

p-ISSN 2745-5807
e-ISSN 2747-0288

WARNARUPA

Journal of Visual Communication Design

WARNARUPA | Vol. 5 | No. 1 | Page 1 - 92 | Oktober 2024



Published By
PARINKRAF

Universitas Muhammadiyah Tangerang

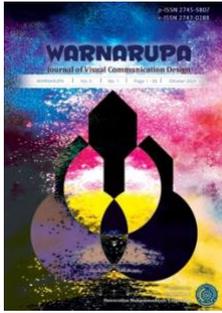


WARNARUPA

(Journal of Visual Communication Design)

Daftar Isi (Table Of Content)

Demo Penggunaan Fitur Artificial Intelliegence (AI) Dalam Teknik Produksi Visual Effect Pada Film Pendek “Getaway” Heri Wijayanto dan Ahmad Adam Junior	1 - 20
Perancangan Film Pendek “Kembali” Mengenai Pentingnya Komunikasi Interpersonal Seorang Anak Dan Ayahnya Heri Wijayanto, Adham Ajie Pangestu	21 - 33
Perancangan Buku Teknik Ilustrasi “Dark Art” Sebagai Media Edukasi Program Studi Desain Komunikasi Visual Widya Oktary Setiawardhani, Ikhwanul Zuhri	34 - 54
Perancangan Prototipe UI/UX Pada Pemesanan Menu Di Kedai Kopi Rumiko Berbasis Mobile Microsite Dewi Intan Kurnia, Muhamad Santoso	34 - 74
Perancangan Kampanye Sosial Bertema Pertempuran 10 November 1945 Dengan Media Board Game Aliyah, Very Setiawan	74 - 92



WARNARUPA

Journal of Visual Communication Design
Fakultas Pariwisata dan Industri Kreatif

<https://jurnal.umt.ac.id/index.php/WARNARUPA>

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL BERTEMA PERTEMPURAN 10 NOVEMBER 1945 DENGAN MEDIABOARD GAME

Aliyah¹, Very Setiawan²

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Pariwisata dan Industri Kreatif
Universitas Muhammadiyah Tangerang

Aliyah@umt.ac.id¹, verysetiawan34@gmail.com²

Abstrak

Seiring dengan berkembangnya zaman dan deras arus globalisasi, rasa nasionalisme pada remaja menjadi menurun. Jika remaja tidak cinta pada asal-usul bangsanya sendiri, maka eksistensi bangsa Indonesia dapat terancam. Perancangan kampanye sosial ini bertujuan untuk meningkatkan rasa nasionalisme serta pemahaman arti nilai-nilai perjuangan bangsa Indonesia melalui media board game. Dengan menerapkan metode perancangan double diamond, proses perancangan lebih mendetail serta memiliki alur perancangan yang jelas. Hasil dari perancangan ini diimplementasikan menjadi sebuah board game yang diharapkan bisa menjadi media yang efektif dan interaktif untuk meningkatkan rasa nasionalisme dan kesadaran sejarah pada remaja.

Kata Kunci: Board Game, Nasionalisme, Double Diamond, Globalisasi, Kampanye Sosial

Abstract

Along with the development of the times and the swift flow of globalization, the sense of nationalism in teenagers is decreasing.. If teenagers do not love the origin of their own nation, then the existence of the Indonesian nation can be threatened. The design of this social campaign aims to increase the sense of nationalism and understanding of the values of the struggle of the Indonesian nation through board game media. By applying the double diamond design method, the design process is more detailed and has a clear design flow. The result of this design is implemented into a board game that is expected to be an effective and interactive media to increase the sense of nationalism and historical awareness in teenagers.

Keywords: Board Game, Nationalism, Double Diamond, Globalization, Social Campaign

PENDAHULUAN

Globalisasi telah membawa kemajuan di berbagai aspek kehidupan, termasuk teknologi komunikasi yang memudahkan hidup manusia. Namun, globalisasi juga membawa dampak negatif, seperti masuknya budaya asing yang mengancam rasa nasionalisme di kalangan remaja Indonesia. Rasa nasionalisme yang mulai memudar dapat menyebabkan hilangnya identitas bangsa dan mengabaikan sejarah perjuangan kemerdekaan. Remaja yang lebih terpengaruh oleh tren global seringkali melupakan nilai-nilai luhur bangsa dan pentingnya mempertahankan identitas nasional.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merancang kampanye sosial yang berfokus pada peningkatan rasa nasionalisme melalui media yang menarik bagi remaja, seperti board game yang bertema Pertempuran 10 November 1945. Board game dipilih karena mampu menciptakan interaksi aktif antar pemain, sehingga pesan kampanye dapat lebih efektif diterima dan diingat oleh remaja. Melalui media ini, diharapkan remaja dapat lebih memahami pentingnya nilai perjuangan para pahlawan dan termotivasi untuk menjaga serta memperkuat identitas bangsa di tengah arus globalisasi.

TINJAUAN PUSTAKA

Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah desain yang mengkomunikasikan informasi dan pesan yang ditampilkan secara visual. Desainer komunikasi visual berusaha untuk mempengaruhi sekelompok pengamat. Mereka berusaha agar kebanyakan orang dalam target group (sasaran) tersebut memberikan respon positif kepada pesan visual tersebut. Oleh karena itu desain komunikasi visual harus komunikatif, dapat dikenal, dibaca dan dimengerti oleh target group tersebut. (Cenadi, 1999)

Kampanye Sosial

Menurut Ramlan (2006:19) dalam (Ardiana et al., 2016) Kampanye sosial secara khusus didefinisikan sebagai sebuah proses untuk menyebarkan pesan yang berkaitan dengan masalah sosial kemasyarakatan dan juga bersifat non- komersil. Tujuan umum dari kampanye sosial adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan gejala sosial yang sedang terjadi.

Teori Ilustrasi

Menurut Susanto (2017) dalam (Savitri & Setiawan, 2018) Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. menggambar ilustrasi adalah kegiatan menuangkan informasi berupa coretan yang menghasilkan karya seni rupa dua dimensi.

Teori Tipograf

Tipografi merupakan salah satu metode untuk menerjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Tipografi berfungsi untuk menyampaikan konsep atau informasi dari halaman kepada pengamat. Manusia secara tidak sadar berhubungan dengan tipografi setiap hari. Kurangnya perhatian pada tipografi dapat menyebabkan desain yang indah menjadi tidak komunikatif atau tidak menarik. (Albert et al., 2021)

Teori Layout

Layout adalah tata cara pengaturan elemen di dalam suatu desain, seperti elemen grafis, elemen visual, teks, dan elemen lainnya. Layout dapat mempengaruhi pesan yang disampaikan kepada audiens atau konteks dan informasi yang ingin disebarluaskan, serta ide dan tema desain. (Angela & Suhartono, 2022)

Teori Warna

Teori warna adalah sebuah studi tentang bagaimana warna berfungsi bersama dan mempengaruhi persepsi dan emosi kita. Ini seperti kotak alat untuk seniman, desainer, dan kreator untuk membantu mereka memilih warna untuk proyek mereka. Teori ini memungkinkan kita memilih warna yang tepat untuk suatu karya dan menyampaikan pesan atau suasana hati yang tepat. (Interaction Design Foundation, 2016)

Nasionalisme

Nasionalisme merupakan suatu paham yang menciptakan dan mempertahankan kedaulatan sebuah negara dengan mewujudkan satu konsep identitas bersama untuk sekelompok manusia. Dengan nasionalisme dari setiap bangsanya, suatu negara akan semakin utuh identitasnya. Suatu bangsa harus memiliki kesadaran untuk mencintai negara bangsa itu sendiri. (Syahira Azima et al., 2021)

Board Game

Board game adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai seseorang. (Jonathan Vincent S., DR. Prayanto W.H., M.Sn., Dian Hen dan Yudani, S.T., 2015)

METODE

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode angket sebagai metode pengumpulan data primer serta studi Referensi sebagai data sekunder. Selain itu, Metode Double Diamond digunakan sebagai metode pendekatan kreatif. Metode ini akan berperan sebagai kerangka kerja yang akan menjabarkan keseluruhan proses desain yang penulis lakukan dalam melakukan perancangan kampanye sosial ini. Dalam metode ini dibagi menjadi 4 fase yaitu Discover, Define, Develop dan Deliver. Berikut adalah penjelasan proses desain dalam pengerjaan perancangan ini dengan menerapkan metode Double Diamond:

1. Discover

Dalam fase ini terdapat proses seperti penemuan masalah dan pengumpulan data baik data primer maupun sekunder

2. Define

Dalam fase ini terdapat proses pendefinisian dari penemuan masalah dan data yang di dapatkan.

3. Develop

Dalam fase ini terdapat proses kreatif seperti mind mapping, moodboard, penentuan mekanisme dan komponen permainan, tahap sketsa, tahap desain, dan pembuatan prototype.

4. Deliver

Dalam fase ini merupakan lanjutan dari fase develop berupa playtest, balancing, hingga proses final yaitu tahap produksi.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan beberapa cara yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data perancangan. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode angket sebagai data primer dan studi referensi sebagai data sekunder.

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode SWOT (Strength, Weakness, Opportunities, Threats). Teknik ini digunakan dengan tujuan untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, serta ancaman pada perancangan ini. Dengan memahami 4 unsur tersebut, tentu dapat membantu kita di dalam menentukan strategi serta pengambilan keputusan.

PEMBAHASAN DAN HASIL PERANCANGAN

Alur Proses Kreatif

Berdasarkan metode perancangan yang digunakan yaitu Metode Double Diamond. Diperlukan timeline yang bertugas agar pelaksanaan proses perancangan ini lebih terstruktur dan terperinci sehingga kegiatan yang harus dilakukan lebih jelas dan target bisa tercapai. Berikut adalah timeline perancangan ini :

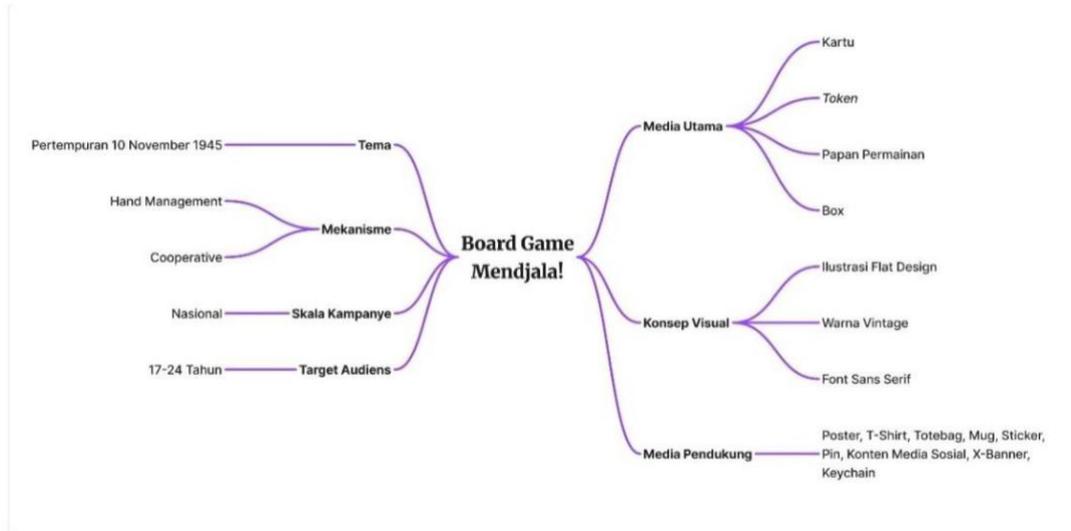
Tahap	Kegiatan	Timeline																											
		Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Discover	Penemuan Masalah	■	■																										
	Penetapan Metode			■	■																								
	Perancangan					■	■																						
	Pengumpulan Data							■	■																				
Define	Analisis Data							■	■																				
	SWOT									■	■																		
	Studi Referensi										■	■	■																
Develop	Mindmap & Moodboard																												
	Referensi Mekanisme & Komponen																												
	Prototype																												
	Sketch																												
	Desain Digital																												
	Layouting																												
	Playtest Prototype																												
Deliver	Balancing																												
	Produksi Cetak																												

Timeline Perancangan

(Sumber: Data Pribadi)

Mind Mapping

Mind mapping merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengembangkansuatu ide dan konsep melalui satu kata kunci yang terpusat. Berikut adalah mind mapping dalam perancangan ini:



Mind Mapping

(Sumber: Data Pribadi)

Moodboard

Moodboard berisi panduan secara visual seperti penggunaan ilustrasi, warna, teks effect, tipografi, layout yang akan digunakan sebagai referensi di dalam proses perancangan. Moodboard juga berfungsi untuk mengembangkan ide dan konsep yang ingin kita kembangkan melalui referensi karya yang pernah dibuat dan menerapkannya di dalam perancangan ini.



Moodboard Perancangan

(Sumber:Pinterest)

Konsep Komunikasi

Di dalam perancangan ini, komunikasi memiliki peran yang penting. Komunikasi akan menjembatani ide dan konsep dari desainer ke target audience yang dituju sehingga tujuan perancangan dapat tersampaikan. Dalam hal ini, penulis akan menjabarkan seluruh konsep yang sudah dirancang. Dalam konsep komunikasi, dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

1. Aspek Visual : mencakup keseluruhan visual yang telah dirancang dan dikembangkan untuk ditampilkan pada perancangan board game ini.
2. Aspek Mekanisme Permainan: Mekanisme permainan menentukan bagaimana para pemain berinteraksi di dalam permainan. Dalam board game ini, mekanisme permainan yang dipilih adalah cooperative dan hand management.
3. Aspek Testing Dan Balancing: Dalam proses perancangan, aspek testing sangat penting untuk menguji konsep serta mekanisme permainan yang telah di rancang serta menguji kemudahan dan kelancaran pemain di dalam permainan.

Komponen Permainan

a. Kartu

Kartu berjumlah 59 kartu. Dalam board game ini, jenis kartu dibagi menjadi 2 yaitu kartu serangan dan kartu cedera

b. Token

Token dalam board game ini dibagi menjadi 2 jenis yaitu token support dan token spirit

c. Papan Permainan

Digunakan sebagai area permainan pada board game ini

d. Box

Digunakan sebagai packaging dari board game ini dan sebagai pelindung komponen permainan

Hasil Karya



Board Game MENTJALA

(Sumber: Data Pribadi)



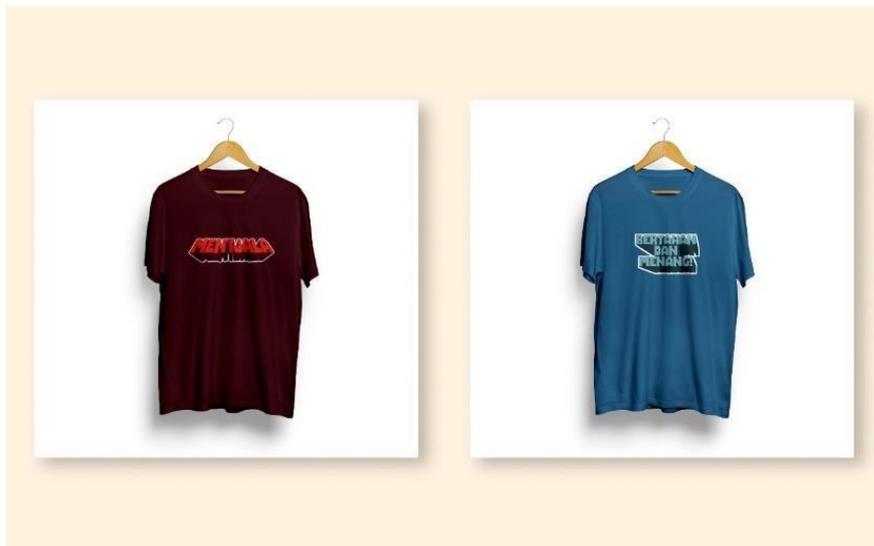
Poster Perancangan Dan Poster Utama

(Sumber: Data Pribadi)



X-Banner

(Sumber: Data Pribadi)



T-shirt

(Sumber: Data Pribadi)



Mug

(Sumber: Data Pribadi)



Tumbler

(Sumber: Data Pribadi)



Totebag

(Sumber: Data Pribadi)



Sticker Pack

(Sumber: Data Pribadi)



Pin

(Sumber: Data Pribadi)



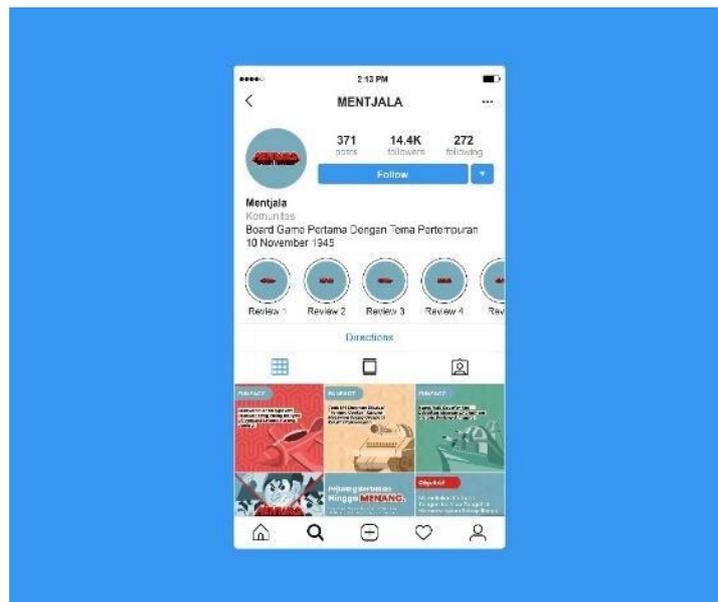
Gantungan Kunci Akrilik
(Sumber: Data Pribadi)



Banner Promosi
(Sumber: Data Pribadi)



Brosur Promosi
(Sumber: Data Pribadi)



Postingan Sosial Media Instagram
(Sumber: Data Pribadi)

PENUTUP

Kesimpulan

Di dalam proses perancangan kampanye sosial dengan media board game ini memerlukan banyak sekali pertimbangan dari segala aspek baik aspek visual, mekanisme permainan, komponen permainan dan pengalaman bermain. Aspek tersebut perlu benar-benar diperhatikan agar tujuan kampanye sosial ini yaitu menyampaikan arti penting dalam proses perjuangan kemerdekaan kepada target audience sehingga dapat lebih menghargai dan menanamkan nilai-nilai perjuangan tersebut. Dengan keseluruhan aspek tersebut menghasilkan media yang menarik dan berbeda bagi para target audience.

Walaupun lebih cenderung digunakan pada perancangan desain web atau UI/UX, metode perancangan double diamond juga cocok dan bisa diterapkan pada perancangan ini. Metode ini mempermudah penulis di dalam proses perancangan karena dengan metode perancangan ini alur kerja atau timeline menjadi lebih jelas dan terperinci.

DAFTAR PUSTAKA

- Albert, T., Nugroho, J. A., & Hapsari, R. W. (2021). Perancangan Ulang UI/ UX Website sebuah Perusahaan Farmasi. *Jurnal Rupaka*, 4(1), 90–96.
- Angela, C. V., & Suhartono, A. W. (2022). Analisa Terhadap Feeds Instagram Dyandra Academy Sebelum Dan Sesudah Penerapan Teori Layout. *Jurnal DKV Adiwarna*, 2022, 1–11. <https://datareportal.com/reports/digital-2022->
- Ardiana, N. P. L., Damayanti, M. N., & Muljosumarto, C. (2016). Perancangan Kampanye Sosial tentang Pemahaman Eksistensi dan Esensi Keragaman Lintas Etnis di Semarang. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(8), 1–11.
<https://media.neliti.com/media/publications/81469-ID-perancangan-kampanye-sosial-tentang-pema.pdf>
- Cenadi, S. C. (1999). ELEMEN-ELEMEN DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *Nirmana*, 1, 1–11. <https://doi.org/10.3181/00379727-206-43745>
- Interaction Design Foundation. (2016). Color Theory. IxDF.
<https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory>
- Jonathan Vincent S., DR. Prayanto W.H., M.Sn., Dian Hen dan Yudani, S.T., M. D. (2015). PERANCANGAN BOARD GAME MENGENAI BAHAYA RADIASI GADGET TERHADAP ANAK. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1–15.
<https://media.neliti.com/media/publications/87086-ID-none.pdf>
- Savitri, F. A., & Setiawan, D. (2018). Pengembangan Buku Menggambar Ilustrasi. *Jurnal Kreatif : Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 58–63.
- Syahira Azima, N., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Pengaruh Masuknya Budaya Asing Terhadap Nasionalisme Bangsa Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7491–7496