

Dari kuisioner yang diberikan kepada *follower* IG Komunitas Ciliwung Condet, dengan objek pertanyaan apakah cukup mudah untuk mengakses dan mendapatkan informasi KCC? maka tercapai skor 98%, yang mengindikasikan bahwa *follower* puas dengan desain virtual *platform* KCC.

Website

Tabel 4. Indeks *platform* Website Komunitas Ciliwung Condet

No	Indikator Aspek	Persentase	Kategori
1	Warna	98%	Baik
2	Layout	99%	Baik
3	Call-to-Action	100%	Sangat Baik
4	Aksesibilitas	100%	Sangat Baik
5	Navigasi	100%	Sangat Baik

Dari kuisioner yang diberikan kepada *follower* IG Komunitas Ciliwung Condet, dengan objek pertanyaan apakah cukup mudah untuk mengakses dan mendapatkan informasi KCC? maka tercapai skor 98%, yang mengindikasikan bahwa *follower* puas dengan desain virtual *platform* KCC.

KESIMPULAN

Penelitian dan perancangan ini telah menjelaskan bagaimana peran dan pentingnya *platform* desain virtual. Format penelitian sosial lapangan, melalui pendekatan *project based learn* dan *project case study*, dapat menawarkan sebuah solusi atas problem di lapangan yang dinilai tidak ideal, melalui saluran media yang tepat.

Project case study, model penelitian ini dirancang oleh *researcher* karena munculnya kasus yang melanda atau terjadi pada sebuah objek terpilih. Melalui serangkaian analisis, maka kasus diuraikan diupayakan satu solusi atas permasalahan yang ada melalui startegid dan program media dan kreatif yang tepat.

Berasarkan survei uji publik terhadap media desain virtual sosial media, dapat diterik kesimpulan bahwa *platform* desain virtual *brand activation* Komunitas Ciliwung Condet, telah dapat mengakomodasi layanan public atas kebutuhan branding sebuah komunitas.

Desain virtual telah dapat menggantikan teknologi lama publikasi cetak ke media digital yang serba fisik dengan teknologi maya. Masa pandemi, akhirnya memberikan solusi atas kebekuan yang ada dan terjadi pada objek terteliti (researched object). Desain virtual, melalui pesan *platform* jejaring sosial yang solutif telah dapat menjadi media *problem solver branding official* sebuah komunitas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dihaturkan kepada Ketua LPPM ISI Yogyakarta, Dr. Nur Sahid, M.Hum. yang telah memberikan kesempatan para peneliti melakukan aktivitas branding di Kawasan Komunitas Ciliwung Condet, melalui media desain virtual. Kepada para reviewer penelitian Dr. Suastiwi, M.Des dan Dr. Ahmad Nizam, M.Sn. diucapkan terimakasih atas bimbingan, masukan dan saran kepada para peneliti hingga tersusunnya tulisan ilmiah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Busaidi, Saleh, and Fawzia Al-Seyabi. 2021. "Project-Based Learning as a Tool for Student-Teachers' Professional Development: A Study in an Omani EFL Teacher Education Program." *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research* 20 (4). <https://doi.org/10.26803/ijlter.20.4.7>.
- Beaird, Jason. 2010. *The Principles of Beautiful Web Design*. 2nd ed. Canada.: Published: SitePoint Pty Ltd.
- Beaird, Jason, and James George. 2014. *The Principles of Beautiful Web Design*. USA: SitePoint Pty. Ltd.
- Campillo-Alhama, Concepción, and Alba María Martínez-Sala. 2019. "Events 2.0 in the Transmedia Branding Strategy of World Cultural Heritage Sites." *Profesional de La Informacion* 28 (5). <https://doi.org/10.3145/epi.2019.sep.09>.
- Chen, X. Y., C. H. Chen, and K. F. Leong. 2011. "A Novel Virtual Design Platform for Product Innovation through Customer Involvement." In *IEEE International Conference on Industrial Engineering and Engineering Management*, 342–46. <https://doi.org/10.1109/IEEM.2011.6117935>.
- Eraslan, Ali. 2019. "Instagram as an Education Platform for EFL Learners." *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET* 18 (3).
- Fisher, Tabitha. 2020. "The Smooth Life: Instagram as a Platform of Control." *Virtual Creativity* 10 (1). https://doi.org/10.1386/vcr_00022_7.
- Harrison, Helena, Melanie Birks, Richard Franklin, and Jane Mills. 2017. "Case Study Research: Foundations and Methodological Orientations." *Forum Qualitative Sozialforschung* 18 (1). <https://doi.org/10.17169/fqs-18.1.2655>.
- Iglesias-Sánchez, Patricia P., Marisol B. Correia, Carmen Jambrino-Maldonado, and Carlos de las Heras-Pedrosa. 2020. "Instagram as a Co-Creation Space for Tourist Destination Image-Building: Algarve and Costa Del Sol Case Studies." *Sustainability (Switzerland)* 12 (7). <https://doi.org/10.3390/su12072793>.
- Katoppo, Martin L. 2021. "Menerawang Adaptabilitas Desain Sosial Di Masa Pandemi." *Jurnal Strategi Desain & Inovasi Sosial* 2 (2). www.uph.edu.
- Krug, Steve. 2014. "Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability." In , 3rd ed. USA: New Riders.
- Lau, H. Y. K., K. L. Mak, and M. T. H. Lu. 2003. "A Virtual Design Platform for Interactive Product Design and Visualization." *Journal of Materials Processing Technology* 139 (1-3 SPEC). [https://doi.org/10.1016/S0924-0136\(03\)00510-7](https://doi.org/10.1016/S0924-0136(03)00510-7).
- Masing, Leonard, Fabian Lesniak, and Jurgen Becker. 2021. "A Hybrid Prototyping Framework in a Virtual Platform Centered Design and Verification Flow." *IEEE Embedded Systems Letters* 13 (1). <https://doi.org/10.1109/LES.2020.2995084>.
- Oktaviani, F., and D. Rustandi. 2018. "Implementasi Digital Marketing Dalam Membangun Brand Awareness." *Profesi Humas* 3 (1): 1–20.
- Printina, Brigida Intan. 2019. "Pemanfaatan Media Komik Dalam Pembelajaran Sejarah Asia Barat Modern." Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Saeed, Rashid; Hashim; Zameer, Sajid; Tufail, and Iftikhar Ahmad. 2015. "Brand Activation: A Theoretical Perspective." *Journal of Marketing and Consumer Research*. ISSN 2422-.