

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL EKSPLORASI SISTEM TATA SURYA BERBASIS NEW MEDIA UNTUK ANAK REMAJA USIA 12-18 TAHUN DI PALEMBANG

Muhammad Iqbal Zaidan Alfarid¹⁾, Bobby Halim²⁾, Heri Iswandi³⁾

^{1), 2)} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya

³⁾ Universitas Indo Global Mandiri

Jl. Jend. Sudirman No.62 Km.4, 20111, Kota Palembang

Email : iqbalzaidan9@gmail.com¹⁾, bobby_dkv@uigm.ac.id²⁾, wandy_dkv@uigm.ac.id³⁾

ABSTRACT

Along with current technological developments, the Gen Z generation is said to have entered the era of native digital impact technology where their Z generation is used to knowing the name of technology and following the times in their learning system. Like learning to explore the solar system for teenagers where many of them are still learning the solar system only from a book, social media, and videos scattered from the internet, so that their learning feels boring and also the lack of interactive new media in order to provide reaction of experience for them in getting to know the solar system, so that in their learning system a solution was made in this design that there needs to be an educational new media in the form of Virtual Reality (VR) to solve problems on the target, with the concept of providing experience in exploring with on virtual reality with the feel of a vacuum exploring the planets in the solar system. With the use of the Design Thinking design method, the design flow is more focused and for data collection and analysis using the 5w+1h method. The designed works are categorized into three media, namely media issues including posters, xbanners, social media content, infographics, the main media is VR videos, supporting media including, note books, tote bags, bed lights, cellphone cases, tumblers, t- shirts.

Keyword: *Virtual Reality, New Media, Learning*

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, generasi gen Z dikatakan bahwa mereka sudah memasuki era teknologi dampak digital native yang dimana generasi Z mereka sudah terbiasa mengenal namanya teknologi dan mengikuti perkembangan jaman dalam sistem pembelajaran mereka. Seperti halnya pembelajaran mengeksplorasi sistem tata surya bagi anak remaja dimana banyaknya mereka masih belajar sistem tata surya itu hanya dari sebuah buku, sosial media, maupun video yang bertebaran dari internet, sehingga pembelajaran mereka terasa membosankan dan juga kurangnya media bersifat new media interaktif guna untuk memberikan reaksi pengalaman bagi mereka dalam mengenal sistem tata surya, sehingga dalam sistem pembelajaran mereka dibuatlah sebuah solusi dalam perancangan ini bahwa perlu adanya new media yang bersifat edukatif yaitu berupa Virtual Reality (VR) untuk memecahkan permasalahan pada target sasaran, dengan konsep berupa memberikan pengalaman dalam mengeksplorasi dengan pada virtual reality dengan nuansa ruang hampa menjelajahi planet-planet di tata surya. Dengan digunakannya metode perancangan Design Thinking alur perancangan ini lebih terarah dan untuk pengambilan data maupun menganalisa menggunakan bantuan metode 5w+1h. Hasil karya yang dirancangan dikategorikan ke tiga media, yaitu media isu diantaranya, poster, xbanner, konten sosial media, infografis, media utama adalah video VR, media pendukung diantaranya, note book, tote bag, lampu tidur, case HP, tumbler, t-shirt.

Kata kunci: *Virtual Reality, Media Baru, Pembelajaran*

1. Pendahuluan

Pada zaman sekarang dalam pelaksanaan pembelajaran tidak dapat terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat ini menuntut peserta didik harus dapat memanfaatkan teknologi yang ada dalam pembelajarannya.

Pengertian pembelajaran menurut para ahli yang menjelaskan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. (Djamaluddin & Wardana, 2019)

Dalam perancangan komunikasi visual mengenai peraturan dalam mengembangkan pembelajaran sudah diatur sedemikian rupa dalam undang-undang no. 20 tahun 2003 BAB IV Bagian 3 Pasal 8 berbunyi Masyarakat berhak berperan serta dalam perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan evaluasi program pendidikan. BAB IV bagian 1 Pasal 5 Ayat 5 Setiap warga negara berhak mendapat kesempatan meningkatkan pendidikan sepanjang hayat.

Pembelajaran untuk anak remaja merupakan pembahasan yang sangat luas dan sangat menarik, karena usia tersebut merupakan awal dari proses pembelajaran dari keingintahuan mereka yang lebih. Anak usia tersebut pada generasi sekarang ini tergolong ke dalam generasi anak digital native yaitu generasi yang tumbuh dan berkembang di dalam lingkup teknologi digital dengan sebutan istilah generasi gen Z. Generasi ini lahir di atas tahun 1980 an (Sukirman, 2017). Permasalahan di dunia pendidikan saat ini merupakan akibat langsung dari fenomena digital native, maka saat memberikan materi pembelajaran fasilitator membutuhkan sebuah pendekatan yang berbeda (Dopo & Ismaniati, 2016).

Desain komunikasi visual memiliki peranan yang sangat penting dalam pembuatan media sebagai sumber belajar yang efektif bagi usia tersebut, menjadikan hal yang menentukan dalam proses perkembangan anak remaja dari permasalahannya mencari sebuah solusi, sehingga terdapat suatu permasalahan yaitu anak remaja usia tersebut cenderung pola cara belajarnya terkendala hanya bersifat formal hingga hal ini menjadi membosankan bagi mereka, sehingga generasi gen Z dikatakan bahwa mereka sudah memasuki era teknologi yang dimana generasi Z mereka sudah terbiasa mengenal namanya teknologi dan mengikuti perkembangan zaman dalam sistem pembelajaran mereka.

Proses pembelajaran inilah yang menjadi kendala mereka, karena generasi Z dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman sehingga dari proses mengajar anak dengan segala upaya yang dilakukan para pengajar berupaya untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak remaja harus dengan cara yang

berbeda. Seperti halnya pembelajaran mengeksplorasi sistem tata surya bagi anak remaja dimana banyaknya mereka masih belajar sistem tata surya itu hanya dari sebuah buku sehingga pembelajaran mereka terasa membosankan, dan kurangnya media bersifat *new media* guna untuk memberikan reaksi pengalaman bagi mereka dalam mengenal sistem tata surya.

Berdasarkan permasalahan di atas, bahwa perlu adanya *new media* yang bersifat edukatif dikarenakan *new media* adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran anak remaja dengan upaya merangsang dan mendorong perkembangan anak dalam mengenal lebih dekat tentang dunia astronomi sistem tata surya. Penguasaan materi dan aktivitas belajar anak remaja sangat mungkin diwujudkan apabila didukung dengan penggunaan media ketika proses belajar berlangsung. Hal ini dipertegas oleh Sudjana dan Rivai bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika materi yang disampaikan oleh pengajar kepada anak remaja akan di visualisasikan secara nyata menyerupai kondisi maupun bentuk yang sebenarnya (Aziz & Prasetya, 2018).

Sehingga untuk memperoleh agar mereka bisa melihat dan merasakan nuansa pengalaman di luar angkasa maka perlunya adanya bantuan seperti teknologi *Virtual Reality* (VR). VR juga merupakan salah satu teknologi yang efektif untuk memecahkan masalah dunia nyata saat ini. Untuk tujuan pembelajaran pada umumnya, VR telah banyak diusulkan sebagai terobosan teknologi yang signifikan yang memiliki potensi besar untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Salah satu manfaat menggunakan VR yakni berpotensi mendorong retensi belajar anak. (Prayogha, Adhe Pandu Dwi, 2018)

Virtual Reality (VR) atau realitas maya adalah teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer (computer-simulated environment), suatu lingkungan sebenarnya yang ditiru atau benar-benar suatu lingkungan yang hanya ada dalam imajinasi, (Sekarwati, 2020).

Sistem tata surya sebagai salah satu bidang pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan menjadikan bidang ilmu yang menarik untuk dipelajari. (Setiyadi, 2016) Menyatakan bahwa Sistem Tata Surya ialah sebuah sekumpulan benda-benda langit yang terdiri dari sebuah bintang dan biasa disebut matahari dan semua benda langit yang terkait dengan gaya gravitasinya. Dan dari objek tersebut juga termasuk 8 planet yang telah diketahui orbit yang bentuknya elips. (Harmi, 2015) Menyatakan bahwa tata surya memiliki garis edar yang berdiameter lebih dari 12.000 juta km. Dan benda-benda langit terdiri dari 8 planet dan orbit berbentuk elips, satelit, komet, asteroid, meteoroid.

Potensi perancangan menggunakan *new media* dalam mengangkat tema perancangan ini adalah ada suatu hal yang dimana teknologi VR menjadi sebuah perancangan bersifat *new media* dan berdasarkan penelusuran belum sama sekali perancangan *new media* bersifat VR yang diangkat pada mahasiswa DKV UIGM. Maka dari itu perancangan yang diangkat ini adalah bisa dapat memberikan edukasi astronomi tata surya yang bersifat

edukatif dimana mereka bisa merasakan suatu nuansa lebih pada keingintahuan mereka yang ada di luar angkasa dengan menerapkan memberikan dorongan dan pengalaman yang edukatif bagi anak remaja usia 12 – 18 tahun agar perancangan ini melekat pada benak anak remaja dalam mengeksplorasi sistem tata surya. Sehingga perancangan ini membutuhkan alur struktur agar media video *Virtual Reality* menjadi lebih terarah. Halim (2016: 34) mengatakan, unsur-unsur atau unit-unit yang membangun struktur lahiriah dari video/film adalah 1) Shot, 2) Scene atau adegan, 3) Sequence (sekwens) atau babak, 4) Totalitas.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka perancangan ini diharapkan dapat memberikan suatu pengalaman kepada anak remaja dalam proses belajar tata surya, dengan Membangun sebuah media pembelajaran yang menarik bagi target dalam pembelajaran tata surya yang dapat dilakukan dengan cara mengenalkan media pembelajaran yang berbeda. Dengan bertambahnya *new media* yang dapat dimanfaatkan, sehingga menumbuhkan pengetahuan yang tidak biasa ketika mereka menggunakan VR sebagai *new media* dalam belajarnya.

A. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terumuskan pada “Perancangan Komunikasi Visual, Eksplorasi Sistem Tata Surya Berbasis *New Media* untuk Anak Remaja Usia 12-18 Tahun di Palembang” ini yaitu : Bagaimana merancang komunikasi visual bersifat edukatif untuk anak remaja usia 12-18 tahun dalam mengeksplorasi system tata surya?.

B. Batasan Masalah

Agar perancangan ini tidak terlalu luas jangkauannya maka penulis membatasi masalah yaitu perancangan komunikasi visual eksplorasi sistem tata surya untuk anak remaja 12-18 tahun di Palembang, dalam hal ini segi materi yang disampaikan hanya sebatas ruang lingkup Tata Surya sehingga tidak meluas untuk membahas lebih dari itu.

C. Tujuan

Perancangan ini bertujuan untuk : 1) Menciptakan sebuah media pembelajaran bersifat edukatif. 2) Memberikan pengalaman eksplorasi tentang tata surya. 3) Membantu memecahkan permasalahan pada pembelajaran target sasaran.

D. Manfaat

Mafaat Perancangan ini adalah : 1) Target sasaran tereduksi dan bisa mengetahui manfaat tentang belajar astronomi. 2) Target sasaran tereduksi dan bisa mengetahui manfaat tentang belajar astronomi. 3) Agar dapat menarik minat target audience untuk mendapatkan informasi mengenai Tata Surya. 4) Memberikan pengalaman dalam mengeksplorasi sistem tatasurya.

E. Pengumpulan Data

Dalam hal pengumpulan data Eksplorasi Tata Surya ini, perancang membagi menjadi 2 metode yaitu: Metode

pengumpulan data primer, meliputi cara pengumpulan data berupa: a) Wawancara dengan 3 narasumber yaitu 1) Hanief Trihantoro Wasito, S.Si. selaku narasumber yang ahli dibidang ilmu astronomi dengan lulusan Astronomi ITB hingga pemilik / founder www.duniaastronomi.com, 2) Syahril selaku pemilik komunitas astronomi Indonesia, 3) observasi dan wawancara terhadap target sasaran yang dituju anak remaja bernama Bimo dan orang tua anak bernama Wati. b) Kuisisioner, Jangka waktu sebaran rentan waktu 3 hari dengan total 15 pertanyaan yang telah dilakukan dari tanggal 15 – 18 Maret 2022 melalui Instagram komunitas astronomi terbesar di Indonesia *karab_astronomi* dengan jumlah 48 ribu followers. Sehingga dalam waktu 3 hari data yang diperoleh telah mencapai total 174 responden dan menjadikan data ini sebagai data primer. Lalu metode pengumpulan data selanjutnya adalah: Metode pengumpulan data sekunder, meliputi cara pengumpulan data berupa, Kepustakaan, Internet, Media Cetak: Koran, Majalah, Jurnal, Artikel, dsb.

F. Landasan Teori Perancangan

Perancangan ini memiliki beberapa landasan teori di beberapa aspeknya yaitu: 1) Teori Desain Komunikasi Visual 2) Teori Warna 3) Teori Estetika, dan 4) Teori Komunikasi.

2. Pembahasan

A. Data Objek

Berdasarkan hasil dari data yang telah didapatkan diantaranya hasil kuisisioner, wawancara narasumber komunitas astronomi bernama Syahril, dan ahli bidang astronomi lulusan ITB Astronomi yang bernama Hanief Trihantoro Wasito, S.Si yang mengungkapkan, dunia antarkasa sangat luas sehingga sangat menarik untuk dipelajari, dikarenakan berawal munculnya sebuah perasaan yang penasaran karena sebuah misteri yang ada diluar angkasa, melihat dari fenomena alam yang terjadi ataupun keindahan bintang langit pada malam hari sehingga hal inilah yang menjadikan mereka tertarik untuk mempelajari dan mengetahui dunia astronomi tata surya. Dari hasil analisis yang dilakukan namun ada sebuah permasalahan bagi target sasaran ialah kurangnya media yang bisa mendorong mereka untuk memberikan pengalaman dalam mengeksplorasi tata surya, proses perkembangan mereka bisa akan lebih jauh lagi jika akan adanya media baru untuk membantu mendorong mereka dapat lebih belajar dalam merasakan keingintahuan mereka yang lebih.

B. Analisa Data

Data yang didapat akan dianalisa dengan menggunakan metode analisa data 5W1H dan menggunakan alur perancangan Design Thinking. Metode 5W+1H ini merupakan metode penelitian umum yang sering digunakan untuk mengetahui lebih dalam dari permasalahan agar dapat membantu pemecahan masalah. Analisis 5W1H dari sudut pandang permasalahan dapat ditarik kapankah permasalahan ini muncul. Siapa saja

yang terlibat masalah. Dimana permasalahan ini terjadi. Mengapa permasalahan ini dapat terjadi. Apa penyebab permasalahan ini dan bagaimana menanggulungnya.

- 1) *What* (apa yang menjadi kendala / masalah dari perancangan ini?)
 - a) Kurangnya media bersifat *new media* sehingga terhambatnya proses belajar dalam penyesuaian perkembangan zaman.
 - b) Pembelajaran hanya menggunakan buku, video dari platform youtube, sehingga pembelajaran terkesan masih belum berdampak pada perkembangan dengan solusi memberikan metode sebuah pengalaman edukatif mengeksplorasi luar angkasa.
 - c) Pembelajaran terkesan hanya monoton, sehingga perlunya sebuah media baru yang bersifat edukatif dalam mengeksplorasi tata surya untuk proses pembelajaran baru mereka.
- 2) *Why* (Kenapa Perancangan ini perlu diangkat?)
 - a) Peminat astronomi bisa mencakup semua kalangan, karena luar angkasa mempunyai jutaan misteri yang masih belum terpecahkan, dan juga merupakan salah satu potensi unggul judul perancangan.
 - b) Sangat antusias untuk merasakan pengalaman dalam mengeksplorasi luar angkasa.
- 3) *When* (kapan media perancangan ini disampaikan?)

Waktu yang tepat adalah saat diadakannya event Sains, festival nasional maupun internasional di Palembang. Media komunikasi visual akan disebar pada saat event tersebut berlangsung.
- 4) *Where* (dimana promosi dilakukan?)

Promosi akan difokuskan pada promosi berbasis digital dengan memanfaatkan sosial seperti Instagram dan youtube di mana sosial media tersebut aktif digunakan oleh generasi muda. Penyebaran informasi juga dilakukan menggunakan spanduk di berbagai titik jalanan yang ramai dan sekolah-sekolah jenjang tingkat SMP - SMA yang ada di kota Palembang.
- 5) *Who* (siapa target sasaran perancangan ini?)

Geografis

 - a) Primer, Seluruh wilayah Kota Palembang dengan target sasaran siswa sekolah SMP – SMA usia 12-18 Tahun dengan minimal mempunyai sebuah smarphone.
 - b) Wilayah Perkotaan seluruh Indonesia dengan minat belajar astronomi.

Demografis

- a) Primer
Umur :12-18 Tahun, Jenis Kelamin : Perempuan & Laki-Laki, Pendidikan : SMP - SMA
Pekerjaan : Siswa, Ekonomi : Menengah Bawah.

- b) Sekunder
Umur : Semua Kalangan, Jenis Kelamin : Laki-laki & Perempuan, Pendidikan : PAUD, SD, Mahasiswa, Pekerjaan : Siswa / Mahasiswa
Ekonomi : Semua Kalangan.

Psikologis

Mempunyai sifat keingintahuan yang lebih, memiliki minat belajar, menyenangkan, produktif.

Behavioristik

Menyukai belajar berbagai hal, menyukai teknologi, menyukai sesuatu hal yang baru.

- 6) *How* (bagaimana konsep yang dirancang?)

Konsep dari Perancangan ini menggunakan Teknologi *Virtual Reality* (VR) dengan demikian perancangan media VR tersebut sebagai pemecahan masalah dari perancangan dan sebagai upaya untuk membangkitkan minat belajar astronomi pada kalangan anak remaja.

C. Usulan Pemecahan Masalah

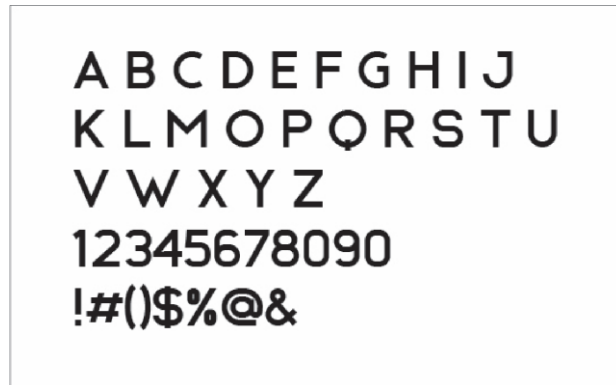
Perlu adanya *new media* yang bersifat edukatif dikarenakan *new media* adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran target sasaran dengan upaya merangsang dan mendorong perkembangan anak dalam mengenal lebih dekat tentang dunia antariksa sistem tata surya. Penguasaan materi dan aktivitas belajar anak remaja sangat mungkin diwujudkan apabila didukung dengan penggunaan media ketika proses belajar berlangsung.

D. Konsep Media

Dalam perancangan konsep media utama video virtual reality yang dilakukan harus menentukan salah satu bentuk gerakan video yang dirancang, diantaranya statis atau dinamis. Statis ialah memiliki makna sangat luas. Statis adalah keadaan diam atau tetap. Dalam Kamus Bahasa Indonesia atau KBBI, statis adalah tidak bergerak, tidak aktif, ataupun tidak berubah keadaannya. Sedangkan dinamis menurut KBBI adalah penuh semangat dan tenaga sehingga cepat bergerak dan mudah menyesuaikan diri dengan keadaan dan sebagainya; mengandung dinamika, atau juga dapat disimpulkan adanya suatu proses interaktif yang terdapat pada video. Bentuk pembahasan alur video yang ditampilkan di media utama Virtual Reality adalah bentuk statis yang artinya isi dari video virtual reality hanya mengikuti alur video dengan pesan-pesan visual yang disampaikan melalui tampilan text visual video, sehingga video yang dirancang tidak adanya proses suatu interaksi. Sedangkan bentuk kalimat pesan berupa kalimat seruan. Kalimat Seruan adalah kalimat yang ditujukan untuk mengekspresikan ekspresi

didalam diri seseorang, apakah itu kekaguman dan lain sebagainya.

Jenis typeface yang digunakan adalah jenis sans serif diantaranya ada dua typeface yang digunakan yaitu *Dreamscape Font* dan *Montserrat Font*.



Gambar 1. *Dreamscape Font*



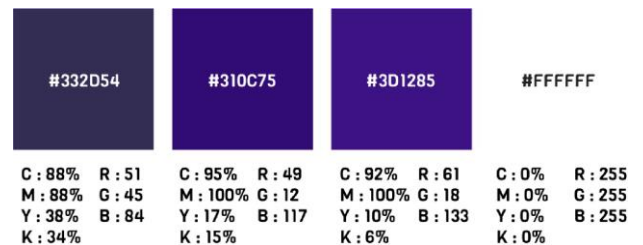
Gambar 2. *Montserrat Font*

Jenis font ini tampil simpel dan punya keterbacaan yang cepat. Kesan simpel, bersih, efisien, dan modern membuatnya sangat cocok untuk perancangan media ini. Dreamscape font dipergunakan untuk membuat headline dalam sebuah media perancangan. Sedangkan Montserrat sama hal nya seperti font Dreamscape, yaitu berjenis sans serif yang terkesan simpel, bersih, efisien, dan modern. Font montserrat dipergunakan untuk body copy, paragraf atau teks di bawah headline yang menjelaskan dan mendeskripsikan pesan utama dalam perancangan media.



Gambar 3. *Gaya Desain Material*
 Sumber : *dribbble.com*, 2018

Gaya desain yang digunakan adalah Material Desain (quantum paper) atau aslinya dalam bahasa inggris bernama Material Design merupakan bahasa desain yang dibesarkan Google serta diumumkan pada rapat Google I atau O pada 25 Juni 2014. Dengan digunakannya gaya desain material ini dalam media adalah adanya shading, texture, sehingga object tampilan media cukup terlihat nyata. Kelebihan menggunakan gaya desain material desain ini menampilkan berbagai banyak object dengan penyesuaian tema perancangan yaitu tata surya, sehingga proses komunikasi visual dalam mengeksplorasi terhadap target sasaran tersampaikan dan memberikan suatu nuansa pengalaman menjelajah luar angkasa kepada target sasaran.



Gambar 4. *Warna*

Pemilihan warna pada perancangan media komunikasi visual eksplorasi tata surya menggunakan warna gelap sebagai untuk memberikan nuansa pada luar angkasa. Penulis ingin menggambarkan warna luar angkasa yang gelap sehingga dipilahlah beberapa warna pada perancangan eksplorasi tata surya yang dimana masing-masing warna memiliki makna tersendiri. Sehingga perancangan ini menggunakan warna abu-abu, warna biru, dan warna ungu, dan warna putih. Di ambil dari buku desain komunikasi visual tentang makna warna menjelaskan, warna abu-abu kehitaman melambangkan misterius, warna biru tidak lepas dari langit yang melambangkan kesan lapang, warna ungu memberikan kesan misterius dan mampu menarik perhatian (Anggraini & Kirana, Hal: 38)

E. Perancangan Media

Dalam melakukan sebuah perancangan pembuatan media identitas seperti logo, desainer harus menentukan penamaan dari *Headline* dan *Subheadline* guna untuk membuat media identitas agar bisa tersampaikan dengan baik. *Headline* pada perancangan komunikasi visual ini adalah eXsa yang bisa dikaitkan dengan arti eX (Exploration) dan Sa (Angkasa) (Antariksa) (Tata Surya), sehingga tidak jauh dari kata mengeksplorasi tata surya atau luar angkasa.

Sub headline yang dipilih pada perancangan komunikasi visual adalah Space, yang memiliki arti Ruang Angkasa. Hal ini untuk mempertegas arti dari headline kemudian dengan adanya subheadline akan tahu perancangan ini akan mengarah pada Ruang Angkasa.

Element visual pada perancang logo ini mengambil objek Virtual Reality guna mempertegas isi dan makna dalam perancangan bawasannya yang dirancang ini menggunakan new media Virtual Reality dalam mengeksplorasi ruang angkasa, sehingga hal ini menjadi daya tarik element visual identitas logo yang dirancang. Gaya desain yang digunakan adalah material & flat desain, untuk warna logo ada 3 versi yaitu menggunakan warna hitam, merah, putih merah, dan full putih. Font yang digunakan adalah font Dream Scape Sans yang di edit sedemikian rupa membentuk kaca mata virtual reality.

Tagline/slogan merupakan motto atau frasa yang digunakan pada konteks periklanan, politik, agama, sosial dan sebagainya, sebagai ekspresi sebuah ide atau tujuan yang mudah diingat. Slogan juga berperan penting dalam keberhasilan positioning pada masyarakat. maka tagline yang dipilih pada perancangan komunikasi visual adalah tagline “Mengeksplorasi Ruang Angkasa Tanpa Batas”. Hal ini untuk memperkuat dari big idea dari kata Eksplorasi, sehingga perancangan ini tidak terlepas dari big idea tersebut.



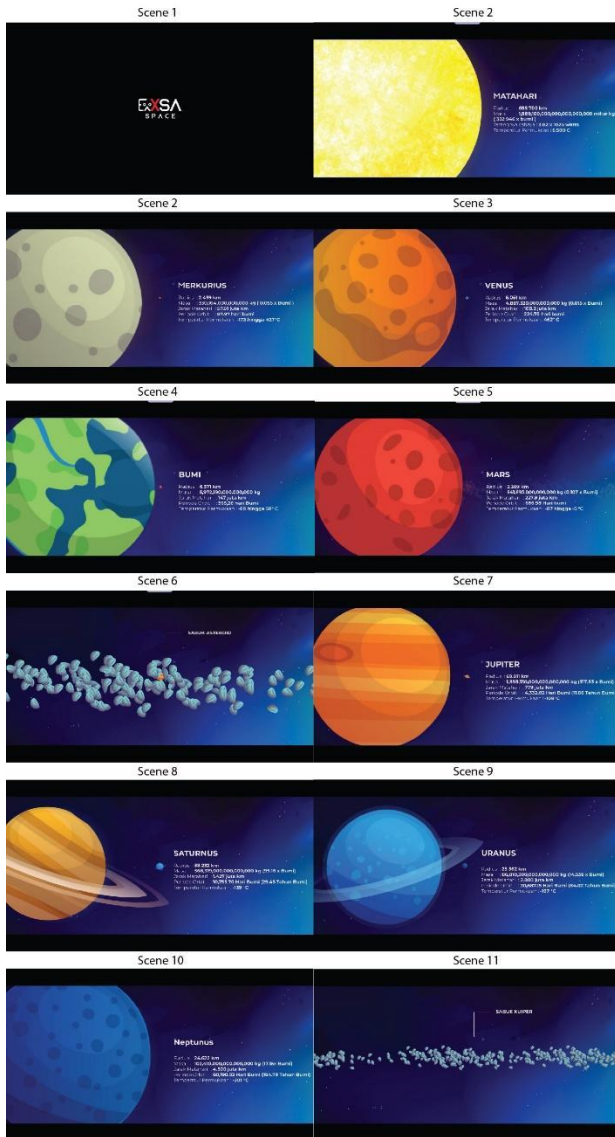
Gambar 5. Pengembangan Logo



Gambar 6. Logo / Media Identitas



Gambar 7. Logo / Media Identitas



Gambar 8. Media Utama

Media utama merupakan media yang berperan sebagai media yang paling menonjol dan diutamakan dalam promosi produk/jasa itu sendiri. Pada media utama yang akan di tampilkan adalah video eksplorasi Tata Surya menggunakan VR dengan bentuk 180 derajat. Media utama inilah yang akan digunakan untuk memberikan informasi kepada target sasaran.

Pada perancangan media komunikasi visual ini, perancang mengambil objek Virtual Reality guna mewakili big idea eksplorasi dari konsep karya dan mempertegas isi dari perancangan yang dirancang. Selanjutnya dari konsep Virtual Reality tersebut diaplikasikan ke berbagai media komunikasi visual. Element visual pada perancang ini mengambil objek seorang mengenakan Virtual Reality guna mempertegas isi dari perancangan bawasannya yang dirancang ini menggunakan *new media* Virtual Reality dalam mengeskplorasi ruang angkasa, sehingga hal ini menjadi daya tarik dalam suatu perancangan yang dirancang.

Desain media yang akan di tampilkan adalah, berupa penjelasan keseluruhan isi dari tata surya, pesan penjelasan tersebut akan di tampilkan di media Video Virtual Reality, Konten Instagram, dan Infografis. Sedangkan media seperti, X-banner, Flyer, Poster, T-Shirt, Note Book, Stiker, Case Handphone, dan lampu tidur dekorasi menampilkan ilustrasi Objek Virtual Reality dengan background ruang angkasa dan menampilkan slogan “Mengeksplorasi Ruang Angkasa Tanpa Batas”.



Gambar 9. Poster



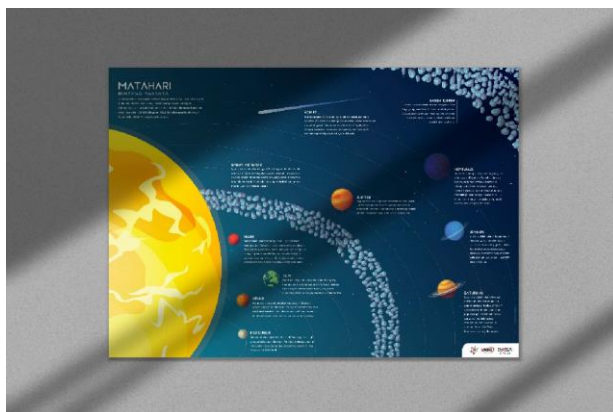
Gambar 10. X-Banner



Gambar 11. Tumbler



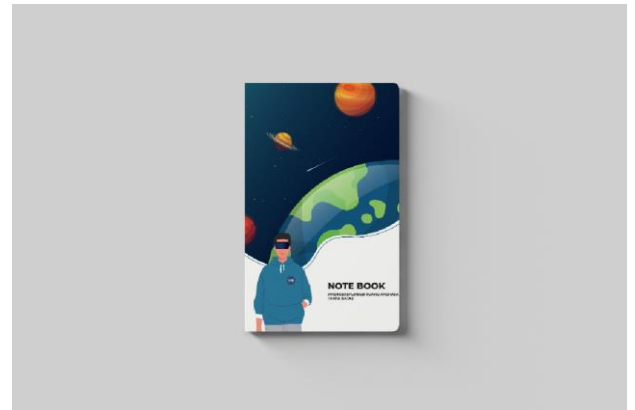
Gambar 12. Sosial media



Gambar 13. Infografis



Gambar 14. T-shirt



Gambar 15. Note Book



Gambar 16. Case HP



Gambar 17. Tote Bag

3. Penutup
 - A. Kesimpulan

Pembelajaran tidak dapat terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat ini menuntut para target sasaran harus dapat memanfaatkan teknologi yang ada dalam pembelajarannya. Permasalahan di dunia pendidikan saat ini merupakan akibat langsung dari fenomena digital native, maka saat memberikan materi pembelajaran perancang membutuhkan sebuah pendekatan yang berbeda. Perancangan Video *Virtual Reality* ini ditujukan kepada usia anak remaja pada target primer, sehingga terdapat suatu permasalahan pada anak remaja usia tersebut cenderung pola cara belajarnya terkendala hanya bersifat formal hingga hal ini menjadi membosankan bagi mereka, sehingga anak remaja saat ini disebut generasi gen Alpha yang sudah dikatakan bahwa, mereka sudah memasuki era teknologi yang dimana generasi Alpha mereka sudah terbiasa mengenal namanya teknologi dan mengikuti perkembangan jaman dalam sistem pembelajaran mereka. *Virtual Reality* yang dirancang menjadi sebuah solusi sebagai bentuk memberikan media pembelajaran terbaru. Media ini membuat sebuah video animasi dengan alur perjalanan ke luar angkasa, lalu dibungkus dengan *new media virtual Reality* (VR) sehingga dalam pembelajaran ini, target bisa merasakan suatu nuansa perjalanan ke luar angkasa dalam mengeksplorasi tata surya. Media utama yang digunakan adalah video *Virtual Reality* 180 derajat yang mengikuti alur perjalanan eksplorasi ruang angkasa tata surya, media isu yang digunakan seperti poster, infografis, konten instagram dan x-banner dan media pendukung seperti t-shirt, tumblr, note book, tote bag, lampu tidur, dan case handphone. Penerapan media tersebut menggunakan ilustrasi karakter mengenakan VR dan objek pendukung planet tata surya lainnya, sehingga membuat target ingat dalam merasakan pengalaman dan mengalami dalam mencoba mengeksplorasi tata surya yang telah dilalui. Perancangan media ini sangat sulit dalam mendapatkan data seputar keilmuan astronomi, sehingga perancang memerlukan waktu 1 bulan lebih lamanya untuk mendapatkan data-data yang valid, adapun narasumber yang menjadi data perancangan ini adalah Hanief Trihantoro Wasito, S.Si ahli bidang astronomi lulusan ITB Astronomi yang telah di wawancara melalui zoom, dan narasumber kedua adalah Syahril merupakan pemilik komunitas astronomi, Kabar Astronomi yang telah di wawancara melalui zoom. Perancangan ini diharapkan dapat memberikan suatu pengalaman kepada anak remaja dalam proses belajar, dengan membangun sebuah media pembelajaran yang menarik bagi target dalam pembelajaran tata surya yang dapat dilakukan dengan cara mengenalkan media pembelajaran yang berbeda. Dengan

bertambahnya *new media* yang dapat dimanfaatkan, sehingga menumbuhkan pengetahuan yang tidak biasa ketika mereka menggunakan VR sebagai *new media* dalam belajarnya.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari perancangan komunikasi visual eksplorasi sistem tatasurya berbasis *new media* untuk anak remaja usia 12-18 tahun di Palembang masih banyak kekurangan, penulis memberikan saran kepada perancang selanjutnya untuk melakukan pengembangan perancangan media virtual reality berbentuk 360 derajat, dengan demikian nuansa yang diterima oleh target sasaran pasti akan hidup lagi karena mereka berinteraksi sekelilingnya. Bagi Lembaga, Pemerintah maupun Perguruan Tinggi tentunya dapat lebih tanggap dengan hal-hal yang menyangkut dalam memfasilitasi teknologi seperti pembelajaranan melalui VR, hal ini sebagai perbandingan di Perguruan Tinggi ITB, Sepuluh November, mereka berlomba belajar membuat teknologi VR sebagai upaya dalam membuat sistem pembelajaran baru yang mengikuti perkembangan zaman. Pentingnya berinovasi menciptakan pembelajaran baru contohnya dengan memanfaatkan teknologi VR, hal ini digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam pembelajaran yang baik dan efektif sehingga dengan demikian hal ini akan berdampak melahirkan kualitas SDM yang unggul.

Daftar Pustaka

- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis (A. Syaddad (ed.)). CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Dopo, F. B., & Ismaniati, C. (2016). Persepsi guru tentang digital natives, sumber belajar digital dan motivasi memanfaatkan sumber belajar digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 13–24. <https://doi.org/10.21831/tp.v3i1.8280>
- dgi.or.id. (2007). DeKaVe: Berkomunikasi Lewat Tanda (Visual). Retrieved February 24, 2022, from <https://dgi.or.id/read/observation/dekaveberkomunikasi-lewat-tanda-visual.html>.
- Darma Prawira, Sulasmi. (1989). Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hadi, Umar. 1998. ‘Memahami Desain Grafis’. Katalog Pameran Desain Grafis, LPK Visi Yogyakarta.
- Halim, Bobby, 2016. Kajian Semiotika Pada Iklan Televisi OLX.co.id Bekas Jadi Berkah. *Jurnal Seni Desain dan Budaya. UIGM. Palembang.*
- Sekarwati, Z. N. U. dan K. A. (2020). Perancangan Aplikasi Sistem Tata Surya Menggunakan Teknologi *Virtual Reality*. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 19(4), 589–595. <https://doi.org/10.32409/jikstik.19.4.363>
- Sukirman. (2017). INTEGRASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME UNTUK MENGAJARKAN

PERILAKU SANTUN DI MEDIA SOSIAL. Jurnal
Pendidikan Ilmu Sosial, 30-37.

Daftar Narasumber :

Hanief Trihantoro Wasito, S.Si (39 th.), Founder
www.duniaastronomi.com Lulusan Astronomi ITB,
wawancara tanggal 28 Maret di Zoom Meet,
Palembang

Syharil (21 th.), Owner pemilik komunitas kabar
astronomi, wawancara tanggal 6 Maret di Zoom
Meet, Palembang

Daftar Internet :

Siti Nurjanah. (1 Juli 2019). Olimpiade Sains Nasional
Digelar di Sulawesi Utara.
<https://manado.tribunnews.com/2019/07/01/olimpiade-sains-nasionaldigelar-di-sulawesi-utara-ini-jadwal-dan-lokasinya>, maret 2022.

Matt Williams. (5 September 2015). Solar System Guide.
<https://www.universetoday.com/15451/the-solar-system/>. Maret 2022

Thenineplanets. (17 Maret 2020). The Planets In Order.
<https://nineplanets.org/theplanets-in-order/>. Maret
2022.