



Handaruan Institute

# BOOK PROGRAM

*A Guide For Audience*

HANDARUAN YOUTH CONFERENCE  
& MASTERCLASS 2024:

**GLOBAL POP CULTURE**

*16-17 Mei 2024*

# LATAR BELAKANG

**Handaruan Youth Conference & Masterclass 2024 : Global Pop Culture** adalah konferensi akademik bertemakan budaya pop atau *pop culture*. Budaya pop sendiri dapat berkembang melalui evolusi seni, musik, mode, hiburan, dan tren lainnya yang mencerminkan selera dan gaya hidup masyarakat di periode tertentu. Diawali pada tahun 1950-an dan 1960-an, era ini menyaksikan kelahiran Rock and Roll dan Pop sebagai medium hiburan yang dominan. Kemudian, pada tahun 2020-an aliran budaya ini semakin berkembang melalui digitalisasi. Ditandai dengan dominasi *streaming* dan aktivisme budaya yang meningkat. Gerakan sosial dan budaya, seperti advokasi keadilan sosial dan diversitas, menjadi bagian integral dari budaya pop masa kini.

Budaya pop memiliki urgensi yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari dan perkembangan masyarakat. Seperti menjadi metode mengekspresikan identitas dan kreativitas, penghubung antar generasi, meningkatkan ekonomi dan industri kreatif, maupun interaksi sosial. Yang tak kalah penting, budaya pop dapat menjadi media pendidikan dan pembelajaran yang sejalan dengan SDGs nomor 4 yaitu, pendidikan yang berkualitas. Melalui film, lagu, atau buku, budaya populer dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran isu sosial kepada generasi muda.

Untuk memfasilitasi kegiatan akademik yang menyenangkan dan jauh dari kesan kaku, kami mengusung tema *Global Pop Culture* dalam acara ini. Oleh karena itu, acara ini diharapkan dapat menjadi ajang kompetisi dan edukasi untuk meningkatkan minat generasi muda, serta memperluas ilmu pengetahuan mengenai budaya pop melalui kegiatan seminar dan menulis bagi para peminatnya.

## TEMA & BENTUK KEGIATAN

Tema kegiatan ini adalah Pop Culture, sedangkan judul kegiatan ini adalah "**Handaruan Youth Conference and Masterclass 2024 on Global Pop Culture**".

Kegiatan ini terdiri dari konferensi daring dan sesi pelatihan secara interaktif melalui zoom.

## TUJUAN KEGIATAN

1. Memfasilitasi minat generasi muda terhadap **isu-isu budaya populer** secara nasional dan internasional.
2. **Mengubah persepsi akademik yang kaku** melalui 'Call for Essay' bertemakan budaya pop. Film, musik, buku, dan acara televisi tidak hanya memberikan hiburan, namun juga menjadi sumber informasi dan edukasi yang tidak terpisahkan dari keseharian.
3. Sebagai sarana bagi individu maupun kelompok untuk **mengekspresikan identitas dan ide-ide mereka**.
4. **Membangun relasi dalam komunitas** yang memiliki minat serupa.

# PANDUAN UMUM

1. Handaruan Youth Conference and Masterclass 2024 merupakan acara konferensi ditujukan untuk anak muda yang **tertarik dengan dunia penelitian dengan tema Pop-Culture**.
2. Dalam acara ini, masyarakat umum yang tertarik dapat menghadiri sebagai audiens dengan mendaftar melalui **[bit.ly/AudienceRegistHYCM2024](https://bit.ly/AudienceRegistHYCM2024)**.
3. Acara ini secara umum akan terdiri dari **pemaparan materi dari Key note speaker dan presentasi oleh presenter** pada setiap panel (breakout room)
4. Setiap Audiens yang berpartisipasi dalam acara ini **berhak untuk memilih panel yang diinginkan dan aktif dalam diskusi dalam panel**.
5. Selama pelaksanaan acara, audiens **dipersilahkan untuk memberikan pertanyaan dan pendapat** baik pada sesi diskusi bersama Keynote speaker maupun pada saat bersama presenter.
6. Audiens dapat **menggunakan fitur Rise Hand** pada Zoom untuk mengajukan pertanyaan dan pendapat dalam setiap sesi.
7. Audiens diharapkan dapat **menyampaikan** pendapat dan pertanyaan **dengan cara yang sopan**.
8. Audiens diharapkan **mematikan mic** apabila **tidak sedang menyampaikan pertanyaan ataupun pendapat**.
9. Diharapkan selama acara berlangsung dapat **menjaga ketertiban dan kenyamanan didalam acara**.
10. Enjoy the conference ! :D



## WAKTU, TEMPAT DAN SUSUNAN ACARA

### Handaruan Youth Conference 2024

Kamis, 16 Mei 2024 / 09.00-13.15 / Zoom Meeting Clouds

**Link Zoom:** [bit.ly/HYCM24-Zoom](https://bit.ly/HYCM24-Zoom)

MULAI	SELESAI	DURASI	KEGIATAN
9:00	9:05	5'	MC Opening
9:05	09:10	5'	Sambutan
9:10	9:15	5'	Perkenalan Moderator
9:15	9:20	5'	Perkenalan Speaker
9:20	9:55	35'	Pemberian Materi
9:55	10:15	20'	Diskusi dan QnA
10:15	10:20	5'	Closing Materi
10:20	10:40	20'	Kuis Interaktif: Ice breaking
10:40	10:55	15'	Penyerahan Sertif Kepada Medpart, Speaker, MC dan Moderator
10:55	11:10	15'	Penjelasan Sistematika Breakout Room
11:10	12:35	85'	Sesi Presentasi
12:35	13:15	40'	Closing dan Evaluasi

# PANEL PRESENTER

## PANEL 1: International and Local Pop-Culture

**Moderator :** Jantika Lussy Melliyantri

**Lokasi :** Breakout Room 1

WAKTU (WIB)	NAMA	JUDUL
11.20-11.35	Dicha Khansa Aziza, Lintang Jingga Puri Islami, Yasmin Zahra Octaviani Himawan	Analisis Pengaruh Tren Girlgroup K-pop: Studi Kasus Blackpink terhadap Pembentukan Girlgroup StarBe di Indonesia
11.35-11.50	Fakhrina Diah Padma Nur Firdaus, Gracia Medyate Sinulingga, Fazara Anggie Azarine, Fauziah Athalia Savitri	Pengaruh ONE PIECE Terhadap Implementasi Budaya Jepang Pada Masyarakat Global Tahun 2021-2024
11.50-12.05	Anugrah Nurul Hidayati, Haydar Faiq Eryanto, Khalista Noor, Reisa Najma Salsabila	Pemetaan Global Music Value Chain: Analisis Core Function dengan Studi Kasus Lagu "Flying High - JKT48" Tahun 2022
12.05-12.20	Putri Indah Syukriyah	Strategi Pemasaran Film Horor Indonesia sebagai Budaya Pop Lokal untuk Penetrasi Pasar Global: Studi Kasus 3 Film Horor Terlaris MD Pictures

## PANEL 2: Pop-Culture Bussiness Industry I

**Moderator :** Maritza Ramadhani R.

**Lokasi :** Breakout Room 2

WAKTU (WIB)	NAMA	JUDUL
11.20-11.35	Tina Adelia Lestari, Raihan Nur Rafi, Yuanita Belva Chatlina, Rayhan Rafie Putra Bakri	Brand Awareness Melalui Kolaborasi K-Pop Idol Sebagai Brand Ambassador: SCARLETT X EXO
11.35-11.50	Nawra Fakhirah, Khansa Ardilla Rinda Putri, Arsita Anggraini	Strategi Marketing Global: Penggunaan Brand Ambassador & Celebrity Endorser Melalui Figur Hallyu Oleh CHANEL Tahun 2017-2024
11.50-12.05	Euis Nurbaini Hikmatunnisa, Alfiyah, Patrisia Arselita	Ekspansi Bisnis CJ ENM ke Pasar Jepang Melalui IZ*ONE Pada Tahun 2018-2021
12.05-12.20	Doddy Agus Prakoso, Annisa Lailatul Qomariyah, Anggita Mardika, Selvi Nur Islamiyah	Analisi Aspek Global Value Chain Dalam Produksi Film Hollywood: Studi Kasus Film EXTRACTION (2020)
12.20-12.35	Angelina Febriola Putri, Ofel Abiwada Abimanyu, Nahar Maulana Ma'arif	Neo-Globalization of K-Pop: Value Chain Analysis of "Super Shy" by New Jeans

# PANEL PRESENTER

## PANEL 3: Pop-Culture Bussiness Industry II

**Moderator** : Annisa Diah Pitaloka

**Lokasi** : Breakout Room 3

WAKTU (WIB)	NAME	TITLE
11.20-11.35	Ayunda Roliana Dewi, Almira Vivia Irawati, Renya Dominique Alexandra	Global Performing Arts Value Chain of Pledis Entertainment's on the Seventeen World Tour Be The Sun in Jakarta 2022
11.35-11.50	Egi Purnama Putra, Bayu Diana Putra, Yasinta Fajar Wulandari	Pemetaan Support Functions melalui konsep Global Music Value Chain pada Produksi Single Flying High JKT48
11.50-12.05	Vania Elita Dewi, Ni Made Priyamka A. P. S, Maurissa Tiara Putri, Amelia Putri Anbiya'	Pemetakan Global Film Value Chain Pada Film Live Action Aladdin Tahun 2016-2019
12.05-12.20	Josaphat Fernando, Jonathan Alfino Julianto Mangar, Daffa Nabil Yudono, Muhammad Arya Bimantara,	Analisa Global Value Chain Antara Kerjasama LEGO Dengan LUCASFILM Studi Kasus LEGO STAR WARS
12.20-12.35	Desy Puspita Nur Izzah, Rhizna Aulia Putri, Putri Pratami Susanti	Peran K-Pop Group NEW JEANS Dalam Mempopulerkan Kembali Trend Y2K Di TIKTOK

## PANEL 4: Pop-Culture Media and Communication

**Moderator** : Hanum Alfina Damayanti

**Lokasi** : Breakout Room 4

WAKTU (WIB)	NAME	TITLE
11.20-11.35	Fitria Hermawati, Rosedefi Angelia Putri, Yemima Dya Novitasari	Studi Semiotika Dalam Pop Culture Bagi Penyandang Disabilitas: Perkembangan Bahasa Isyarat Untuk Tuna Rungu dan Tuna Wicara
11.35-11.50	Moch Harris Ramadhan, Arief Nur Muhammad	Taylor Swift sebagai America's Sweetheart: Kekuatan Media dan Citra Publik Seorang Ikon Populer Dunia
11.50-12.05	Saniyyah Putri Ramadhan, Aprillia Nursafitri	Peran Aplikasi WEVERSE Sebagai Media Komunikasi Antara Fans dan Idol (Studi Kasus: Interaksi Treasure dan Teume)
12.05-12.20	Stephanie Sheren Setyawan, Muhammad Rizky Eko Putra, Kezia Jeditha Krisnanto	Dampak Kehadiran Generative AI Art dalam Perspektif Pop Culture Terhadap Kebiasaan Masyarakat Global
12.20-12.35	Sevi Alfrida Abdi Tuswoyo, Imelda Nauli Gultom, Riesa Winanda	Fenomena Stereotip iPhone sebagai Must-Have Product terhadap Hedonisme di Kota Surabaya



# THANK YOU !



## CONNECT WITH US!

**Instagram:**  
[@handaruan.institute](https://www.instagram.com/handaruan.institute)

**Website:**  
[handaruan.com](http://handaruan.com)

**LinkedIn:**  
Handaruan Institute