

Tahun 8 • September-Oktober 2018

LIBRARY

NEWSLETTER



ANGELINE VIVIAN TJAHYADI

Follow your passion!

Foreword



Perhelatan Asian Games yang digelar di Jakarta dan Palembang

tahun ini begitu menyita perhatian publik dan yang menarik, untuk pertama kalinya, cabang olahraga eSports akan dipertandingkan sebagai olahraga ekshibisi. Apa itu eSport? eSports atau 'electronic sport' merupakan suatu istilah untuk bidang olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif utamanya. Dan tahukah kalian ada seorang mahasiswa Universitas Ciputra yang sudah menekuni dunia eSport sejak ia SMP. Mau tahu lebih lanjut? Silahkan buka halaman 4-7. Check it out!!

Content

UC Library News & Good News from UC page 2-3



Inspiring: Angeline Vivian 4-7

New Collection page 8-11



HTINA 2 FINAL PROJECT EXHIBITION

Bekerja sama dengan Ibu Maureen Nuradhi, S.T., M.M. (pengampu mata kuliah HTINA 2 INA UC), saat ini di UC Library lounge diadakan pameran yang merupakan display dari karya-karya mahasiswa terpilih dari tugas mata kuliah 'History and Theory of Interior Architecture' yang mana bertujuan untuk menumbuhkan kepekaan dan rasa cinta tanah air terhadap peninggalan arsitektur tradisional Indonesia melalui wujud 'plunge pool'.

Seluruh proyek hasil karya kali ini dilator belakang dari study trip yang telah dilakukan oleh seluruh mahasiswa INA angkatan 2017 ke situs peninggalan kerajaan Majapahit, yakni Trowulan, Mojokerto. Disana, para mahasiswa tidak hanya mengobservasi, namun juga belajar serta menganalisis nilai-nilai apa saja yang dapat mereka terapkan dalam desain 'plunge pool' mereka.

Pameran selama Juli-Agustus di UC Library Lounge ini sempat diliput oleh media Jawa Pos dengan judul "Sentuhan Candi pada Desain Kolam" di Jawa Pos 13 Juni 2018 Hal. 19.





Ibu Tri Rismaharini (Wali kota Surabaya) di Universitas Ciputra

Ibu Tri Rismaharini selaku Walikota Surabaya hadir dalam pembukaan O-Week (Orientation Week) Universitas Ciputra pada Senin (24/7) lalu.

Dalam kesempatan ini beliau berpidato dengan penuh semangat memberi inspirasi bagi para mahasiswa baru Universitas Ciputra yang tengah mengikuti kegiatan O-Week. Bu Risma membagikan pengalaman bagaimana beliau terus mengalami proses belajar untuk terus meng-upgrade kemampuan diri. “Keadaan di luar sana sangat dinamis dan banyak perubahan. Kita harus siap, kita harus berubah atau dimakan oleh perubahan itu” Salah satu walikota terbaik dunia ini juga menuturkan, “Saya ingin anda semua belajar dan sukses! Sudah cukup itu saja, itulah mimpi saya.” Ujarnya.

Risma melanjutkan dengan memberikan wejangan kepada calon mahasiswa bahwa apabila suatu saat nanti mereka mengalami kesulitan, jangan pernah mengeluh.

”Kalau kita mengalami kesulitan, jangan pernah mengeluh. Lakukan saja dengan ikhlas dan senang hati, karena nanti kita sendiri yang akan menuai hasil dari itu semua dan yang pasti hasilnya tidak akan mengkhianati kita,” kata Risma.

Risma juga mengatakan apabila kita memiliki kekurangan, jangan pernah diperlihatkan kekurangan kita di depan orang-orang, cukup kita saja yang tahu.





About Me.

ANGELINE VIVIAN T.

PRESTASI

- Finalis Ciputra Young Entrepreneurship Award
- Top 10 English Debate in Asian English 2018
- 3rd Winner J-Song Competition Ciputra Bunkansai
- Juara 2 Bidang Psychodebate & Juara 3 Bidang Psychopaper pada Psychopreneur Research and Creativity Festival 3.0
- Runner-up Ground Breaker Student of 2016
- Best Talent of 2016 Cohort at UC Psymonds Awards

Angeline Vivian Tjahyadi atau yang akrab disapa Vivi, mahasiswi jurusan Psikologi Universitas Ciputra yang kini menginjak semester 5 ini telah membuktikan bahwa menjadi seorang mahasiswi berprestasi secara akademik, berprestasi saat menekuni passion, minat dan hobi sekaligus bukanlah hal yang tidak mungkin. Vivi yang juga adalah Finalist Ciputra Young Entrepreneurship Award, Top 10 English Debate in Asian English Olympics 2018, ternyata memiliki talenta menyanyi dan hal ini ditunjukkannya melalui kemenangan yang ia raih dalam salah satu lomba menyanyi yang diadakan oleh UKM Jepang Universitas Ciputra, dimana piala Juara 3 lomba J-Song pada 26 Agustus 2017 lalu berhasil ia menangkan.

Salah satu anggota band Resonance (UKM band) ini mengaku bahwa sudah senang menyanyi sejak kecil, namun bakatnya ini tidak ia kembangkan melalui les melainkan mengikuti lomba-lomba yang ada.

Tidak hanya itu, mahasiswi angkatan 2016 ini juga memiliki *passion* dalam ajang eSports dan sedang menduduki posisi *manager* dalam sebuah organisasi eSports, Armored Project. **WOW! Sebuah rekam jejak yang luar biasa!**

UC Library berkesempatan mewawancarai Vivi, dan bertanya secara khusus mengenai passionnya dalam bidang eSports, sejak kapan ia terjun, dan mengapa bidang tersebut yang ia pilih, dan bagaimana ia mengatur waktunya. Berikut hasil wawancara singkat kami:

Q1 SEBENARNYA APA SIH ESPORTS ITU?

eSports (*Electronic Sports*) merupakan jenis bidang olahraga yang memanfaatkan *video games* sebagai bidang kompetitif utama, seperti Mobile Legend, League of Legend, Arena of Valor dan DOTA. Saat ini saya menjabat sebagai *manager* di Armour Project, sebuah organisasi eSports, yang sudah memiliki tim-tim dengan skala main secara taraf nasional maupun internasional, antara lain tim League Of Legend dan tim Arena Of Valor. Awalnya saya hanya *player* biasa sih, saya menekuni eSports sejak SMP. Karena saya orangnya kurang *enjoy freetime*, maka saya mengisi waktu luang dengan kegiatan yang saya sukai dan tetap produktif, yang saya sebut *serious leisure*, seperti main *game* dan baca buku. Banyak orang melihat baca buku itu sebagai hobi, tapi bagi saya baca buku itu bukan hobi, tapi *serious leisure*. Jadi tetap bisa rileks tapi serius. Dan entah kenapa kok bisa *kecemplung* di dunia Esports.

“Semalam ketika saya mau tidur juga sempat terpikir, sekiranya saya tidak terjun di eSports. Saya tidak akan jadi kayak gini, saya bersyukur bermula dari hobi, kini saya mendapat uang sebagai pemasukan bulanan.”

Q2 KENAPA TIBA-TIBA ADA KEINGINAN UNTUK MENEKUNI ESPORT?

Bermula dari Florian, mahasiswa Psikologi Universitas Pelita Harapan, Jakarta, yang menjadi pacar saya saat ini. Kami kenal melalui forum akademisi debat, dimana kami saling bertukar jurnal untuk keperluan tugas. Dari situ, saya tahu kalau dia merupakan atlet profesional eSports dan pernah menjadi *shortcaster* di PT. Garena dengan pengalaman 3 tahun. Bahkan dia pernah mewakili Indonesia untuk main di Taiwan. Kala itu, tim *gamer* dari teman Florian berkompetisi ke tingkat nasional, dan membutuhkan *coach*, *owner* dan *manager* selain pemain. Posisi *coach* dan *owner* dipegang oleh Florian, dan dengan memberanikan diri saya mengambil posisi *manager*. Umumnya, *manager* harus memiliki pengalaman 2 tahun atau lebih dalam eSports dan biasanya berumur 20 tahun sekian. Meski tidak memenuhi kualifikasi tersebut, prinsip saya adalah *“If you never try, you’ll never know.”* Akhirnya saya bergabung dan setelah satu *season* terselesaikan, kami mendapatkan investor baru dan sering diliput media. Bahkan partner baru kami, Pak Daniel mendanai dan membantu pengembangan tim kami dengan menyediakan *gaming house*, *pc* dan rumah untuk *player* kami serta gaji. Beragam sponsor besar pun kami dapatkan, ada dari Logitech, Mr.Smith, dan Donburi Ichiya. Bahkan sekarang kami memiliki videografer profesional dari Last Day Production.



Q3 MENURUTMU, BAGAIMANA PERKEMBANGAN ESPORTS SAAT INI?

Meski benar eSports sekarang belum terlalu besar di Indonesia, but *good news*-nya adalah **"We can make it bigger"**, karena *key source* pun juga bilang bahwa eSports di Indonesia itu bakal pesat banget, buktinya adalah banyak banget *brand-brand* dan *company* yang sudah sadar akan pesatnya eSports di Indonesia hingga mereka mau jadi investor, misalkan Gojek, yang bukan berasal dari dunia eSports, namun mereka mensponsori salah satu team terbesar di Indonesia "EVOS". Brand sebesar Gojek aja bisa berani buat *invest*, berarti, **"there is something there"**, dan itu salah satu alasan juga kenapa banyak orang akhirnya mau terjun di eSports, **"Because they love it and they want make it bigger"**, karena saya juga ingin anak cucu saya nantinya bisa memiliki peluang di dunia eSport yang sama seperti diluar negeri. Kita harus benar-benar *fight* !

Q4 BAGAIMANA CARA KAMU ME-MANAGE WAKTU?

Saya yakin semua orang pasti punya waktu yang kepepet dan yakin manajemen waktu itu penting banget. Kalau saya adalah dengan tidak menunda-nunda, sebenarnya tugas tidak bakal banyak, kecuali kalau kita menundanya. Dulu saya merupakan cewek yang tidak terorganisir, tidak punya jadwal, selalu bingung mau ngapain, sampai akhirnya saya diajarin untuk memanfaatkan post-it dan membuat kalender di HP, dan itu sangat membantu. Jika saya diberi tugas oleh dosen dan dikumpulkan minggu depan, saya mengerjakan tugas harus selesai H-4 atau H-3, tidak boleh hari itu selesai dan hari itu juga kumpul, dan ini juga antisipasi untuk mengerjakan tugas yang lain, jadi **"multi tasking"** gitulah. Seperti kemarin saat saya di kirim EIO ke Jakarta, debat Inggris Internasional, disela-sela itu ada waktu sekitar 2 sampai 3 jam, saya manfaatkan kerjain tugas dosen, ketemu dan *deal* dengan sponsor. Singkatnya adalah tetap istirahat cukup, tapi juga mengerti jadwal. Harus punya jadwal, karena dari situ kita bisa benar-benar memahami prioritas kita. Ada kalanya, saya mengalami waktu yang kepepet, ada debat dan yang satu lagi eSports, dan harus milih salah satu, dan biasanya saya memilih yang lebih *urgent*. Selain keluarga, kuliah tetap menjadi prioritas nomer satu. Ada anggapan bahwa orang yang berprestasi tidak bisa bermain *game* atau tidak bisa berpotensi di dunia *game*, maupun sebaliknya, orang yang bermain *game*, pasti tidak berhasil dalam bidang akademis, tapi buktinya IP saya 3,9. Jadi menurut saya, main *game* bukan alasan nilai kamu jelek. Harus *manage* waktu dan tentukan prioritas itu penting.



DESCRIPTION

ARMORED PROJECT adalah organisasi Esports yang berasal dari Indonesia dengan cabang game pertama League of Legends dan Arena of Valor.

HISTORY

Asal usul team Armored Project berasal dari kesamaan visi antara owner Armored Project sendiri. Visi mereka untuk memajukan Esports Indonesia dan mengembangkan generasi muda dan berbakat dari Indonesia agar dapat menyaingi talenta Esports dunia.

Q5

MISALNYA ADA MAHASISWA YANG INGIN MENEKUNI ESPORTS TAPI RAGU, KAMU ADA PESAN-PESAN?

Banyak sih, ingat pakai waktu hidup mu **"If you never try, you'll never now"**, tapi juga harus mikirin **"Which what you really want?"** Karena eSport di Indonesia tidak seperti eSports di luar negeri, harus kita akui bahwa faktanya eSports di Indonesia itu baru akhir-akhir ini diakui oleh Indonesia itu sendiri, dan eSports dimasukkan ke cabang olahraga kan baru tahun lalu, sedang di luar negeri sudah beberapa tahun lalu. Di Indonesia eSports bukanlah karir yang menjanjikan berbeda dengan di luar negeri, makanya banyak orang di luar negeri *drop off* SMA dan kuliah demi eSports, main game terus sampai 12-14 jam perhari, latihan, jadi profesional *gamer*, karena apa? Duitnya banyak, popularitas besar, masa depan terjamin, jadi itu sebuah hal yang *promising* di luar negeri. Lain halnya di Indonesia kita harus menerima faktanya bahwa kerja di bidang eSports itu merupakan passion, jadi itu yang perlu di tanyain kalau anak-anak mau terjun ke dunia eSports, kita harus tanya diri kita sendiri **"Is that really your passion?"** Karena kalau bukan passion, aku yakin sebulan sampai dua bulan pasti rontok. Karena memang eSport itu waktunya harus banyak dan kita harus benar-benar **"into it"** gitu.

Majunya Esports Indonesia dan mengembangkan talenta muda atlit Esports di Indonesia.

VISI

&

MISI

Pengembangan talenta atlit Esports di Indonesia dengan pelatihan dan coaching yang professional.



PRESTASI

- TOP 8 Arena of Valor National Championship
- Juara 1 League of Legends Guardian Tournament Series III

SOCIAL MEDIA

- Instagram: @armoredproject
- Facebook: Armored Project
- YouTube: Armored Project
- Email: armoredproject.esports@gmail.com

NEW COLLECTION

ENTREPRENEUR
COLLECTION

1 101 Problem Solving for Entrepreneur

Call No.: 338.04 ANG o Publisher: Grasindo
Author(s): Monica Anggen, Eugenia Rakhma

Memiliki bisnis sendiri pasti banyak masalah, tantangan yang harus dicarikan solusinya terlebih dahulu sebelum kesuksesan dan kekayaan berada dalam genggaman. Buku ini sangat cocok bagi Anda yang saat ini sedang merintis kesuksesan di dunia entrepreneur.

INNOVATION CREATIVITY
COLLECTION

2 Innovations for Sustainable Development

Call No.: 658.40629598 Publisher: National Library
Author(s): Business Innovation Center (BIC)

Sebuah buku berisi karya inovasi yang melalui proses penilaian oleh 36 juri yang menilai dengan gembira sebanyak 109 karya inovasi terpilih untuk tahun 2017

IBM COLLECTION

3 Not Everyone Gets a Trophy

Call No.: 658.300973 TUL n
Publisher: John Wiley & Sons, Inc.
Author(s): Bruce Tulgan

Buku ini menunjukkan bagaimana menjadi seorang pemimpin yang cerdas dan memahami pergeseran generasi yang terjadi di tempat kerja, merekrut, memotivasi, melibatkan, dan mempertahankan angkatan kerja muda baru.

ACC COLLECTION

4 Era Baru Kebijakan Fiskal

Call No.: 336.598 ERA
Publisher: PT Kompas Media Nusantara
Author(s): Anggito Abimanyu, Andie Megantara

Buku ini disarankan dimiliki oleh para birokrat pemerintahan, pemerhati perpajakan dan keuangan, dosen, mahasiswa, serta masyarakat umum yang memiliki perhatian terhadap kebijakan fiskal di Indonesia.

Copyrighted Material



101

Problem Solving For Entrepreneur

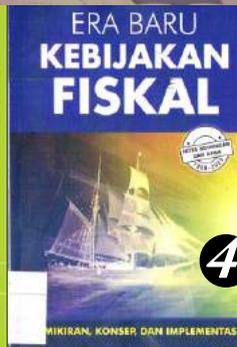
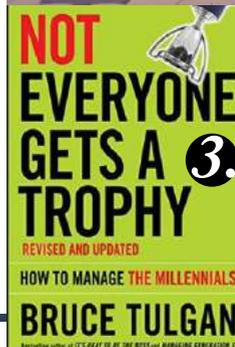
101 Masalah Beserta Solusinya Dalam Dunia Entrepreneur

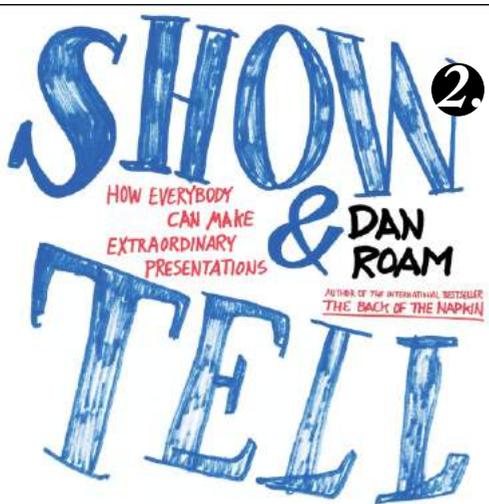
Monica Anggen & Eugenia Rakhma



Copyrighted Material

2





FTO COLLECTION

1. Food Processing Handbook

Call No.: 664 FOO V-1 Publisher: Wiley-VCH
Author(s): James G. Brennan

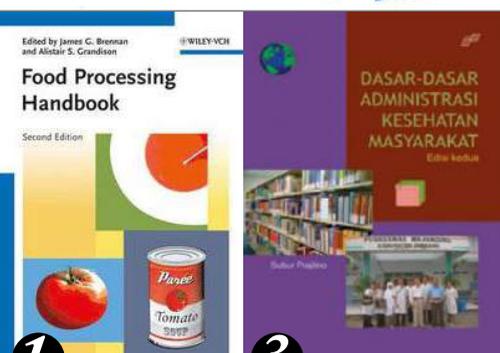
Buku ini menyajikan tinjauan komprehensif teknologi, prosedur dan inovasi dalam makanan, pengolahan, menekankan topik penting untuk industri makanan hari ini dan menunjukkan dengan tepat tren dalam penelitian dan pengembangan di masa

FIKOM COLLECTION

2. Show & Tell

Call No.: 302.2 ROA s
Publisher: Portfolio

Dalam buku yang singkat namun kuat ini, Roam memperkenalkan seperangkat alat baru untuk membuat presentasi yang luar biasa. Dia juga menggunakan ide-ide yang telah dia gunakan selama lebih dari dua dekade, sebagai presenter pemenang penghargaan yang telah membawa papan tulisnya di mana-mana mulai dari perusahaan

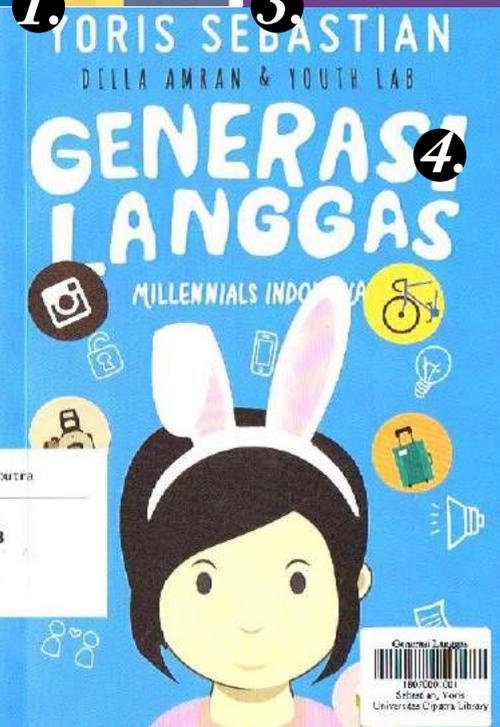


MEDICAL COLLECTION

3. Dasar-dasar Administrasi Kesehatan Masyarakat

Call No.: 362.109598 PRA d
Author(s): Subur Prajitno

Buku ini membahas kaidah-kaidah dasar tentang administrasi sarana pelayanan kesehatan. Pada buku edisi kedua ini ditambahkan beberapa pendapat para ahli, landasan teori yang berkaitan dengan manajemen, dari berbagai pertemuan yang



PSYCHOLOGY COLLECTION

4. Generasi Langgas

Call No.: 028.8598 SEB g
Publisher: GagasMedia
Author(s): Dilla Amran, Yoris Sebastian

Di buku ini ada berbagai cerita dari generasi millennials Indonesia yang positif. Di buku ini akan banyak kisah nyata yang bisa menjadi inspirasi untuk millennialis menjadi generasi terbaik di Indonesia

1. *Ruhlman's Twenty*

Call No.: 641.5 RUH r Author(s): Michael Ruhlman
Publisher: Chronicle Books LLC

Buku ini, dari salah satu penulis paling berpengaruh di kategori ini, berisi materi orisinal dengan potensi yang kuat dan daya tarik untuk juru masak amatir maupun profesional.

2. *Museum di Yogyakarta*

Call No.: 069.59827 MUS
Publisher: Dinas Kebudayaan DI Yogyakarta
Author(s): Yudaningrat

Dalam buku ini dibahas secara singkat tetapi cukup jelas. Mulai dari lokasi, alasan pendirian, koleksi unggulan, biaya masuk dan jam buka. Buku ini bisa menjadi pedoman untuk mengenal museum dan petunjuk museum mana yang ingin kita kunjungi.

3. *Firmitas*

Call No.: 729.598 DAV f
Publisher: Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup)
Author(s): Rafael David

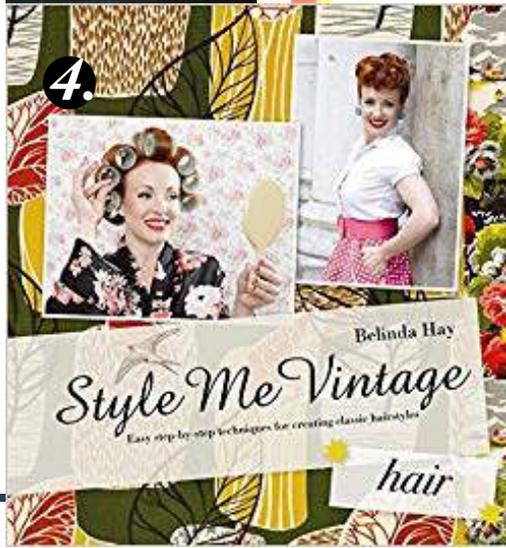
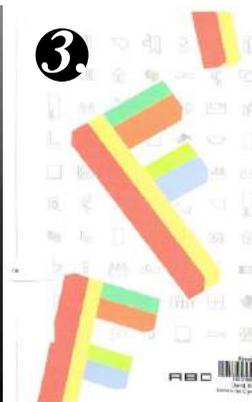
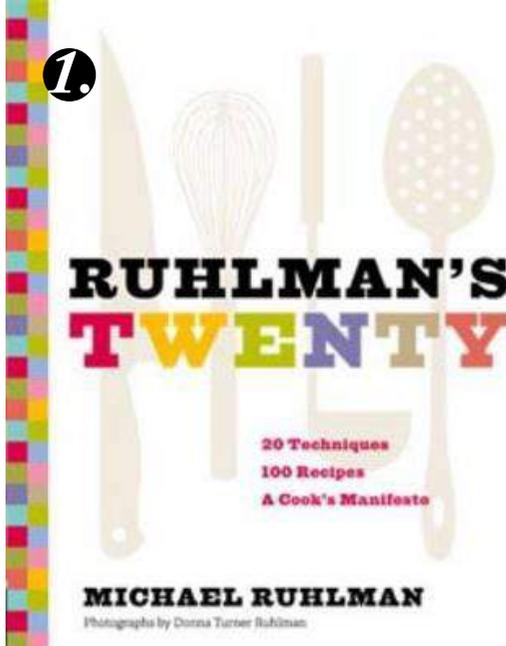
Buku ini membuka sebagian rahasia dapur Aboday dalam melahirkan sajian. Sajian gambar dartfeks mudah diikuti dan dengan gaya cukup populer mengikuti kecenderungan sajian media masa terkini dengan tanda-tanda panah ke detail yang ingin diungkapkan lebih jelas.

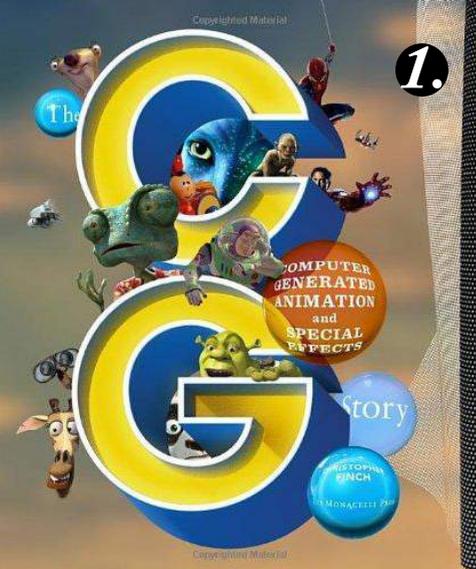
4. *Style Me Vintage*

Call No.: 646.724 HAY s Publisher: Pavilion Books
Author(s): Belinda Hay

Semua yang Anda perlukan untuk menciptakan gaya rambut vintage dari tahun 30-an hingga tahun 60-an. Petunjuk langkah demi langkah dan foto-foto fantastis.

Dipenuhi dengan gambar inspiratif dan tips tentang make-up dan aksesoris.





VCD COLLECTION

1. The CG Story

Call No.: 778.5 FIN c Author(s): Christopher Finch
 Publisher: The Monacelli Press

Buku CG Story ini adalah salah satu eksperimen yang gigih dan inovasi brilian yang dilakukan oleh sekelompok pria dan wanita muda berbakat, penuh warna, dan kompetitif, yang banyak di antaranya akan menjadi legenda di dunia digital.

IMT COLLECTION

2. Instructional Technology and Media for Learning

Call No.: 371.33 INS Publisher: Pearson Education
 Author(s): Sharon E Smaldino

Buku ini menunjukkan secara khusus dan realistis bagaimana teknologi dan media meningkatkan dan mendukung pengajaran dan pembelajaran sehari-hari.

ISB COLLECTION

3. Top Tips & Trik: Microsoft Project 2010

Call No.: 005.3 HER
 Publisher: C.V. ANDI OFFSET (Penerbit ANDI)
 Author(s): Hernita

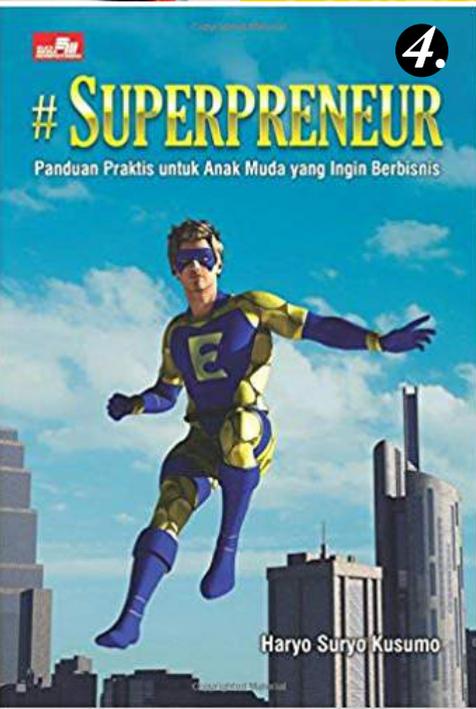
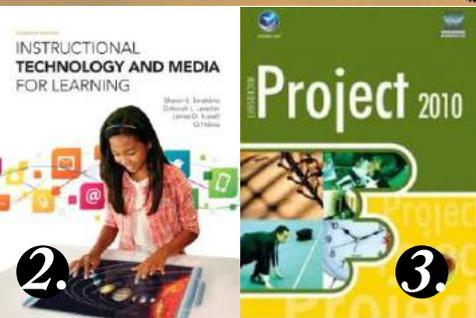
Buku ini akan membahas pemanfaatan berbagai tip dan trik yang tidak banyak diketahui pengguna. Diharapkan sesudah ini Anda dapat menjalankan dan mengoperasikan aplikasi Microsoft Project 2010 layaknya orang yang sudah mahir.

MM COLLECTION

4. Superpreneur

Call No.: 338.040835 KUS s
 Publisher: PT Elex Media Komputindo
 Author(s): Haryo Suryo Kusumo

Buku ini berisi banyak hal yang sangat perlu diketahui oleh para pengusaha pemula supaya tidak salah langkah dalam memulai sebuah usaha yang baik dan berkah. COOL! You did a great job bro!"—Danu Sofwan, CEO & FOUNDER OF RANDOL (Radja Cendol)



HOW TO USE ONLINE CATALOG



Langkah-langkah:

1. *Online Catalog* perpustakaan bisa diakses (melalui komputer di perpustakaan, ataupun laptop dan gadget masing-masing User) di alamat https://hcis.uc.ac.id/index.php/library_catalog/ Atau bisa akses di <https://library.uc.ac.id/> dan klik tombol **ONLINE KATALOG**.
2. a. Tambahkan kata kunci di penelusuran kolom *Title*, atau bisa klik tombol **Add Filter** untuk menambahkan *Author, Subject, Publisher, Collection Type, & Media Format* atau nomor (DDC & ISBN), dan bisa menambahkan kata kunci/nomor di lebih dari 1 penelusuran.
b. Lalu enter atau klik "Search" untuk pencarian otomatis.
3. Setelah muncul koleksi yang dicari, lihat di *Availability*, dan klik untuk melihat status ketersediaan koleksi untuk mengetahui status peminjaman dan peminjam, serta link koleksi *Ebook*.
4. Klik angka/*next* untuk mencari koleksi yang lain.

Contoh kode koleksi pada label

LIBRARY Universitas Ciputra Surabaya	Kategori koleksi DDC
TXT	3 Huruf terakhir nama pengarang
330	Huruf depan judul dan edisi
THI	Volume koleksi
U.1	Jumlah <i>Copy</i>
V-1	
C-01	

The screenshot shows the online catalog interface with the following details:

- Search Bar:** Contains the text "Title" and a search input field. A red circle labeled "2a" highlights the search bar area.
- Search Buttons:** "Clear Filter", "Add Filter", and "Search". A red circle labeled "2b" highlights the "Search" button.
- Search Results:** A table showing details for "A Business Model For Entrepreneurship".
 - Call No.: 330.04 VER b
 - Publisher: Edward Elgar Publishing Limited
 - DDC: 330.04
 - Author(s): Joulison Laffitte, Estelle; Verstraete, Thierry
 - Collection Type: Book
 - Media Format: Book
 - Volume: Edition
 - Publik year: 2015
 - Availability: Available (highlighted with a red circle and arrow labeled "3")
 - ISBN / ISSN: 9781857990043
 - Subject(s): Entrepreneurship
- Pagination:** "Showing 1 to 10 of 426 entries." and "Previous 1 2 3 4 5 ... 43 Next". A red circle labeled "4" highlights the pagination controls.