

Analisis Visual dari *Euphoria*, *Hiphop*, dan *Aegyosal*

Sebuah Proses Stilasi Tekstil Manipulation

Imelda Rosa¹

Desain Fashion & Produk Lifestyle, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya
imeldarosaa21@gmail.com

Siti Zahro^{2*}

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

Hany Mustikasari³

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

ABSTRAK

Fenomena alam dan tren budaya menjadi inspirasi dalam menciptakan inovasi pada bidang fashion. Salah satunya adalah budaya *K-pop* Korea yang populer saat ini di beberapa negara. Inilah yang menginspirasi penelitian ini. Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan proses stilasi visual yang terinspirasi dari elemen awan, seni grafiti urban, dan tren kecantikan *aegyosal* yang populer di budaya *K-pop*. Stilasi ini bertujuan untuk menggabungkan elemen alam dan budaya kontemporer sebagai bentuk ekspresi kreatif dalam *textile manipulation*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *practice-based research* untuk proses stilasi pada kain. Hasil dalam penelitian ini berfokus pada pemaduan warna yang diambil dari *moodboard* sebagai dasar eksplorasi visual. Bentuk stilasi dihasilkan melalui penggabungan elemen visual yang terinspirasi dari objek *euphoria*, *graffiti*, dan *aegyosal*. Proses ini mengubah ketiga elemen tersebut menjadi satu kesatuan yang merepresentasikan energi dan karakter *dance hiphop*, dengan cara elemen-elemen visual dibuat lebih tegas melalui penggunaan outline pada stilasi. Kesimpulannya, stilasi visual ini menghasilkan tekstil yang dapat dikembangkan pada produk *casual wear* yang menggabungkan estetika modern dan kultural.

Kata Kunci: *Euphoria*, *hiphop*, *aegyosal*, stilasi

Natural phenomena and cultural trends inspire innovation in the fashion industry. One of them is the Korean K-pop culture, which is currently popular in several countries. This is what inspired this research. The aim is to describe the visual stylization process inspired by cloud elements, urban graffiti art, and the popular aegyosal beauty trend in K-pop culture. This stylization aims to combine natural elements and contemporary culture as a form of creative expression in textile manipulation. The method used in this study is practice-based research for the stylization process on fabrics. The results of this study focus on the combination of colors taken from the moodboard as the basis for visual exploration. The stylization form is produced by combining visual elements inspired by euphoria, graffiti, and aegyosal objects. This process transforms the three elements into one unit that represents the energy and character of hip-hop dance by making the visual elements more pronounced through the use of outlines in the stylization. In conclusion, this visual stylization produces textiles that can be developed into casual wear products that combine modern and cultural aesthetics.

Keywords: *Euphoria*, *hiphop*, *aegyosal*, stylization

1. PENDAHULUAN

Korean Wave atau *Hallyu*, khususnya *Kpop*, merujuk pada popularitas global budaya *pop* Korea Selatan yang meliputi musik, tarian, *fashion*, hingga gaya hidup (Huber, 2023; Jayanti et al., 2023; Sinaga et al., 2024). Fenomena ini didorong oleh kombinasi inovasi musik, visual yang memukau, dan strategi pemasaran digital melalui platform seperti *YouTube*, *Instagram*, dan *TikTok*. *Kpop*, tidak hanya menghibur para penggemar tetapi juga memengaruhi tren global dalam *fashion*, kecantikan, dan bahkan gaya hidup generasi muda pada saat ini (Flores et al., 2022; Lee, 2020). Pengaruh *Kpop* meluas ke berbagai negara, menciptakan komunitas penggemar yang beragam dari berbagai negara dan memperkuat posisi Korea Selatan sebagai pusat budaya *Kpop* global (Hasibuan, Surya, & Maulida, 2022).

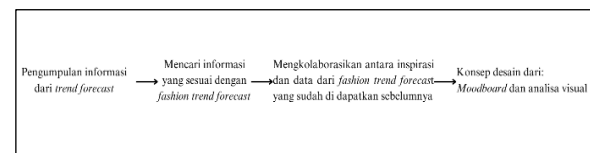
Korean Wave, khususnya *Kpop*, berperan penting dalam *Trend Forecast "Community Couture"*, yang menekankan koneksi sosial, dan kolaborasi dalam dunia *fashion* dan musik. *Kpop* bukan hanya tentang musik, tetapi juga tentang membangun komunitas global yang saling terhubung melalui *fandom* yang artinya penggemar. Dalam konteks ini, *K-pop* menjadi visual yang sempurna untuk merefleksikan *trend* tersebut dengan menggabungkan elemen seperti *euphoria*, *hip-hop*, dan *aegyosal*.

Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses stilasi dari hasil analisis visual yang terinspirasi dari bentuk *euphoria*, *hiphop*, dan *aegyosal* sehingga dapat menjadi pewujudan karya *casual wear* yang mengedepankan nilai ekspresi diri, keberanian, dan menciptakan dampak positif di bidang *fashion* yang modern dan kultural.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam proses penelitian adalah metode *practices-based research* atau penelitian berbasis praktik (Hendriyana, 2021). Penelitian ini merupakan

metode penelitian yang berfokus pada praktik kreatif sebagai bagian utama dari proses eksplorasi dan pengembangan pengetahuan (Gamelab Indonesia, 2023). Metode ini digunakan untuk mengetahui hasil dari penelitian melalui proses praktik, dimana membangun kontribusi intelektual yang relevan di bidang tertentu, seperti desain. Pada penelitian ini melakukan proses praktik pada saat mengerjakan eksperimen pada mata kuliah riset. Data yang diperoleh dari proses eksperimen dianalisis dan menghasilkan informasi yang ditulis dalam laporan. Gambar 1 menunjukkan tahapan prosedur penelitian ini.



Gambar 1 Prosedur penelitian.

Gambar 1 menunjukkan empat tahapan prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini. Pada tahap pertama, peneliti mengumpulkan informasi dari *fashion trend forecast* yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana tren yang akan datang sehingga karya yang dihasilkan pada penelitian ini tetap relevan. Pada tahap ini, peneliti menggunakan *trend forecast* dari Tim Dosen tentang *Community Couture* untuk Autumn/Winter 2025/2026 (prylvi, 2025), yang berfokus pada nilai komunitas, kebebasan berekspresi, dan timeless. Tren ini bertujuan menciptakan harmoni melalui mode yang modern dan kultural.

Tahap kedua adalah mencari inspirasi yang sesuai dengan tujuan *fashion trend forecast* tersebut. Pada tahap ini, peneliti menggunakan inspirasi dari fenomena *Korean Wave "K-pop"* dengan mengintegrasikan elemen visual seperti *euphoria*, *hip-hop*, dan *aegyosal* yang mencerminkan semangat muda dan gaya hidup modern pada idol dan penggemar.

Tahap ketiga adalah mengkolaborasikan atau mencocokkan antara inspirasi yang terpilih dengan *fashion trend forecast*. Pada tahap ini, peneliti mencocokkan tema *Community Couture*

dengan elemen dinamis dan ekspresif dari budaya *K-pop*, sehingga menghasilkan desain yang menonjolkan energi positif dan koneksi antar individu.

Tahap keempat adalah konsep desain. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun *moodboard*, melakukan analisis visual, serta bereksperimen dengan stilasi yang mencerminkan tema dan inspirasi, untuk mewujudkan rancangan casual wear yang sesuai dengan tren.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tahapan prosedur penelitian, pada penulisan hasil dan pembahasan pada artikel ini membahas hasil dari analisis visual dan hasil eksperimen dari analisis visualnya. Paragraf berikut merupakan penjelasan tentang analisis visual dan hasil eksperimen.

3.1 Color Palette

Color palette adalah kumpulan warna yang digunakan secara bersama untuk menciptakan harmoni visual dalam desain. Dalam konteks desain *fashion*, grafik, atau seni visual, palet warna membantu menyusun kombinasi warna yang saling melengkapi, menonjolkan tema tertentu, atau menciptakan suasana tertentu (Gamelab Indonesia, 2023). Sementara penggambaran palet warna juga merupakan bagian penting dari proses pembuatan desain (Rustang, 2024). Palet warna yang ada pada *moodboard*, data dikumpulkan dari gambar yang diperoleh melalui penelitian visual. Gambar-gambar tersebut menggambarkan berbagai kombinasi warna yang terinspirasi dari elemen-elemen *euphoria*, *hiphop*, dan *aegyosal*. Berdasarkan data tersebut, dapat dihasilkan pemilihan warna dan kontras yang diterjemahkan dalam bentuk dan komposisi warna yang distilasi pada detail untuk diterapkan dalam rancangan desain (lihat Gambar 2).

Warna yang dihasilkan dari analisis *moodboard* Korean Wave "*K-pop*" pada Gambar 2, merupakan jenis warna natural dengan *tone* warna yang digunakan berupa perpaduan antara warna netral dan lembut, seperti abu putih, cream, dan coklat. Warna-warna ini menggambarkan

kehangatan dan kelembutan. Berdasarkan data analisis *moodboard*, dapat disimpulkan bahwa warna-warna natural ini dapat digunakan dalam perancangan desain untuk mempresentasikan nuansa modern, dan kultural yang terinspirasi dari estetika *Kpop*.

	Antarectica #C1C1C1 RGB (193,193,193) CMYK (0,0,0,24)
	Bright White #FBFBFB RGB (251,251,251) CMYK (0,0,0,2)
	Cloud Dancer #E9D7BD RGB (230,221,204) CMYK (0,4,11,10)
	Cement #C6B5A0 RGB (193,182,162) CMYK (0,7,17,24)
	Simply Taupe #AA927D RGB (166,147,127) CMYK (0,11,23,33)

Gambar 2 Warna yang dihasilkan dari moodboard.

3.2 Analisis Visual

Analisis visual adalah bagian penting dari desain dalam praktik yang membantu menciptakan pemahaman secara menyeluruh dari data yang sudah dikumpulkan (Suwardikun, 2019). Analisis visual dari elemen-elemen *euforia*, *hiphop*, dan *aegyosal* dalam Korean Wave "*Kpop*" dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai gambar dan referensi yang ditemukan melalui penelitian visual. Gambar-gambar tersebut menggambarkan ekspresi energi, semangat, dan kesan imut yang muncul dalam budaya *Kpop*, seperti gerakan tari yang energik, penampilan yang sedikit tegas dan berani, serta elemen *makeup* yang menonjolkan *aegyosal* (lipatan bawah mata yang memberikan kesan wajah lebih ceria). Berdasarkan data tersebut,

dapat dihasilkan pilihan warna, pola, dan detail yang distilasi untuk diterapkan dalam rancangan desain yang mencerminkan karakteristik unik dari elemen-elemen tersebut (lihat Gambar 3).



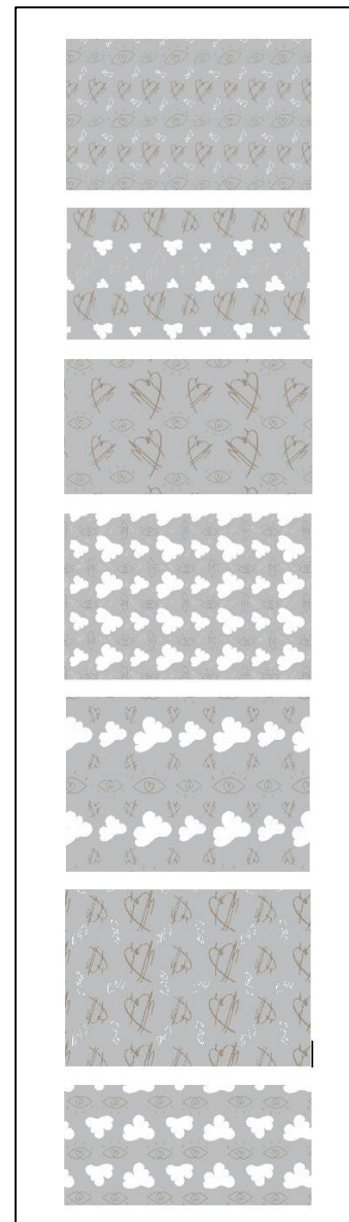
Gambar 3 Analisa euphoria, hiphop dan aegyosal pada bentuk.

Pada Gambar 3, merupakan representasi dari elemen-elemen *euphoria*, *hiphop*, dan *aegyosal* dalam *Korean Wave "K-pop"* yang dapat diterjemahkan ke dalam bentuk garis yang dinamis dan ekspresif. Garis-garis ini diciptakan untuk mengikuti energi dan gerakan cepat dari tarian *hiphop* yang sedikit tegas, serta kelembutan dan keceriaan yang diwakili oleh *aegyosal*. Garis tersebut mencerminkan gabungan antara gerakan kuat dan lembut, yang menggambarkan perpaduan antara kesan berani, ceria dan penuh semangat. Garis-garis ini adalah hasil dari analisis visual yang memperhatikan dari perasaan, gerakan, dan visual khas dari *Kpop*.

3.3 Eksperimen Penerapan Hasil Stilasi Menjadi Surface Desain

Dalam penelitian ini, elemen *euphoria*, *hiphop*, dan *aegyosal* dieksplorasi untuk menciptakan desain permukaan yang inovatif. Bentuk stilasi dari elemen-elemen tersebut dikembangkan dengan cara komposisi tak berbentuk dengan menggabungkan bentuk objek stilasi dan warna yang saling melengkapi sesesuai komposisi sehingga menghasilkan motif unik untuk diaplikasikan dalam eksperimen (Wardaya, 2021).

Melalui hasil stilasi dari pengumpulan data yang berkaitan dengan ekspresi dinamis, ditemukan bahwa kombinasi bentuk *euphoria* yang membentuk awan, elemen garis tegas dari *hiphop*, serta masih ada unsur feminim dari *aegyosal* dapat diterapkan dalam teknik *printing* pada kain (Karima & Arumsari, 2021). Berikut ini merupakan hasil beberapa eksperimen yang telah dibuat berdasarkan penggabungan stilasi yang sudah dibuat dari elemen-elemen tersebut. Hasil eksperimen *surface* desain pada Gambar 4.



Gambar 4 Stilasi garis abstrak.

Hasil dari 7 eksperimen merupakan visualisasi penggabungan beberapa objek stilasi yang diseleksi berdasarkan kesesuaian bentuk satu sama lain untuk menciptakan desain permukaan yang harmonis (Riski, Prabawati, & Zahra, 2020). Proses penggabungan ini dilakukan dengan memadukan objek-objek stilasi seperti dari elemen *euphoria*, *hiphop*, dan *aegyosal* sehingga menciptakan komposisi yang dinamis dan estetis. Teknik ini berfokus pada integrasi elemen-elemen visual dengan warna latar belakang yang dihasilkan dari *moodboard*, dimana pemilihan palet warna ini dilakukan untuk menciptakan keseimbangan antara warna dasar dan warna objek stilasi.

Pada eksperimen ini, menggunakan teknik *pattern overlay* untuk menyusun objek stilasi secara berlapis. Proses awal dimulai dengan meletakkan beberapa bentuk stilasi yang memang sekiranya cocok untuk digabung, dilanjutkan dengan eksplorasi kombinasi warna menggunakan software desain grafis. Warna latar belakang dibuat dengan warna netral yaitu abu untuk memberikan kontras yang menonjolkan objek stilasi yang memiliki warna yang cerah dan tua namun masih bisa sejalan tidak bertabrakan.

Hasil eksperimen yang terpilih adalah *pattern* yang ketiga, dipilih sebagai hasil terbaik karena menghasilkan *pattern* yang dapat diaplikasikan pada tekstil berbahan dasar *natural*. Hasilnya menunjukkan bahwa *pattern* tersebut dapat diterapkan menggunakan teknik *printing*, menghasilkan tekstur halus dan warna yang sesuai (Hariana & Rahmatiah, 2020). Proses printing ini dimulai dengan mencetak *pattern* pada kain dengan bantuan tekanan dan panas. Kain yang digunakan, yaitu katun poplin yang berbahan 100% natural (Nabilah & Suhartini, 2023). Berikut hasil eksperimen pada tekstil pada Gambar 5.



Gambar 5 Hasil eksperimen pada tekstil.

4. KESIMPULAN

Proses stilasi visual yang terinspirasi dari elemen *euphoria*, *hiphop*, dan *aegyosal* dalam budaya Kpop. Proses ini dilakukan dengan menggunakan metode *practice-based research* yang memungkinkan integrasi elemen-elemen visual dalam *surface* desain. Hasil analisis visual menyimpulkan bahwa kombinasi warna, garis, dan tatanan *pattern* yang dieksplorasi dari elemen-elemen tersebut dapat menciptakan desain permukaan yang dinamis, ekspresif, dan estetis. Teknik printing pada bahan katun poplin 100% natural membuktikan bahwa hasil *surface* desain dapat diimplementasikan secara praktis untuk menciptakan produk *casual wear* yang merepresentasikan estetika modern dan kultural. Inovasi-inovasi berikutnya perlu dilakukan untuk menghasilkan produk kreatif lainnya yang disukai oleh masyarakat muda.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Flores, G., Bunagan, K. F. O., Dela Cruz, P. J. G., Dionisio, J. R. V., & Rojo, J. J. A. (2022). Influence of Digital Media Advertisements of KPOP Industry on Selected Young Adults in Manila, Philippines. *International Journal of Social Science Research and Review*, 5(10), 29-45. <https://doi.org/10.47814/ijssrr.v5i10.567>
- Gamelab Indonesia. (2023). Apa itu color palette pada desain grafis dan tips memilih yang tepat. Gamelab Indonesia. Diakses tanggal 5 Mei 2025 dari <https://www.gamelab.id/news/2347-apa-itu-color-palette-pada-desain-grafis-dan-tips-memilih-yang-tepat>.
- Hariana, & Rahmatiah. (2020). Surface design pada bahan tekstil menambah nilai fungsi busana. *Seminar Nasional Teknologi, Sains dan Humaniora 2020 (SemantECH 2020)*. Diakses dari <https://jurnal.poligon.ac.id/index.php/semantech/article/view/706/404>
- Hasibuan, A., Surya, T., & Maulida, S. (2022). Peran inovasi dalam meningkatkan keunggulan kompetitif UMKM di era digital. *Diversita: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi dan Manajemen*, 8(2), 94-105. <https://doi.org/10.31227/osf.io/6989>
- Hendriyana. (2021). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya: Practice-led Research and Practice-based Research: Seni Rupa, Kriya, dan Desain*. Yogyakarta: Andi.

- Huber, C. (2023). The rise of K-pop, and what it reveals about society and culture. Diakses tanggal 5 Mei 2025 dari <https://news.yale.edu/2023/08/21/rise-k-pop-and-what-it-reveals-about-society-and-culture>
- Jayanti, I. G. N., Wirawan, I. K. A., Susanthi, N. L., & Sujayanthi, N. W. M. (2022). Korean pop (K-pop) culture phenomenon on the behavior of Indonesian society. *Journal of Art, Film, Television, Animation, Games and Technology*, 1(1), 44-50. Retrieved from <https://journal-profsisi.or.id/index.php/framing/article/view/12>
- Karima, K., & Arumsari, A. (2021). Inspirasi 'the legend of the blue sea' dalam penerapan pada teknik tekstil manipulasi. *Fashion and Fashion Education Journal*, 5(1), 45-58. <https://doi.org/10.15294/ffe.v5i1.74856>
- Lee, S. A. (2020). K-POP IDOLS: Popular Culture and the Emergence of the Korean Music Industry. *Pacific Affairs*, 93(4), 833-835.
- Nabilah, F., & Suhartini, R. (2023). Foto visual Venus Tambora dalam digital printing dan rust dye sebagai motif pakaian wanita remaja. *Jurnal Imajinasi*, 6(2), 169–176. <https://doi.org/10.26858/i.v6i2.36020>
- prylvi. (2025). System Collections #1 Autumn/Winter 2025-2026. Diakses tanggal 5 Mei 2025 dari <https://forums.thefashionspot.com/threads/system-collections-1-autumn-winter-2025-2026.418188/>
- Riski, N. A., Prabawati, M., & Zahra, E. L. (2020). Estetika stilasi motif batik djawa hokokai pada hijab dengan teknik digital printing. *Practice of Fashion and Textile Education Journal*, 2(1), 22-35. <https://doi.org/10.21009/pftj.021.03>
- Rustang, N. (2024). *Color palette: Pentingnya penggunaan color palette dalam desain grafis*. Makasar: Kalla Institute. Diakses tanggal 5 Mei 2025 dari <https://kallainstitute.ac.id/color-palette-pentingnya-penggunaan-color-palette-dalam-desain-grafis/>
- Sinaga, O. G., Harahap, R. H., & Annisa, S. (2024). Analysis of the influence of the Korean Pop culture phenomenon (K-Pop) on student learning motivation. *Journal of Sumatera Sociological Indicators*, 3(2), 298-307. <https://doi.org/10.32734/jssi.v3i2.18642>
- Suwardikun, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Wardaya, M. (2021). Penggunaan nirmana-komposisi tak berbentuk sebagai dasar pembuatan pola surface design. *Jurnal Desain*, 10(2), 99-110. <http://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/5130>



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. : 54/Pan-SERENADE/Despro.FAD/UKDW/2025

Perihal : *Letter of Acceptance (LoA)*

Kepada Yth.

Sdr/i. Gisela Aldine, Hany Mustikasari, Siti Zahro

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 : **S25-01-05-03**

Judul Artikel : **Analisis Visual Arsitektur Teatro Olimpico untuk Color Palette dan Textile Manipulation**

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