

Color Palette dan Textile Manipulation

Sebuah Inspirasi dari Arsitektur Teatro Olimpico

Gisela Aldine¹

Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya
aldinewu@gmail.com

Hany Mustikasari²

Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya
hanymustikasari@staff.ubaya.ac.id

Siti Zahro^{1*}

Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya
sitizahro@staff.ubaya.ac.id

ABSTRAK

Teatro Olimpico adalah salah satu mahakarya dari arsitek Italia yang bernama Andrea Palladio. Ini merupakan teater tertua yang sepenuhnya tertutup di dunia dan terkenal dengan keindahan serta kompleksitas visualnya. Teatro Olimpico juga menjadi wujud terbentuknya sebuah komunitas yaitu Academia Olimpica. Keindahan arsitektur ini menjadi landasan untuk menciptakan karya yang memberikan kontribusi positif di bidang fashion. Penelitian ini menggunakan metode practice-based research yang melibatkan eksplorasi langsung melalui eksperimen desain tekstil, seperti pleating, draping, serta pengembangan *color palette* yang terinspirasi dari elemen visual Teatro Olimpico. Proses kreatif ini memungkinkan terciptanya tekstur, dan warna yang mencerminkan karakter teatral dan keanggunan klasik arsitektur tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi elemen arsitektur dengan manipulasi tekstil dapat menghasilkan inovasi desain yang dinamis, sekaligus memperkuat hubungan antara seni, arsitektur, dan fashion dalam konteks modern.

Kata Kunci: Teatro Olimpico, *Color Palette*, *Textile Manipulation*

Teatro Olimpico is one of the masterpieces of Italian architect Andrea Palladio. It is the oldest fully enclosed theater in the world and is renowned for its beauty and visual complexity. Teatro Olimpico is also the embodiment of the formation of a community, namely Academia Olimpica. The beauty of this architecture is the foundation for creating works that make a positive contribution to the field of fashion. This study uses a practice-based research method that involves direct exploration through textile design experiments, such as pleating, draping, and the development of a color palette inspired by the visual elements of Teatro Olimpico. This creative process allows the creation of textures and colors that reflect the theatrical character and classical elegance of the architecture. The results of the study showed that the integration of architectural elements with textile manipulation can produce dynamic design innovations and strengthen the relationship between art, architecture, and fashion in a modern context..

Keywords: Teatro Olimpico, *Color Palette*, *Textile Manipulation*

1. PENDAHULUAN

Dalam era modern yang terus berkembang dengan cepat, teknologi telah menjadi elemen utama dalam kehidupan manusia. Keberadaan teknologi pada dasarnya dirancang untuk menyederhanakan berbagai aspek kehidupan (Bimantoro et al., 2021; Saefullah, 2020). Perkembangan ini memberikan kenyamanan yang memungkinkan individu untuk tetap terhubung meskipun berada di tempat yang berjauhan, sekaligus memberikan akses tak terbatas ke informasi dalam waktu singkat. Namun tanpa disadari, perkembangan teknologi yang pesat juga memberikan dampak buruk bagi masyarakat. Masyarakat menjadi terlalu fokus dengan perangkat teknologinya sampai tidak ada komunikasi secara langsung antar satu sama lain (Bratina, 2023; Ngafifi, 2014).

Sebuah komunikasi tentu tetap menjadi hal yang penting dalam kehidupan sosial. Komunikasi pada dasarnya terjadi dalam sebuah organisasi. Akan tetapi sebuah tempat juga mampu menjadi pusat terjadinya komunikasi. Salah satunya adalah Teatro Olimpico, sebuah teater tertutup tertua di Viena, Italia. Teatro Olimpico merupakan bukti bahwa sebuah tempat mampu menjadi pusat komunikasi dengan berdirinya organisasi Academia Olimpica.

Teatro Olimpico menjadi pusat berkumpulnya orang pecinta seni teater di Italia. Selain itu tempat ini juga sering digunakan dalam berbagai acara besar seperti pameran seni, pementasan teater, serta seminar (Ciammaichella, 2019; Mazzoni, 1992). Disisi lain Teatro Olimpico juga terkenal dengan gaya arsitekturnya yang berbau renaissance (Antonelli et al., 2024; Palladio, 2013). Arsitektur Teatro Olimpico ini menjadi inspirasi membuat karya dalam bidang fashion. Arsitektur Teatro Olimpico menjadi sebuah inspirasi yang bertujuan untuk mensosialisasikan tentang pentingnya peran sebuah tempat dalam menciptakan komunikasi secara langsung diantara manusia yang sesuai dengan Trend Forecast Autumn/ Winter 2025/2026. Campaign ini juga diperuntukkan untuk mengedukasi masyarakat agar tetap berkomunikasi secara langsung ditengah perkembangan zaman yang terus berkembang pesat.

Berdasarkan hal tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pemilihan *color pallete* dan penerapan *textile manipulation* yang terinspirasi dari arsitektur Teatro Olimpico sehingga dapat menjadi perwujudan karya *ready-to-wear* untuk membuat komunikasi di dunia lebih baik melalui karya di bidang fashion.

2. METODE

Metode yang akan digunakan dalam proses penelitian adalah metode *practices-based research* atau penelitian berbasis praktik. Metode ini sering digunakan dalam bidang seni, desain, dan arsitektur. Melalui metode ini penelitian menjadi lebih efektif dalam merancang pengetahuan yang bersifat baru dan mudah untuk diterapkan pada saat melakukan praktik (Widayanti, 2015).

Pada penelitian ini, tahap praktik akan dilakukan pada saat pengerjaan eksperimen pada mata kuliah riset desain. Melalui proses eksperimen diperoleh data yang nantinya akan dianalisis dan memberikan informasi yang akan ditulis dalam laporan. Berikut merupakan tahapan penelitian ini.



Gambar 1 Tahapan penelitian

Pada gambar 1 tertera empat tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini. Di tahap pertama peneliti akan mengumpulkan data dari trend forecast untuk mengetahui trend yang akan datang. Di tahapan ini peneliti menggunakan trend forecast dari Mustikasari *autumn/winter 2025/2026* tentang *community couture*. Trend forecast ini bertujuan untuk mengingatkan akan pentingnya komunikasi antar manusia di dunia yang terus disertai dengan perkembangan teknologi yang pesat.

Tahap kedua adalah mencari inspirasi yang sesuai dengan *trend forecast "community couture"*. Dalam tahapan ini peneliti mengangkat Teatro Olimpico sebagai inspirasi. Kemudian

untuk tahap ketiga adalah mencari keterkaitan antara inspirasi dengan trend forecast. Tahap keempat adalah membuat konsep desain. Dalam tahapan ini peneliti memulai untuk membuat moodboard dan melakukan analisa visual yang dilanjutkan dengan melakukan eksperimen pada tekstil yang nantinya akan menjadi bahan utama dalam rancangan desain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tahapan penelitian, hasil dan pembahasan dalam artikel ini adalah hasil dari analisa visual yang dituangkan kedalam *color pallete* dan hasil eksperimen dari analisa visualnya. Berikut merupakan penjelasan tentang analisa visual dan hasil eksperimen.

3.1 Analisa Visual

Analisa Visual merupakan sebuah metode untuk memahami dan menginterpretasikan sebuah gambar (Glaw et al., 2017). Analisa visual adalah salah satu bagian penting dalam proses pembuatan desain agar bisa menciptakan sebuah desain yang mampu merepresentasikan inspirasi yang diambil. Dalam tahap ini analisa visual Teatro Olimpico diambil dari gambar yang diperoleh dari internet. Gambar tersebut terdiri dari bentuk column, semi elliptical cavae, dan tirai yang menggambarkan suasana bangunan teater. Berdasarkan data yang telah terkumpul memunculkan warna dan tekstur yang dapat diterapkan sebagai detail yang nantinya akan diterapkan kedalam rancangan.

Pada Gambar 2, melalui gambar tirai dihasilkan warna-warna yang bersifat natural. Dimana terdapat tiga warna yaitu coklat tua, coklat muda dengan sedikit perpaduan unsur warna merah, dan coklat kehijauan. Ketiga warna memberikan kesan *warm*. Pada Gambar 2 juga terdapat detail textile manipulation yang bisa diterapkan dalam perancangan yaitu *cowl (drapery)*.

Pada Gambar 3, melalui gambar semi elliptical cavae, dihasilkan warna putih keabu abuan yang memberikan kesan *cool tone*. Selain itu terdapat detail *textile manipulation* yang dapat di terapkan *pleats* dan *pintuck*.



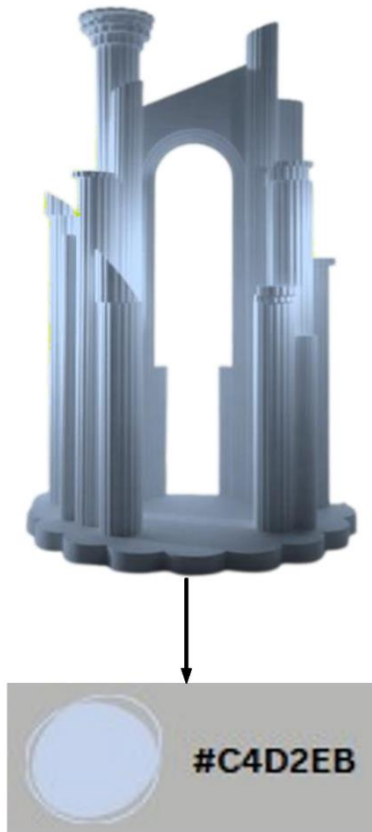
Gambar 2. Warna yang dihasilkan dari tirai

(https://www.instagram.com/iskra_fs?igshid=NTc4MTIwNjQ2YQ%3D%3D&epik=dj0yJnU9emh5TGNfRUVPmFhtVzU2RjduangwV3Q0UmtYWmRIU1EmcD0wJm49RjRubXBVYnllNm1jYXFtdDYxVFZmZyZ0PUFBQUFB2Q0LVpr)



Gambar 3. Warna yang dihasilkan dari semi elliptical cavae

(https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQ_FDpgUQIz78RG2gyZ1YpaGbOkvzQJzV9gDDuURPeFSIcDMDRm)



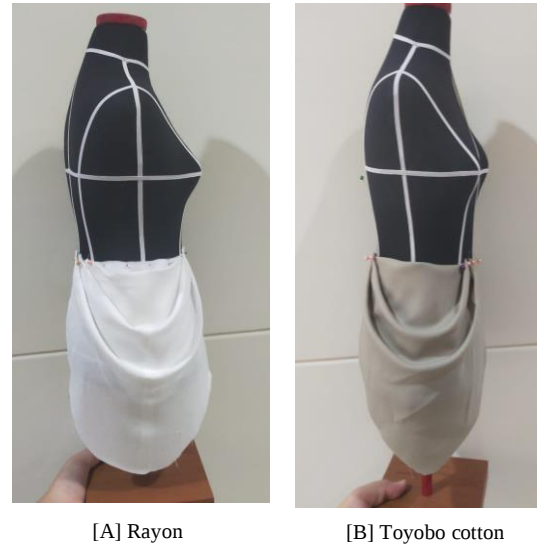
Gambar 4. Warna yang dihasilkan dari column
(<http://www.dantobinsmith.com/>)

Pada Gambar 4, dari gambar column muncul warna abu kebiruan. Warna ini memberikan kesan *cool tone*. Kemudian terdapat detail yang bisa diambil dari tekstur column yang bergaris-garis seperti pintuck. Berdasarkan dari analisa data warna yang dapat diterapkan kedalam perancangan termasuk kedalam dua macam warna yaitu warna natural dan warna cool. Sementara untuk detail *textile manipulation* terdapat tiga jenis *textile manipulation* yang dapat diterapkan yaitu *cowl (drapery)*, *pleats*, dan *pintuck* (Floriane Schmitt, t.t.; THE LIST^{TL}, t.t.).

3.2 Penerapan Hasil Analisa Visual Pada Bahan Textile

Pada penelitian ini, eksperimen dilakukan berdasarkan hasil analisa visual yang diterapkan ke dalam perancangan design. Melalui hasil analisa visual pada gambar tirai ditemukan detail *drapery* yaitu *cowl*. *Cowl* adalah salah satu teknik *drapery* yang banyak diterapkan pada masa renaissance (THE LIST^{TL}, t.t.). Bentuk tirai yang menjuntai ini dapat di representasikan melalui

penerapan *cowl* pada Gambar 5. Berikut merupakan hasil dari eksperimen yang dibuat pada dua jenis kain yang berbeda berdasarkan analisa visual dari bentuk tirai.

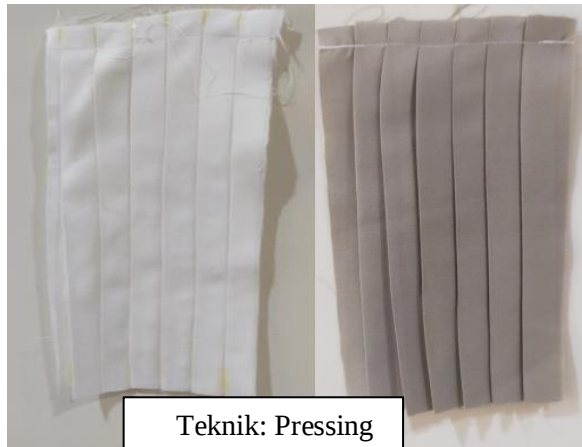


Gambar 5. Hasil eksperimen *cowl drapery*

Hasil dari eksperimen pertama merupakan bentuk visualisasi dari tirai yang menjuntai menjadi detail *textile manipulation*. Dalam eksperimen pertama kain yang digunakan lebih cocok menggunakan kain dengan ketebalan yang termasuk dalam kategori tipis dan sedikit *stretchy* yaitu seperti kain rayon. Dimana *cowl* yang dihasilkan terlihat tidak kaku. Pada penelitian ini, eksperimen *cowl* dibuat dengan cara menggunakan kain serong lalu lengkungan pada bagian yang ingin diberi *cowl* dan lakukan sesuai dengan banyaknya *cowl* yang diinginkan.

Pada eksperimen kedua tampak pada Gambar 6, merupakan hasil visualisasi dari hasil analisa visual berupa detail *textile manipulation* dari semi *elliptical cavae* yaitu *pleats*. *Pleats* merupakan teknik dalam *drapery* yang membuat lipatan pada kain sehingga tercipta dekoraris yang bersifat struktural pada pakaian (Makyla Creates, 2023). *Pleats* sendiri sudah digunakan sejak dahulu kala di masa pemerintahan mesir dan kemudian digunakan pada baju adat orang Skotlandia. Namun saat ini *pleats* sering digunakan sebagai ornament penambah dalam sebuah busana (Cotswold Collections, 2019). *Pleats* yang digunakan dalam eksperimen ini adalah *pleats* dengan tipe *knife pleat*. *Knife pleats*

adalah *pleats* yang biasanya memiliki ukuran yang sama dari bagian atas kebawah dan simetris selain itu biasanya lipatannya akan memiliki ukuran setengah dari ukuran hasil lipatan yang diinginkan (Sew4Home, t.t.). Pada eksperimen *pleats*, terdapat 2 kain dengan yang digunakan yaitu rayon dan Toyobo cotton serta 2 teknik pembuatan yaitu hanya menggunakan bantuan pressing dan menggunakan obat *pliskert*.



Gambar 6. Hasil eksperimen knife pleats

Hasil dari eksperimen kedua ini adalah untuk menghasilkan hasil *pleats* yang rapi diperlukan penggunaan obat *pliskert*. Dimana pada eksperimen hasil *pleats* yang menggunakan obat *pliskert* lebih tertata rapi dan hasil lipatan lebih tahan lama daripada hanya menggunakan sistem pressing. Pada penelitian ini, eksperimen *knife pleats* dilakukan dengan cara memberikan tanda terlebih dahulu untuk ukuran *pleats* yang diinginkan kemudian semprotkan obat *pliskert* pada kain yang akan di *pleats* lalu pressing hingga lipatan matang. Dalam eksperimen ini kain yang cocok untuk digunakan

dalam *pleats* adalah Toyobo cotton karena kainnya tidak *stretchy* dan cukup tebal.

Pada eksperimen ketiga pada Gambar 7, terdapat hasil visualisasi dari hasil analisa visual berupa detail textile manipulation yaitu *pintuck*. Penerapan *pintuck* ini untuk merepresentasikan column pada Teatro Olimpico melalui tekstur pada column yang membentuk salur. *Pintuck* merupakan teknik *textile manipulation* yang berupa jahitan kecil pada permukaan kain yang dijahit seperti *pleats* (Handayani & Ruhidawati, 2022). *Pintuck* juga biasanya disebut sebagai opnasel yang berfungsi sebagai dekorasi pada busana. Cara pembuatan *pintuck* adalah beri tanda pada kain sesuai dengan ukuran yang diinginkan lalu jahit lipatan sehingga menjadi satu kesatuan. Pada eksperimen ini kain yang digunakan adalah rayon dan Toyobo cotton.



Gambar 6. Hasil eksperimen pintuck

Hasil dari eksperimen ketiga adalah untuk menghasilkan *pintuck* yang rapi dibutuhkan kain yang tidak *stretchy* dan sedikit tebal.

Berdasarkan hasil analisa visual dan eksperimen diatas, melalui analisa visual menghasilkan warna dan tekstur yang bisa di implementasikan kedalam eksperimen berupa *textile manipulation* yang terinspirasi dari arsitektur Teatro Olimpico.

4. KESIMPULAN

Proses dari analisa visual yang terinspirasi dari arsitektur Teatro Olimpico pada bidang fashion mampu menghasilkan warna dan tekstur yang bisa diterapkan melalui *textile manipulation*. Proses ini perlu dilakukan untuk bisa menciptakan sebuah karya yang mampu

merepresentasikan inspirasi yang diangkat. Dengan analisa visual akan muncul warna, detail embellishment dan semua aspek yang dibutuhkan dalam sebuah konsep design.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Antonelli, F., Piovesan, R., Tesser, E., Tosato, M., & Sorbo, E. (2024). Original or post-war paintings? The fixed wooden scenery of the Teatro Olimpico in Vicenza: a guided multidisciplinary approach based on scientific analyses and HBIM. *Heritage Science*, 12(1), 205. <https://doi.org/10.1186/s40494-024-01307-0>
- Bimantoro, A., Pramesti, W. A., Bakti, S. W., Samudra, M. A., & Amrozi, Y. (2021). Paradoks etika pemanfaatan teknologi informasi di era 5.0. *Jurnal Teknologi Informasi*, 7(1), 58-68. <https://doi.org/10.52643/jti.v7i1.1425>
- Bratina, T. (2023). Digital Devices and Interpersonal Communication Over Time. *Journal of Elementary Education*, 16(4), 425-439. <https://doi.org/10.18690/rei.2958>
- Ciammaichella, M. (2019). Temporary theatres and Andrea Palladio as a set designer. *Nexus Network Journal*, 21(2), 209-225. <https://doi.org/10.1007/s00004-018-0411-y>
- Cotswold Collections. (2019). The Art of Pleating. Available at <https://www.cotswoldcollections.com/journal/the-art-of-pleating/>
- Floriane Schmitt. (t.t.). Fabric Manipulation Guide: Pleating. Available at <https://florianeschmitt.com/pleating/>
- Glaw, X., Inder, K., Kable, A., & Hazelton, M. (2017). Visual methodologies in qualitative research: Autophotography and photo elicitation applied to mental health research. *International Journal of Qualitative Methods*, 16(1), 1609406917748215. <https://doi.org/10.1177/1609406917748215>
- Handayani, P., & Ruhidawati, C. (2022). Penerapan Manipulating fabric dengan Teknik Tucking pada Busana Pesta. *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, 10(2), 68-73. <https://doi.org/10.15294/teknobuga.v10i2.25263>
- Keates, S. and Clarkson, J. (2004) *Countering Design Exclusion: An Introduction to Inclusive Design*. London, UK: Springer-Verlag
- Kiron, M. I. (2022, Desember 7). Fabric Manipulation Techniques. Textile Learner. Available at <https://textilelearner.net/fabric-manipulation-techniques/>
- Makyla Creates. (2023). Pleats - Types of Pleats with Names and Pictures. Available at <https://makylacreates.com/types-of-pleats/>
- Mazzoni, S. (1992). Il Teatro Olimpico di Vicenza e l'arte della memoria. Medioevo e Rinascimento. Available at http://openbibart.fr/vibad/index.php?action=getRecordDetail&idt=oba_0084398
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1), 33-47. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jppfa/article/viewFile/2616/2171>
- Palladio. (2013). Architect Super Partes. Available at <https://www.teatroimpicovicenza.it/en/andrea-palladio/the-architect>
- Saefullah, S. K. (2020). Pengaruh Kemajuan Teknologi Komunikasi dan Informasi Terhadap Karakter Anak. Balai Diklat Keagamaan Jakarta. Available at <https://bdjakarta.kemenag.go.id/pengaruh-kemajuan-teknologi-komunikasi-dan-informasi-terhadap-karakter-anak/>
- Sew4Home. (t.t.). How To Make Knife Pleats. Available at <https://sew4home.com/how-to-make-knife-pleats/>
- THE LISTTL. (t.t.). Cowl - Fashion Explained. Available at <https://thelist.app/explore/page/cowl>
- Widayanti, M. M. N. (2015). Metode penciptaan bidang seni rupa: praktek berbasis penelitian (practice-based research), karya seni sebagai produksi pengetahuan dan wacana. *CORAK Jurnal Seni Kriya*, 4(1), 23-37. <https://doi.org/10.24821/corak.v4i1.2358>



SEMINAR ON RESEARCH AND INNOVATION OF ART AND DESIGN (SERENADE)

Program Studi Desain Produk

Universitas Kristen Duta Wacana

Jln. Dr. Wahidin Sudirohusodo 5-25 Yogyakarta 55224 Indonesia

surel: serenade@staff.ukdw.ac.id, website: <https://serenade.ukdw.ac.id/>

02 Juli 2025

No. : 69/Pan-SERENADE/Despro.FAD/UKDW/2025

Perihal : *Letter of Acceptance (LoA)*

Kepada Yth.

Sdr/i. Imelda Rosa, Siti Zahro, Hany Mustikasari

Dengan Hormat,

Kami menyampaikan terima kasih atas kesediaan saudara/i dalam mengikuti rangkaian kegiatan *Seminar on Research and Innovation of Art and Design (SERENADE) 2025: "Designing the Future, the Future Design"*.

Melalui surat ini, kami ingin menyampaikan bahwa artikel yang telah saudara/i kirimkan:

Kode Artikel : **S25-01-19-03**

Judul Artikel : **Analisa Visual dari Euphoria, Hiphop, dan Aegyosal**

Telah melalui proses *review* dan dinyatakan **DITERIMA**.

Artikel tersebut dapat dipresentasikan pada Seminar Nasional SERENADE 2025 yang dilaksanakan pada Jumat, 11 Juli 2025. Terkait hal tersebut, kami mengharapkan anda dapat mempersiapkan presentasi. Informasi detail terkait presentasi dan *run-down* acara akan disampaikan kemudian. Untuk pertanyaan lebih lanjut, dapat menghubungi Bapak Anthonius Adi Nugroho (+62 878-3260-4901).

Demikian surat ini kami sampaikan, terima kasih atas perhatian dan partisipasi saudara/i.

Hormat Kami,

Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn.

Koordinator SERENADE 2025

serenade@staff.ukdw.ac.id



**SEMINAR ON RESEARCH AND INNOVATION OF ART AND DESIGN
(SERENADE)**

**Program Studi Desain Produk
Universitas Kristen Duta Wacana**

Jln. Dr. Wahidin Sudirohusodo 5-25 Yogyakarta 55224 Indonesia

surel: serenade@staff.ukdw.ac.id, website: <https://serenade.ukdw.ac.id/>

Pemakalah yang terhormat,

Dalam rangka pelaksanaan ***Seminar on Research and Innovation of Design (SERENADE) 2025*** dengan tema "*Designing the Future, the Future Design*" dan sub-tema:

- Transformasi Desain Produk di Era Modern;
- Integrasi Teknologi;
- Etika dan Inklusivitas; dan
- Preservasi Budaya.

yang akan diselenggarakan pada **Jumat, 11 Juli 2025 pukul 08.00 hingga 16.00 WIB**, berikut kami lampirkan susunan acara lengkap beserta detail pembagian ruang presentasi bagi para pemakalah.

Demikian informasi ini kami sampaikan, agar acara dapat berjalan dengan baik tanpa kendala berarti. Atas kesediaan dan keterlibatan Bapak/Ibu dalam acara ini, kami selaku Panitia Serenade 2025 menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Hormat Kami,

Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn.

Koordinator SERENADE 2025

serenade@staff.ukdw.ac.id

Lampiran

Keynote Speakers

1. Prananda Luffiansyah Malasan, S.Ds., M.Ds., Ph.D.
Ketua Umum ADPII 2024-2027; *Assistant Professor, Faculty of Art and Design*, Institut Teknologi Bandung; *Co-founder Design Ethnography Lab. ITB*.
2. Dr. Ir. Mahatmanto, M.T.
Pakar Kajian Sejarah Arsitektur; Dosen dan Kepala Laboratorium Sejarah, Teori, Kajian Teknologi, dan Desain di Program Studi Arsitektur - Universitas Kristen Duta Wacana

Susunan Acara

Waktu	Kegiatan
08.00 – 08.30	Registrasi Peserta
08.30 – 09.00	Pembukaan Acara 1. Doa Pembukaan 2. Menyanyikan : Lagu Indonesia Raya 3. Sambutan Ketua Panitia <i>Seminar on Research and Innovation of Design (SERENADE) 2025</i> 4. Sambutan dari Rektor Universitas Kristen Duta Wacana.
09.00 – 09.45	Sesi <i>Keynote Speaker 1</i> Prananda Luffiansyah Malasan, S.Ds., M.Ds., Ph.D.
09.45 - 10.00	Tanya Jawab
10.00 – 10.45	Sesi <i>Keynote Speaker 2</i> Dr. Ir. Mahatmanto, M.T.
10.45 - 11.00	Tanya Jawab
11.00 - 11.10	Penyerahan sertifikat pada <i>Keynote Speaker</i> oleh Dekan FAD
11.10 - 12.45	Break dan Ishoma
12.45 - 13.00	Registrasi ulang peserta dan persiapan <i>parallel session</i>
13.00 - 14.00	<i>Parallel session 1</i>
14.00 - 14.20	<i>Q & A session 1</i>
14.30 - 15.30	<i>Parallel session 2</i>
15.30 - 15.50	<i>Q & A session 2</i>
16.10 – 16.25	Penutup 1. Pengumuman <i>Best Presenter</i> dan <i>Best Paper</i> SERENADE 2025, 2. Penutupan <i>Seminar on Research and Innovation of Design (SERENADE) 2025</i>

Pembagian *Paralel Sesion 1*

Nama Ruang : **Room 1**
 Moderator : **Tasyrif Adnan, Dipl.Ds (FH)., M.Ds.**
 Co-Host : **Stephanus Handinata Harijanto**
 Waktu : **13.00 -14.00**

No	Kode Artikel	Judul Artikel	Nama Penulis
1	S25-01-01-01	Perancangan Totebag Etnik Berbahan Kain Perca sebagai Alternatif Ramah Lingkungan dalam Industri Fesyen	Zayyan Khansa Dzakiyyah, Agatha Dinarah Sri Rumestri
2	S25-01-02-02	Perancangan Storage Makanan Ringan untuk Komunitas Solo-Driving pada Mobil Sedan dengan Pendekatan User-Centered Design	Muhammad Fayyadh Rasyid Muziffar, Ghia Tri Jayanti
3	S25-01-03-02	Perancangan Sepatu dengan Citra Levi Ackerman untuk Menunjang Gaya Wibu	Bagas Febriansyah, Ghia Tri Jayanti
4	S25-01-05-03	Color Palette dan Textile Manipulation Sebuah Inspirasi dari Arsitektur Teatro Olimpico	Gisela Aldine, Hany Mustikasari, Siti Zahro
5	S25-01-06-05	Analisis Desain Produk Ikonik Yamaha NMAX, Kajian Sejarah, Bentuk, dan Pengaruhnya terhadap Citra Merek	Sekar Adita, Della Chintya Ananda Filly

Nama Ruang : **Room 2**
 Moderator : **Sekar Adita , S.Sn., M.Sn.**
 Co-Host : **Clariza Ardy Pramesti Trissenda, S.Ds.**
 Waktu : **13.00 -14.00**

No	Kode Artikel	Judul Artikel	Nama Penulis
1	S25-02-01-01	Perancangan Rak Sepatu Di Ruang Terbatas	Nia Agustin Ilzar Rahmahtillah, Pricilla Tamara
2	S25-02-02-01	Perancangan Lampu Hias Anyaman Bambu Bertema Reminiscence untuk Kafe	Fitria Nur Rohimah, Laurensius Windy Octanio Haryanto
3	S25-02-03-02	Bibliometrik Pemetaan Analisis Komputasional Publikasi Pada “Studio-based Learning”, “Project-based learning”, dan “Case Method” melalui VOSviewer	Afifah Mu’minah, Ario Wicaksono
4	S25-02-04-02	Eksplorasi Perlakuan dan Teknik Material Bambu untuk Penerapan pada Coiling Berbasis Studio	Azi Ilham Anshori, Meita Annisa Nurhutami, R.Moch. Rizal Hafiyani

Nama Ruang : **Room 3**
 Moderator : **Maria Kinanthi Sakti Ning Hapsari, S.Ars., M.Ars.**
 Co-Host : **Savira Natalia Ekaristi**
 Waktu : **13.00 -14.00**

No	Kode Artikel	Judul Artikel	Nama Penulis
1	S25-03-02-02	Tas Pinggang Pelatih Tennis untuk Penyimpanan Bola dan Handphone saat Latihan	Demita Prasawati Sukandar, Handayani Madania Insani
2	S25-03-03-02	Perancangan Meja Workshop Kayu untuk Pembelajaran Studio Praktik Bengkel Mahasiswa dengan Pendekatan Ergonomi	R. Moch. Rizal Hafiyah, Handayani Madania Insani, Ghia Tri Jayanti, Afifah Mu'minah
3	S25-03-04-03	Inovasi Desain Furniture Inklusif di Ruang Tunggu: Studi Kasus: Stasiun Gubeng	Shania Trixie Andrelinne, Kenny Hartanto, Hairunnas
4	S25-03-01-01	Desain Backpack Ecoprint Kontemporer dengan Pendekatan Berkelanjutan dan Ergonomis	Latifah Asmul Fauzi, Emmareta Fauziah, Laurensius Windy Octanio Haryanto

Nama Ruang : **Room 4**
 Moderator : **Handayani Madania Insani, S.Ds., M.Ds.**
 Co-Host : **Billy Kurniawan Santoso**
 Waktu : **13.00 -14.00**

No	Kode Artikel	Judul Artikel	Nama Penulis
1	S25-04-01-06	Perancangan Produk Modern Terinspirasi Arts and Crafts dengan See Think Wonder	Angeline Jonathan, Siencia Deva Winata
2	S25-04-02-06	Perancangan Furnitur Art Nouveau Carlo Bugatti dengan Metode STW	Teduh Bayu Segara, Gwen Anastasya Budiman
3	S25-04-03-10	Perancangan Produk Penyimpanan Makanan Terinspirasi dari Esensi Tradisi Botram	Olivia Giovanni, Centaury Harjani
4	S25-04-04-10	Menggali Nilai Esensi Budaya dalam Menciptakan Produk Tempat Ridu Bayi: Pendekatan SCAMPER untuk Inovasi Berbudaya	Gregorius Delon Ajidamara Nugroho, Centaury Harjani

Nama Ruang : **Room 5**
 Moderator : **Christabel Annora Paramita Parung, M.Sc.**
 Co-Host : **Sylvester Calvin Saputra**
 Waktu : **13.00 -14.00**

No	Kode Artikel	Judul Artikel	Nama Penulis
1	S25-01-07-08	Desain Kargo-trailer Fleksibel pada Sepeda dengan Metode VDI 2221	Roberts Purnomo, Gabriel Bagus Karyadi, Kristian Ismartaya
2	S25-01-08-10	Perancangan Wadah Untuk Mengakomodasi Peternak dalam Membantu Persalinan Ras Anjing Kecil	Nathania Clarisa Arivo, Marcellino Aditya, Centaury Harjani
3	S25-01-09-10	Pengembangan Desain dan Model Bisnis pada Produk Sarung Tangan Motor Berbasis Limbah Kulit	Sanlaja Kharisma Wibowo, Winta Adhitia Guspara, Dan Daniel Pandapotan
4	S25-01-10-10	Re-Desain Tail Bag, Side Bag Dengan Menggunakan Prinsip Modular Untuk Pengendara Sepeda Motor	Samuel, Winta Adhitia Guspara, Dan Daniel Pandapotan
5	S25-01-04-02	Tas Sepatu Bola dengan Sirkulasi Udara Terarah Guna Mengatasi Kelembapan	Tegar Yustin Sugara, Handayani Madania Insani

Nama Ruang : **Room 6**
 Moderator : **Ditha Nizaora, S.Sn., M.Sn.**
 Co-Host : **Jesslyn Felicia Abdisusilo**
 Waktu : **13.00 -14.00**

No	Kode Artikel	Judul Artikel	Nama Penulis
1	S25-02-11-09	Pengembangan Desain Masker N95 dengan Filter Vulkanik Berbahan Alami (Kulit Jagung) untuk Mitigasi Bencana Gunung Marapi Sumatera Barat	Ferry Fernando, Kendall Malik, Yandri, Saftrian Mukhlizul Fuad
2	S25-02-12-10	Pemanfaatan Sisa Potongan Kulit Sapi dalam Desain Aksesoris Fesyen Janera Leather	Agnes Jennifer Santoso, Centaury Harjani, Dan Daniel Pandapotan
3	S25-02-14-10	Pemanfaatan Sampah Filter Rokok sebagai Bahan Produk Kap Lampu	Oktavius Alfred Simanjuntak, Purwanto, Marcellino Aditya
4	S25-02-15-10	Penggunaan Bambu Laminasi Sebagai Material Alternatif Untuk Pengembangan Desain Gendang	Aldi Fitriani, Wintha adhitia Guspara, Purwanto

Nama Ruang : **Room 7**
 Moderator : **Sheena Yngre Liman S.Sn., M.Md.**
 Co-Host : **Carlalael Rebecca Larosa**
 Waktu : **13.00 -14.00**

No	Kode Artikel	Judul Artikel	Nama Penulis
1	S25-03-08-05	Perancangan Tas Khusus untuk Konten Kreator Kegiatan Mendaki Gunung	Rais Ata Fillah, Rahmawan Dwi Prasetya, Endro Tri Susanto
2	S25-03-09-10	Topo Bisu dalam Desain Alas Duduk Mindfulness untuk Mencegah Parestesia	Rhayhan Kienan Nataarindra, Koniherawati
3	S25-03-10-10	Desain Pantry untuk Ruang Huni Terbatas Dengan Prinsip Collapsible	Samuel Nicholas Suyoso, Winta Adhitia Guspara, Winta T. Satwikasanti
4	S25-03-12-10	Perancangan Puzzle Pada Anak 6 Tahun Dalam Persiapan Sekolah Dasar	Emikhen Hana Anjani, Winta Tridhatu Satwikasanti, Centaury Harjani

Nama Ruang : **Room 8**
 Moderator : **Dr. Priscilla Tamara, S.T., M.T.**
 Co-Host : **Vincent Gerrard Artsene Melo Padang**
 Waktu : **13.00 -14.00**

No	Kode Artikel	Judul Artikel	Nama Penulis
1	S25-04-13-10	Eksplorasi Potensi Kesenian Dolalak sebagai Inspirasi Desain Tas	Kezia Angelina Hermawan, Koniherawati
2	S25-04-09-10	Tradisi Kenduri sebagai Basis Inovasi Desain Sarana Sajian Masakan Sunda	Karen Elvina, Koniherawati
3	S25-04-11-10	Reinterpretasi Budaya Tari Sekapur Sirih dan Esensinya dalam Desain Aksesori	Devina Relian, Dra. Koni Herawati

Pembagian *Paralel Sesion 2*

Nama Ruang : **Room 1**
Moderator : **Tasyrif Adnan, Dipl.Ds (FH)., M.Ds.**
Co-Host : **Stephanus Handinata Harijanto**
Waktu : **14.30 - 15.30**

No	Kode Artikel	Judul Artikel	Nama Penulis
1	S25-01-14-10	Filosofi Membatik dalam Inovasi Alat Kebersihan dengan Desain Ergonomis	Stephanus Handinata Harijanto, Centaury Harjani
2	S25-01-13-10	Point Of Purchase-Kitchen Equipment Dimsum di Area Car Free Day	Mikael Erlangga Nafiri Nugraha, Dan Daniel Pandapotan, Dr. Dra. Koniherawati,
3	S25-01-15-10	Strategi Pengembangan Produk Kerajinan Serat Alam Berdasarkan Preferensi Konsumen Usia Produktif	Christmastuti Nur
4	S25-01-11-10	Perancangan Keranjang Hampers Makanan Dan Minuman Ringan Untuk Menyimpan Peralatan Makan	Kathleena Chandra Saputra
5	S25-01-12-10	Perancangan Wadah Wedang Uwuh : Integrasi Gelas & Sistem Penyaringan dalam Satu Produk	Angela Keiko, Centaury Harjani

Nama Ruang : **Room 2**
Moderator : **Sekar Adita , S.Sn., M.Sn.**
Co-Host : **Clariza Ardy Pramesti Trissenda, S.Ds.**
Waktu : **14.30 - 15.30**

No	Kode Artikel	Judul Artikel	Nama Penulis
1	S25-02-07-07	Optimalisasi Sistem Logistik Bank Sampah melalui Pendekatan Service Design dan Gamifikasi: Studi kasus Bank Sampah Induk Palasari	Aisya Syifa Safitri, Viola Meilinda, Kemas Umar Al Faruq, Dhientia Andani, Anastasia Ary Noviyanti
2	S25-02-08-07	Optimalisasi Pemilahan di Bank Sampah Melalui Co-Design	Dwi Mahrani Pohan, Nafisa Alia Shahab, Fiorina Jaya Negara, Anastasia Ary Noviyanti, Dhientia Andani

3	S25-02-09-07	Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Edukasi Rambu Lalu Lintas	Aisya Syifa Safitri, Kemas Umar Al Faruq, Aprio Adam Triansyah, Lutfi Mawardi, Anastasia Ary Noviyanti, Aulia Ardista Wiradarmo, Agung Alfiansyah
4	S25-02-16-10	Pemanfaatan Limbah Brokat Dalam Pengembangan Produk Fesyen Sebagai Model Usaha Kreatif Berbasis Daur Ulang	Vania Valentina Wijaya, Centaury Harjani, Koni Herawati

Nama Ruang : **Room 3**
Moderator : **Maria Kinanthi Sakti Ning Hapsari, S.Ars., M.Ars.**
Co-Host : **Savira Natalia Ekaristi**
Waktu : **14.30 - 15.30**

No	Kode Artikel	Judul Artikel	Nama Penulis
1	S25-03-07-03	Analisis Penyebab Cedera pada Olahragawan	Saviorello Galvin Lienanda Putra, Markus Hartono, Kenny Hartanto
2	S25-03-17-05	Perancangan Produk Meja Bermain Multifungsi untuk Melatih Sikap Disiplin Anak Usia Dini	Reva Visi Bangsa, Rahmawan Dwi Prasetya, Nor Jayadi
3	S25-03-05-03	Pengembangan Konsep Desain Interaktif untuk Membantu Anak dengan Diskalkulia dalam Belajar Matematika	Clarence Natawijaya, Hairunnas, Florentina Tiffany
4	S25-03-06-03	Kebutuhan Desain Alat Bantu Jalan Modular 3 in 1 Untuk Kemandirian	Kenny Fernando, Hairunnas, Dr. Wyna Herdiana

Nama Ruang : **Room 4**
 Moderator : **Handayani Madania Insani, S.Ds., M.Ds.**
 Co-Host : **Billy Kurniawan Santoso**
 Waktu : **14.30 -15.30**

No	Kode Artikel	Judul Artikel	Nama Penulis
1	S25-04-18-10	Penerapan Budaya Sewu Kupat melalui Desain Kap Lampu Gantung	Billy Kurniawan Santoso, Dr. Dra. Koniherawati
2	S25-04-19-10	Sego Berkat sebagai Inspirasi Perancangan Wadah Makanan untuk Slametan	Michelle Aurelia Nathanael, Centaury Harjani
3	S25-04-22-10	Perancangan Produk Tempat Berbagi Makanan Berbasis Rumah Adat Buka Pongpok	Felizia Yolanda Lim, Centaury Harjani

Nama Ruang : **Room 5**
 Moderator : **Christabel Annora Paramita Parung, M.Sc.**
 Co-Host : **Sylvester Calvin Saputra**
 Waktu : **14.30 -15.30**

No	Kode Artikel	Judul Artikel	Nama Penulis
1	S25-01-16-11	Identifikasi Ita Bag Ideal: Untuk Kebutuhan Mobilitas Otaku	Annisa Arryn, Noel Febry Ardian, Hendriana Werdhaningsih, Farahiyah Inarah Putri
2	S25-01-17-11	Perancangan Waistbag dengan Fitur Fungsional untuk Pengendara Motor Sport dan Naked: Studi Preferensi Pengguna dan Uji Prototipe	Hafidh Tri Lakwito, Noel Febry Ardian, Hendriana Werdhaningsih, Farahiyah Inarah Putri
3	S25-01-18-11	Perancangan Tas 2 -in- 1 Multifungsi Untuk Wanita Generasi Z sebagai Solusi Doom Spending Berbasis Design Thinking	Nur Lila Auva Lijah, Noel Febry Ardian, Hendriana Werdhaningsih, Farahiyah Inarah Putri
4	S25-01-19-03	Analisis Visual dari Euphoria, Hiphop, dan Aegyosol Sebuah Proses Stilasi Tekstil Manipulation	Imelda Rosa, Siti Zahro, Hany Mustikasari

Nama Ruang : **Room 6**
 Moderator : **Ditha Nizaora, S.Sn., M.Sn.**
 Co-Host : **Jesslyn Felicia Abdisusilo**
 Waktu : **14.30 -15.30**

No	Kode Artikel	Judul Artikel	Nama Penulis
1	S25-02-17-04	Perancangan Maskot Desa Wisata Berbasis AI melalui Co-Design Studi Kasus Desa Sumber Sari, Kutai Kartanegara	Ramadhan S. Pernyata
2	S25-02-10-07	Digitalisasi Pencatatan Data Bank Sampah	Gilbert Johan Hutajulu, Amrina Rosyada, Chui Nyiun, Anastasia Ary Noviyanti, Dhientia Andani
3	S25-02-05-02	Eksplorasi Material Komposit Resin Epoksi Dan Polymorph Thermoplastic Dengan Penambahan Batu Bara Antrasit Sebagai Material Perhiasan	Sabila Tiara Hendrika, Dr. Cucu Sutianah, Ghia Jayanti
4	S25-02-06-03	Transformasi Limbah Plastik Menjadi Produk Siap Rakit dengan Teknologi 3D Printing	Marcelino Daniel Halim, Dr. Wyna Herdiana, Florentina Tiffany

Nama Ruang : **Room 7**
 Moderator : **Sheena Yngre Liman S.Sn., M.Md.**
 Co-Host : **Carlalael Rebecca Larosa**
 Waktu : **14.30 - 15.30**

No	Kode Artikel	Judul Artikel	Nama Penulis
1	S25-03-14-10	Perancangan Workbench Berkebun Bagi Wanita Umur 55-65 Untuk Mengurangi Gejala Gangguan Muskuloskeletal	Priskila Agung, Winta T. Satwikasanti, Dr. Dra. Koniherawati
2	S25-03-15-10	Redesain Bangku Piano Akustik Screw Mechanism Guna Meningkatkan Kenyamanan Pianis Saat Sesi Berlatih Instrumen	Samantha Sutejo, Winta Tridhatu Satwikasanti, Dan Daniel Pandapotan
3	S25-03-13-10	Perancangan APE Bagi Siswa Penyandang Tunagrahita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dasar, Dengan Pendekatan Pembelajaran Manipulatif	Marcelino Hermawan, Marcellino Aditya, Winta T. Satwikasanti

Nama Ruang : **Room 8**
Moderator : **Dr. Priscilla Tamara, S.T., M.T.**
Co-Host : **Vincent Gerrard Artsene Melo Padang**
Waktu : **14.30 -15.30**

No	Kode Artikel	Judul Artikel	Nama Penulis
1	S25-04-07-10	Perancangan Wadah Penyajian Dengan Inspirasi Kuliner Tradisional Pa'piong	Vincent Gerrard Artsene Melo Padang, Centaury Harjani
2	S25-04-05-10	Perancangan Sarana Penerangan Kamar Tidur Di Penginapan Terinspirasi Festival Waisak Borobudur	Ferrel Mayviano, Centaury Harjani
3	S25-04-16-10	Pengembangan Lampu Tidur Menggunakan Metode Atumics Dengan Tujuan Untuk Merevitalisasi Wayang Kulit Yogyakarta	Rahel Wibowo
4	S25-04-17-10	Desain Wadah Cincin Pernikahan Dengan Eksplorasi Tari Cangget Melalui Metode ATUMICS	Samuel Bangkit Prakoso, Dr. Dra. Koniherawati