



# Pelatihan Perancangan Shelter Kucing Jalanan dengan Metode Biomimikri dan English for Public Awareness Campaign

Alexander Adrian Saragi<sup>1</sup>, Margaret Stevani<sup>2</sup>, Fitri Rahmawati Nasution<sup>3</sup>, Nurfaizah Marwan<sup>1</sup>, Mentari Septanya Sitorus<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar

<sup>2</sup>Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Sumatera Utara

Email: [alexander.adrian.saragi@unm.ac.id](mailto:alexander.adrian.saragi@unm.ac.id)\*

Artikel History:

Received: 08 Maret 2026 / Received in revised form: 22 April 2026 / Accepted: 01 Mei 2026

## ABSTRACT

*This community service program was motivated by the limited availability of environmentally friendly shelters for stray cats and the limited ability of students to integrate biomimicry design and public communication in English. The activity aimed to improve students' capacity to design adaptive shelters and develop public awareness campaigns. The methods included training in biomimicry concepts, three-dimensional design practice using Autodesk Fusion 360, and the preparation of an English for Public Awareness Campaign based on Sustainable Development Goals (SDGs) terminology. The activity process began with identifying shelter needs, introducing the natural behavior of cats, creating digital models, and presenting public awareness campaigns. The results showed an improvement in students' understanding of nature-based design principles, skills in using design software, and the ability to develop informative, persuasive, and diplomatic English campaign narratives.*

**Keywords:** Design training, stray cat shelter, biomimicry, English for public awareness campaign

## ABSTRAK

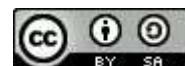
Program pengabdian masyarakat ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya ketersediaan shelter kucing jalanan yang ramah lingkungan serta terbatasnya kemampuan mahasiswa dalam mengintegrasikan desain biomimikri dan komunikasi publik berbahasa Inggris. Kegiatan bertujuan meningkatkan kapasitas mahasiswa dalam merancang shelter adaptif dan menyusun kampanye kesadaran publik. Metode meliputi pelatihan konsep biomimikri, praktik desain tiga dimensi menggunakan Autodesk Fusion 360, serta penyusunan English for Public Awareness Campaign berbasis terminologi Sustainable Development Goals (SDGs). Alur kegiatan dimulai dari identifikasi kebutuhan shelter, pengenalan perilaku alami kucing, pembuatan model digital, hingga presentasi kampanye publik. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap prinsip desain berbasis alam, keterampilan penggunaan perangkat lunak desain, serta kemampuan menyusun narasi kampanye bahasa Inggris yang informatif, persuasif, dan diplomatis.

**Kata kunci :** Pelatihan perancangan, shelter kucing jalanan, biomimikri, kampanye kesadaran publik berbahasa inggris

\*Alexander Adrian Saragi

Email: [alexander.adrian.saragi@unm.ac.id](mailto:alexander.adrian.saragi@unm.ac.id)

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



## 1. PENDAHULUAN

Fenomena kucing jalanan di kawasan perkotaan, termasuk di lingkungan Universitas Negeri Makassar (UNM), mencerminkan persoalan ekologis, sosial, spasial, dan etis yang semakin kompleks. Di berbagai area Kota Makassar, kucing sering terlihat bertahan hidup di atap rumah, memanjat pohon tanpa mampu turun, berlindung di kolong bangunan, atau menjadi korban kecelakaan lalu lintas. Pemberitaan media lokal seperti JagadTani pada 8 Maret 2026 (<https://jagadtani.com/read/2580/kisah-pilu-kucing-jalanan>) menunjukkan bahwa sebagian kasus kucing terlantar bahkan berakhir pada kematian akibat kendaraan (Aryanti & Wijaya, 2025). Kondisi ini mengindikasikan bahwa morfologi kota belum sepenuhnya dirancang sebagai ruang hidup yang inklusif bagi makhluk non-manusia.

Persoalan tersebut tidak semata berkaitan dengan keberadaan hewan terlantar, tetapi juga merefleksikan paradigma perancangan ruang publik: apakah kota dibangun secara eksklusif untuk manusia atau sebagai ekosistem bersama. Dalam konteks ini, Jurusan Teknik Arsitektur UNM memiliki tanggung jawab akademik untuk merespons melalui pendekatan desain berbasis empati ekologis dan keberlanjutan. Pelatihan perancangan *shelter* kucing jalanan dengan metode biomimikri dikembangkan sebagai strategi pedagogis yang mengintegrasikan desain arsitektur, etika lingkungan, teknologi digital, serta literasi global.

Konsep biomimikri yang dipopulerkan oleh Janine Benyus melalui buku *Biomimicry: Innovation Inspired by Nature* menempatkan alam sebagai mentor desain. Alam menyediakan model bentuk, proses kerja, dan strategi ekosistem yang efisien serta berkelanjutan (Yilmaz & Arpacioğlu, 2025). Dalam konteks *shelter* kucing, inspirasi struktural dapat diambil dari kepompong yang memberikan perlindungan, cangkang kerang yang tahan tekan, sarang lebah yang modular, maupun pola sel sayap capung berbasis Voronoi yang ringan namun kuat.

Pendekatan biomimetik ini diperkuat melalui morfogenesis digital dengan perangkat lunak parametrik seperti *Autodesk fusion 360*. Mahasiswa memodelkan bentuk biologis, misalnya struktur cangkang atau tulang burung menjadi model tiga dimensi parametrik yang dapat disimulasikan untuk menguji kekuatan struktur, ventilasi, serta adaptasi terhadap iklim tropis Makassar yang panas dan lembap. Pendekatan ini memungkinkan integrasi antara inspirasi biologis dan analisis performa struktural berbasis komputasi. Penerapan prinsip serupa terbukti pada bangunan ikonik seperti *30 St Mary Axe* di London, yang strukturnya terinspirasi oleh spons laut *Venus Flower Basket*. Fasad diagrid bangunan ini menghasilkan efisiensi material sekaligus ketahanan terhadap beban angin. Contoh lain adalah *World Trade Center Transportation Hub* karya Santiago Calatrava, yang meniru anatomi tulang burung sehingga menghasilkan struktur yang ringan namun stabil (Peter & Victor, 2016).

Program pelatihan tidak berhenti pada aspek teknis. Integrasi *Neuroscience-based English for Specific Purposes* (Neuro-ESP) menjadi diferensiasi utama, karena arsitektur pada hakikatnya merupakan disiplin komunikasi spasial. Pendekatan ini mengaitkan pembelajaran bahasa dengan pengalaman visual, spasial, dan kinestetik, yaitu karakter kognitif yang dominan pada mahasiswa arsitektur (Dharsono, 2025). Terminologi teknis seperti *shell structure*, *parametric modeling*, dan *responsive architecture* dipelajari melalui praktik desain nyata sehingga pembelajaran bahasa berlangsung secara kontekstual dan berbasis proyek. Dalam kerangka ini, mahasiswa tidak hanya mendeskripsikan *form*, *function*, dan *philosophy* dari desain *shelter* dalam Bahasa Inggris, tetapi juga membingkai nilai lokal seperti empati terhadap makhluk hidup secara etis dan representatif. Pendekatan ini memadukan biomimikri, semiotika arsitektur, psikologi ruang, dan analisis wacana kritis untuk membangun kesadaran ekologis melalui desain (Karkar-Esperat, 2025). Secara teoritis, semiotika arsitektur menjelaskan bagaimana bentuk visual membangun makna simbolik; misalnya bentuk kepompong merepresentasikan proteksi, sementara pola organik menandakan harmoni dengan alam. Sementara itu, psikologi arsitektur menunjukkan bahwa ruang melengkung dan semi-tertutup meningkatkan rasa aman bagi hewan, sehingga struktur berbentuk *cocoon* atau kubah lebih menenangkan dibandingkan ruang terbuka.

Dalam konteks *shelter* kucing, prinsip biomimetik tersebut diterjemahkan menjadi beberapa strategi desain: (1) modul heksagonal seperti sarang lebah untuk efisiensi material; (2) pola Voronoi pada fasad untuk ventilasi alami; (3) struktur cangkang sebagai kubah pelindung; (4) rangka ringan menyerupai tulang burung; serta (6) atap ber-overhang yang terinspirasi dari daun tropis untuk *drainase* dan perlindungan dari hujan (Prasetyo & Suastika, 2026). Pendekatan ini relevan dengan sejumlah mata

kuliah arsitektur seperti Sketsa Arsitektural, Biomimikri dalam Desain, Morfologi Bentuk, Analisis Struktur Cangkang, Arsitektur Responsif, dan Morfogenesis Digital.

Di sisi lain, *English for Public Awareness Campaign* menempatkan Bahasa Inggris sebagai medium komunikasi sosial dan advokasi global. Secara faktual, Bahasa Inggris berfungsi sebagai *lingua franca* dalam diplomasi internasional, jejaring organisasi non-pemerintah, publikasi daring, dan platform *crowdfunding* (Tanasy dkk., 2025). Dokumen resmi Perserikatan Bangsa-Bangsa terkait *United Nations* dan agenda *SDGs* terutama disusun dalam Bahasa Inggris. Oleh karena itu, penggunaan bahasa ini memungkinkan program lokal seperti perancangan *shelter* kucing jalanan terhubung dengan agenda global seperti SDG 11: *Sustainable Cities and Communities*, SDG 12: *Responsible Consumption and Production*, dan SDG 15: *Life on Land*.

Secara operasional, kampanye ini mengintegrasikan beberapa pendekatan linguistik terapan dan komunikasi. Pertama, *ethical framing in translation*, yaitu pembedaan terminologis antara *stray cats* (kucing jalanan yang terbiasa dengan manusia) dan *feral cats* (kucing liar yang tidak tersosialisasi), karena perbedaan tersebut memengaruhi persepsi publik dan kebijakan penanganan. Kedua, *terminological data bank* untuk menstandarkan istilah arsitektur seperti *biomimetic design*, *shell structure*, dan *parametric modeling* dalam konteks Indonesia. Ketiga, *critical discourse analysis* untuk mengkaji bagaimana bahasa membentuk persepsi sosial, misalnya dengan mengganti narasi “kucing sebagai hama” menjadi “bagian dari ekosistem kota.” Keempat, *speech act analysis* yang mengidentifikasi pesan kampanye berbentuk *directive speech acts*, seperti “*Adopt, don’t abandon*” atau “*Please feed responsibly*,” yang bertujuan memengaruhi perilaku publik. Kelima, *multimodal discourse analysis* yang menggabungkan teks Bahasa Inggris dengan simbol visual agar pesan lebih mudah diingat dan berdampak emosional. Selain itu, strategi *digital storytelling* digunakan untuk membangun narasi visual dalam kampanye *crowdfunding*, sementara keterampilan *grant proposal writing* memungkinkan mahasiswa menyusun proposal kegiatan berbasis kerangka *SDGs*.

Melalui integrasi tersebut, *English for Public Awareness Campaign* berfungsi bukan hanya sebagai aktivitas linguistik, tetapi sebagai strategi komunikasi berbasis fakta yang menghubungkan desain arsitektur dengan perubahan perilaku sosial, jejaring internasional, serta diplomasi keberlanjutan. Dengan demikian, pendekatan ini menempatkan arsitektur bukan hanya sebagai praktik teknis, tetapi sebagai medium empati ekologis yang mendorong terciptanya kota berkelanjutan yang mengakui keberadaan makhluk hidup lain sebagai bagian integral dari ekosistem urban.

## 2. METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Program pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif berbasis proyek (*project-based training* (Stevani dkk., 2025)). Kegiatan ini mengintegrasikan desain arsitektur biomimetik, pemanfaatan teknologi desain digital, serta komunikasi publik berbahasa Inggris untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap kesejahteraan kucing jalanan. Teknologi utama yang digunakan dalam proses perancangan adalah perangkat lunak desain parametrik *Autodesk Fusion 360*, yang memungkinkan peserta membuat model tiga dimensi, melakukan simulasi struktur sederhana, serta menghasilkan prototipe desain *shelter* secara digital (Okorie & Oluwole, 2025).



Gambar 1. Metode pelaksanaan kegiatan

Berdasarkan Gambar 1, metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui enam tahapan utama, yaitu: Tahap pertama adalah analisis situasi dan identifikasi kebutuhan, yaitu observasi lingkungan kampus dan sekitarnya untuk mengetahui lokasi habitat kucing jalanan serta risiko yang dihadapi. Tahap kedua adalah sosialisasi konsep biomimikri dan kesadaran ekologis melalui pengenalan inspirasi desain dari bentuk alami seperti sarang lebah, cangkang, atau daun tropis sebagai dasar perancangan bentuk *shelter*. Selain itu, peserta memperoleh pemahaman mengenai pentingnya kota inklusif yang mempertimbangkan keberadaan makhluk hidup non-manusia sebagai bagian dari ekosistem urban. Tahap ketiga berupa pelatihan desain digital menggunakan *Autodesk Fusion 360*. Peserta dilatih membuat sketsa konsep *shelter* berbasis biomimikri, kemudian mengembangkan desain tersebut menjadi model tiga dimensi melalui perangkat lunak. Peserta mempelajari dasar-dasar pemodelan parametrik, pengaturan struktur sederhana, serta optimasi bentuk untuk ventilasi, perlindungan dari hujan, dan efisiensi material. Hasil desain selanjutnya dievaluasi secara teknis untuk memastikan bahwa *shelter* memiliki stabilitas struktur dan kenyamanan bagi hewan. Tahap keempat adalah pengembangan *English for Public Awareness Campaign*. Peserta dilatih penyusunan slogan, narasi visual, dan konten media sosial berbahasa Inggris. Pendekatan ini menempatkan Bahasa Inggris sebagai media komunikasi global untuk memperluas jangkauan pesan kampanye. Tahap kelima adalah presentasi desain dan simulasi implementasi. Peserta mempresentasikan model *shelter* yang telah dibuat dalam bentuk visual tiga dimensi serta menjelaskan konsep biomimikri yang digunakan. Pada tahap ini juga dilakukan simulasi penempatan shelter di area kampus. Tahap terakhir adalah evaluasi dan refleksi program. Evaluasi dilakukan untuk menilai peningkatan pemahaman peserta terhadap desain biomimetik, kemampuan menggunakan teknologi desain digital, serta efektivitas penyusunan pesan kampanye publik berbahasa Inggris. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar pengembangan program pengabdian berikutnya yang berorientasi pada desain berkelanjutan dan literasi global.

### 3. HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Hasil integrasi metode biomimikri dalam desain arsitektur dan strategi komunikasi publik bahasa Inggris dijelaskan dalam beberapa sub-bagian berikut.

#### 3.1 Analisis Tapak dan Kondisi Lingkungan

Lokasi pelaksanaan pelatihan dan simulasi perancangan *shelter* kucing jalanan berada di area kampus Universitas Negeri Makassar yang memiliki karakteristik iklim tropis lembap. Analisis tapak menunjukkan bahwa area tersebut menerima paparan sinar matahari hampir sepanjang hari dengan suhu rata-rata berkisar antara 26°C hingga 34°C. Lintasan matahari bergerak dari arah timur menuju barat secara linear. Pada pagi hari, sinar matahari datang dari sisi timur dan menghasilkan bayangan pada sisi barat *shelter*, sedangkan pada sore hari bayangan bergerak ke sisi timur. Kondisi ini menjadi pertimbangan utama dalam menentukan orientasi bangunan *shelter* agar mampu memaksimalkan ventilasi alami serta meminimalkan panas berlebih. Selain itu, arah angin dominan pada kawasan kampus bertiup dari arah tenggara menuju barat laut dengan kecepatan rata-rata sekitar 5–7 m/detik.

Kondisi ini memungkinkan penerapan strategi *cross ventilation* pada desain *shelter* sehingga udara dapat mengalir secara alami melalui bukaan yang ditempatkan pada kedua sisi bangunan. Vegetasi di sekitar lokasi juga berperan penting dalam menciptakan mikroklimat yang lebih nyaman bagi kucing jalanan. Pepohonan rindang dapat berfungsi sebagai penyaring sinar matahari sekaligus pengarah aliran udara menuju *shelter*.



Gambar 2. Analisis pergerakan matahari dan angin pada tapak shelter

### 3.2 Analisis Pengguna Berupa Masyarakat Umum (*Human*) dan Aktivitas Shelter

Fasilitas *shelter* ini diperuntukkan bagi masyarakat umum yang berkunjung untuk mengikuti program adopsi kucing, kegiatan edukasi publik, serta kampanye kesadaran terhadap kesejahteraan hewan. Untuk mendukung aktivitas tersebut, *shelter* dilengkapi dengan area interaksi publik yang disebut *cat adoption corner*. Area ini dirancang sebagai ruang terbuka yang memungkinkan pengunjung berinteraksi langsung dengan kucing dalam lingkungan yang aman dan terkontrol. Secara fungsional, ruang interaksi publik terdiri atas beberapa elemen utama, yaitu area bermain kucing, tempat duduk pengunjung, serta panel informasi edukatif mengenai perawatan dan adopsi kucing. Desain ruang menerapkan prinsip biomimikri yang terinspirasi dari struktur sarang alami hewan kecil. Prinsip ini diwujudkan melalui modul-modul ruang yang saling terhubung, sehingga menyediakan ruang persembunyian yang aman bagi kucing sekaligus menciptakan pola interaksi yang lebih alami antara hewan dan pengunjung. Pada interior, area interaksi dilengkapi dengan elemen bermain seperti platform bertingkat, terowongan kucing, dan struktur panjat berbahan kayu alami. Elemen tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana aktivitas, tetapi juga mendukung kesehatan fisik dan stimulasi perilaku alami kucing. Sementara itu, desain eksterior *shelter* menampilkan karakter arsitektur yang terbuka dan ramah publik. Fasad bangunan menggunakan kombinasi material kayu, bambu, dan panel polikarbonat transparan untuk memaksimalkan pencahayaan alami. Area luar *shelter* juga dilengkapi taman kecil yang berfungsi sebagai *cat awareness park*, yaitu ruang terbuka yang digunakan untuk kegiatan edukasi dan kampanye kesadaran publik mengenai perlindungan hewan.



Gambar 3. Analisis pengguna (masyarakat umum) dan aktivitas shelter

### 3.3 Analisis Pengguna Berupa Kucing Jalanan (*Non-Human*) dan Aktivitas Shelter

#### 3.3.1 Ruang Bermain Kucing (*Cat Activity Room*)

Desain biomimikri pada ruang bermain kucing dirancang dengan inspirasi percabangan pohon pada habitat alami kucing liar, sehingga menghasilkan platform bertingkat, jalur panjat, terowongan, dan area observasi yang mendukung pergerakan vertikal maupun horizontal secara alami. Sistem ruang mengikuti perilaku hewan arboreal dengan menyediakan area bermain, tempat persembunyian, dan titik pengamatan untuk meningkatkan kesejahteraan serta mengurangi stres kucing. Struktur bangunan menggunakan rangka kayu laminasi dan baja ringan modular, sedangkan material utama terdiri atas kayu solid, multipleks tahan air, tali sisal, dan lantai *vinyl* anti-slip. Bentuk ruang semi-organik dengan modul bercabang menyerupai pohon, dilengkapi interior bernuansa warna natural dan fasad panel kayu berlubang untuk ventilasi. Ruang seluas  $\pm 35 \text{ m}^2$  ini terhubung dengan area tidur, makan, dan luar ruang, serta memiliki standar sirkulasi manusia 1,2 m dan jalur kucing 0,4–0,6 m.

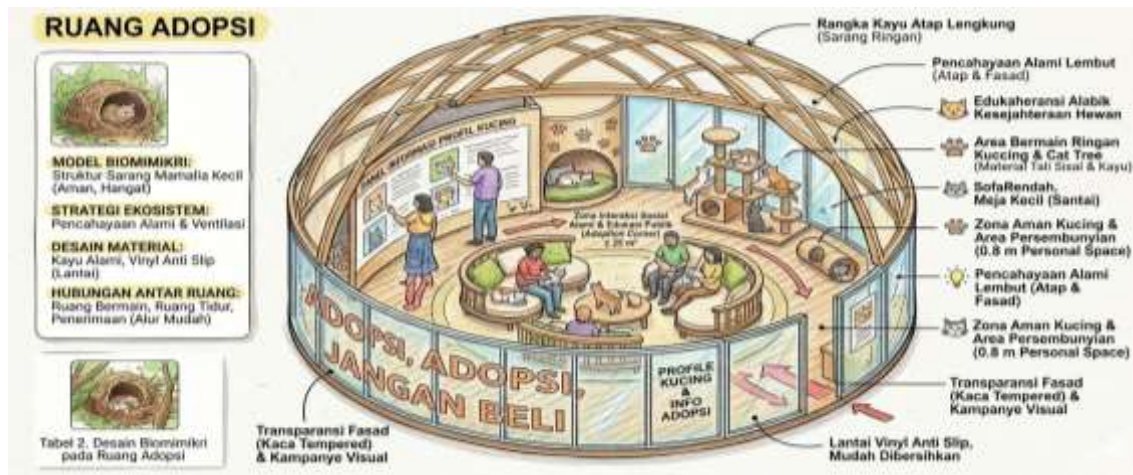
**SKETSA 3D RUANG BERMAIN KUCING: CAT ACTIVITY ROOM**



Gambar 4. Desain ruang bermain kucing

**3.3.2 Ruang Adopsi (Adoption Corner)**

Desain biomimikri pada ruang adopsi terinspirasi dari sarang mamalia kecil yang memberikan perlindungan dan kenyamanan, sehingga diwujudkan dalam ruang melingkar semi-tertutup yang aman bagi kucing dan ramah bagi pengunjung. Sistem ruang mendukung interaksi sosial alami antara manusia dan kucing melalui area duduk santai, pencahayaan alami lembut, ventilasi baik, dan area persembunyian kecil untuk mengurangi stres hewan. Struktur menggunakan kolom kayu dan atap lengkung ringan menyerupai sarang, sedangkan material utama meliputi kayu alami, kaca tempered, dan lantai *vinyl* anti-slip. Ruang berfungsi untuk interaksi calon adopter, kampanye adopsi, dan edukasi publik. Tata ruang terdiri atas area duduk, area bermain ringan, dan panel informasi adopsi. Ruang seluas  $\pm 25 \text{ m}^2$  ini terhubung dengan ruang bermain, ruang tidur, dan area penerimaan, dengan standar sirkulasi manusia minimal 1,5 m dan zona aman kucing minimal 0,8 m.



Gambar 5. Desain ruang adopsi

### 3.3.3 Ruang Klinik / Pemeriksaan Kesehatan

Desain biomimikri pada ruang klinik terinspirasi dari mekanisme pertahanan biologis tubuh hewan yang mampu mendeteksi, merespons, dan memulihkan gangguan kesehatan, sehingga ruang dirancang higienis, terorganisir, dan efisien untuk pemantauan kondisi kucing. Tata ruang mengikuti alur pemeriksaan awal, tindakan medis ringan, hingga observasi pasca-perawatan untuk mempermudah mobilitas tenaga medis dan mengurangi stres kucing. Prinsip biosekuriti diterapkan melalui ventilasi alami, sirkulasi udara baik, serta pemisahan zona steril dan pemeriksaan. Struktur menggunakan beton ringan bertulang dengan lapisan anti-bakteri, sedangkan material utama meliputi lantai epoxy medis, dinding keramik *glazed*, meja *stainless steel*, dan kabinet aluminium. Ruang seluas  $\pm 15 \text{ m}^2$  ini terhubung dengan ruang karantina, isolasi, dan perawatan, dengan koridor minimal 1,5 m untuk mendukung mobilitas tenaga medis dan peralatan.



Gambar 6. Desain ruang klinik

### 3.3.4 Ruang Penyimpanan Pakan (Food Storage)

Desain biomimikri pada ruang penyimpanan pakan terinspirasi dari pola penyimpanan makanan pada koloni semut yang terorganisir, sehingga diterapkan melalui sistem rak modular yang sistematis dan mudah diakses. Sistem ruang memanfaatkan ventilasi alami dan sirkulasi udara untuk menjaga pakan tetap kering, bersih, dan aman dari kontaminasi, sementara ventilasi silang dan pemisahan jenis pakan membantu menjaga kualitas makanan. Struktur menggunakan dinding bata ringan atau beton ringan dengan atap baja ringan, sedangkan material utama meliputi rak logam galvanis, lantai keramik anti lembap, cat anti jamur, dan pintu kayu atau aluminium. Ruang berfungsi menyimpan pakan, perlengkapan makan, pasir kucing, obat ringan, dan alat kebersihan. Ruang berbentuk modular persegi panjang seluas  $\pm 10 \text{ m}^2$ , dilengkapi rak vertikal, pencahayaan LED putih, ventilasi rooster, serta terhubung langsung dengan ruang makan dan ruang relawan dengan koridor minimal 1,2 m.



Gambar 7. Desain penyimpanan pakan

### 3.3.5 Ruang Pengelola / Relawan (*Volunteer & Management Room*)

Desain biomimikri pada ruang pengelola atau relawan terinspirasi dari struktur sarang lebah dengan modul heksagonal yang efisien dan saling terhubung, sehingga diterapkan pada tata ruang kerja modular untuk mendukung koordinasi relawan. Sistem ruang mengikuti pola kolaboratif koloni lebah, di mana setiap zona memiliki fungsi spesifik namun tetap terintegrasi dalam operasional shelter, seperti administrasi, monitoring kesehatan kucing, pengelolaan program adopsi, dan dokumentasi kegiatan. Struktur menggunakan rangka kayu laminasi dengan sistem kolom-balok modular dan panel dinding ringan, sedangkan material utama meliputi kayu natural, kaca tempered, lantai *vinyl* tahan lembap, dan elemen bambu sebagai shading. Ruang seluas  $\pm 18 \text{ m}^2$  ini terdiri atas meja kerja, area diskusi, papan informasi, dan rak arsip, dengan fasad semi terbuka, koridor utama selebar 1,5 m, area kerja minimal 1,2 m per orang, serta terhubung langsung dengan ruang adopsi, penyimpanan pakan, dan area servis shelter.



Gambar 8. Desain ruang pengelola / relawan

### 3.3.6 Area Grooming

Desain biomimikri pada area grooming terinspirasi dari perilaku alami kucing yang menjaga kebersihan tubuh dengan menjilati bulunya, sehingga ruang dirancang higienis, mudah dibersihkan, dan mendukung proses perawatan alami. Sistem ruang mendukung kegiatan *grooming* secara sistematis, mulai dari pembersihan bulu, pemeriksaan kulit, pemotongan kuku, hingga perawatan dasar kucing. Area ini juga berfungsi menjaga kebersihan populasi kucing, mencegah parasit, dan memastikan kondisi kesehatan sebelum interaksi publik atau adopsi. Struktur menggunakan rangka beton ringan dengan lantai kedap air dan drainase terintegrasi, sedangkan material utama meliputi keramik anti-slip, meja *grooming stainless steel*, dinding keramik, dan wastafel *stainless steel*. Ruang seluas  $\pm 12 \text{ m}^2$  ini terdiri atas zona grooming, wastafel, area pengeringan, dan rak peralatan, serta terhubung langsung dengan ruang klinik dan ruang relawan, dengan koridor minimum 1,2 m.

### SKETSA 3D AREA GROOMING



Gambar 9. Desain area grooming

### 3.3.7 Area Bermain Outdoor (Cat Playground)

Desain biomimikri pada area bermain outdoor terinspirasi dari ekosistem taman alami yang menjadi habitat eksplorasi kucing liar, sehingga menghadirkan elemen pohon, batu, jalur bertingkat, area panjang, dan tempat persembunyian. Sistem ruang mendukung perilaku alami kucing seperti memanjat, melompat, berlari, dan bereksplorasi melalui kombinasi elemen vertikal dan horizontal. Area ini dirancang sebagai mikrohabitat semi-alami dengan vegetasi, area teduh, dan struktur panjang untuk meningkatkan kesejahteraan dan mengurangi stres. Struktur menggunakan rangka baja ringan tahan cuaca dan kayu outdoor modular, sedangkan material utama meliputi kayu tahan cuaca, tali sisal, dan rumput sintetis. Area seluas ±60 m<sup>2</sup> ini terdiri atas menara panjat, jembatan antarplatform, dan rumah kucing mini, dilengkapi pagar mesh logam dan vegetasi tambahan, serta terhubung langsung dengan ruang bermain indoor dan ruang tidur kucing, dengan jalur manusia 1,5 m dan jalur kucing sekitar 0,6 m.



Gambar 10. Desain area bermain outdoor


## 3.4 Analisis English for Public Awareness Campaign

### 3.4.1 Ethical Framing dalam Terjemahan Bahasa Inggris

Dalam komunikasi publik mengenai kesejahteraan hewan, penerjemahan istilah bukan hanya proses linguistik, tetapi juga proses etis yang membentuk cara masyarakat memahami relasi antara manusia dan hewan dalam ekosistem urban. Bahasa dapat menciptakan stigma dan konflik, atau sebaliknya membangun empati serta kesadaran ekologis. Oleh karena itu, penggunaan *ethical framing* dalam terminologi menjadi penting agar pesan edukasi tidak menimbulkan stigma terhadap hewan maupun

komunitas lokal (Ashraf dkk., 2025). Dalam program edukasi *shelter* dan kampanye kesadaran publik, Bahasa Inggris digunakan sebagai *global lingua franca* untuk menjembatani komunikasi lintas komunitas, organisasi internasional, relawan global, dan masyarakat digital melalui media sosial seperti Instagram dan Facebook. Analisis komunikasi masyarakat menunjukkan bahwa istilah seperti “kucing liar pengganggu,” “hama kota,” atau “binatang kotor” sering digunakan dan membangun narasi konflik yang dapat melegitimasi tindakan represif terhadap hewan. Melalui pendekatan *ethical terminology*, diperkenalkan kosakata yang lebih akurat dan konstruktif, misalnya pembedaan antara *stray cats* (kucing domestik yang pernah hidup dengan manusia dan masih berpotensi diadopsi) dan *feral cats* (kucing yang hidup sepenuhnya liar dan lebih tepat ditangani melalui pendekatan ekologis seperti *Trap-Neuter-Return* atau TNR). Perbedaan terminologi ini berpengaruh pada kebijakan pengelolaan populasi hewan, strategi edukasi masyarakat, dan cara kota merancang program kesejahteraan hewan.

Kampanye digital juga menggunakan *framing* yang menggeser perspektif publik dari konflik menuju koeksistensi ekologis, misalnya melalui pesan “*Urban cats are part of our shared ecosystem*,” yang menegaskan bahwa kucing kota merupakan bagian dari ekosistem bersama. Pentingnya *framing* bahasa terlihat dalam berbagai kasus global: kebijakan pengendalian kucing liar di Australia (2015–2020) yang menysasar jutaan kucing dipengaruhi narasi seperti “*invasive predators*” atau “*ecological pests*”; kasus kekerasan terhadap kucing jalanan di media sosial China tahun 2023 yang dipicu istilah dehumanisasi seperti “*dirty stray animal*”; serta kasus keracunan massal kucing di beberapa kota Asia Tenggara akibat stereotip “hama lingkungan” atau “pembawa penyakit.” Kasus-kasus ini menunjukkan bahwa terminologi yang tidak akurat dapat memicu tindakan ekstrem dan merusak keseimbangan ekosistem kota (Aini dkk., 2025). Sebaliknya, penggunaan istilah etis seperti *community cats*, *urban cats*, *rescue cats*, *adoptable cats*, *neutered cats*, serta konsep *animal welfare*, *humane treatment*, dan *shared urban ecosystem* dapat membangun empati publik dan mendorong pengelolaan populasi hewan secara humanis (Zahir dkk., 2025). Dengan demikian, penggunaan Bahasa Inggris sebagai *lingua franca* global dalam kampanye digital tidak hanya memperluas jangkauan komunikasi, tetapi juga memungkinkan pesan lokal mengenai kesejahteraan hewan menjadi bagian dari diskursus global yang mendorong empati, tanggung jawab sosial, dan koeksistensi manusia–hewan di lingkungan urban.

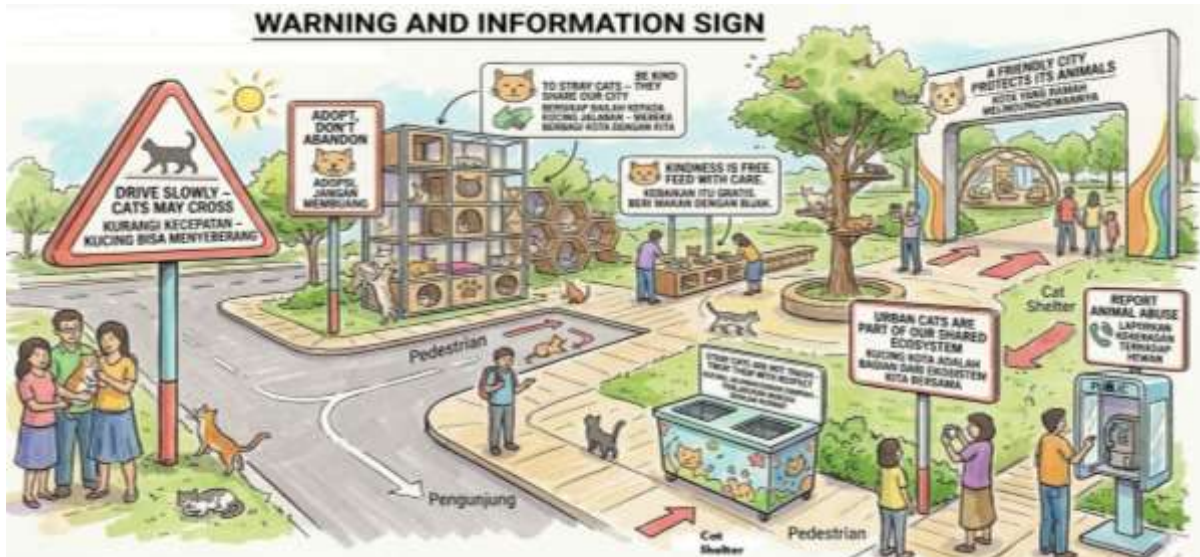


No.	Istilah	Definisi
1	Stray cats	Kucing domestik yang hidup di jalan tetapi masih terbiasa dengan manusia
2	Feral cats	Kucing yang hidup sepenuhnya liar dan tidak tersosialisasi
3	Community cats	Kucing yang hidup dalam komunitas lingkungan tertentu
4	Urban cats	Kucing yang hidup dalam ekosistem kota
5	Street cats	Istilah netral untuk kucing yang hidup di jalan
6	Free-roaming cats	Kucing yang bergerak bebas di ruang publik
7	Rescue cats	Kucing yang diselamatkan dari kondisi berbahaya
8	Adoptable cats	Kucing yang siap diadopsi
9	Rescue cats	Kucing yang telah melalui proses perawatan
10	Adoptable cats	Kucing yang telah disterilisasi
11	Neutered cats	Kucing yang ditangkap, disterilkan, lalu dilepas kembali
12	Trap-Neuter-Return (TNR) cats	Konsep hidup berdampingan dengan hewan kota
13	Animal welfare	Kondisi kesejahteraan fisik dan psikologis hewan
14	Humane treatment	Perlakuan manusiawi terhadap hewan
15	Responsible pet ownership	Tanggung jawab pemilik hewan peliharaan
16	Animal protection	Upaya perlindungan hewan dari kekerasan
17	Shelter cats	Kucing yang tinggal di tempat penampungan
18	Rescue shelter	Tempat perlindungan hewan yang diselamatkan
19	Companion animals	Hewan yang hidup bersama manusia sebagai teman

AnimalWelfareWorld Using ethical terminology for better animal welfare communication

Gambar 11. Terminologi bahasa Inggris untuk istilah etis kucing

### 3.4.2 Multimodal Discourse Analysis dan Speech Act



Gambar 12. Advisory sign untuk kucing

*Multimodal discourse analysis*, yaitu analisis yang mengkaji interaksi antara teks dan elemen visual untuk membangun ingatan dan respons emosional. Oleh karena itu, integrasi teks Bahasa Inggris dengan rambu “*Awas Kucing Lewat*” atau ikon larangan melindas hewan memperkuat dampak kampanye. Sedangkan *Speech act analysis*, yaitu analisis tindak tutur pada pesan kampanye seperti “*Do not run over stray cats,*” “*Please feed responsibly,*” dan “*Adopt, don’t abandon*” jika dikaji dalam teori pragmatik bahasa, kalimat-kalimat tersebut termasuk dalam kategori *directive speech acts* yang bertujuan memengaruhi perilaku pembaca secara langsung (Zhdanova, dkk., 2021).

### 3.4.3 Digital Storytelling for Crowdfunding

Analisis konten *storytelling* menunjukkan bahwa penggunaan Bahasa Inggris dalam video kampanye berfungsi sebagai strategi komunikasi utama dalam kerangka *English for Public Awareness Campaign*. Bahasa Inggris tidak hanya berperan sebagai alat deskriptif, tetapi juga sebagai medium persuasi global yang memungkinkan pesan mengenai kesejahteraan hewan menjangkau audiens internasional (Sumber: link 1: Caring for cats around: [https://youtu.be/cLxA5r\\_qMhc?si=CZ1cFVjTJp1Cplx](https://youtu.be/cLxA5r_qMhc?si=CZ1cFVjTJp1Cplx)). Melalui narasi digital, proyek *shelter* kucing diposisikan sebagai isu publik yang relevan secara global serta diperkuat melalui media sosial, *crowdfunding*, dan jaringan komunitas (Sumber: Link 2: Peduli kucing sekitar : [https://youtu.be/RxBuSW7Pwk4?si=YrSHmzSC2g9RO\\_j](https://youtu.be/RxBuSW7Pwk4?si=YrSHmzSC2g9RO_j)). Dengan demikian, Bahasa Inggris berfungsi sebagai bahasa advokasi yang menghubungkan praktik arsitektur, kesejahteraan hewan, dan partisipasi publik dalam ruang digital.

Dari perspektif semiotika arsitektur, Bahasa Inggris dalam *storytelling* berperan sebagai sistem tanda yang menerjemahkan makna desain ke dalam narasi yang dapat dipahami publik. Ungkapan seperti “*Inspired by nature, designed for compassion*” atau “*Architecture that shelters life*” menghubungkan elemen desain biomimikri dengan nilai etis perlindungan hewan. Melalui konstruksi bahasa tersebut, *shelter* tidak hanya dipresentasikan sebagai objek fisik, tetapi juga sebagai simbol hubungan antara arsitektur, ekologi, dan empati terhadap makhluk hidup (Gunawan dkk., 2025). Dalam konteks kampanye kesadaran publik, narasi ini memperkuat legitimasi sosial proyek sekaligus membangun citra arsitektur yang bertanggung jawab secara ekologis.

Dalam perspektif psikologi arsitektur, penggunaan Bahasa Inggris dalam *storytelling* membantu membangun empati dan keterlibatan emosional audiens terhadap isu kesejahteraan hewan. Narasi seperti “*Every rescued cat deserves a safe place to heal*” menekankan dimensi kemanusiaan dalam desain *shelter* serta mendorong respons prososial, termasuk dukungan komunitas dan *crowdfunding*. Kombinasi antara bahasa naratif dan visual transformasi kucing jalanan menuju lingkungan *shelter* yang aman menciptakan komunikasi yang mampu memicu keterlibatan psikologis publik.

Dari sudut pandang linguistik diakronik, terminologi yang digunakan dalam kampanye menunjukkan perubahan historis dalam cara masyarakat mendeskripsikan kucing jalanan. Istilah negatif

seperti *pests* atau *urban nuisance* digantikan oleh ungkapan yang lebih etis seperti *community cats*, *urban companions*, atau *rescued animals*. Perubahan leksikal ini mencerminkan transformasi wacana dari paradigma konflik menuju koeksistensi ekologis (Nigmatullayevna, 2025). Sebagai *lingua franca*, Bahasa Inggris memungkinkan perubahan diskursus ini tersebar secara luas dalam komunikasi publik global.

Dalam kajian *feline morpho-semantics*, Bahasa Inggris juga digunakan untuk menjelaskan hubungan antara morfologi kucing dan desain arsitektur *shelter*. Narasi seperti “*Cats are natural climbers and explorers*” mengaitkan karakter biologis kucing dengan konsep desain vertikal yang menyediakan platform bertingkat dan jalur panjang. Bahasa naratif tersebut menerjemahkan prinsip biomimikri ke dalam komunikasi publik yang mudah dipahami.

Selanjutnya, dalam perspektif *comparative zoosemiotics*, *storytelling* kampanye menunjukkan bagaimana perilaku kucing ditafsirkan sebagai sistem tanda yang kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa dan desain arsitektur. Perilaku seperti mencari tempat tinggi atau bersembunyi di ruang sempit diinterpretasikan sebagai kebutuhan biologis yang diwujudkan dalam struktur *shelter*. Narasi seperti “*Shelter design follows the natural instincts of cats*” memperlihatkan bagaimana bahasa menjadi jembatan interpretatif antara perilaku hewan dan praktik desain manusia. Dalam kerangka *English for Public Awareness Campaign*, pendekatan ini menempatkan arsitektur *shelter* tidak hanya sebagai solusi teknis, tetapi juga sebagai media komunikasi lintas spesies yang meningkatkan kesadaran publik terhadap kehidupan hewan urban.

### 3.4.4 Grant Proposal Writing dan SDGs Narrative



Gambar 13. SDGs narrative writing

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa penerapan *English for Public Awareness Campaign* dalam penyusunan proposal hibah internasional secara signifikan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam membangun narasi proyek yang selaras dengan standar komunikasi global yang digunakan oleh *United Nations*.

Kegiatan pelatihan ini menunjukkan bahwa mahasiswa telah mulai menggunakan struktur kalimat kompleks dalam penulisan proposal internasional, dan adanya jenis perbaikan yang berkaitan dengan terjemahan literal, ketidaktepatan terminologi akademik, serta struktur kalimat yang kurang selaras dengan konvensi komunikasi ilmiah global dengan tiga jenis struktur kompleks umum yang digunakan dalam proposal internasional, yaitu: (1) Struktur *impact-oriented complex clause*, yaitu kesalahan pada penerjemahan istilah teknis. Misalnya, frasa “*biomimetic shelters*” seharusnya diterjemahkan sebagai “*shelter biomimetik*”, namun sering disederhanakan menjadi “*shelter yang meniru hewan*”, yang menghilangkan makna konsep ilmiah biomimikri. Demikian pula frasa “*urban animal welfare*” sering keliru diterjemahkan sebagai “*kesejahteraan hewan kota liar*”, padahal istilah *urban* merujuk pada konteks lingkungan perkotaan, bukan sifat liar hewan. Kesalahan serupa juga muncul pada frasa “*community-based environmental awareness*”, diterjemahkan sebagai “*kesadaran lingkungan masyarakat sekitar*”, padahal istilah yang tepat adalah *kesadaran* “*lingkungan berbasis komunitas*” untuk menekankan dimensi partisipatif dalam pendekatan sosial. (2) Struktur *evidence-based justification*, yaitu penggunaan terjemahan yang terlalu deskriptif sehingga mengurangi karakteristik bahasa akademik yang ringkas dan nominal. Contohnya, frasa “*previous studies indicate*”

diterjemahkan menjadi “studi sebelumnya berkata”, padahal bentuk yang tepat adalah “penelitian sebelumnya menunjukkan” atau “mengindikasikan.” Frasa “*structural efficiency*” sering diterjemahkan sebagai “struktur yang sangat efisien”, sementara bentuk yang lebih tepat adalah “efisiensi struktur” karena menggunakan konstruksi nominal. Demikian pula frasa “*environmental adaptability*” sering diterjemahkan terlalu panjang menjadi “kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar”, sedangkan terminologi ilmiah yang lebih akurat adalah “kemampuan adaptasi terhadap lingkungan.” (3) Struktur *policy-aligned diplomatic framing*, yaitu struktur bahasa yang menghubungkan narasi proyek dengan SDGs. Contohnya terjemahann istilah “*global commitments*” sebagai “janji dunia”, padahal dalam dokumen kebijakan internasional istilah tersebut berarti *komitmen global* yang merujuk pada kesepakatan institusional atau kebijakan bersama. Frasa “*sustainable urban ecosystems*” diterjemahkan sebagai “ekosistem kota yang terus hidup”, padahal terminologi yang tepat adalah “ekosistem perkotaan berkelanjutan.” Sementara itu, frasa “*responsible community engagement*” sering disederhanakan menjadi “partisipasi masyarakat yang baik”, padahal bentuk yang lebih tepat adalah “keterlibatan komunitas yang bertanggung jawab.”

Analisis penggunaan terminologi dalam proposal menunjukkan kecenderungan *terminology simplification*, yaitu penggantian istilah ilmiah dengan bahasa sehari-hari yang kurang presisi (Stevani dkk., 2025). Misalnya, istilah “*biomimetic design*” terkadang diterjemahkan menjadi “desain meniru alam”, padahal istilah akademik yang tepat adalah “desain biomimetik.” Frasa “*participatory design*” sering diubah menjadi “desain bersama masyarakat”, sementara terminologi ilmiah yang lebih tepat adalah “desain partisipatif.” Kesalahan serupa juga terjadi pada istilah “*social impact assessment*”, yang terkadang ditulis sebagai “penilaian dampak sosial sederhana”, padahal istilah bakunya adalah “*analisis dampak sosial*.” Selain itu, istilah “*implementation strategy*” sering diganti dengan “cara pelaksanaan”, dan “*stakeholder collaboration*” disederhanakan menjadi “kerja sama orang-orang terkait”, yang keduanya mengurangi tingkat formalitas akademik yang diharapkan dalam proposal internasional.

Dari sisi *rhetorical move analysis*, ditemukan perbaikan dalam struktur argumentasi proposal. Pada bagian *problem statement*, adanya bahasa emosional seperti “*many cats suffer terribly in the city*”, yang kurang sesuai dengan gaya akademik berbasis fakta. Struktur yang lebih tepat adalah pernyataan berbasis indikasi masalah, misalnya “*the increasing population of stray cats in urban areas indicates a need for sustainable shelter solutions.*” Pada bagian *project rationale*, penjelasan sering terlalu umum tanpa dasar konseptual yang jelas, misalnya “*this project is important because animals need help*”. Narasi akademik seharusnya menekankan pendekatan inovatif, seperti “*this project proposes biomimetic shelter design as an innovative approach to improving urban animal welfare.*” Adanya perbaikan pada bagian *objectives and outcomes*, di mana tujuan tidak disertai indikator terukur, misalnya “*the project will improve awareness*”. Dalam standar proposal internasional, tujuan harus dirumuskan secara operasional, misalnya melalui *educational campaigns* dan *participatory design workshops*. Pada bagian *implementation strategy*, metode sering ditulis secara naratif tanpa struktur sistematis, sementara format proposal internasional menuntut penjelasan yang jelas mengenai tahapan kegiatan. Terakhir, pada bagian *expected impact*, dampak ditulis secara abstrak seperti “*this project will make the city better*”, padahal dampak yang efektif harus merujuk pada indikator sosial dan lingkungan yang konkret.



Gambar 14. Foto kegiatan desain perancangan

Hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa perbaikan penulisan *English for Public Awareness Campaign* dan *grant proposal writing* meliputi *literal translation error*, *terminology inconsistency*, *overly emotional language*, *lack of measurable indicators*, serta *policy misinterpretation*. Pemahaman pola kesalahan tersebut penting untuk meningkatkan kualitas komunikasi akademik mahasiswa, sehingga proposal yang dihasilkan lebih tepat, terminologis konsisten, dan selaras dengan standar diplomasi bahasa yang digunakan dalam dokumen kebijakan internasional seperti *SDGs*.

## SIMPULAN

Kesimpulan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa pelatihan perancangan *shelter* kucing jalanan dengan pendekatan biomimikri dan *English for Public Awareness Campaign* di Universitas Negeri Makassar berhasil meningkatkan kompetensi mahasiswa secara multidisipliner. Mahasiswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih sistematis mengenai prinsip desain biomimetik dalam pengembangan *shelter* yang adaptif terhadap perilaku alami kucing dan kondisi lingkungan perkotaan, tetapi juga mampu memanfaatkan perangkat lunak desain *Autodesk Fusion 360* untuk menghasilkan model rancangan yang lebih terstruktur dan fungsional. Selain itu, pelatihan ini turut memperkuat kemampuan mahasiswa dalam menyusun narasi kampanye kesadaran publik menggunakan bahasa Inggris akademik yang ringkas, faktual, dan selaras dengan terminologi *SDGs*. Integrasi antara keterampilan desain, literasi teknologi, dan komunikasi ilmiah tersebut menunjukkan bahwa program ini berkontribusi terhadap pengembangan kapasitas mahasiswa dalam merancang solusi berbasis komunitas yang mendukung kesejahteraan hewan perkotaan, keberlanjutan lingkungan, serta peningkatan kesadaran publik secara lebih luas.

## SARAN

Mahasiswa Universitas Negeri Makassar disarankan untuk terus mengembangkan desain *shelter* kucing berbasis biomimikri melalui uji coba lapangan dan evaluasi terhadap respons perilaku kucing agar model yang dihasilkan benar-benar adaptif terhadap kondisi lingkungan perkotaan. Selain itu, peserta perlu meningkatkan ketepatan penggunaan terminologi bahasa Inggris dalam kampanye publik yang berkaitan dengan konsep kesejahteraan hewan dan *SDGs*, agar pesan advokasi dapat disampaikan lebih kredibel dan efektif kepada audiens internasional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, B., Assidiq, K. A., & Tanashur, P. (2025). Linguistic framing in digital commerce: The roles of lexical choice and cognitive fluency in shaping consumer conversion on social media. *Journal of Linguistics, Literature, and Language Teaching*, 1(1), 24–34.
- Aryanti, D. A., & Wijaya, S. T. (2025). Ethical and socio-cultural perspectives on free-roaming cat care: The role of the Universitas Indonesia Peduli Hewan (UIPH) community in urban environmental management. *Journal of Character and Environment*, 2(2), 116–131. <https://doi.org/10.61511/jocae.v2i2.2025.1124>
- Ashraf, R., Arslan, M. F., & Murtaza, K. (2025). The power of language: Role of eco-linguistics in shaping environmental awareness. *Journal of Asian Development Studies*, 14(1), 1785–1792. <https://doi.org/10.62345/jads.2025.14.1.142>
- Bhad, P. U., & Buktar, R. B. (2022). Multiple novel generative design solutions for various mechanical engineering related products using Autodesk Fusion 360 software. *International Journal of Design Engineering*, 11(1), 1–26. <https://doi.org/10.1504/IJDE.2022.127058>
- Dharsono, W. W. (2025). Visual and emotional connections in wooden product design: A comprehensive review of neuro-architecture principles. *Journal of Artificial Intelligence in Architecture*, 4(1), 48–56. <https://doi.org/10.24002/jarina.v4i1.10160>
- Gunawan, W., Humaira, S. A., Hardini, T. I., & Zifana, M. (2025). Emerging digital factual storytelling in English language learning: Investigating multimodal affordances. *Studies in English Language and Education*, 12(1), 312–327.
- Karkar-Esperat, T. M. (2025). Multiliteracies for multilingual learners: The MultiSemiotic Architecture Framework. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 28(2), 117–134. <https://doi.org/10.1080/13670050.2024.2409120>

- Nigmatullayevna, A. U. (2025). The study of ecotourism terminology in diachronic and synchronic aspects. *Scottish International Conference on Multidisciplinary Research and Innovation (SICMRI)*, 1(2), 18–20.
- Okorie, J., & Oluwole, O. (2025). Design and analysis of shop-built spherical LNG pressure vessel using Autodesk Fusion 360. *Research Journal of Nanoscience and Engineering*, 7(1), 6–12. <https://doi.org/10.22259/2637-5591.0701002>
- Peters, O. R., & Victor, M. (2016). Aesthetics of structural functionalism: A case study of Santiago Calatrava's architectural designs. *European International Journal of Science and Technology*, 5(7), 94–103.
- Prasetyo, K., & Suastika, M. (2026). Penerapan arsitektur biomimicry pada aviary conservation centre di Sulawesi Tengah. *Senthong*, 9(1), 69–80.
- Stevani, M., Saragi, A. A., Astuti, P., & Permatasari, Y. D. (2025). Refining final report writing in English for hospitality communication through genre-specific move, service lexicon precision, and contextual register. *English Education: English Journal for Teaching and Learning*, 13(2), 138–165. <https://doi.org/10.24952/ee.v13i2.16456>
- Stevani, M., Saragi, A. A., Martiningsih, E., & Nofirman, N. (2025). Pelatihan English for STEM bagi siswa SMA eksperimen sains sederhana dan coding dasar. *Jurnal Pengabdian Teratai*, 6(2), 10–24. <https://doi.org/10.55122/teratai.v6i2.1870>
- Tanasy, N., Astri, Z., & Fachrunnisa, N. (2025). Public perception of English environmental taglines in Indonesian retail campaigns: Between global messaging and local meaning. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 13(1), 1592–1604.
- Yilmaz, B., & Arpacioğlu, U. (2025). Daylight control performance of biomimetic facades: Biomimetic facade proposals for an office building. *Journal of Architectural Sciences and Applications*, 10(2), 703–718. <https://doi.org/10.30785/mbud.165596>
- Zahir, Z., Imran, M., & Ilyas, M. (2025). Digital ecology: Linguistic framing of nature and biodiversity in social media discourse. *Liberal Journal of Language & Literature Review*, 3(4), 1982–2002.
- Zhdanava, A., Kaur, S., & Rajandran, K. (2021). Representing nonhuman animals as equals: An ecolinguistic analysis of vegan campaigns. *Journal of World Languages*, 7(1), 26–57. <https://doi.org/10.1515/jwl-2021-0003>