Materi praktek yang diajarkan bersifat basic dikarenakan durasi dan disesuaikan dengan kemampuan target audience.

How to Sell

Materi ini bertujuan untuk membantu desainer menentukan rate harga pada desainnya, melihat harga 'pasar' dari suatu

objek desain, dan menentukan harga/biaya desain sesuai dengan tingkat kemampuan dan pengalamannya.

February

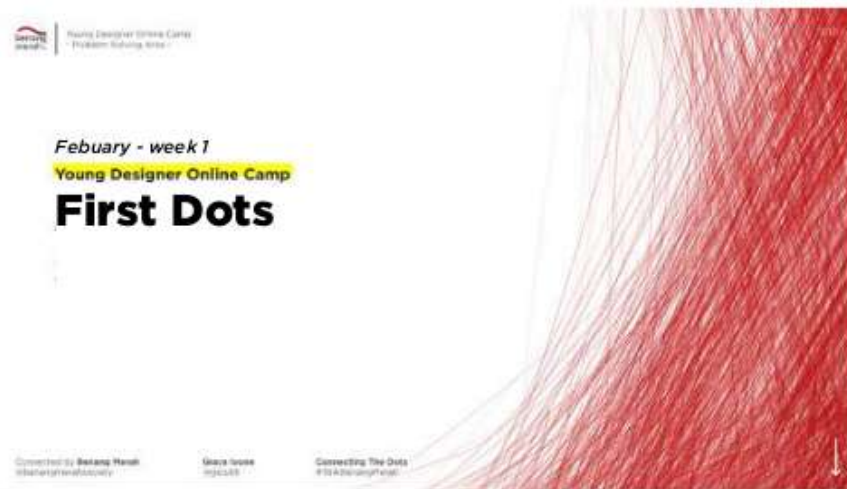
How to Think



<i>week 1</i>	First Dots 3 months summary of "Designer Guidelines"
<i>week 2</i>	Am I a Designer? Bagaimana designer berperan sebagai problem solver?
<i>week 3</i>	Aesthetic Solution Mengenal standard design dan cara berkomunikasi menggunakan design.
<i>week 4</i>	Design Thinking Proses berpikir desainer saat membuat design.

BAB 3 - Materi Untuk Mengerti

How to think



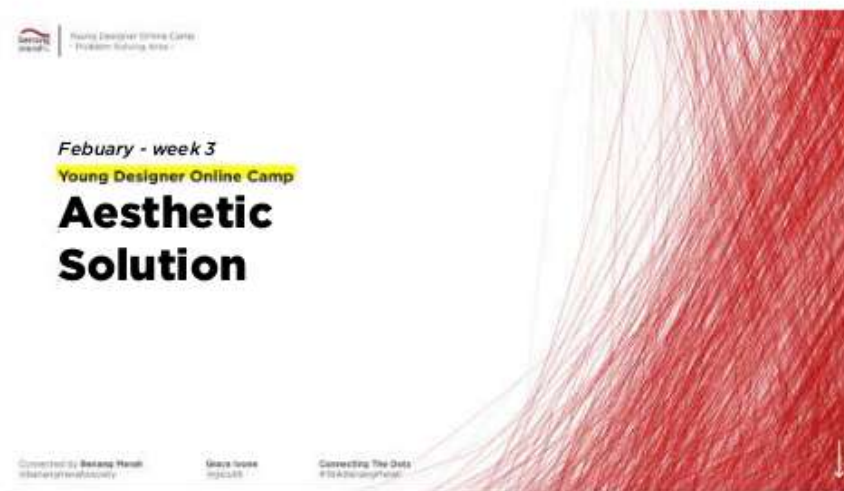
First Dots

Pada pertemuan minggu pertama ini akan menjadi kelas perdana Young Designer Online Camp. Materi yang dibahas hanya berisikan rangkuman materi yang akan diterima sepanjang 3 bulan ke depan, peraturan absensi, dan pengumpulan tugas.



Am I a Designer?

Pada pertemuan minggu kedua, materi yang dibahas mengenai pemahaman peran desainer sebagai pemecah masalah/ problem solver. Sebelum materi diberikan, peserta menerima ice breaker berupa kuis yang membedakan art dengan desain. Lalu masuk ke dalam materi problem solving bersama dengan materi ikigai untuk meyakinkan pilihan peserta terhadap bidang desain yang ingin ditekuni.



Aesthetic Solution

Merupakan materi mengenai dasar desain yang perlu diketahui oleh seluruh desainer di segala bidang. Materi ini diberikan dengan harapan dapat menjadi alat bantu peserta untuk menghasilkan karya desain yang indah sekaligus problem solving.



Design Thinking

Merupakan materi mengenai proses berpikir desainer saat membuat desain. Di sini akan dibahas bagaimana alur kerja desainer agar dapat menghasilkan desain yang problem solving.

March

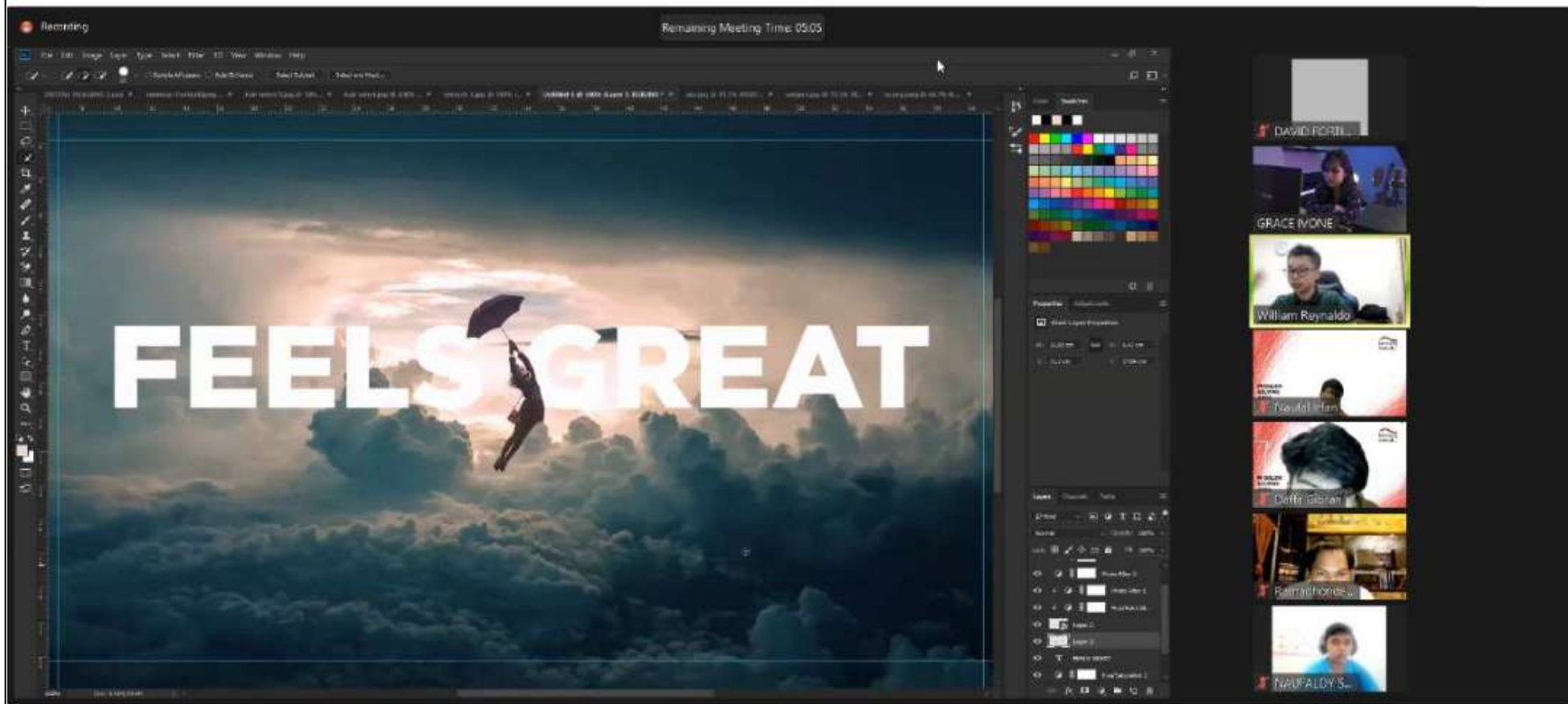
How to Create



Digital Imaging

Workshop mini pertama merupakan pengenalan tools dalam Adobe Photoshop dan bagaimana cara melakukan eksekusi dari creative brief. Pada workshop ini, panitia mengundang William Reynaldo

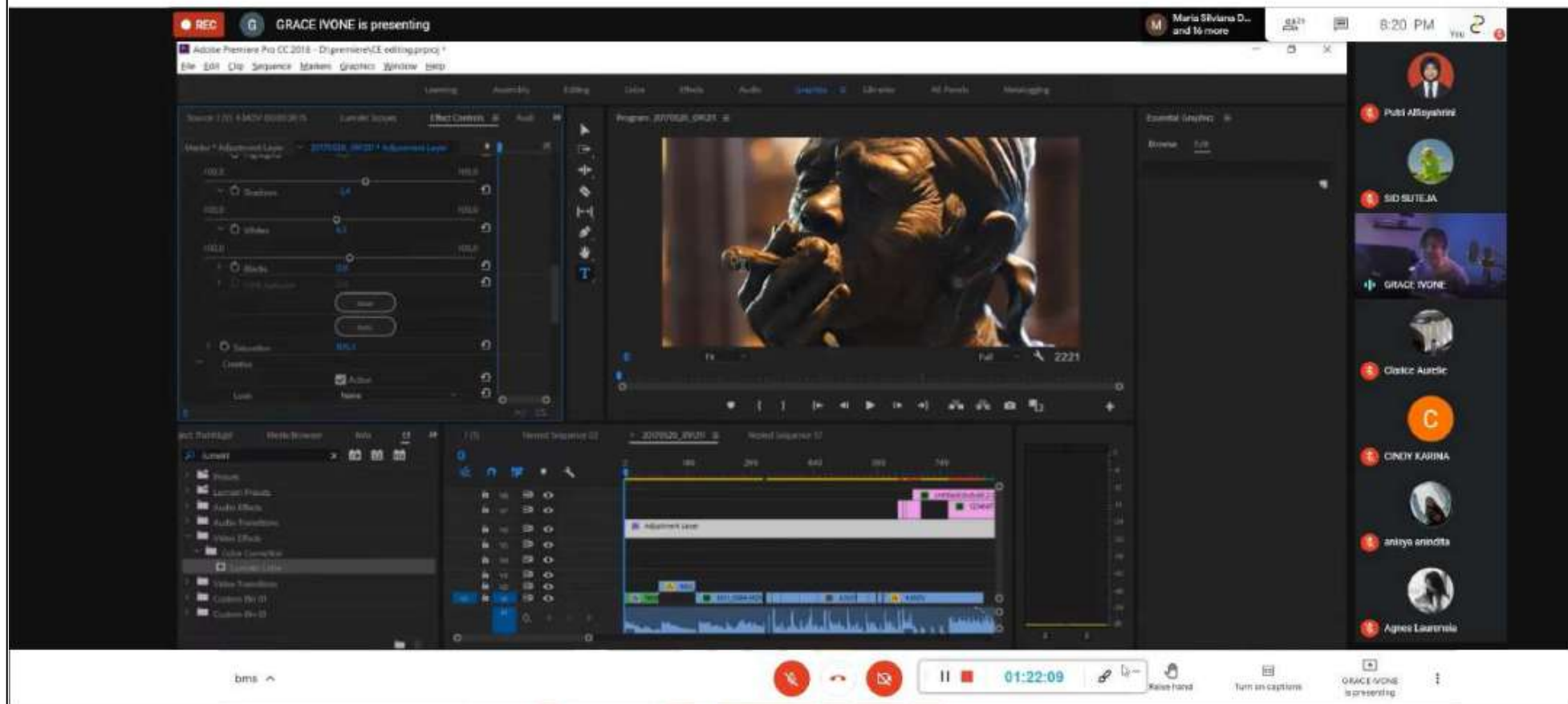
selaku mahasiswa DKV angkatan 2018 untuk berbagi ilmu yang ia tekuni di bidang digital imaging. Pengenalan tools dasar yang diberikan berupa cropping, magic wand, color grading, font, shape dan lain-lain.



Video Editing

Workshop mini kedua merupakan pengenalan tools dalam Adobe Premiere dan bagaimana tahap-tahap dalam mengedit video dokumentasi travel, seperti cutting; color grading;

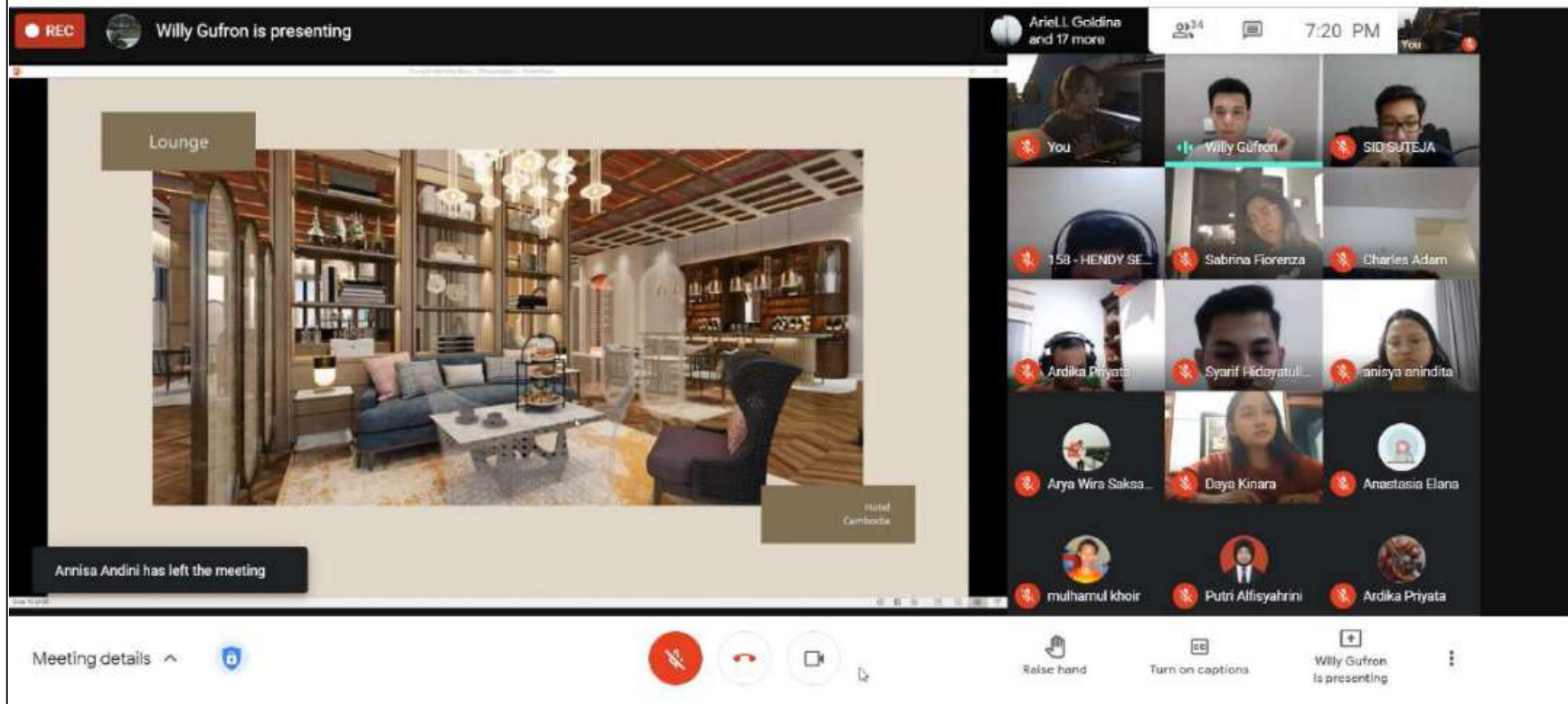
pemberian music dan sfx ; exporting dan lain-lain. Materi workshop yang dipilih disesuaikan dengan tingkat kemudahan dalam mengenal aplikasi video editing.



3D Modelling & Rendering (Interior Architecture)

Workshop mini ketiga yang semulanya di rancang untuk pengenalan tools dalam aplikasi 3D rendering, telah berubah menjadi sesi sharing proses pembuatan 3D

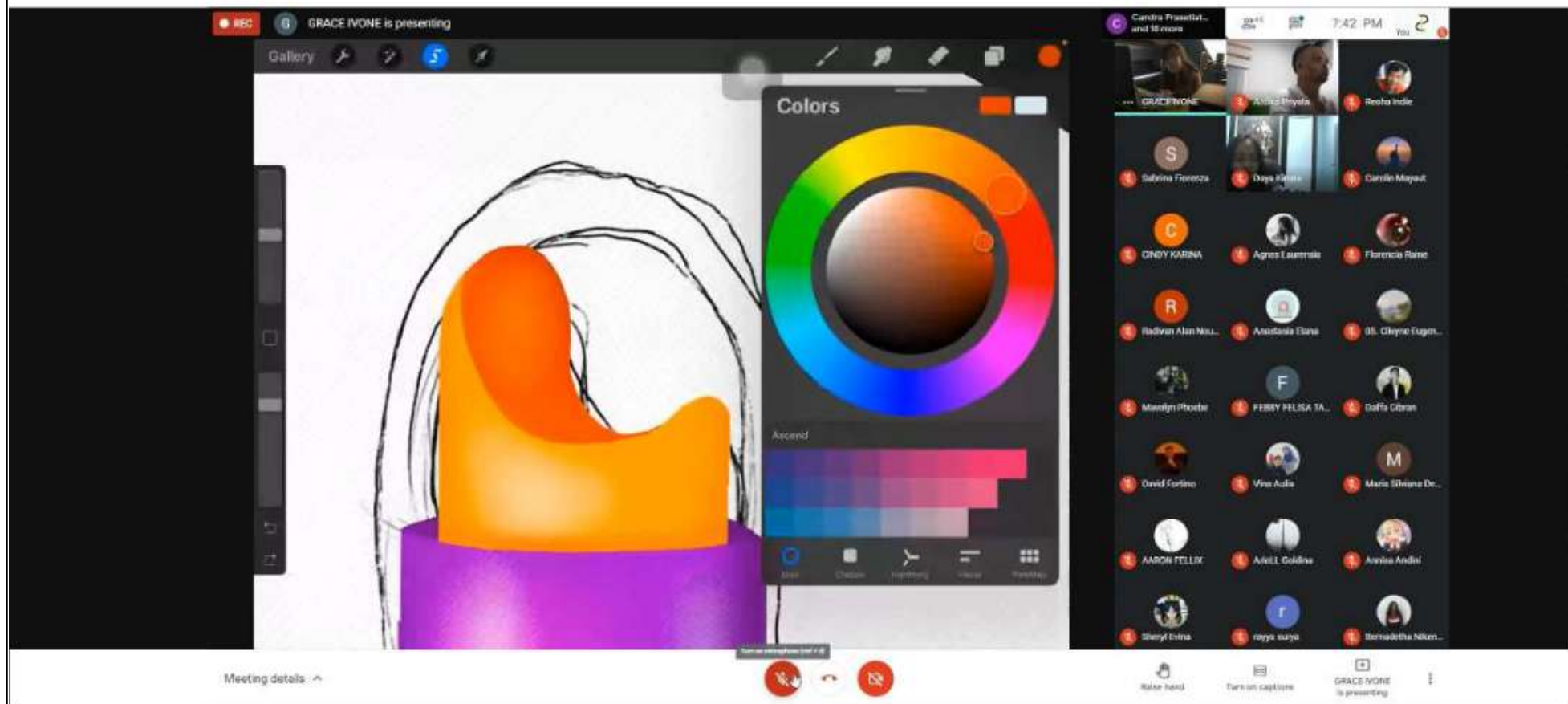
rendering yang dibawahkan oleh pembicara tamu bpk.Willy Guffron, S.Sn. Beliau merupakan freelancer dan part time lecturer di Universitas Kristen Petra sejak 2006 hingga saat ini.



Digital Illustration

Workshop mini keempat merupakan pengenalan tools dalam aplikasi Procreate dan bagaimana proses pengerjaan digital ilustrasi dari sketch hingga hasil render.

Workshop mini ini dibawakan oleh Grace Ivone Christy Santoso. Pengenalan tools dasar yang diberikan berupa pemakaian brush, eraser, layer dan pemilihan warna.



April
How to Sell

week 1	Personal Branding Bagaimana personal branding akan membuatmu lebih unggul daripada designer lain.
week 2	How To Make Pricelist Bagaimana cara menentukan tarif design?
week 3	Client My Love Bagaimana menghadapi client dan apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan (sharing section)?
week 4	Understand Client Brief Bagaimana mengolah brief dari client, menjadi problem solving design?

Personal Branding

Merupakan materi mengenai pemahaman dan strategi pengaplikasian personal branding di media sosial.

FORMULA PERSONAL BRANDING By: CEMBU, S.P.

“Sebuah kegiatan yang kita bilang kedunia, 'kita ini siapa?' supaya kita dapet peluang yang kita ingin”

Kalau belahang mu ingin di undang ke resto tanpa di bayar, maka lakukan kegiatan yang ngasih tau kalau Jim Syak diundang makan tanpa bayar, karena nguntungin si client. (Jungkar Makasar)

Produced by: **Bintang Pindi**
@bintangpindi

Share Video
@bintangpindi

Connecting The Dots
@bintangpindi

Spesifikasi: 1080x1080px, 300dpi, RGB, CMYK, EPS, PDF, AI, PSD, etc.

FORMULA PERSONAL BRANDING By: CEMBU, S.P.

“your logo is not a brand, brand is a person gut feeling about the personal product/service”

Target Audience Mindset = Trust people who belief what we belief

“what we think - what we say - what we do, have to be in harmony.”

Produced by: **Bintang Pindi**
@bintangpindi

Share Video
@bintangpindi

Connecting The Dots
@bintangpindi

Spesifikasi: 1080x1080px, 300dpi, RGB, CMYK, EPS, PDF, AI, PSD, etc.

“YOU ARE WHAT YOU POST”

Jika postingan mu hanya foto makanan semua, maka siapa akan mengenal kamu sebagai foodblogger.

Jika postingan mu hanya kuliner semua, maka siapa akan mengenal kamu sebagai kuliner.

Jika postingan mu hanya portfolio yang siap menerima peluang, maka siapa akan mengenal kamu saat mereka butuh jasa kamu. karena kamu sudah mempersiapkan diri.

Produced by: **Bintang Pindi**
@bintangpindi

Share Video
@bintangpindi

Connecting The Dots
@bintangpindi

Spesifikasi: 1080x1080px, 300dpi, RGB, CMYK, EPS, PDF, AI, PSD, etc.

PERSONAL BRANDING DIMANA?

STEP 1 Kenali orang yang akan mendekatkan kamu ke “peluang”.

STEP 2 Berpikirlah seperti mereka, ketika mereka membutuhkan jasmu.
Cth: samial peluang yang kita mau adalah mendapat client di Design Graphic, posisikan diri kalian menjadi client yang “sedang mencari designer”
keyword apa yang di pakai, siapa aja yang di idrak untuk mencari, dll.

STEP 3 Disitulah tempatmu melakukan personal branding.

Produced by: **Bintang Pindi**
@bintangpindi

Share Video
@bintangpindi

Connecting The Dots
@bintangpindi

Spesifikasi: 1080x1080px, 300dpi, RGB, CMYK, EPS, PDF, AI, PSD, etc.

How To Make Pricelist

Merupakan materi mengenai pemahaman dan strategi mengelolah harga desain bagi desainer.

Materi ini membahas apa saja yang menjadi tolak ukur dalam merancang daftar harga desain.

4. **Value-based pricing**

10-30% dari laba kotor yang ingin dicapai client dalam kurun waktu tertentu, (tergantung kesepakatan)

Desain | Strategi Untuk Mendapatkan Hasil yang Lebih Baik

Desain | Strategi Untuk Mendapatkan Hasil yang Lebih Baik

Desain | Strategi Untuk Mendapatkan Hasil yang Lebih Baik

?

APA SAJA KESUSAHAN KALIAN SAAT MEMASANG TARIF DESAIN ?

Desain | Strategi Untuk Mendapatkan Hasil yang Lebih Baik

Desain | Strategi Untuk Mendapatkan Hasil yang Lebih Baik

Desain | Strategi Untuk Mendapatkan Hasil yang Lebih Baik

7 Hal Yang Perlu Diperhatikan Saat Memasang Pricelist

1. Jenis Desainya (Tingkat kesulitan)
2. Lokasi mu, menentukan harganya (jarak dan waktu dengan klien)
3. Siapa Client nya? (perusahaan, company, individu, agency, etc)
4. Jenis Proyek (apa yang akan dikerjakan, apa yang akan dikerjakan)
5. Jam terbang (berapa lama pengalaman kerja, apakah klien yang pernah)
6. Skill (apa yang akan dikerjakan)
7. Jumlah revisi (berapa banyak revisi yang akan dikerjakan)

Desain | Strategi Untuk Mendapatkan Hasil yang Lebih Baik

Desain | Strategi Untuk Mendapatkan Hasil yang Lebih Baik

Desain | Strategi Untuk Mendapatkan Hasil yang Lebih Baik

3 Hal Penting Saat Proses Pembayaran

1. QUOTATION (Penawaran Harga & Pembayaran)
2. Rancangan Anggaran Biaya (RAB) (RAB Desain, RAB Manajemen, RAB Lain-lain)
3. INVOICE (Invoice penagihan atas pelayanan, lampiran 1-2/3)

Desain | Strategi Untuk Mendapatkan Hasil yang Lebih Baik

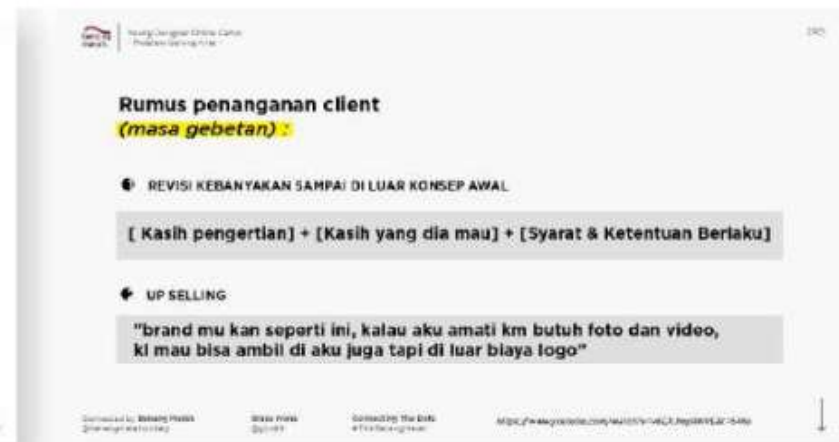
Desain | Strategi Untuk Mendapatkan Hasil yang Lebih Baik

Desain | Strategi Untuk Mendapatkan Hasil yang Lebih Baik

Client My Love

Materi ini membahas pemahaman dan strategi pendekatan dengan klien desainer. Bagaimana menghadapi client dan apa saja yang boleh dan

tidak boleh dilakukan (sharing section). Materi ini juga meliputi pengalaman perancang tugas akhir selama menjadi freelancer dan pengalaman desainer profesional di media sosial/ konten youtube.



Understand Client Brief

Merupakan materi mengenai bagaimana proses mengelola brief dari klien menjadi problem solving design.

Pemahaman target audience, mencari insight hingga menemukan big idea ada di dalam sesi pertemuan ini.

“sloppy briefing and moving goalposts wastes both time and money”

Connecting The Dots: Branding & Marketing Strategy | Branding & Marketing Strategy | Branding & Marketing Strategy | Branding & Marketing Strategy

semisal client tidak punya brief:

“pokoknya buatin design yang bagus”

jangan percaya, nanti saat kita sudah buat yang bagus, biasanya client brief nya baru di kasih lihat, ngeselin pokoknya.

#keluhkesahdesigner

Connecting The Dots: Branding & Marketing Strategy | Branding & Marketing Strategy | Branding & Marketing Strategy | Branding & Marketing Strategy

cara membuat client brief sendiri

apa aja sih yang perlu ditanyakan?
yok! bikin list pertanyaan sendiri

Connecting The Dots: Branding & Marketing Strategy | Branding & Marketing Strategy | Branding & Marketing Strategy | Branding & Marketing Strategy

List Pertanyaan untuk membuat client brief sendiri

- Informasi tentang usaha & brand client
- Client mau bikin apa & kenapa
- Target Audience saat ini & yang ingin dicapai
- Ada kompetitor?
- Referensi dari Client
- Deadline & Budget
- Dll

Connecting The Dots: Branding & Marketing Strategy | Branding & Marketing Strategy | Branding & Marketing Strategy | Branding & Marketing Strategy

[4] **Menurut Lewis (2018), metode praktik mandiri memberikan kesempatan untuk meningkatkan keterampilan dan melatih kemampuan diri untuk mengolah ilmu pengetahuan yang baru saja didapat melalui tugas mandiri yang jauh dari bimbingan seorang guru secara langsung.**

^[4] Lewis, B. (2018, July 24). Writing a Lesson Plan: Independent Practice. ThoughtCo. <https://www.thoughtco.com/lesson-plan-step-6-independent-practice-2081854>.

Online Camp juga memberikan tugas mandiri kepada peserta untuk mengasah kemampuan dan membangkitkan rasa percaya diri peserta sebagai seorang desainer. Akan ada 2 tipe tugas selama Young Designer Online Camp ini, yaitu tugas mingguan dan tugas proyek 1 bulan.

TUGAS MINGGUAN



Young Designer Online Camp
- Problem Solving Area -

2021

Tugas Mingguan

📷 **TUGAS**

bikin feed IG
yang menunjukkan
personal brandingmu
(minimal 9 post)

**Deadline minggu depan
19.00wib sebelum acara**

"THIS
IS
ME,"

Connected by Benang Merah
@benangmerahsociety

Grace Ivone
@grace99

Connecting The Dots
@TikaBenangMerah



Sifatnya tidak wajib karena diberikan hanya kepada mereka yang ikut serta di sesi grup diskusi.

TUGAS 1 BULAN



Tugas proyek 1 bulan yang bersifat wajib ini, diberikan hanya pada bulan kedua (yaitu kelas praktik yang dikemas dalam bentuk mini workshop) untuk mempraktikkan ilmu yang didapat di kelas teori pada bulan pertama, agar materi yang diberikan tidak hanya menjadi angin lalu bagi peserta. Hal tersebut dikarenakan, mini workshop yang diadakan di bulan kedua tidak wajib diikuti peserta.

Tidak mungkin seluruh peserta dapat menyukai keempat mini workshop dengan bidang desain yang berbeda-beda (contoh: minggu pertama adalah mini workshop menggambar, minggu kedua adalah mini workshop videografi, dll). Jadi sebagai pengganti absensi kosong di bulan kedua, peserta dapat mengerjakan tugas proyek 1 bulan ini.

GROUP DISCUSSION

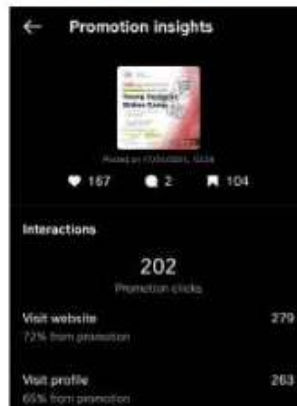
Dalam suatu kelas, pasti dibutuhkan sesi tanya jawab/ sesi diskusi. Sedangkan durasi webinar/workshop 30 menit tidak akan cukup menampung sesi webinar/workshop beserta sesi tanya jawab. Sehingga ditambahkan sesi grup diskusi selama 30 menit setelah webinar yang sifatnya tidak wajib diikuti.

Durasi yang ditentukan juga disesuaikan dengan jadwal keseharian target audience yang masih bersekolah dan ada yang bekerja. Grup diskusi ini dibagi menjadi 3 kelompok yang dipandu oleh 1 mentor per grupnya dari Komunitas Benang Merah.

04th

**Hasil
Program &
Evaluasi
Program**

Ads Instagram:
SUKSES



Pendaftaran Peserta:
SUKSES

117
peserta
▲+390%

Pembagian Mentorship:
SUKSES

PEMBAGIAN KELOMPOK KECIL (ROOM A)

Mentor akan dibagikan setiap 1 bulan sekali

GROUP 1 (10)	GROUP 2 (10)	GROUP 3 (10)
1. Nur Hafidza	1. Nur Hafidza	1. Nur Hafidza
2. Nur Hafidza	2. Nur Hafidza	2. Nur Hafidza
3. Nur Hafidza	3. Nur Hafidza	3. Nur Hafidza
4. Nur Hafidza	4. Nur Hafidza	4. Nur Hafidza
5. Nur Hafidza	5. Nur Hafidza	5. Nur Hafidza
6. Nur Hafidza	6. Nur Hafidza	6. Nur Hafidza
7. Nur Hafidza	7. Nur Hafidza	7. Nur Hafidza
8. Nur Hafidza	8. Nur Hafidza	8. Nur Hafidza
9. Nur Hafidza	9. Nur Hafidza	9. Nur Hafidza
10. Nur Hafidza	10. Nur Hafidza	10. Nur Hafidza

PEMBAGIAN KELOMPOK KECIL (ROOM B)

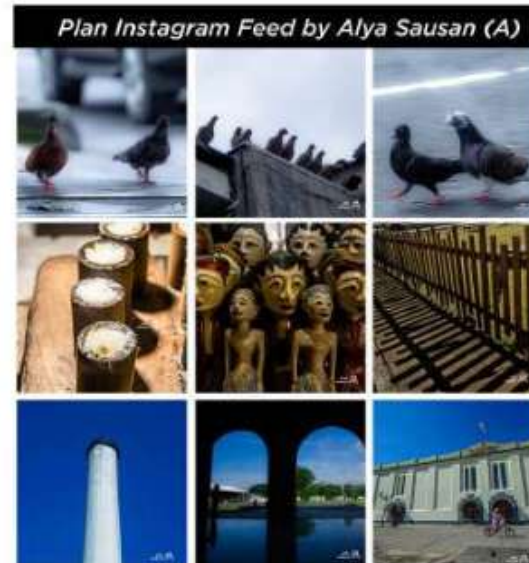
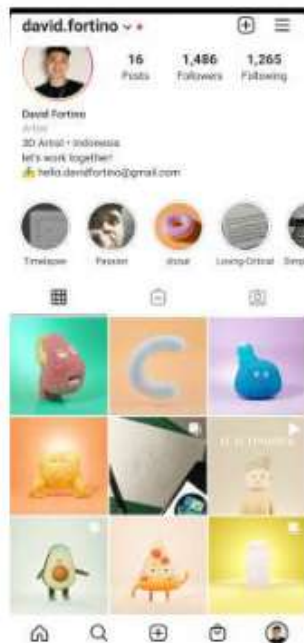
Mentor akan dibagikan setiap 1 bulan sekali

GROUP 1 (10)	GROUP 2 (10)	GROUP 3 (10)
1. Nur Hafidza	1. Nur Hafidza	1. Nur Hafidza
2. Nur Hafidza	2. Nur Hafidza	2. Nur Hafidza
3. Nur Hafidza	3. Nur Hafidza	3. Nur Hafidza
4. Nur Hafidza	4. Nur Hafidza	4. Nur Hafidza
5. Nur Hafidza	5. Nur Hafidza	5. Nur Hafidza
6. Nur Hafidza	6. Nur Hafidza	6. Nur Hafidza
7. Nur Hafidza	7. Nur Hafidza	7. Nur Hafidza
8. Nur Hafidza	8. Nur Hafidza	8. Nur Hafidza
9. Nur Hafidza	9. Nur Hafidza	9. Nur Hafidza
10. Nur Hafidza	10. Nur Hafidza	10. Nur Hafidza

Kegiatan Young Designer Online Camp telah dilaksanakan selama 3 bulan yaitu dari Febuari - April 2021.

Pada tahap pendaftaran yang dilakukan melalui ads instagram berhasil mencapai 117 peserta yaitu 390% dari jumlah peserta yang ditargetkan dan dibagi ke dalam 6 kelompok belajar.

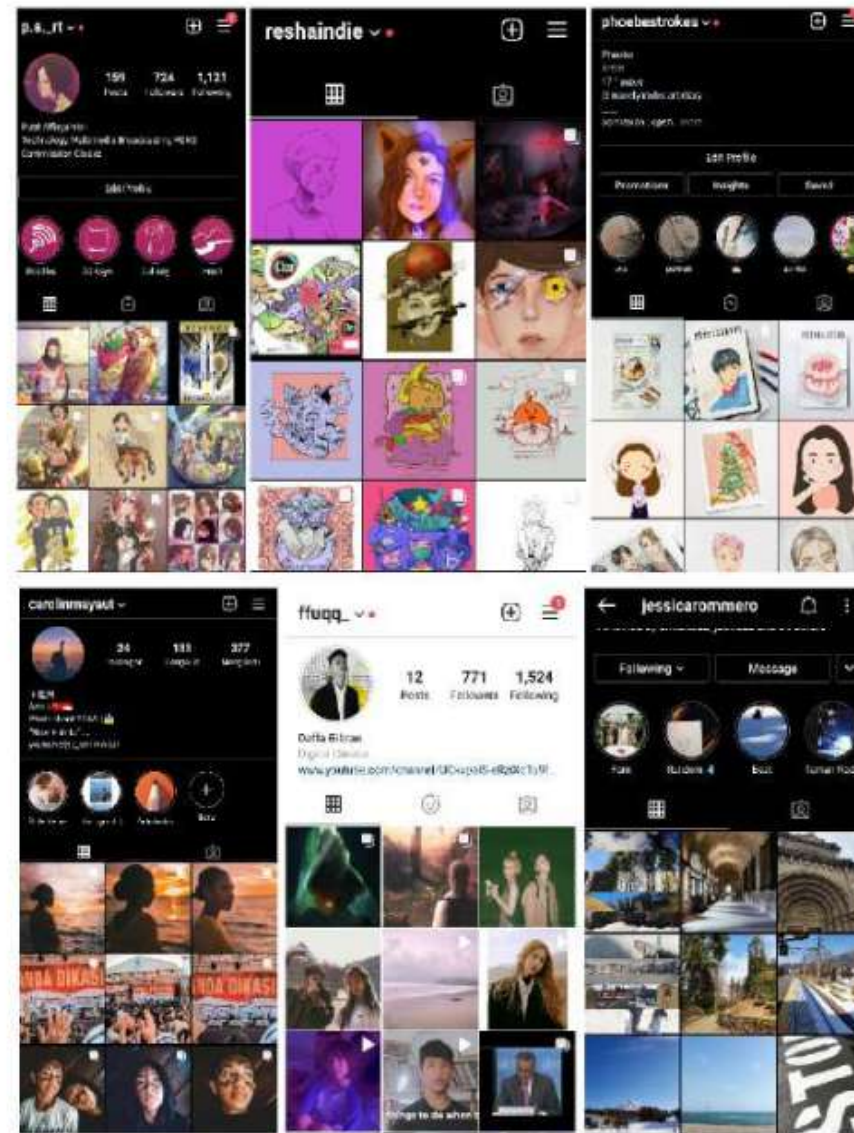
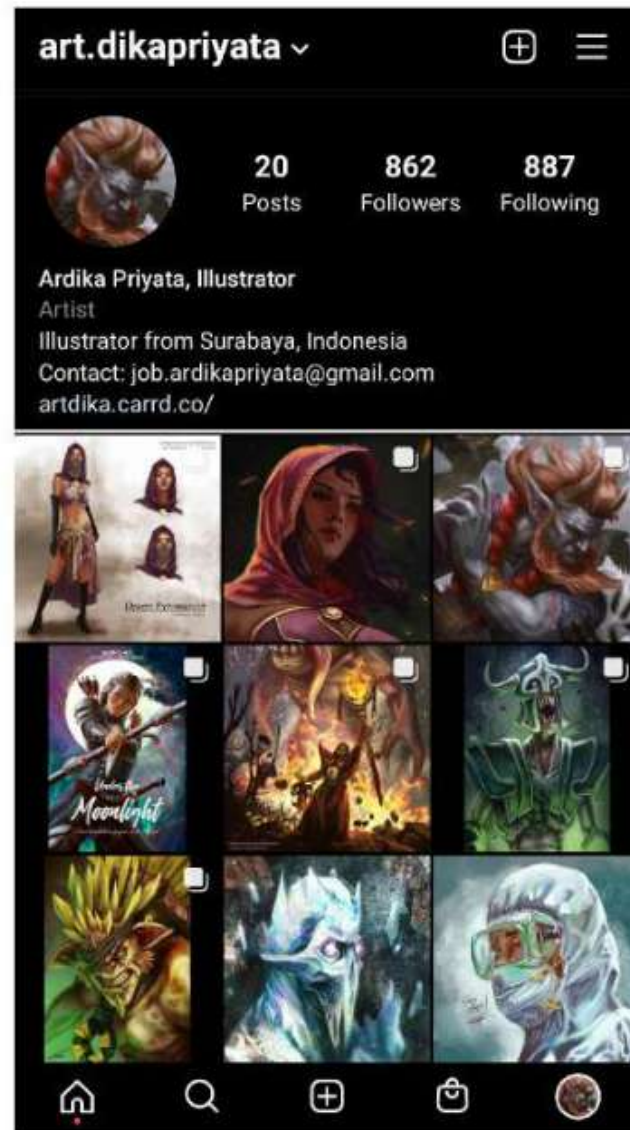
Hasil **Tugas Mingguan** dengan Tema: **“This Is Me”**



Hasil yang didapat pada tugas tersebut sangat memuaskan, dapat dilihat berdasarkan tugas yang dikumpulkan peserta bahwa mereka memahami materi “personal branding” yaitu terkhususnya mengenai “You Are What You Post”.

Pada materi tersebut membahas bahwa feed Instagram (post yang disajikan di Instagram pribadi) akan mencerminkan siapa mereka. Dari tugas yang dikumpulkan, banyak perencanaan feed Instagram yang sudah mencerminkan bidang yang ingin atau sedang mereka tekuni.

BAB 4 - Hasil Program & Evaluasi Program
 Hasil tugas mingguan



YOUNG DESIGNER ONLINE CAMP

Result ~

TOP 6

"Re-design Projects"

by Young Designer Online Camp Participants.

Hasil **Projek 1 Bulan** dengan Tema: **“Redesign”**

TOP 6

“Redesign Projects”

by: Naufaldy Satria Perdana



Before
Redesign



After
Redesign

Projek 1 bulan adalah projek yang paling dapat mengukur tingkat kemampuan peserta dalam menangkap materi yang sudah disajikan pada bulan pertama.

Dari 37 karya yang dikumpulkan, ada 6 karya terbaik yang dimana karya tersebut mencerminkan pemahaman peserta mengenai materi bulan pertama.

TOP 6

“Redesign Projects”

by: Maveelyn Phoebe Fadrian Agung



Before
Redesign

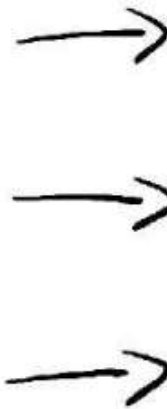
After
Redesign

TOP 6 “Redesign Projects”

by: Zahra Lailatul Rizky



Before
Redesign



After
Redesign

MOODBOARD



SKETCH



LOGO #1



LOGO #2



PICTORIAL



MEANING OF LOGO



COLORS



#cc7952



#000000



TOP 6

"Redesign Projects"

by: Daniel Filbert



MOODBOARD

(before redesign)



MOODBOARD

(after redesign)



RESULT

(before redesign)



RESULT

(after redesign)



TOP 6

"Redesign Projects"

by: Alya Sausan Rahmadina



Before
Redesign

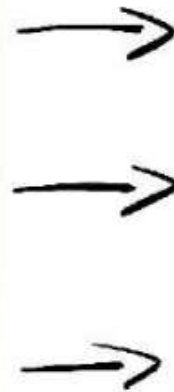


After
Redesign



TOP 6 “Redesign Projects”

by: Ariella Goldina



YOUNG DESIGNER ONLINE CAMP

congratulations

55
designers

Problem
Solving Area

*"How to Think,
Create & Sell
as a Designers"*

117 APPLICANTS
3 MONTHS
8 WEBINAR
4 WORKSHOP



Hi designers~

Selamat atas keberhasilan kalian
menjalani 3 bulan *"Young Designer Online Camp"*,
yang merupakan acara
kolaborasi Tugas Akhir Kuliahku
bersama dengan Benang Merah Society.

Grace Ivone
@gics99

Thank you



12 Events

1 event dibagi 2 grup
jadi total ada 24 pertemuan.



Congratulation



check your email ~

Sertifikat dikirim
ke email personal peserta

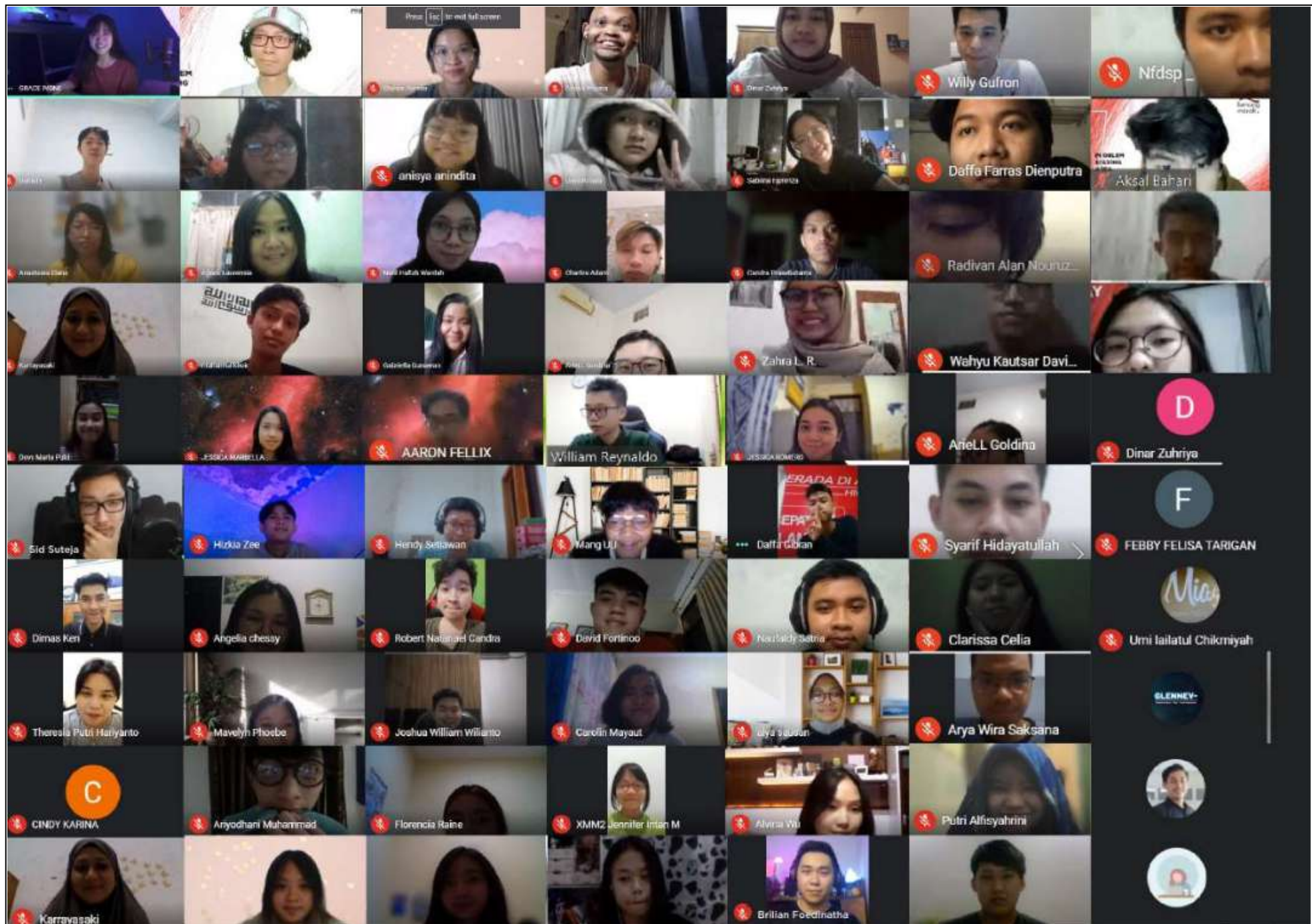
Strategi memikat perhatian peserta dalam Online Camp

Kelas daring memiliki tantangan yang tidak bisa dikontrol, yaitu kemampuan peserta untuk fokus dalam menyimak materi. Hal tersebut karena keterbatasan ruang dan waktu, sehingga hanya diri peserta sendiri yang bisa memutuskan untuk tetap fokus atau tidak. Melalui penelitian ini, perancang menemukan beberapa strategi yang berhasil membuat peserta bertahan selama 3 bulan menghadapi kelas daring. Dalam kelas daring, ada 3 hal dasar yang harus dimiliki, yaitu:

1. Tampilan visual yang baik.
2. Suara yang menarik.
3. Materi yang menarik.

Hasil Penelitian Program

- **Durasi terbaik dalam pembelajaran online 1-1.5 jam**
- **Keberadaan group diskusi sangat baik, tetapi sistem mentorship masih belum efektif.**
dikarenakan SDM yang terbatas sehingga mentor yang terpilih berasal dari bidang desain yang berbeda dan memiliki tingkat pengalaman yang berbeda juga sehingga pemahaman setiap mentor yang akan materi kelas daring masih beragam.
- **Berdasarkan hasil form eval selama 3 bulan,**
Mayoritas peserta setuju bahwa pembawaan yang ceria, ramah, dan penggunaan bahasa yang santai merupakan faktor utama yang membuat peserta nyaman dan betah mengikuti kelas daring selama 3 bulan.
- **Kita dapat percaya dengan konten edukasi di Internet.**
Materi yang diambil memang sengaja diambil dari platform seperti Youtube dan artikel online gratis saja untuk membuktikan bahwa belajar menjadi problem solver desainer secara mandiri di internet itu bisa. Apalagi setelah mendapat sistem belajar yang dibuat oleh kami di acara Young Designer Online Camp.



The text 'Thank You' is written in a large, black, handwritten script. A small heart symbol is positioned between the words. Below the text, there are two horizontal lines. The entire graphic is set against a background of dense, overlapping red scribbles that fill the right half of the image.

Melalui Young Designer Online Camp yang bekerja sama dengan Benang Merah diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mengenai peran & tanggung jawab desainer sebagai seorang problem solver kepada anak muda (desainer awam).

Grace Ivone Christy Santoso dan Vanessa Yusuf S.Ds., M.Ds.

Daftar Pustaka

Billah, A. (2020, Mei 25). Menjadi mahir atau bisa? -antara 10000 jam dan 20 jam. Medium.
<https://medium.com/aufabillah/antara-menjadi-mahir-atau-bisa-9b6b5c8ff0c>

Fitriah, M. (2018). Apa itu desain komunikasi visual? In komunikasi pemasaran melalui desain visual (1st ed., pp. 25-26). essay, Deepublish.

Guru Pendidikan. (2020, February 19). Pengertian desain menurut para ahli. SeputarIlmu.Com.
<https://seputarilmu.com/2020/02/pengertian-desain-menurut-para-ahli.htm>

Herdyanto, A. (2020, November 9). 12 konten youtube paling disukai, cari viewer lebih mudah.

Kertajaya, Hermawan. (2008). Arti komunitas. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Kurt, S. (2018, May 18). Fully and partially online courses: Definitions. Educational Technology.
<https://educationaltechnology.net/fully-and-partially-online-courses-definitions/>

Lewis, B. (2018, July 24). Writing a lesson plan: Independent practice. ThoughtCo.
<https://www.thoughtco.com/lesson-plan-step-6-independent-practice-208>

Lowe, T. (2021, February 25). What is 'community'? Medium.
<https://medium.com/centre-for-public-impact/what-is-community-2e895219a205>.

Merriam-Webster. (n.d.). Workshop. Merriam-Webster.
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/workshop>.

IDN Times. <https://www.idntimes.com/tech/trend/abraham-herdyanto/jenis-konten-youtube-yang-paling-disukai-penonton/13>.

Sari, R. F. (2021, February 14). 5+ pengertian komunitas menurut para ahli lengkap. ID Pengertian. <https://www.idpengertian.net/pengertian-komunitas>.

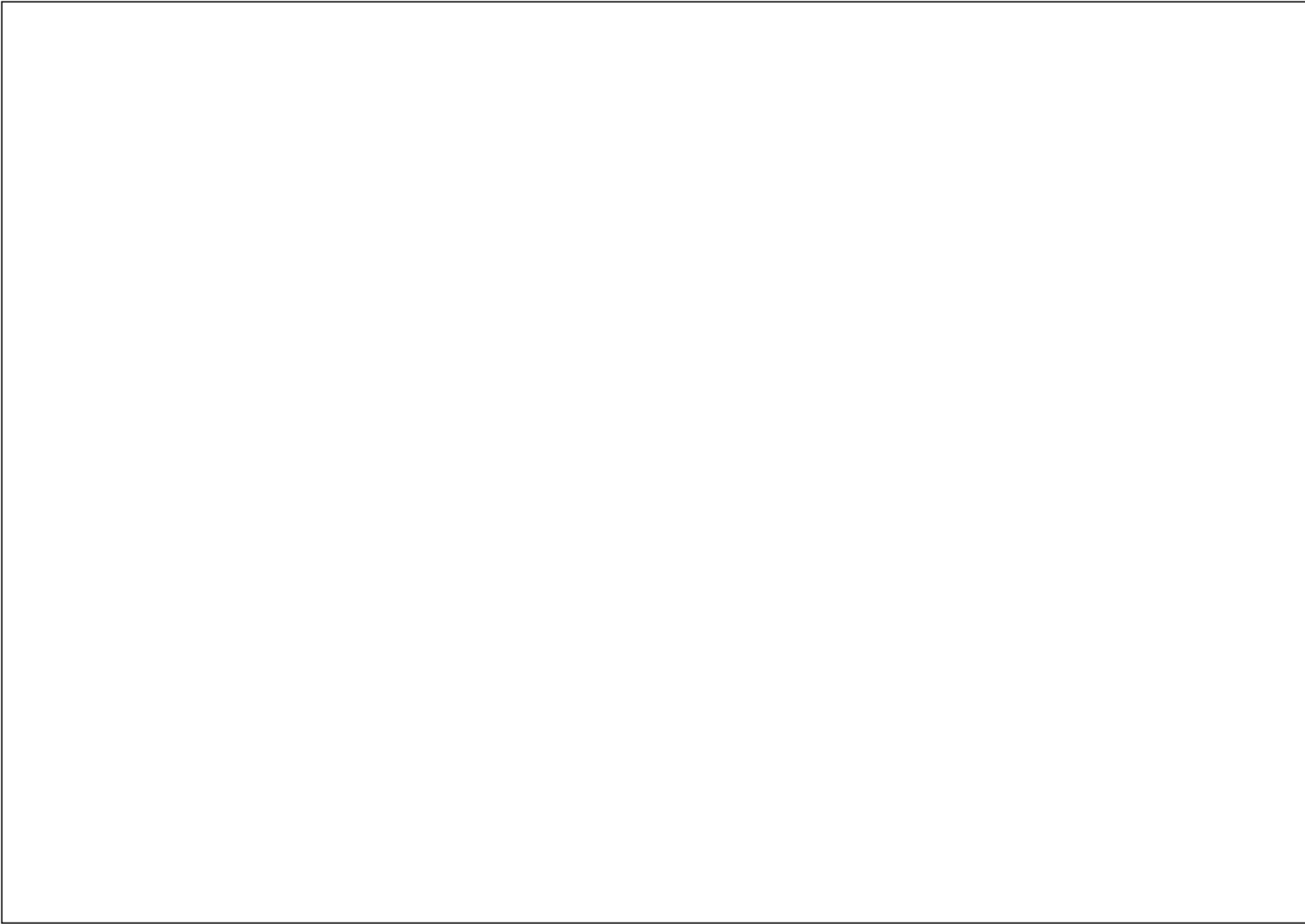
Taufik, M. (2021, Februari 17). Lima jurusan kuliah paling mahal. Itjen Kemendikbud.
<https://itjen.kemdikbud.go.id/public/post/detail/lima-jurusan-kuliah-paling-mahal>

Thabroni, G. (2019, Agustus 16). Pengertian desain grafis dilengkapi pendapat para ahli. serupa.id.
<https://serupa.id/pengertian-desain-grafis/>

Tysara, L. (2020, December 1). Webinar adalah seminar online, begini fungsi dan manfaatnya. liputan6.com. <https://hot.liputan6.com/read/4325095/webinar-adalah-seminar-online-begini-fungsi-dan-manfaatnya>

Yu, T.-K., Lu, L.-C., & Liu, T.-F. (2010). Exploring factors that influence knowledge sharing behavior via weblogs. *Computers in Human Behavior*, 26(1), 32-41.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.08.002>

Zusmanovich, M. (2018, June 17). "So, what is a designer?", they asked. Medium.
<https://medium.muz.li/so-what-is-a-designer-they-asked-e7da7cf61274>





MASALAH ADA UNTUK DIHADAPI, BUKAN HANYA DITERIMA DENGAN LAPANG DADA. BERDASARKAN HASIL SURVEI KEPADA DESAINER DI SURABAYA, SEBAGIAN BESAR DARI MEREKA MERASA KURANG DIHARGAI DARI SEGI HARGA YANG DITAWARKAN. TERNYATA AKAR DARI PERMASALAHAN TERSEBUT ADALAH BANYAK DESAINER AWAM YANG TERLALU DINI TERJUN KE RANAH PROFESIONAL, DI SAAT MEREKA BELUM MENGETI TANGGUNG JAWAB SEORANG DESAINER SEBAGAI SEORANG PROBLEM SOLVER. HASIL RISET YANG DITEMUKAN MENGATAKAN BAHWA DESAINER AWAM TAHU APA YANG MEREKA INGINKAN TETAPI TIDAK TAHU APA YANG MEREKA BUTUHKAN. MELALUI INSIGHT TERSEBUT, TERCETUSLAH YOUNG DESAINER ONLINE CAMP DENGAN TEMA PROBLEM SOLVING AREA. ACARA INI MEMILIKI TUJUAN MENINGKATKAN PEMAHAMAN MENGENAI PERAN DAN TANGGUNG JAWAB DESAINER SEBAGAI SEORANG PROBLEM SOLVER KEPADA ANAK MUDA (DESAINER AWAM). STRATEGI DALAM MENCAPAI VISI TERSEBUT DAPAT DIRAH MELALUI PERANCANGAN KEGIATAN DIGITAL LEARNING GRATIS YANG EFEKTIF DENGAN VISI MEMBERIKAN PEDOMAN (TIPS & TRICK) TAHAPAN BELAJAR MENJADI SEORANG DESAINER PROBLEM SOLVER YANG BERTANGGUNG JAWAB. ACARA INI DISELENGGARAKAN BERKERJA SAMA DENGAN BENANG MERAH SOCIETY. KOLABORASI INI DILAKUKAN UNTUK MENSINERGIKAN IDE-IDE KREATIF ANAK BANGSA GUNA MENINGKATKAN CITRA DESAINER DI INDONESIA.



ISBN 978-602-5446-57-3



Problem Solving Area

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.petra.ac.id

Internet Source

3%

2

www.pelajaran.id

Internet Source

1%

3

Ristya Arinta Safitri. "PEMBANGUNAN: PASAR VS KOMUNITAS",
Sinektika: Jurnal Arsitektur, 2015

Publication

1%

4

id.berita.yahoo.com

Internet Source

1%

5

id.scribd.com

Internet Source

<1%

6

media.neliti.com

Internet Source

<1 %

7

www.scribd.com

Internet Source

<1 %

8

eprints.walisongo.ac.id

Internet Source

<1 %

9

Sirojul Hadi, Siti Soraya, Puspita Dewi, Khairan Marzuki, Lalu Ganda Rady Putra, Regina Pricilia Yunika. "Pengenalan Teknologi Sensor Cahaya Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar", ADMA : Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat, 2020

Publication

<1 %

10

fr.scribd.com

Internet Source

<1 %

11

serupa.id

Internet Source

<1 %

Exclude bibliography

On