



Pameran Karya
Mahasiswa Tugas Akhir
FSRD IKJ

Katalog Karya

8 - 11 September 2025

**TINGGAL
KETOK**



Sambutan Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain IKJ Pameran Tugas Akhir SDS/SSN

Setiap perjalanan panjang selalu memiliki titik akhir yang menentukan. Bagi mahasiswa, khususnya di ranah seni rupa dan desain, titik itu adalah ketika karya yang selama berbulan-bulan atau bahkan bertahun-tahun dipikirkan, dirancang, dan diwujudkan akhirnya dihadapkan pada ruang penilaian dan pengesahan. Momen tersebut seringkali sederhana, ditandai dengan “ketok palu”, namun sesungguhnya menyimpan lapisan makna yang dalam: ia adalah penanda transisi, sebuah ritus yang memisahkan fase akademik dengan dunia profesional. Dari sinilah pameran **“Tinggal Ketok”** lahir, sebagai ruang untuk merayakan, merefleksikan, dan mengapresiasi perjalanan panjang para mahasiswa FSRD IKJ.

Pameran ini berdiri di persimpangan. Ia bukan hanya tentang tugas akhir sebagai sebuah syarat kelulusan, melainkan juga tentang bagaimana karya tersebut menjadi representasi diri yang siap dibawa ke medan kreatif yang lebih luas. Mahasiswa berada pada momen liminal, di satu sisi masih dalam konteks akademik, di sisi lain sudah menginjakkan kaki pada dunia profesional. **“Tinggal Ketok”** dengan demikian menjadi penanda transisi: dari proses belajar ke praktik nyata, dari ruang aman ke medan penuh tantangan, dari tugas menjadi pernyataan.

Untuk mengartikulasikan momen transisi ini, pameran “Tinggal Ketok” mengusung konsep utama **Onward & Backward**.

- **Onward / Forward**

Menggambarkan perasaan mahasiswa setelah sidang, ketika semua kerja keras menemukan ujungnya. Di fase ini, muncul perasaan lega, harap, dan optimisme. Ada momentum baru untuk melangkah maju, membawa karya sebagai bekal sekaligus identitas ketika memasuki fase kehidupan profesional. Onward adalah arah masa depan, tentang keberanian untuk menatap, melangkah, dan menembus batas berikutnya.

- **Backward / Lookback**

Namun setiap langkah ke depan selalu disertai dengan momen menoleh ke belakang. Backward adalah ruang refleksi: mengingat begadang, diskusi, revisi, kritik dosen, bahkan kegagalan yang membentuk proses kreatif. Fase ini bukan sekadar nostalgia, tetapi juga bentuk penghargaan terhadap perjalanan, kesadaran bahwa setiap keberhasilan hari ini dibangun oleh jejak yang panjang dan penuh warna. Backward adalah rasa bangga, rasa

Kedua arah ini, Onward dan Backward, saling melengkapi. Mereka menghadirkan pengalaman emosional yang kompleks: menunggu, cemas, lega, refleksi, harap, hingga bangga. Pameran “**Tinggal Ketok**” berusaha menangkap kompleksitas ini dan menerjemahkannya ke dalam pengalaman ruang pameran yang ekspresif, dinamis, dan emosional.

“Tinggal Ketok” bukan hanya ruang presentasi formal, melainkan juga sebuah perayaan. Ia adalah bentuk apresiasi terhadap karya mahasiswa yang telah melalui proses panjang. Dalam pameran ini, publik seni dan sesama mahasiswa diajak untuk ikut larut dalam spektrum emosi yang sama: ketegangan saat menanti, kelegaan saat tiba, dan kebanggaan saat semuanya tuntas.

Dengan demikian, pameran ini tidak hanya menghadirkan objek karya, tetapi juga atmosfer emosional yang menyertainya. Setiap karya adalah fragmen dari perjalanan personal, setiap instalasi adalah percakapan antara individu dengan prosesnya, dan keseluruhan pameran.

Visualisasi pameran tidak berhenti pada karya sebagai hasil akhir, tetapi juga berusaha merepresentasikan **perasaan dan emosi** mahasiswa: kecemasan, harap, refleksi, hingga kebanggaan. Dalam hal ini, gaya visual yang **edgy, punk, raw, dan eksperimental** menjadi bahasa utama, bukan sekadar estetika, melainkan sikap yang mencerminkan identitas kolektif mahasiswa FSRD IKJ.

Pameran “**Tinggal Ketok**” tidak hanya menampilkan apa yang telah dikerjakan, tetapi juga bagaimana mahasiswa merasakannya. Pameran menjadi semacam emosional archive, arsip yang bukan berupa dokumen kaku, melainkan pengalaman sensoris.

Di titik akhir, pameran ini adalah tentang momentum. “**Tinggal Ketok**” menjadi tanda bahwa sebuah fase telah selesai, namun sekaligus membuka fase baru yang lebih menantang. Ia adalah selebrasi, bukan hanya untuk mahasiswa yang berhasil mencapai titik ini, tetapi juga untuk seluruh ekosistem seni dan desain yang ikut membentuk mereka.

Momentum ini penting, karena seni bukan sekadar soal karya, tetapi juga tentang bagaimana sebuah generasi mengartikulasikan identitas dan keberanian kreatifnya. Dalam “Tinggal Ketok,” kita menyaksikan generasi baru perupa dan desainer yang siap melangkah, namun tetap sadar bahwa setiap langkah ke depan selalu berakar pada perjalanan panjang ke belakang.

Bagi para mahasiswa, pameran ini adalah panggung untuk menyatakan keberanian mereka. Bagi audiens, ini adalah kesempatan untuk ikut menyelami denyut emosional perjalanan kreatif tersebut. Dan bagi FSRD IKJ, “Tinggal Ketok” adalah cermin dari semangat institusi: mendukung kebebasan berekspresi, keberanian

***TINGGAL
KETOK***

Daftar Perupa

Desain Komunikasi Visual

Adya Rizky Maulana, S.Ds.	1
Ahmad Malik, S.Ds.	2
Alaisha Rusevira Tabina, S.Ds.	3
Alzena Fitri Aulia, S.Ds.	4
Amanda Zahra Syifa Nurshanty, S.Ds.	5
Bima Evandra Putra, S.Ds.	6
Christopher Adimas Sakti Indarto, S.Ds.	7
Clarisa Rasyida Vania Putri, S.Ds.	8
Dafa Rizki Fadilah, S.Ds.	9
Denia Mutiara Deslilia S.Ds.	10
Devi Pramesty, S.Ds.	11
Fanny Azzahra, S.Ds.	12
Faris El Mahsa, S.Ds.	13
Fazila Raisa Beby Muryanto, S.Ds.	14
Gilia Ratu Damaira, S.Ds.	15
Marchelly Maureen Sabathani, S.Ds.	16
Mega Amelia, S.Ds.	17
Muhammad Satrio Fahrrohman, S.Ds.	18
Nadhira Adristy Fausta, S.Ds.	19
Putri Syafira, S.Ds.	20
Ryahardian Novarie Guntur Kharismawardana, S.Ds.	21
Salsabilla Ainun Nurjanah, S.Ds.	22
Sonya Mawaddah, S.Ds.	23
Stevi Angelica Budiyo, S.Ds.	24
Zaky Sigit Susanto, S.Ds.	25

Desain Interior

Hanaa Fakhrani, S.Ds.	26
Muhammad Al Davy, S.Ds.	27
Muhammad Faisal, S.Ds.	28
Mutiara Azzahra, S.Ds.	29
Nazwa Kamilia Azzahra, S.Ds.	30
Reggita Kania Ranthy Lawrence, S.Ds.	31
Rino Marti Herlambang, S.Ds.	32

Seni Murni

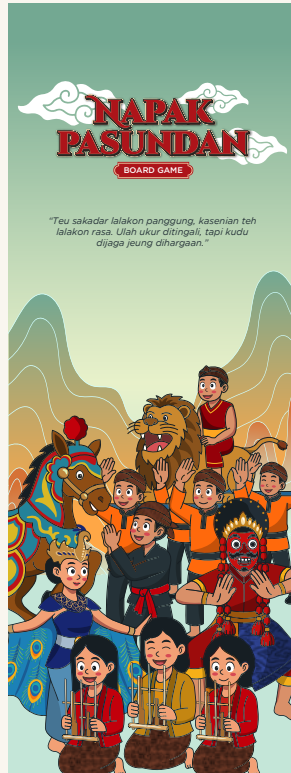
Cynthia Dan, S.Sn.	33
Bryan Wira Jeremia, S.Sn.	34
Hana Theresia Angelian Sirait, S.Sn.	35
Michael Pranata, S.Sn.	36
Raz Pahlevi Anwar, S.Sn.	37

Seni Kriya

Erin Natarina, S.Sn.	38
----------------------	----

Desain Produk

Angela Sekar Arum Pawitrasari, S.Ds.	39
Azizah, S.Ds.	40
Gibrania Amira, S.Ds.	41
Muhammad Rizky Dwi Mawanda, S.Ds.	42
Nabiha Amani Una, S.Ds.	43
Nasywa Zahradina Tunggal Dewi, S.Ds.	44
Ratu Safira, S.Ds.	45
Shinta Devi Sujaya, S.Ds.	46
Syakirah Salsabila Nafi'ah Ramadhani, S.Ds.	47
Veronica Sarah Panjaitan, S.Ds.	48



Adya Rizky Maulana, S.Ds.

Desain Komunikasi Visual

Board Game "Napak Pasundan"

Digital

2025

"Napak Pasundan" merupakan sebuah board game yang mengangkat tema kesenian khas Sunda. Pemain akan berperan sebagai manajer pada acara tahunan di Jawa Barat bernama "Napak Pasundan". Pada acara ini akan digelar berbagai seni pertunjukan khas sunda. Pemain akan bersaing menjadi manajer yang lebih unggul dengan memilih pertunjukan yang akan ditampilkan dan meraih rating penonton.



Ahmad Malik, S.Ds.

Desain Komunikasi Visual

Buku Ilustrasi Tentang Kesehatan Mata Sebagai Media Edukasi

Digital Print

2025

Jalu siswa kelas 6 SD yang gemar bermain game. Karena terlalu sering menatap layar, ia mulai merasa kesulitan melihat tulisan di papan tulis saat belajar di sekolah. Setelah di periksa ke dokter, Jalu mulai mengetahui bahwa ia mengalami gangguan penglihatan. Bagaimana Jalu menghadapi perubahan ini?



Alaisha Rusevira Tabina, S.Ds.

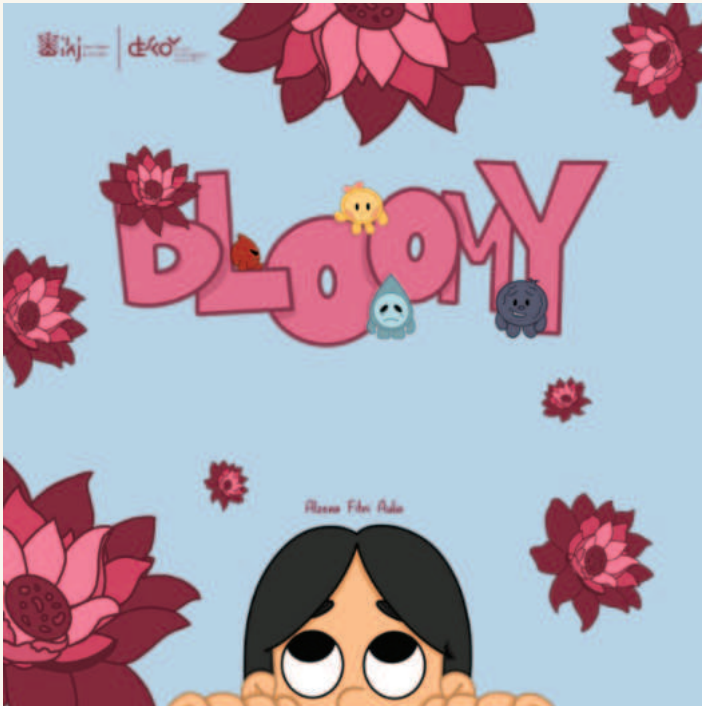
Desain Komunikasi Visual

Rose Of No Man's Land

Digital Print

2025

Buku puisi berilustrasi



Alzena Fitri Aulia, S.Ds.

Desain Komunikasi Visual

BLOOMY

Animasi 2D

2025

BLOOMY melambangkan bunga yang bermekaran yang dipilih sebagai metafora perubahan fisik pada masa pubertas seorang anak perempuan. Animasi edukasi mengenai pubertas dan menstruasi dengan gaya fun dan imaginative.



Amanda Zahra Syifa Nurshanty, S.Ds.

Desain Komunikasi Visual

Ethereal Sweets: A Fantastical Metamorphosis of Betawi Flavors

Digital dan Cetak

2025

Ethereal Sweets: A Fantastical Metamorphosis of Betawi Flavors, merupakan sebuah proyek yang menghadirkan perjalanan visual dari jajanan tradisional khas Betawi yang bertransformasi menjadi sebuah karakter yang ekspresif dan penuh pesona. Setiap karakter dirancang dengan memadukan berbagai elemen budaya yang diolah dengan imajinatif sehingga menghasilkan desain yang fantastis.



Bima Evandra Putra, S.Ds.

Desain Komunikasi Visual

Jejak Ringan Gede Pangrango

Digital

2025

Coffee table book tentang konsep perjalanan alam bebas dengan membawa perlengkapan yang dirancang se-ringan dan se-efisien mungkin (ultralight backpacking/hiking) tanpa mengurangi standar keamanan dan kenyamanan perjalanan.



Christopher Adimas Sakti Indarto, S.Ds.
Desain Komunikasi Visual

Rebound For Indonesian Basketball Culture

Digital

2025

Perjalanan Basket Indonesia dari Masa ke Masa



Clarisa Rasyida Vania Putri, S.Ds.

Desain Komunikasi Visual

Debunking Climate Change Myths

Motion Graphic

2025

Motion Graphics ini mengkritisi dan membantah pernyataan seorang kepala negara yang berbahaya mengenai isu lingkungan di Indonesia, dalam motion graphics ini juga akan diberikan lagi edukasi lagi lebih dalam mengenai isu lingkungan perubahan iklim.



Dafa Rizki Fadilah, S.Ds.

Desain Komunikasi Visual

Perancangan Ulang Identitas Visual Musclecamp

Digital

2025

Perancangan ulang identitas visual Musclecamp, pusat kebugaran di Kemayoran sejak 2022, yang sebelumnya kurang konsisten dan kompleks. Dengan pendekatan sederhana, fleksibel, dan modern, perancangan mencakup logo baru, sistem visual, supergrafis, serta strategi promosi melalui media cetak dan digital untuk memperkuat citra dan komunikasi brand.



Denia Mutiara Deslilia S.Ds.

Desain Komunikasi Visual

Hello, I'm Your Bestie!

Digital

2025

Buku ilustrasi ini mengangkat tema mengenai emotional support animal (hewan sebagai pendukung emosional), terdiri dari 3 karakter (Rae (manusia/ mahasiswa), Cipi (kucing tuxedo), dan Coco (anjing golden retriever)), dengan target audiens individu yang memasuki masa pendewasaan (15-25 tahun), serta memiliki atau menyukai hewan.



Devi Pramesty, S.Ds.

Desain Komunikasi Visual

Buku Ilustrasi "Betawi Menari"

Digital

2025

Buku ilustrasi dengan judul “Betawi Menari” terinspirasi dari pesona tari kreasi Betawi. Menggunakan teknik ilustrasi digital bergaya kartun dan minim environment/background, karya ini difokuskan pada detail gerakan tari step by step. Karya ini memadukan cerita fiksi dan tari kreasi Betawi sebagai alur utama serta penjelasan informatif tentang enam tarian yang ditampilkan.



Fanny Azzahra, S.Ds.

Desain Komunikasi Visual

Bimo and Magic Words

Mixed 2D&3D Animation

2025

Animasi edukasi untuk anak usia dini 4-7 tahun yang menceritakan tentang seekor anak kucing yang mempelajari lima kata ajaib (permisi, tolong, maaf, terima kasih, dan terima kasih kembali/sama-sama) bersama ibunya, baik saat berinteraksi dengan orang asing maupun orang terdekat seperti keluarga dan teman.



Faris El Mahsa, S.Ds.

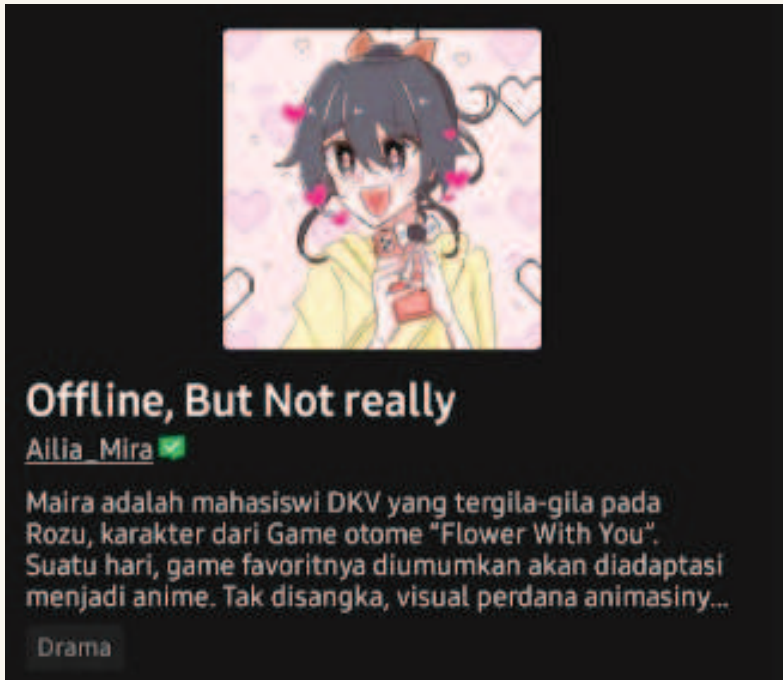
Desain Komunikasi Visual

Sharing is (S)caring

Motion Design and Digital Animation

2025

Kita semua tahu frasa "Sharing is caring". Tapi, bagaimana jika tindakan berbagi itu justru membahayakan? Inilah gagasan di balik judul "Sharing is (S)caring". Kata 'caring' berubah menjadi 'scaring' untuk menggambarkan bagaimana oversharing data pribadi dapat berujung pada teror. Secara spesifik, huruf (S) di dalamnya adalah representasi dari Specter, sosok yang mengubah kepedulian menjadi ketakutan.



Gilia Ratu Damaira, S.Ds.

Desain Komunikasi Visual

Offline, But Not Really

Digital

2025

Karya dari komik webtoon yang memperlihatkan tokoh utama yang mengalami Fictophilia atau cinta dengan karakter favoritnya namun menjadi cemburu karena karakter favoritnya bersama karakter lain dan itu merugikan kehidupan real lifenya



Marchelly Maureen Sabathani, S.Ds.

Desain Komunikasi Visual

What if Men?

Campaign dan Fotografi

2025

What if Men? adalah sebuah kampanye yang mendukung bahwa pelecehan seksual juga dapat terjadi kepada laki-laki. Bagaimana laki-laki hanya bisa diam saat mereka dilecehkan karena adanya toxic masculinity yang membuat mereka harus terlihat kuat dan pantang menangis atau tidak boleh berbicara tentang perasaan mereka.



Mega Amelia, S.Ds.

Desain Komunikasi Visual

Menata Karya Merekam Sejarah Oesman Effendi

Digital Printing, Jilid Jahit Teknik Jepang

2025

Perancangan Buku Biografi Oesman Effendi merupakan upaya untuk menghidupkan kembali sosok penting dalam sejarah seni rupa modern Indonesia. Oesman Effendi dikenal sebagai pelukis dan pemikir yang berani menentang arus, membawa gagasan segar dalam dunia seni lukis pada masanya. Meski kontribusinya besar, namanya jarang disebut dalam diskursus seni saat ini. Oleh karena itu, proyek ini hadir untuk mengenalkan kembali kisah hidup, pemikiran, dan karya-karya beliau dalam format yang lebih relevan dan menarik bagi generasi sekarang.



Muhammad Satrio Fahrrohman, S.Ds.

Desain Komunikasi Visual

Komik "Asjun & Coky!"

Semi Digital

2025

Mengisahkan Dua mahasiswa yang berkendara dengan motor untuk berangkat ke kampusnya, dalam perjalanannya mereka menentukan nasib mereka di jalan raya melalui cara mereka beretika saat berkendara. Setiap keputusan dan sikap saat berkendara akan memengaruhi keselamatan diri sendiri maupun orang lain.



Nadhira Adristy Fausta, S.Ds.

Desain Komunikasi Visual

Perancangan Visual Storytelling pada Parfum Aracasa

Digital Illustration

2025

“Perancangan Visual Storytelling pada Parfum Aracasa” adalah karya tugas akhir yang menghadirkan empat varian parfum dalam bentuk buku ilustrasi, di mana setiap buku merepresentasikan karakter dan cerita unik dari aroma masing-masing. Untuk memperkuat pengalaman, karya ini dilengkapi motion graphic interaktif yang dapat di-scan, sehingga memperlihatkan kesinambungan antar varian dan membentuk satu alur narasi utuh yang menyatukan visual, aroma, dan emosi.



Putri Syafira, S.Ds.

Desain Komunikasi Visual

“Leo Bukan Tokek Seram!”

Digital

2025

“Leo Bukan Tokek Seram!” adalah Picture Book Interaktif yang mengajak anak belajar, bermain, sekaligus mengubah stigma negatif tentang reptil dengan memperkenalkan Leopard Gecko yang ramah, melalui ilustrasi hangat dan elemen interaktif.



Ryahardian Novarie Guntur K, S.Ds.

Desain Komunikasi Visual

Komedi Berdiri

Digital

2025

Buku ilustrasi tentang perkembangan kesenian stand up comedy di Indonesia



Salsabilla Ainun Nurjanah, S.Ds.

Desain Komunikasi Visual

Guide Book Wisata Alam Gunung Mas Puncak Kabupaten Bogor

Digital

2025

Guide book ini hadir sebagai solusi dari disorientasi arah di kawasan Gunung Mas Puncak akibat jalan satu arah dan minimnya petunjuk. Dirancang ramah untuk wisatawan, terutama keluarga, dengan peta ilustratif, info wahana & penginapan, serta stempel interaktif. Tidak hanya menunjukkan arah, tetapi juga membangun kedekatan pengunjung dengan kawasan agar perjalanan lebih tenang dan menyenangkan



Sonya Mawaddah, S.Ds.

Desain Komunikasi Visual

Perjalanan Sehat Empat Sahabat

Digital

2025

Merancang media picture book sebagai bahan edukasi diabetes dengan menjelaskan pola makan dan keseharian yang sehat bagi tubuh guna mencegah dan mengelola penyakit diabetes pada anak-anak khususnya usia 8-12 tahun. Sebuah picture book berisi 38 halaman menggunakan gaya gambar yang disukai anak-anak serta deskripsi cerita yang sederhana. Media picture book tersebut juga berisi ilustrasi proses penyerapan glukosa di dalam tubuh dengan penyampaian yang mudah dimengerti.



Stevi Angelica Budiyanto, S.Ds.

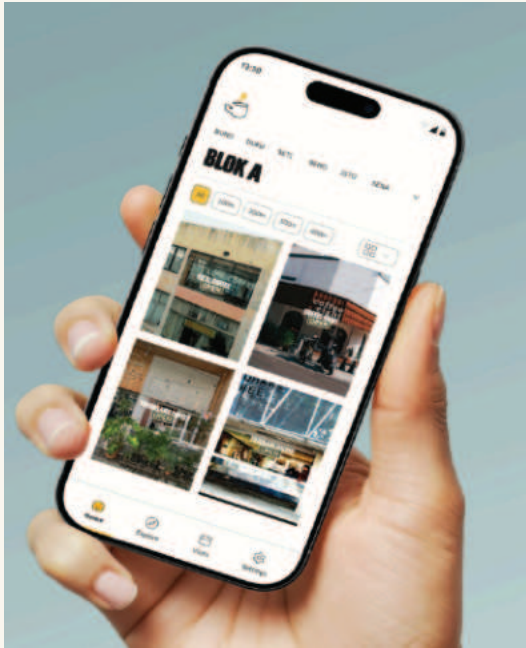
Desain Komunikasi Visual

Perancangan Sign System Mall of Indonesia

Digital

2025

Ciptaan ini berupa perancangan sistem signage Mall of Indonesia yang mengusung konsep Mediterania Eropa. Konsep ini diwujudkan melalui penerapan bentuk dasar yang identik dengan arsitektur Mediterania, seperti sea wave, arched door dan window, serta limestone, yang kemudian diterapkan juga pada elemen warna, pattern greek key, dan piktogram. Proses realisasi signage menggunakan teknik cutting CNC sehingga menghasilkan detail yang rapi, presisi, dan konsisten.



Zaky Sigit Susanto, S.Ds.

Desain Komunikasi Visual

Cafenient

UI/UX

2025

Medium interaktif yang menyediakan informasi esensial seputar kafe – kafe di stasiun MRT, dari Lebak Bulus sampai Bundaran HI. Cafenient, nama dari aplikasi ini, menggunakan approach visual dan tata informasi yang sederhana untuk menyampaikan pesan ke pengguna, membuat proses pertimbangan memilih kafe sesuai preferensi lebih efisien.



Hanaa Fakhrani, S.Ds.

Desain Interior

Desain Interior Hotel Bisnis Bintang 4 Kota Bandung

Teknik Gambar Kerja dan Presentasi Digital

2025

“Contemporary Cultural Identity”

Gaya ini menggabungkan estetika kontemporer yang clean, modern, dan fungsional dengan unsur budaya lokal yang dimodernisasi agar tetap relevan dengan selera visual masa kini. Konsep motif batik Mega Mendung diterapkan pada wall panel bermaterial kayu solid, yang kemudian diimplementasikan di berbagai area seperti receptionist, restaurant, ballroom, serta guest room.



Muhammad Al Davy, S.Ds.

Desain Interior

Perancangan Interior BINUS School

Teknik Gambar Kerja dan Presentasi Digital

2025

Sebuah ruang pembelajaran yang fleksibel dan menyenangkan



Muhammad Faisal, S.Ds.

Desain Interior

Perancangan House of Vans community center di Jakarta

Desain Interior, Rendering Digital

2025

Perancangan House of Vans Community Center merupakan proyek desain interior yang menghadirkan skatepark indoor dengan sentuhan gaya Mid-Century Modern. Konsep ini menggabungkan elemen klasik yang hangat dengan budaya skateboarding yang dinamis, menciptakan ruang multifungsi untuk komunitas skateboard, musik, dan seni.



Mutiara Azzahra, S.Ds.

Desain Interior

Desain Interior Wellness Center “Anda Reserva” di Jakarta

Desain Interior

2025

‘Serenity in simplicity’ the harmony of Zen philosophy and Mid-Century Modern design.



Nazwa Kamilia Azzahra, S.Ds.

Desain Interior

Re-design Rumah Sakit Khusus Gigi dan Mulut FKG UI di Jakarta

Teknik Gambar Kerja Desain Interior

2025

Karya Tugas Akhir dengan Judul "Redesign Rumah Sakit khusus gigi dan mulut FKG UI di Jakarta" ini berangkat dari hasil observasi yang saya lakukan dan terdapat hal yang menurut saya perlu diperbaiki dari segi efektivitas dan estetika interior. Apalagi RSKGM FKG UI memiliki dual-function yaitu sebagai Fasilitas pelayanan kesehatan dan juga Pendidikan bagi mahasiswa FKG UI. Maka dari itu proyek ini diharapkan dapat memperbaiki apa yang kurang pada observasi yang sudah dilakukan. Output dari Karya TA ini berupa penulisan, gambar kerja, gambar presentasi, poster, dan juga maket.



Reggita Kania Ranthy Lawrence, S.Ds.

Desain Interior

Perancangan Interior Rumah Sakit Ibu & Anak Tembuni di Jakarta

Teknik Gambar Kerja dan Presentasi Digital

2025

Perancangan RSIA Tembuni berangkat dari isu minimnya pemahaman masyarakat mengenai gentle birth, yang selama ini dipersepsikan sebatas persalinan normal atau caesar. Dengan mengusung konsep Modern Japandi bertema “Warmth and Natural Balance”, desain yang dihadirkan lebih homey, natural, dan empatik. Berbeda dari citra rumah sakit pada umumnya yang terkesan dingin dan menakutkan. Fasilitas-fasilitas pendukung seperti studio gym & fitness serta ruang rawat inap dengan queen bed size yang juga dapat difungsikan sebagai ruang bersalin khusus pasien tanpa intervensi medis, menjadi strategi utama untuk menciptakan pengalaman melahirkan yang tenang, hangat, dan humanis, sekaligus efisien bagi tenaga medis.



Rino Marti Herlambang, S.Ds.

Desain Interior

**Desain Interior Creative Compound pada Rumah Bergerak
Community Center di Jakarta Timur**

2025

Teknik Gambar Kerja Desain Interior

Sebuah ruang bagi anak muda untuk menyalurkan ide dan kreativitas mereka



Cynthia Dan, S.Sn.

Seni Murni

- 1. Tumbuh dalam Diam, 2. Kebangkitan Teratai,
3. Kupu-kupu dalam bahasa hati, 4. Kuda yang disayang**

2025

Cat Acrylic

1. Kuda yang disayang

Karya ini menggambarkan lembut dan penuh kasih antara seorang anak perempuan isyarat sayang dengan seekor kuda.

2. Kupu-kupu dalam bahasa hati

Karya surealis ini menampilkan perempuan dengan tangan seperti sayap, simbol kebebasan dalam seni Tuli.

3. Tumbuh dalam diam

Karya surealis ini menyatukan tubuh manusia dengan elemen tumbuhan, menciptakan harmoni antara alam dan diri, batang dan bunga tumbuh dari tubuh, menghadirkan suasana damai dan penuh kehidupan.

4. Kebangkitan teratai

Karya surealis ini menampilkan sosok perempuan dengan bunga teratai dan tangan berlapis, menciptakan kesan gerakan tarian dan ekspresi spiritual mudra dalam seni Hindu-Buddha.



Bryan Wira Jeremia, S.Sn.

Seni Murni

1.Distraktion 2.Rabun 3.Traumatic

Chinese ink on Canvas

2024 & 2025

1. Visual yang dilihat oleh seniman yang telah mengalami overthinking
2. Kebingungan seniman terhadap masa depan yang akan dia capai
3. Rasa bersalah, tertindas, dan rasisme yang dialami seniman



Hana Theresia Angelian Sirait, S.Sn.

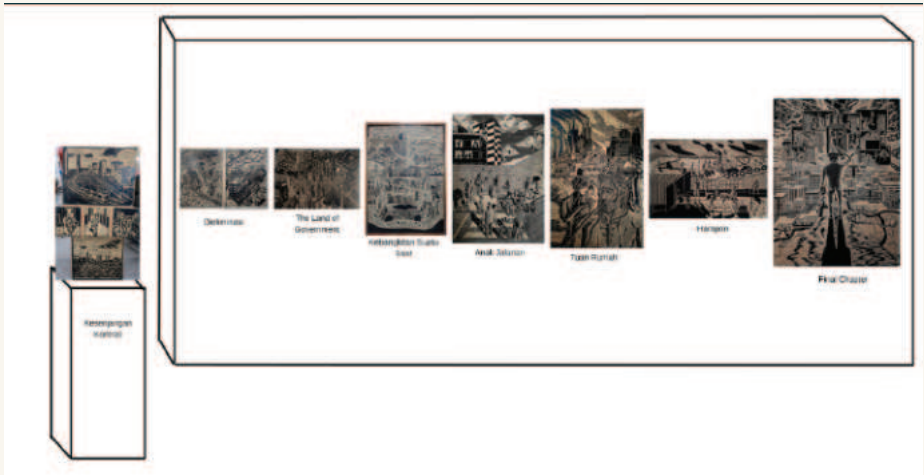
Seni Murni

Tangan Yang Bekerja Dengan Hati Yang Berjuang

Teknik Plakat, Akrilik Diatas Kanvas

2025

Bagaimana "tangan yang bekerja dengan hati yang berjuang" merefleksikan makna dari setiap individu yang bekerja dengan sekuat tenaga, serta berjuang dengan segenap hati untuk mencari nafkah.



Michael Pranata, S.Sn.

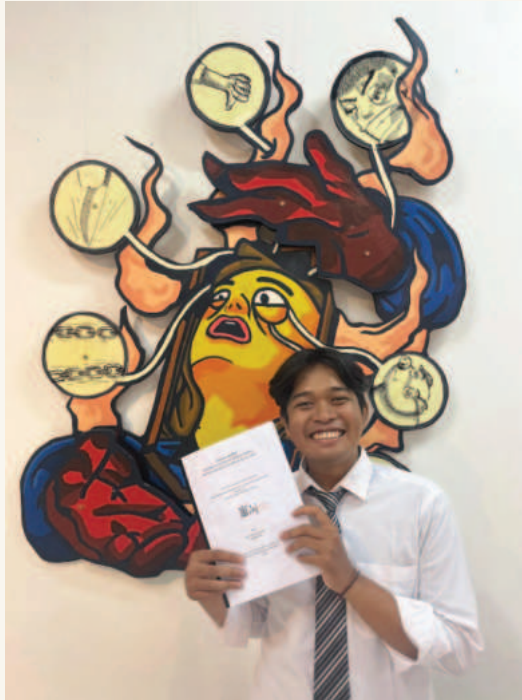
Seni Murni

**(1) Kesenjangan Kontras (2) Dieliminasi
(3) The Land of Government (4) Kebangkitan Suatu Saat
(5) Anak Jalanan (6) Tuan Rumah (7) Harapan (8) Final Chapter**

Lino Cut

2025

- (1) berbicara tentang kesenjangan kontras kehidupan sosial di Jakarta.
- (2) menggambarkan tentang bagaimana orang yang mempunyai potensi sering tersingkirkan karena latar belakang kastanya.
- (3) karya ini menggambarkan tentang bagaimana perlakuan orang - orang yang berada di atas menindas mereka yang ada di bawah.
- (4) tentang bagaimana jika mereka yang berada di bawah mempunyai kesadaran yang sama akan kebangkitan.
- (5) mengangkat tentang bagaimana mereka anak - anak jalanan terpaksa berada di sana demi bisa hidup di hari esok.
- (6) tentang tuan rumah yang terpaksa meninggalkan tanahnya karena penggusuran.
- (7) berbicara tentang suatu saat harapan itu bisa mereka raih dan keluar dari lingkaran diskriminasi.
- (8) karya ini menggambarkan sebuah imajinasi ketika mereka berhasil meraih apa yang mereka cita - citakan.



Raz Pahlevi Anwar, S.Sn.

Seni Murni

Mimpi Buruk, Pikiran yang Tertekan, Membangun Kembali

Mixed Media

2025

Karya ini memiliki cerita atau perjalanan dari mulai karya pertama hingga karya yang kedelapan, dalam karya ini menggambarkan sebuah proses perjalanan seorang yang memiliki pengalaman bullying yang ada di lingkungan sekitarnya. Dari karya yang pertama yang menggambarkan seseorang yang sudah memiliki rasa dendam karena telah mengalami pembullying, dilanjut dengan masalah keluarga yang mempengaruhi mental dan kehidupan anaknya yang menjadi bully, dilanjut dengan pikiran buruk yang datang terus menerus, dan proses perenungan hingga sampai proses pemulihan dan diakhiri menjadi seseorang yang menjadi lebih baik.



Erin Natarina, S.Sn.

Seni Kriya

1. Main-Sequence, 2. Red Giant, 3. Nebulary, 4. Whirf, 5. Dwarck

Pinching dan Slab

2025

Karya ini merupakan representasi fase kehidupan bintang pertama, deretan utama, dalam bentuk lampu dinding. Bentuk dan warna yang sesuai dengan diagram Hertzsprung-Russell. -Red Giant) Karya ini merupakan representasi fase kehidupan bintang kedua, raksasa merah, dalam bentuk lampu dinding yang terinspirasi dari gambar-gambar diambil oleh Hubble Space Telescope. -Nebulary) Karya ini merupakan representasi fase kehidupan bintang ketiga, nebula planeter, dalam bentuk lampu dinding. Setiap warna keramik mewakili beberapa jenis nebula planeter, seperti Menzel 3, NGC 6543, M2-9, NGC 6826, dan Ring Nebula. -Whirf) Karya ini merupakan representasi fase kehidupan bintang keempat, katai putih, dalam bentuk lampu dinding. Mempunyai bentuk bergelombang seperti awan gas yang telah menghilang dari bintang, dan warna keramik terinspirasi dari "White dwarf stars gradually cools down, fading from white hot to blue hot to yellow to red.", sebuah kalimat oleh ahli astrofisika bernama Stacy Palen. -Dwarck) Karya ini merupakan representasi fase kehidupan bintang kelima, katai hitam, dalam bentuk lampu dinding. Warna keramik hitam terinspirasi dari fase bintang tersebut dengan aksen glasir bergelembung dari dua jenis eksplorasi glasir reaktif, glasir reaktif dengan pigmen hitam dan chromium oxide.



Angela Sekar Arum Pawitrasari, S.Ds.

Desain Produk (Mode Busana)

Luminous Motion

SMOCKING & PATCHWORK

2025

Koleksi busana seni dari koleksi ready to wear “Luminous Motion” terinspirasi dari pergerakan aktivitas jual beli ikan hias di pasar ikan hias Jatinegara - Jakarta Timur yang disertai sorot lampu artificial menampilkan rona warna ikan vibrant yang memberikan kesan energik. Dikemas dengan style sporty dan look athleisure. Dibuat dengan menerapkan teknik olah bahan patchwork dan smock merekam semangat dinamis aktivitas sosial pasar ikan hias di tengah kota urban yang tidak pernah tidur. Pasar ini telah menjadi salah satu tempat nostalgia yang populer bagi para pecinta ikan hias yang ingin membeli berbagai jenis ikan hias dengan harga yang bervariasi. Pasar ini lebih hidup di malam hari daripada siang hari. Suasana malam hari yang lebih ramai dipadati oleh pedagang lapak dan pengunjung. Cahaya artificial dari lampu LED yang menyorot aquarium berisi ikan yang warna-warni menghasilkan suasana yang cerah dan penuh warna, memberikan kesan malam hari yang lebih hidup.



Azizah, S.Ds.

Desain Produk (Mode Busana)

Whispers Through Time

Teknik Jait Tailoring dengan olah bahan aplikasi

2025

Koleksi busana “Whispers Through Time” yang Terinspirasi dari suasana Pasar Triwindu terletak di kota Solo, dikenal sebagai pusat perdagangan barang antik dan kuno. Di pasar ini, pengunjung bisa menemukan perabotan lawas, wayang, lukisan, uang kuno, hingga perhiasan antik. Koleksi busana ini menggunakan style Exotic Dramatic dan Gipsy look. Menggambarkan Suasana pasar yang penuh dengan barang-barang bersejarah sehingga menghadirkan nuansa nostalgia yang kuat, seolah membawa pengunjung menyusuri lorong waktu ke masa lampau.



Gibrania Amira, S.Ds

Desain Produk (Mode Busana)

Expressive Essence

Draping & Bordir

2025

"Expressive Essence" sebuah koleksi busana ready-to-wear dan artwear yang terinspirasi dari semangat ekspresif dan autentik Raden Ajeng Kartini. Koleksi ini memadukan style Exotic Feminine dengan Look Javanese menciptakan harmoni antara inovasi dan tradisi. target market untuk wanita muda usia 24-30 tahun di perkotaan, koleksi ini mengedepankan nilai-nilai budaya sambil tetap relevan dengan indonesia trend forecasting, Resilience 2024/2025. Menggunakan bahan-bahan berkualitas seperti batik tulis, koleksi ini tidak hanya menonjolkan keindahan motif dan warna cerah dari batik pesisir, tetapi juga menerapkan teknik desain modern seperti draping dan siluet tent serta shift untuk menciptakan tampilan yang fleksibel dan nyaman,.



Muhammad Rizky Dwi Mawanda, S, Ds.

Desain Produk (Mode Busana)

Whisper of the Sacred Sea

Olah bahan aplikasi

2025

Whisper of the sacred sea koleksi ini terinspirasi dari upacara adat larung sembono yang berada di kawasan prigi trenggalek jawa timur, mengambil inspirasi dari suasana upacara yang sakral dan tradisional



Nabiha Amani Una, S.Ds.

Desain Produk (Mode Busana)

Metaphors In Motion

Art Fashion

2025

Koleksi fashion “Metaphors In Motion” ini terinspirasi dari arsitektur di Jakarta Pusat yaitu Gedung Panjang Taman Ismail Marzuki karya Andra Matin yang memiliki konsep modern. Arsitektur ini menggunakan material beton yang permukaannya berkesan unfinished dan bentuk bangunan yang asimetris dan dinamis, dengan banyak penggunaan unsur garis dari tiang beton dan jendela pada bangunannya. Inspirasi arsitektur ini diangkat ke dalam desain fashion yang menerapkan style Sporty Casual dan look Edgy untuk wanita muda di kawasan urban.



Nasywa Zahradina Tunggal Dewi, S.Ds.

Desain Produk (Mode Busana)

Eternal Horizon

Ekspereimen kain denim dengan teknik bleaching, stitching, cutout, dan embroidery,

2025

Terinspirasi dari suasana Pantai Talise Sulawesi Tengah, geomorfologi yang dihadirkan berupa perpaduan pantai berbatu, air laut jernih, serta latar dari berbagai pegunungan, busana ini menggunakan style Arty off Beat dengan look Athleisure, hal ini menggambarkan keseimbangan antara unsur-unsur alam. Pantulan langit biru pada permukaan air menjadi daya tarik utama karena sifat reflektif air memantulkan cahaya dengan sempurna, sehingga menciptakan suasana yang memikat.



Ratu Safira, S.Ds.

Desain Produk (Mode Busana)

Velocity Flow

Pattern Magic & Patch

2025

Arena Skatepark Pasar Rebo, subkultur skater tercermin melalui kebebasan skater berekspresi. Area skatepark memiliki lokasi tidak biasa, yaitu berada dekat persimpangan besar di kolong fly over Pasar Rebo. Melalui kebebasan dan daya hidup skater di kawasan Skatepark Pasar rebo, penulis memperkenalkan koleksi yang mencerminkan semangat ekstrem dan gaya hidup urban yang penuh energi, serta memberikan identitas visual yang kuat bagi generasi muda yang dinamis dan kreatif. Penelitian ini mengulas bagaimana suasana Skatepark Pasar Rebo dapat diterapkan ke dalam sebuah busana siap pakai dan art wear. Koleksi ini menggunakan tren tren forecasting 2025/2026 dengan tema Indie Rebellion sub-tren Avant Garde Apathy. Segmentasi pasar koleksi busana ini akan mengacu pada wanita karier dewasa dengan usia 25-35 tahun dengan kelas sosial menengah ke atas yang tinggal di perkotaan, mempunyai karakter yang aktif dan kreatif. Koleksi ini hadir dengan style sporty arty dan grunge Look. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif yang bersifat faktual serta berdasarkan sumber yang valid melalui observasi.



Shinta Devi Sujaya, S.Ds.

Desain Produk (Mode Busana)

Nightscape Symphony

Teknik Laser Cut

2025

Nightscape Symphony, merupakan judul busana yang terinspirasi dari suasana malam di sky garden “Love on Top” Pondok Indah Mall. Struktur kubah geometris juga permainan warna lampu berwarna fuschia dan warna disekitar lokasi yang gelap menciptakan kontras visual yang menarik. Dan diwujudkan pada busana artwear ini berupa bentuknya yang bulky, garis yang geometris, dan warna yang gelap lalu kontras dengan warna fuschia.



Syakirah Salsabila Nafi'ah Ramadhani, S.Ds.

Desain Produk (Mode Busana)

Zesty Morsels

Desain Mode

2025

Terinspirasi dari Pasar Kue Subuh Senen, salah satu pasar kue terbesar dan terlengkap di Jakarta. Dikemas dengan sentuhan style feminine arty dan look retro, koleksi ini menciptakan kesan playful yang fun lewat detail pleats dan layering yang menggambarkan keramaian pasar, sementara teknik patchwork dan paneling merepresentasikan keberagaman kue-kue yang diujakan.



Veronica Sarah Panjaitan, S.Ds.

Desain Produk (Mode Busana)

Impulsive Rage

Art wear menggunakan fabric manipulation, burned dari heat gun dan top stitch

2025

Kesenian Bantengan merupakan kesenian khas Jawa Timur yang kaya akan unsur mistis, spiritual, dan ekspresi dinamis. Pertunjukan ini menggabungkan elemen pencak silat, musik, mantra, serta ritual kesurupan yang menciptakan suasana dramatis dan penuh energi. Dua Karakteristik paling dominan yaitu mistis dan chaos diterjemahkan ke dalam rancangan busana melalui eksplorasi siluet, detail, material, pemilihan warna, tekstur yang merepresentasikan suasana trance (kesurupan) serta kekacauan dalam pertunjukan Bantengan.

***TINGGAL
KETOK***