

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PENGENALAN SENJATA TRADISIONAL SUMATERA SELATAN

Dika Putri Pratiwi¹⁾, Heri Iswandi²⁾, Yosef Yulius³⁾

^{1), 2)} < Program Studi Desain Komunikasi Visual >, < Universitas Indo Global Mandiri >
< Jl. Jend. Sudirman KM.4 No.629, 20 Ilir D. IV, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30129 >
Email : dikaputripratiwi7@gmail.com¹⁾, wandy_dkv@uigm.ac.id²⁾, yosef_dkv@uigm.ac.id³⁾

ABSTRACT

South Sumatra is one of the provinces in Indonesia that has a variety of cultural heritages, one of which is traditional weapons. This is inseparable from the influence of the legacy of the Sriwijaya kingdom and the Palembang Sultanate. The traditional weapons of South Sumatra include the Palembang kris, siwar, skin, machete, Palembang sword, trident spear, kujur and kudhok. Of the many traditional weapons of South Sumatra, it is very rare to find weapons craftsmen or the people of South Sumatra who continue to preserve them. The current younger generation is also less familiar with traditional South Sumatran weapons, this is due to the very limited media that helps to introduce South Sumatran traditional weapons such as special books that discuss traditional South Sumatran weapons and South Sumatran traditional weapons have also experienced a shift in function, where in the era of In the past, traditional weapons had an important role in people's lives as a means of self-defense (for war and self-defense), traditional ceremonies or traditions and were also used as agricultural tools, but nowadays traditional weapons only function as ornamental objects that are displayed and stored in museums. This has resulted in a lack of public awareness of traditional weapons in South Sumatra and due to the increasingly modern technological advancements, it has an impact on the lack of interest and interest of the younger generation in historical relics, especially traditional weapons. Therefore, it is necessary to design visual communication that attracts interest and can be an educational medium to introduce traditional South Sumatran weapons to the public, especially the younger generation. It is very important to introduce the various cultures that exist in South Sumatra, especially the traditional weapons of South Sumatra to the public, especially the younger generation, so that the identity of the traditional weapons of South Sumatra as one of the cultural heritages and historical heritage of South Sumatra is not lost or forgotten.

Keyword : Introduction, Traditional Weapons, South Sumatra.

ABSTRAK

Sumatera Selatan merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki beragam warisan budaya salah satunya yaitu senjata tradisional. Hal tersebut, tidak terlepas dari pengaruh peninggalan kerajaan Sriwijaya dan Kesultanan Palembang. Senjata tradisional Sumatera Selatan diantaranya keris Palembang, siwar, skin, parang, pedang Palembang, tombak trisula, kujur dan kudhok. Dari sekian banyak senjata tradisional Sumatera Selatan tersebut, sangat jarang sekali ditemukan pengrajin senjata ataupun masyarakat Sumatera Selatan yang tetap melestarikannya. Generasi muda saat ini juga kurang mengenal senjata tradisional Sumatera Selatan, hal tersebut dikarenakan sangat terbatasnya media yang membantu untuk mengenalkan senjata tradisional Sumatera Selatan seperti buku khusus yang membahas mengenai senjata tradisional Sumatera Selatan dan senjata tradisional Sumatera Selatan juga telah mengalami peralihan fungsi, dimana pada zaman dahulu senjata tradisional memiliki peranan penting dalam kehidupan masyarakat sebagai alat pertahanan diri (untuk perang dan melindungi diri), upacara adat atau tradisi serta digunakan juga sebagai alat pertanian, namun saat ini senjata tradisional hanya berfungsi sebagai benda hias yang dipajang dan disimpan dimuseum-museum. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya pengenalan masyarakat terhadap senjata tradisional Sumatera Selatan dan karena faktor kemajuan teknologi yang semakin modern berdampak terhadap kurangnya minat dan ketertarikan generasi muda terhadap peninggalan sejarah terutama senjata tradisional. Maka dari itu perlu adanya perancangan komunikasi visual yang menarik minat dan dapat menjadi media edukasi untuk memperkenalkan senjata tradisional Sumatera Selatan kepada masyarakat terutama generasi muda. Sangatlah penting untuk memperkenalkan ragam kebudayaan yang ada di Sumatera Selatan terutama senjata tradisional Sumatera Selatan kepada masyarakat khususnya generasi muda, agar identitas dari senjata tradisional Sumatera Selatan sebagai salah satu warisan budaya dan peninggalan sejarah Sumatera Selatan tidak hilang atau terlupakan.

Kata kunci : Pengenalan, Senjata Tradisional, Sumatera Selatan.

1. Pendahuluan

Sumatera Selatan merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki beragam warisan budaya mulai dari pakaian adat, rumah adat, berbagai jenis tarian, makanan khas, lagu daerah dan senjata tradisional. Hal tersebut, tidak terlepas dari pengaruh peninggalan kerajaan Sriwijaya dan Kesultanan Palembang. Namun, ada salah satu kebudayaan di Sumatera Selatan yang saat ini perlu untuk diperkenalkan kembali karena sudah mulai terlupakan dan mengalami peralihan fungsi yaitu senjata tradisional.

Dalam buku yang berjudul senjata tradisional Sumatera Selatan, Dn. Eddy Ramlan, menjelaskan bahwa (1992:2) :

Senjata tradisional adalah senjata turun-temurun yang memiliki arti simbol dan lambang yang bernilai rasa. Selain itu, di balik keberadaan senjata tradisional juga terdapat arti simbolis yang mengandung nilai budaya yang tinggi. Sehingga, benda atau alat yang dikategorikan sebagai senjata tidak selalu sama pada setiap masyarakat dimasing-masing daerah, terutama dalam hal bentuk, guna, fungsi, dan arti simboliknya.

Di Indonesia disetiap daerah atau provinsi masing-masing memiliki senjata tradisional tersendiri, seperti Jawa Barat yang terkenal dengan kujangnya, Aceh yang terkenal dengan rencong, dan Sumatera Barat yang identik dengan karambitnya. Begitupun Sumatera Selatan yang memiliki berbagai jenis senjata tradisional diantaranya keris Palembang, siwar, skin, parang, pedang Palembang, tombak trisula, kujur dan kudhok.

Keris dan siwar merupakan golongan senjata pusaka. Keris Palembang memiliki dua bentuk yaitu lurus dan berkelok atau berlekuklekuk yang disebut lok. Kelok pada keris Palembang selalu ganjil yaitu 3 lok, 5 lok, 7 lok ataupun 9 lok. Bentuk gagang pada keris bermacam-macam bentuk atau motifnya, seperti gagang keris yang bermotif kepala orang, ada juga gagang keris yang bermotif kepala burung dan bermotif kepala ular. Sampiran pada keris Palembang ada yang lebar, ada yang runcing dan ada juga yang sedang. Keris selain digunakan sebagai senjata pertahanan diri, juga digunakan sebagai pelengkap pakaian adat seperti pakaian adat aesan gede Sumatera Selatan dan juga digunakan sebagai pelengkap bawaan saat peminangan terhadap calon pengantin wanita oleh keluarga calon pengantin pria. Sedangkan, siwar adalah senjata yang memiliki satu sisi yang tajam dan sisi punggungnya yang lebih tebal membuat senjata ini tidak mudah patah dan kuat. Pada umumnya siwar berukuran kecil, biasanya digunakan sebagai alat bela diri dan juga digunakan sebagai pelengkap pakaian adat, namun pada saat ini senjata tradisional siwar sudah tidak diproduksi lagi. (Dn. Eddy Ramlan, 1992)

Skin adalah juga salah satu dari senjata tradisional daerah Sumatera Selatan yang tergolong kepada senjata pusaka seperti keris dan siwar. Skin sering disebut dengan istilah "Jembio" dan ada juga yang menyebutnya dengan nama "Rambai Ayam", karena bentuknya yang mirip dengan rambai ayam (ekor ayam jantan) dengan

ujung agak runcing. Pada umumnya, skin berukuran antara 25-30 cm sedangkan skin yang lebih pendek biasa disebut "Taji Ayam" karena bentuknya memang menyerupai taji ayam dengan ukuran antara 10-15 cm dan lebih tebal dari skin rambai ayam. Skin adalah senjata yang tergolong hanya digunakan khusus untuk membela diri dan menyerang lawan. Maka dari itu, senjata tersebut tidak di produksi lagi dan senjata yang ada sekarang adalah warisan para pendahulu secara turunan. (Dn. Eddy Ramlan, 1992)

Di Sumatera Selatan juga terdapat senjata tradisional parang dan pedang. Parang Sumatera Selatan memiliki bermacam-macam bentuk. Namun, pada prinsipnya tetap memiliki fungsi yang sama yaitu untuk membantu kegiatan masyarakat seperti berkebun atau mengelolah ladang, dan dapat juga digunakan sebagai senjata untuk mempertahankan diri disaat keadaan tertentu. Berbeda dengan parang, pedang merupakan senjata yang jarang digunakan untuk kegiatan sehari-hari karena fungsi dari pedang itu sendiri sebagai senjata untuk menyerang atau menjaga diri. Namun, di daerah Sumatera Selatan pada zaman dahulu pedang juga dipergunakan untuk upacara adat. (Dn. Eddy Ramlan, 1992)

Trisula adalah salah satu senjata tradisional Sumatera Selatan yang merupakan warisan kegemilangan Kerajaan Sriwijaya yang pernah berkuasa pada abad ke-17 hingga awal abad ke-13 M. Perkembangan senjata tradisional tombak trisula Sumatera Selatan, memiliki keterkaitan dengan perkembangan kebudayaan Hindu pada masa kerajaan Sriwijaya yang pada saat itu berpusat di Palembang. Hal tersebut dapat dilihat dari bentuk tombak trisula yang mirip dengan trisula Hindu (senjata Dewa Siwa). Senjata tradisional ini dibentuk dengan nilai-nilai yang dapat dijadikan acuan dalam kehidupan bermasyarakat, seperti keindahan, ketekunan, ketelitian, dan kesabaran. <http://www.adatnusantara.web.id/2017/08/senjata-tradisional-tombak-trisula-dari.html>

Kujur adalah senjata yang terdiri dari dua bagian, yaitu hulu dan bila. Bagian hulu (pegangan) terbuat dari kayu dan bagian bila terbuat dari logam besi. Bagian bila menyerupai bentuk pisau yang kedua sisinya tajam dan bagian ujungnya runcing. Kujur juga merupakan salah satu senjata yang digunakan di masa kesultanan Palembang. Kujur memiliki bentuk yang serupa dengan lembing, dan cara penggunaannya juga sama yaitu dilempar (ke arah sasaran) maka dari itu dalam segi bentuk mata dan gagangnya dibuat seimbang. Ada pun kujur yang dibuatkan sarung oleh pemiliknya, bahan sarungnya terbuat dari kayu namun ada juga yang terbuat dari kulit. (Dn. Eddy Ramlan, 1992)

Kudhok adalah senjata tajam khas daerah Kabupaten Muara Enim yang merupakan bagian dari Provinsi Sumatera Selatan. Senjata ini masih di produksi hingga saat ini, tetapi biasanya hanya dapat ditemui di kampung-kampung dan di pasar tempat penjualan alat-alat pertanian dari besi. Pada umumnya, kudhok ini mempunyai dua macam ukuran yaitu yang besar berukuran antara 30-35 cm, sedangkan yang kecil ukuran panjangnya antara 25-30 cm. Ukuran ini pada dasarnya

sesuai dengan fungsinya, yaitu digunakan sebagai alat produksi tradisional bagi masyarakat atau petani. (Dn. Eddy Ramlan, 1992)

Dari sekian banyak senjata tradisional Sumatera Selatan yang telah dijelaskan diatas, berdasarkan hasil survei jarang sekali ditemukan pengrajin senjata ataupun masyarakat Sumatera Selatan yang masih melestarikan senjata tradisional Sumatera Selatan. Senjata tradisional Sumatera Selatan juga telah mengalami peralihan fungsi, dimana pada zaman dahulu senjata tradisional memiliki peranan penting dalam kehidupan masyarakat sebagai alat pertahanan diri (untuk perang dan melindungi diri), upacara adat atau tradisi serta digunakan juga sebagai alat pertanian, namun saat ini senjata tradisional hanya berfungsi sebagai benda hias yang dipajang dan disimpan dimuseum-museum. Di zaman sekarang ini, masyarakat terutama generasi muda lebih sering pergi ke cafe atau pergi nongkrong dari pada datang ke tempat-tempat bersejarah seperti museum. Hal tersebut didukung dari hasil survei perancang di beberapa museum yang memiliki koleksi senjata tradisional Sumatera Selatan di Kota Palembang yaitu Museum Balaputra Dewa dan Museum Sultan Mahmud Badarudin II, terlihat sangat sepi pengunjung.

Perancang juga melakukan survei ke toko-toko buku dan perpustakaan daerah yang ada di Kota Palembang, tetapi tidak ditemukan buku yang khusus membahas mengenai senjata tradisional Sumatera Selatan. Hal tersebut, menunjukkan bahwa tidak adanya sumber informasi mengenai senjata tradisional Sumatera Selatan dan tidak adanya media yang membantu untuk mengenalkan senjata tradisional Sumatera Selatan kecuali di museum. Hal tersebut dapat mengakibatkan kurangnya minat dan ketertarikan generasi muda terhadap peninggalan sejarah terutama senjata tradisional sehingga mengakibatkan sulitnya generasi saat ini untuk mengenal dan mengetahui tentang senjata tradisional Sumatera Selatan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu adanya perancangan komunikasi visual yang menarik minat dan dapat memperkenalkan senjata tradisional Sumatera Selatan kepada masyarakat terutama generasi muda. Sangatlah penting untuk memperkenalkan ragam kebudayaan yang ada di Sumatera Selatan terutama senjata tradisional Sumatera Selatan kepada masyarakat khususnya generasi muda, agar identitas dari senjata tradisional Sumatera Selatan sebagai salah satu warisan budaya dan peninggalan sejarah Sumatera Selatan tidak hilang atau terlupakan. Karena, Indonesia memiliki beragam senjata tradisional yang menjadi identitas bagi masing-masing daerah atau provinsi di Indonesia.

Menurut salah satu budayawan di Kota Palembang, (Dr. Erwan Suryanegara, M.Sn, 59 th.) "Senjata tradisional Sumatera Selatan ini sangatlah penting untuk dilestarikan karena senjata tradisional memiliki nilai sejarah dan nilai budaya, sebagai perilaku masyarakat yang diturunkan secara turun-temurun". Maka dari itu, harus adanya media yang dapat menjadi alternatif untuk mengenalkan senjata tradisional Sumatera Selatan kepada masyarakat terutama generasi muda dan melalui

perancangan ini diharapkan bisa menjadi media edukasi serta pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan agar senjata tradisional dari Sumatera Selatan tidak terlupakan dan dapat terus dikenal sebagai salah satu warisan budaya yang ada di Sumatera Selatan.

Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan di dalam perancangan ini, yaitu *metode Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan alat yang digunakan dalam *problem solving*, *problem design*, hingga *problem forming*. Tidak hanya menyelesaikan suatu permasalahan, namun juga untuk membentuk dan merancang suatu permasalahan. Dalam prosesnya *Design Thinking* bersifat *human centered* atau berpusat pada manusia. (Ananda Sabil Husein, *Metode Design thinking untuk Inovasi*, Malang: UB Press, 2018), (Syahrul, 2019).

Design thinking ditujukan untuk memecahkan masalah yang kompleks yang belum terdefinisi secara jelas atau belum ditemukan solusi terbaiknya, dengan cara memahami kebutuhan manusia yang terlibat, dengan menyusun ulang masalah melalui cara yang berpusat pada manusia, dengan menciptakan banyak ide serta melakukan pendekatan langsung dan pengujian langsung. Dan dengan menggunakan lima tahap *Design Thinking* yaitu *EDIPT* yang merupakan singkatan dari *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*. Tahapannya sebagai berikut :

a. Emphatize

Tahap pertama ialah proses pendekatan terhadap objek. Mengenal lebih dekat tentang senjata tradisional Sumatera Selatan dengan cara melakukan observasi secara langsung ke lokasi atau tempat yang bersangkutan. Untuk dapat mencari data atau informasi tentang senjata tradisional Sumatera Selatan, Ada dua cara pengumpulan data yang dilakukan pada tahap ini.

1) Data Primer

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi/survei langsung ke lokasi yang bersangkutan dan data primer juga dilengkapi dengan wawancara dan data kuisioner, agar informasi atau data yang didapat lebih lengkap, terpercaya dan asli.

a) Observasi/Survei



Gambar 1. Museum Balaputra Dewa, Kota Palembang
Sumber: Dika PutriPratiwi, 2022



Gambar 2. *Observasi/Survei ke Museum Balaputra Dewa, di Kota Palembang*
Sumber: Nopensi Raperta, 2022



Gambar 4. *Narasumber di Museum Balaputra Dewa, Kota Palembang*
Sumber: Nopensi Raferta, 2022



Gambar 3. *Observasi/Survei ke Museum Sultan Mahmud Badaruddin II, di Kota Palembang*
Sumber: Nopensi Raperta, 2022

Pengumpulan data dilakukan dengan survei langsung ke lokasi objek. Perancang melakukan pengamatan langsung terhadap objek senjata tradisional Sumatera Selatan yang meliputi keris Palembang, siwar, skin, parang, pedang, tombak trisula, kujur dan kudhok, di Museum Balaputra Dewa dan Museum Sultan Mahmud Badaruddin II.

b) Wawancara

Pengumpulan data juga dilakukan melalui wawancara bersama narasumber Zaidan S.Sos selaku penanggung jawab atau bagian pelayanan pengunjung di Museum Balaputra Dewa, pada tanggal 24 Maret 2022. Wawancara meliputi pembahasan mengenai senjata tradisional Sumatera Selatan yang ada di Museum Balaputra Dewa, diantaranya mengenai keris Palembang, siwar, skin, parang, pedang, tombak trisula, kujur dan kudhok.

c) Data Kuisisioner

Dilakukan pengumpulan data melalui kuisisioner, untuk melakukan pendekatan terhadap target sasaran dari perancangan komunikasi visual pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan.

2) Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder juga perlu dilakukan untuk melengkapi data-data yang kurang dan informasi yang belum didapat dari data primer. Pengumpulan data sekunder dalam perancangan komunikasi visual pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan ini melalui dokumentasi, internet dan media cetak seperti buku, e-book, jurnal dan artikel.

b. *Define*

Tahap ini dilakukan setelah tahap *Emphatize*. Setelah melakukan pengumpulan data atau informasi mengenai senjata tradisional Sumatera Selatan, informasi yang didapat dianalisis untuk mendapatkan inti permasalahan yang akan diidentifikasi.

Dalam tahap ini perancangan melakukan analisa menggunakan metode 5W+1H (*What, Why, Who, When, Where* dan *How*). Metode analisa 5W+1H berupa kata tanya sederhana yang umumnya digunakan dalam dunia jurnalistik dalam menjabarkan topik. (Romli, 2000:10), (Yulius & Pratama, 2021)

c. *Ideate*

Tahap ini adalah tahap untuk menghasilkan ide atau pembuatan konsep perancangan dari hasil analisis. Metode konsep perancangan dalam perancangan ini dilakukan melalui beberapa pembahasan, yaitu:

1) Konsep Media

Konsep media merupakan tahapan perencanaan media dalam perancangan komunikasi visual pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan yang membahas mengenai tujuan media, strategi media,

pemilihan media, khalayakan sasaran, panduan media, program media serta biaya media.

2) Konsep Kreatif

Konsep kreatif merupakan suatu kegiatan dalam perancangan komunikasi visual pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan yang berkaitan dengan beberapa komponen perancangan yaitu membahas mengenai tujuan kreatif, strategi kreatif dan program kreatif.

d. *Prototype*

Tahap untuk menghasilkan sejumlah versi rancangan desain atau visualisasi desain. Tahap *prototype* ini dapat diuji dalam ruang lingkup terdekat atau orang yang lebih memahami. Ketika ada masukan atau saran maka akan dilakukan perbaikan pada tahap ini, sehingga dapat dihasilkan *prototype* yang benar-benar bagus dan baik. Metode visualisasi desain dalam perancangan ini melalui beberapa tahapan, yaitu:

1) *Idea layout (Layout gagasan/ide)*

Merupakan tahapan dalam penentuan gagasan/ide, dimana dalam tahapan ini akan ditentukan ide yang digunakan pada perancangan komunikasi visual pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan.

2) *Rought layout (Layout kasar)*

Setelah penentuan gagasan/ide pada tahap sebelumnya, maka tahapan selanjutnya dilakukanlah pembuatan sketsa kasar dari gagasan/ide yang telah ditentukan.

3) *Comprehensiv layout (Layout lengkap)*

Setelah pembuatan sketsa kasar lalu masuk ketahap layout lengkap, dari sketsa kasar yang telah dibuat lalu dipilih beberapa sketsa yang sesuai dengan perancangan ini untuk dibuat dalam bentuk desain digital.

4) *Design final (desain akhir)*

Tahap selanjutnya merupakan tahap terakhir dalam visualisasi desain, setelah pembuatan desain digital lalu masuk pada tahap penentuan desain yang akan digunakan dalam perancangan komunikasi visual pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan ini dengan melalui seleksi yang akan menjadi hasil akhir desain dalam perancangan ini.

e. *Test*

Tahap terakhir dari perancangan ini yaitu melakukan *test*. Setelah melalui tahap *prototype* dan produksi karya, maka dilakukan pengujian dan evaluasi dengan melaksanakan pameran karya untuk melihat apakah *prototype* atau karya yang

dibuat sesuai dengan kebutuhan khalayak sasaran. Serta untuk melihat *feedback* atau *respon* dari masyarakat Sumatera Selatan terhadap perancangan komunikasi visual pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan ini.

Landasan Teori

Dalam perancangan ini digunakan beberapa teori agar perancangan dapat lebih terarah dan terkonsep, berikut beberapa teori yang digunakan :

a. Teori Desain Komunikasi Visual

Desain adalah bagian dari hasil pemikiran kreatif manusia sebagai sarana komunikasi. Istilah kata desain secara etimologi berasal dari beberapa serapan bahasa yaitu diambil dari bahasa Itali "*Designo*" yang berarti gambar. Kata desain dapat digunakan diberbagai kalimat, bisa sebagai kata benda ataupun kata kerja. Jika digunakan sebagai kata kerja, istilah desain dapat diartikan sebagai proses dalam membuat atau menciptakan sebuah objek baru. Sedangkan jika digunakan sebagai kata benda, istilah desain dapat diartikan sebagai hasil akhir dari sebuah proses kreatif yang berwujud rencana, proposal ataupun berbentuk karya nyata. (Lia Anggraini & Kirana Nathalia, 2019)

Sedangkan, komunikasi visual merupakan sebuah rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain. Menurut pakar komunikasi, Everett M. Rogers, komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada penerima dengan maksud untuk mengubah tingkah laku dari penerima. Dimana komunikasi tersebut dilakukan melalui media yang dapat terbaca secara visual oleh indra penglihatan atau mata, visual sendiri berasal dari bahasa latin yaitu "*Videre*" yang artinya melihat. (Lia Anggraini & Kirana Nathalia, 2019)

Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:2), Desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan untuk mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media dalam menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa Ilustrasi (gambar atau bentuk), tatanan huruf (tipografi), serta komposisi warna dan layout (tata letak), untuk menyampaikan pesan dan gagasan kepada individu atau kelompok yang menjadi target sasaran. (Agustini, 2020)

Dan menurut Widagdo (1993:31), Desain Komunikasi Visual dalam pengertian modern merupakan desain yang dihasilkan dari rasionalitas dan pragmatis. Dunia desain komunikasi visual senantiasa dinamis penuh gerak dan perubahan. Hal tersebut dikarenakan kemajuan dan ilmu pengetahuan modern memungkinkan lahirnya industrialisasi. Sebagai produk kebudayaan yang terkait dengan sistem sosial dan ekonomi, desain komunikasi visual juga berhadapan pada

konsekuensi sebagai produk massal dan konsumsi massa. (Iswandi, 2018)

Ada pun elemen-elemen grafis yang digunakan dalam desain komunikasi visual, yaitu:

1) Ilustrasi (Gambar)

Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:140), ilustrasi menurut definisinya merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi dapat berwujud seni sketsa, seni lukis, grafis, karikatural, dan karya foto hingga image bitmap. (Agustini, 2020)

2) Huruf (Tipografi)

Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:190), tipografi merupakan suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Makna menyusun dalam hal tersebut adalah merancang bentuk huruf cetak hingga merangkaiannya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu hasil tampilan yang sesuai. (Agustini, 2020)

3) Warna

Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:46), warna adalah pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat, dan lain-lain. (Agustini, 2020)

4) Layout

Menurut Rustan, Suriyanto dalam buku *Layout – Dasar dan penerapannya* (2008:0), pada dasarnya layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang disajikan. Sedangkan me-layout merupakan salah satu proses tahapan kerja dalam sebuah desain.

Berdasarkan penjelasan di atas, desain komunikasi visual dapat dimaknai sebagai sarana atau media komunikasi bagi perancang atau desainer untuk menyampaikan informasi melalui karya yang dibuat. Di dalam perancangan atau mendesain tidak cukup hanya mempelajari teknik penggunaan perangkat lunak komputer saja, namun juga perlu adanya teori yang dilandasi dan konsep yang kuat agar dapat menambah nilai dari hasil perancangan atau karya yang dibuat. Maka dari itu, di dalam Perancangan

komunikasi visual pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan ini digunakan landasan teori desain komunikasi visual karena untuk memperkuat nilai dari konsep perancangan dan dapat menjadi pedoman dalam perancangan.

b. Teori Semiotika

Dalam buku (Rustan, 2012:69), dijelaskan bahwa semiotika Chales Sanders Peirce (1839-1914) dengan sistem katagorinya sesuai untuk digunakan dalam penelitian atau perancangan yang melibatkan artefak visual. Menurut Peirce, tanda memiliki partisipasi dalam tiga macam kategori yaitu representamen, interpret, dan object. Representamen adalah sesuatu yang dianggap dapat mewakili sesuatu yang lain dalam beberapa hal. Sesuatu yang lain disebut interpretan dari tanda yang pertama (representamen) dan kemudian keduanya mengacu kepada object yang mewakili keduanya. (Sakinah et al., 2020)

Berdasarkan objeknya, Peirce membagi lagi katagori tersebut menjadi icon, symbol dan index. Icon merupakan imitasi atau tiruan yang serupa dengan objek sesungguhnya. Sedangkan symbol adalah sesuatu yang mewakili objek sesungguhnya, yang bersifat arbitrar dan konvensional. Dan index secara langsung berhubungan dengan objek sesungguhnya melalui satu atau beberapa cara, bahkan merupakan bagian darinya. (Rustan, 2012)

Maka dari itu, digunakannya teori semiotika di dalam perancangan ini sebagai pedoman untuk memahami mengenai katagori tanda yang dapat mewakili topik yang diangkat. Karena, di dalam perancangan ini akan dirancang logo dan media-media pendukung lainnya yang menggunakan objek-objek yang dapat mempresentasikan senjata tradisional Sumatera Selatan.

c. Teori Estetika

Estetika merupakan pemikiran dan pembahasan mendalam mengenai seni dan keindahan. Menurut A. A. M. Djelantik (2004:13), keindahan dapat berupa keindahan alam dan keindahan buatan manusia. Keindahan buatan manusia pada umumnya disebut kesenian. A. A. M. Djelantik (2004:15) juga mengemukakan bahwa semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek dasar yaitu wujud atau rupa (*appearance*), bobot atau isi (*content*), *substance*) dan Penampilan atau penyajian (*presentation*). (Puspitasari, 2019)

Wujud atau rupa (*appearance*) adalah salah satu hal yang harus ada atau dapat dihadirkan di dalam sebuah karya seni. Wujud dapat terdiri dari bentuk atau unsur yang mendasar, dan susunan atau struktur. Bobot atau isi (*content*) merupakan sesuatu yang terkandung dalam karya seni. Menurut Djelantik bobot atau isi dapat terdiri dari beberapa aspek yaitu, suasana (*mood*), gagasan (*idea*), dan

pesan (*massage*). Penampilan atau penyajian merupakan bagaimana sebuah karya seni disajikan, ditampilkan, serta pengemasan terhadap para penikmat seni, dalam hal tersebut adapun tiga unsur yang ikut berperan yaitu, bakat (*talent*), keterampilan (*skill*), serta sarana atau media.

Teori estetika digunakan dalam perancangan ini karena di dalam perancangan juga harus memiliki nilai-nilai keindahan seperti keindahan wujud atau rupa, bobot atau isi dan keindahan penampilan atau penyajian. Maka dari itu teori ini digunakan pada perancangan komunikasi visual pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan ini sebagai pedoman untuk mempelajari tentang aspek-aspek keindahan agar media yang dihasilkan dari perancangan ini sesuai dengan aspek-aspek keindahan tersebut.

d. Teori Komunikasi Persuasif

Menurut Susanto (1993), Komunikasi dapat dikatakan berhasil jika komunikasi tersebut dapat mengubah sikap dan tindakan seseorang atau kelompok secara sukarela, salah satu caranya dengan menggunakan komunikasi persuasif. (Simorangkir & Rahimah, 2014)

Komunikasi persuasif merupakan suatu komunikasi yang dilakukan dengan cara-cara persuasif, yaitu mengandung ajakan atau himbuan. Komunikasi persuasif adalah usaha mendorong atau merangsang seseorang berbuat sesuatu seperti apa yang kita kehendaki (Effendy, 1998). (Simorangkir & Rahimah, 2014)

Dalam hal ini komunikasi persuasif dapat dimaknai dengan salah satu cara seseorang dalam mempengaruhi, mengajak dan merayu orang lain atau kelompok untuk melakukan sesuatu sesuai harapan pembujuk dengan tanpa paksaan. Maka dari itu, teori komunikasi persuasif diperlukan didalam perancangan ini sebagai teori yang memperkuat dan menjadi pedoman dalam mempengaruhi *audiens* atau target sasaran dalam perancangan komunikasi visual pengenalan senjata tradisional ini.

2. Pembahasan

Proses pengolahan data dalam perancangan komunikasi visual pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan ini, berupa identifikasi data, landasan hukum, organisasi pendukung, faktor penghambat dan pendukung, upaya pemerintah, peranan masyarakat, media komunikasi visual yang pernah dibuat, usulan pemecahan masalah, dan contoh-contoh kasus.

Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan senjata tradisional Sumatera Selatan kepada masyarakat terutama generasi muda, agar senjata tradisional Sumatera Selatan tidak dilupakan keberadaannya sehingga dapat lebih dihargai dan dibanggakan. Maka dari itu perlu adanya konsep kreatif dalam perancangan ini, dengan tujuan agar dapat menyesuaikan desain

dengan khalayak sasaran. Sehingga informasi atau pesan yang ingin disampaikan kepada khalayak sasaran dapat tersampaikan dengan baik dan tepat. Isi pesan yang disampaikan dalam perancangan komunikasi visual pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan ini merupakan informasi berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Isi pesan tersebut berupa informasi terkait dengan senjata tradisional Sumatera Selatan, yaitu :

- a. Nama-nama senjata tradisional Sumatera Selatan
- b. Bentuk dari senjata tradisional Sumatera Selatan
- c. Ukuran senjata tradisional Sumatera Selatan
- d. Ciri-ciri dari senjata tradisional Sumatera Selatan
- e. Serta bahan yang digunakan dalam pembuatan senjata tradisional Sumatera Selatan

Bentuk pesan dalam perancangan komunikasi visual pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan ini menggunakan teknik komunikasi persuasif. Hal tersebut bertujuan untuk mengajak atau menarik masyarakat terutama generasi muda untuk mengenal senjata tradisional Sumatera Selatan, serta untuk mempengaruhi khalayak sasaran secara sukarela dapat lebih mencintai, menghargai dan merasa bangga akan senjata tradisional Sumatera Selatan yang merupakan salah satu wujud kebudayaan yang ada di Provinsi Sumatera Selatan.

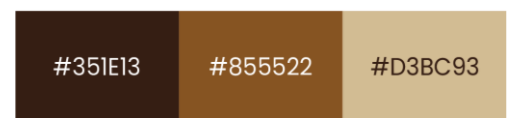
Strategi visual dalam perancangan komunikasi visual pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan menggunakan objek senjata tradisional Sumatera Selatan yang meliputi keris Palembang, *siwar*, *skin* (*rambai* ayam dan *taji* ayam), parang, pedang, tombak trisula, *kujur* dan *kudhok*. Adapun objek pendukung lainnya yaitu motif treset pada kain songket Palembang dan motif ukiran yang ada di beberapa senjata tradisional Sumatera Selatan. Objek-objek tersebut divisualisasikan dalam bentuk ilustrasi, vektor dan fotografi. Pemilihan objek visual tersebut untuk mempertegas identitas dari perancangan komunikasi visual pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan ini. Serta, objek tersebut digunakan sebagai *big idea* untuk logo dan juga sebagai objek visual yang digunakan di dalam media perancangan ini.

Pemilihan Bentuk Pesan Visual

a. Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan komunikasi visual pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan yaitu warna coklat dan kuning (emas).

1) Coklat



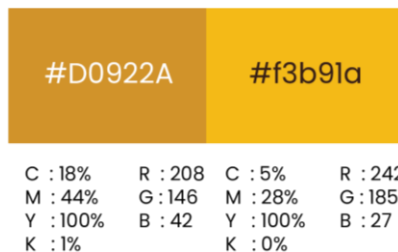
C : 50%	R : 53	C : 35%	R : 133	C : 18%	R : 211
M : 70%	G : 30	M : 64%	G : 85	M : 23%	G : 188
Y : 75%	B : 19	Y : 100%	B : 34	Y : 45%	B : 147
K : 75%		K : 28%		K : 0%	

Gambar 5. *Warna Yang Digunakan Dalam Perancangan Komunikasi Visual Pengenalan Senjata Tradisional Sumatera Selatan*

Sumber : Dika Putri Pratiwi, 2022

Warna coklat dan turunan warnanya (seperti warna coklat muda, warna cream, dll) digunakan sebagai makna dari keaslian senjata tradisional Sumatera Selatan dan untuk memberikan kesan klasik atau tradisional, sehingga sesuai dengan citra dari senjata tradisional Sumatera Selatan yang merupakan benda tradisional. Warna coklat juga memberikan kesan netral, sehingga dapat menyesuaikan dengan khalayak sasaran utama dalam perancangan ini yaitu laki-laki. Seperti yang diketahui bahwa laki-laki lebih menyukai warna-warna yang netral.

2) Kuning



Gambar 6. *Warna Yang Digunakan Dalam Perancangan Komunikasi Visual Pengenalan Senjata Tradisional Sumatera Selatan*

Sumber : Dika Putri Pratiwi, 2022

Warna kuning (emas) dipilih dalam perancangan ini untuk memberikan makna bahwa senjata tradisional Sumatera Selatan adalah salah satu kebudayaan yang berharga. Pemilihan Warna kuning (emas) juga menyesuaikan dari khalayak sasaran perancangan ini yaitu kalangan menengah ke atas, sehingga warna yang dipilih adalah warna kuning (emas) yang memberikan kesan mewah dan elegan.

b. Tipografi

Tipografi yang diterapkan dalam perancangan ini berupa penggunaan font “Origicide”, “Archking free trial” dan “Raizen”. Digunakannya jenis font tersebut dalam perancangan ini dikarenakan font-font tersebut terkesan klasik namun elegant dan juga memiliki bentuk runcing pada kaki font sehingga dapat memberikan kesan seperti bila senjata tradisional. Penggunaan jenis font tersebut juga berkaitan dengan gaya desain yang digunakan dalam perancangan ini yaitu gaya desain “Victorian style”, hal ini membuat font-font tersebut sangat cocok digunakan dalam perancangan ini. Adapun

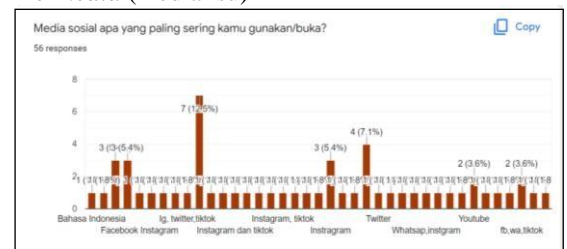
font pendukung yang digunakan untuk bodycopy yaitu font “poppins”.

Gaya Desain/Visual

Gaya tampilan desain dalam perancangan komunikasi visual pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan ini menggunakan gaya desain *victorian style*. *Victorian style* (1837-1901), berasal dari Inggris pada periode pemerintahan Ratu Victoria berlangsung. Ciri utama style desain ini adalah terdapat ornamen hiasan yang kompleks hampir memenuhi semua bidang, gaya desain ini diaplikasikan ke semua cabang desain termasuk arsitektur, furniture, interior, kemasan dan lainnya, (Morris et al., 1900). Gaya desain *victorian style* digunakan pada perancangan ini untuk menyesuaikan dengan tema pokok dari perancangan yaitu senjata tradisional, dengan gaya desain yang tradisional atau klasik tetapi tetap terlihat elegan dan mampu diaplikasikan ke semua media. Dimana dalam perancangan ini juga menggunakan ornamen-ornamen motif dari kain songket sebagai visual pendukung dari perancangan ini, jadi sangat cocok jika menggunakan gaya desain *victorian style*.

Pemilihan Media

a. *Pre-media* (media isu)



Gambar 8. *Kuisisioner*

Sumber : Dika Putri Pratiwi, 2022

Media isu yang dipilih dalam perancangan komunikasi visual pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan adalah akun media sosial instagram. Karena dari hasil kuisisioner yang dilakukan terhadap remaja Sumatera Selatan, hampir semua *responses* menjawab bahwa media sosial yang paling sering mereka gunakan adalah instagram. Jadi, media isu dalam perancangan ini berupa konten instagram yang meliputi *feed*, *instastory*, dan juga filter instagram.

b. *Main media* (media utama)

Media utama yang dipilih dalam perancangan komunikasi visual pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan yaitu berupa permainan *board game* dan gantungan kunci (miniatur bentuk-bentuk senjata tradisional Sumatera Selatan). Pemilihan *board game* sebagai media utama dalam perancangan ini, bertujuan untuk mengenalkan senjata tradisional Sumatera Selatan dengan

memberikan informasi tentang senjata tradisional Sumatera Selatan secara kreatif dan interaktif, sehingga informasi dapat disampaikan dengan efektif dan dapat menanamkan kesadaran untuk mengenal salah satu warisan budaya daerah yaitu senjata tradisional Sumatera Selatan kepada masyarakat terutama generasi muda, dengan demikian generasi muda penerus bangsa dapat mengetahui senjata tradisional Sumatera Selatan. Sedangkan, pemilihan gantungan kunci (miniatur bentuk-bentuk senjata tradisional Sumatera Selatan) sebagai media utama dalam perancangan ini bertujuan untuk memberikan kesan terhadap khalayak sasaran dengan menyajikan bentuk visual dari senjata-senjata tradisional Sumatera Selatan.

c. *Follow up media* (media pendukung)

Media pendukung yang dipilih dalam perancangan komunikasi visual pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan yaitu media yang dapat memberikan kesan dalam jangka panjang kepada khalayak sasaran. Jadi, media pendukung dalam perancangan ini meliputi *T-shirt* dan *Tumbler*. Media *t-shirt* dan *tumbler* berfungsi sebagai media yang dapat dipakai dalam jangka waktu lama dan juga dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan dari perancangan ini melalui barcode yang terhubung ke instagram senjata tradisional Sumatera Selatan.

Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran atau target sasaran dari perancangan komunikasi visual pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan ini dilihat dari 4 aspek, yaitu :

a. Aspek Geografis

Secara geografis, target sasaran dari perancangan komunikasi visual pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan ini terbagi menjadi 2, yaitu primer dan sekunder. Target sasaran primer meliputi seluruh wilayah yang ada di Kota Palembang. Sedangkan, target sasaran sekundernya meliputi seluruh daerah atau wilayah yang ada di Sumatera Selatan.

b. Aspek Demografis

1) Primer

a) Target sasaran primer dalam katagori usia/umur

Target sasaran primer dari perancangan komunikasi visual pengenalan senjata Sumatera Selatan ini adalah kalangan generasi muda atau remaja seperti kalangan pelajar (SMP, SMA/SMK/Sederajat) dan juga kalangan mahasiswa, dengan kisaran usia 12-24 tahun. Karena, menurut badan kependudukan dan keluarga berencana (BKKBN) rentan usia remaja meliputi 10-24 tahun yaitu mulai masuk katagori

remaja awal hingga remaja akhir dan belum menikah. (Jasny et al., 2019)

Masa remaja adalah periode terjadinya pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. selain pertumbuhan fisik, pada masa ini akan terjadi juga perkembangan fungsi-fungsi psikologis yang ditandai dengan peningkatan kekuatan mental, kemampuan berpikir, kemampuan dalam memahami, dan kemampuan dalam mengingat. Dengan adanya peningkatan dalam kemampuan tersebut, maka remaja akan memiliki perhatian khusus terhadap lingkungan sosial dan intelektualnya. Monks, dkk, (1999:262), (Jannah, 2017).

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa remaja dengan rentan usia 12-24 adalah target sasaran yang tepat dalam perancangan komunikasi visual pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan ini.

- b) Target sasaran primer dalam kategori jenis kelamin dari perancangan ini yaitu laki-laki, karena perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan senjata tradisional dan dari hasil kuisioner yang didapat lebih banyak laki-laki dari pada perempuan yang tertarik terhadap topik ini.
- c) Target sasaran primer dalam kategori status ekonomi dari perancangan ini adalah golongan menengah ke atas.
- d) Target sasaran primer dalam kategori profesi dari perancangan ini adalah pelajar dan mahasiswa.

2) Sekunder

a) Target sasaran sekunder dalam kategori usia/umur

Target sasaran sekunder dalam perancangan ini yaitu kisaran umur 25-36 tahun ke atas. Karena berdasarkan data badan statistik dalam buku statistik pemuda Indonesia 2020, pada rentan usia/umur 25-36 tahun ke atas rata-rata telah menikah dan memiliki anak. Sehingga dapat menjadi target sasaran dalam perancangan ini, dengan harapan kelak mereka dapat mengenalkan kepada anak-anaknya dan generasi selanjutnya mengenai senjata tradisional Sumatera Selatan sebagai bentuk dan upaya untuk melestarikan.

b) Target sasaran sekunder dalam kategori jenis kelamin dari perancangan ini yaitu perempuan.

c) Target sasaran sekunder dalam kategori status ekonomi dari perancangan ini adalah golongan menengah ke bawah.

- d) Target sasaran sekunder dalam kategori profesi dari perancangan ini adalah Guru, ibu rumah tangga dan lainnya.
- c. Aspek Psikografis
 - 1) Primer
 - a) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
 - b) Memiliki antusias yang tinggi.
 - c) Memiliki kepribadian terbuka.
 - d) Kritis.
 - e) Mudah bergaul.
 - 2) Sekunder
 - a) Tidak tertarik terhadap banyak hal.
 - b) Memiliki kepribadian tertutup.
 - c) Susah bergaul.
 - d) Cuek.
 - e) Tidak memiliki semangat.
- d. Aspek Behavioristik
 - 1) Primer
 - a) Lebih menyukai kebudayaan luar.
 - b) Tidak memiliki ketertarikan terhadap kebudayaan lokal.
 - c) Selalu ingin tahu.
 - d) Memiliki jiwa sosial yang tinggi.
 - 2) Sekunder
 - a) Menghargai kebudayaan lokal.
 - b) Tertarik dengan hal-hal yang unik.
 - c) Sibuk.
 - d) Tidak terlalu suka bersosialisasi.

Visualiasi Desain/Penyajian Desain

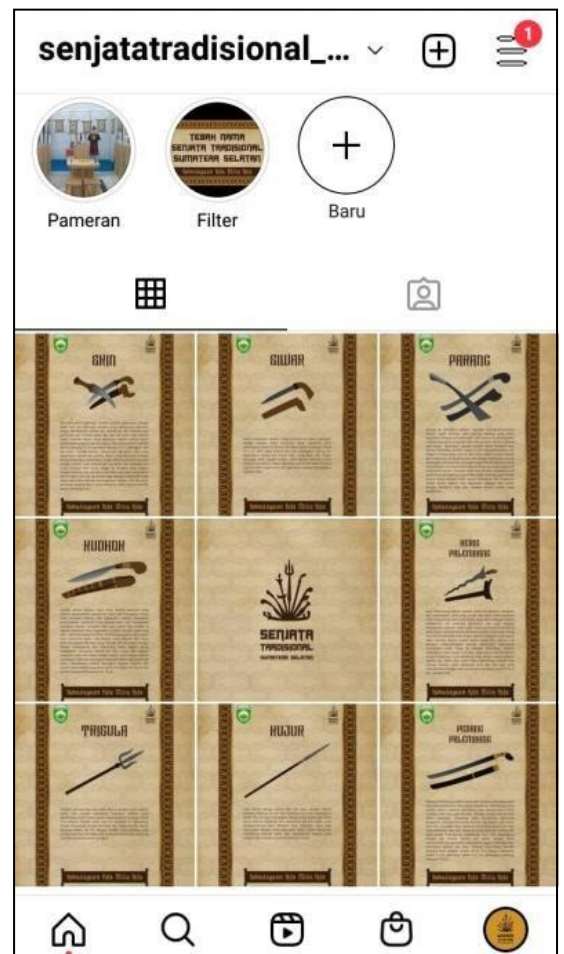


Gambar 7. Desain Logo
 Sumber : Dika Putri Pratiwi, 2022

- a. *Pre-media* (media isu)



Gambar 8. Pengaplikasian Poster cetak
 Sumber : Dika Putri Pratiwi, 2022



Gambar 9. Pengaplikasian Poster Pada Feed Instagram
 Sumber : Dika Putri Pratiwi, 2022



Gambar 10. Filter Instagram
Sumber: Dika Putri Pratiwi, 2022

b. *Main media* (media utama)



Gambar 11. Board Game Perancangan Komunikasi Visual Pengenalan Senjata Tradisional Sumatera Selatan
Sumber: Dika Putri Pratiwi, 2022



Gambar 12. Gantungan Kunci
Sumber: Dika Putri Pratiwi, 2022

c. *Follow up media* (media pendukung)



Gambar 13. T-shirt
Sumber : Dika Putri Pratiwi, 2022



Gambar 14. Tumbler

Sumber : Dika Putri Pratiwi, 2022

3. Kesimpulan

Perancangan ini merupakan karya visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai senjata tradisional Sumatera Selatan dan mengajak masyarakat terutama generasi muda untuk mengenal salah satu kebudayaan Sumatera Selatan yaitu senjata tradisional. Setelah dilaksanakannya pameran tugas akhir dari perancangan ini, dapat dilihat bahwa para khalayak sasaran khususnya para remaja atau generasi muda yang ada di Sumatera Selatan banyak yang belum mengetahui mengenai senjata tradisional Sumatera Selatan sehingga dengan adanya perancangan ini dapat membantu mengenalkan senjata tradisional Sumatera Selatan kepada masyarakat. Pada saat dilaksanakan pengenalan senjata tradisional Sumatera Selatan melalui pameran karya yang dibuat dalam perancangan ini, masyarakat terutama generasi muda sangat tertarik untuk melihat dan mencoba media-media yang telah dibuat untuk memperkenalkan senjata tradisional Sumatera Selatan sehingga membuat masyarakat dapat mengetahui dan mengenal senjata tradisional Sumatera Selatan. Melalui perancangan ini, perancang juga mendapati bahwa menggunakan media yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan minat masyarakat khususnya para remaja untuk mengenal senjata tradisional Sumatera Selatan.

Daftar Pustaka

- Agustini, T. S. (2020). Perancangan Buku Cerita Interaktif Meneladani Sifat Abu Hurairah Terhadap Hewan Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Bab I*, 1–8.
- Dn. Eddy Ramlan. (1992). No Title. In Raf Damys (Ed.), *SENJATA TRADISIONAL DAERAH SUMATERA SELATAN* (tidak dipe, pp. 1–115). Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Iswandi, H. (2018). Peran dan Pengaruh Tampilan Desain pada Periklanan. *Seni Desain Dan Budaya, volume 3*(Issue 3), 100–109.
- Jannah, M. (2017). Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam. *Psikoislamedia* :

- Jurnal Psikologi*, 1(1), 243–256.
<https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v1i1.1493>
- Jasny, E., Amor, H., & Baali, A. (2019). Mothers' knowledge and intentions of breastfeeding in Marrakech, Morocco. In *Archives de Pediatric* (Vol. 26, Issue 5, pp. 285–289).
<https://doi.org/10.1016/j.arcped.2019.05.007>
- Lia Anggraini, S. S., & Kirana Nathalia, S. S. (2019). No Title (Ika Fibrianti (ed.); Cetakan VI). NUANSA CENDEKIA.
- Morris, W., Jones, O., Sticley, G., Breadsley, A., Murdo, A. M., Loos, A., Tonet, M., Butterfield, W., Welby, A., & Pugin, N. (1900). *Aliran dalam desain produk*.
- Puspitasari, R. (2019). UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta. *Computers in Human Behavior*, 63(May), 9–57.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.008>
- Rustan, S. (2012). No Title. In R. M. S. P. M.S. Gumelar (Ed.), *ULTIM ART* (UltimArt V).
- Sakinah, R. M. N., Annisa, B. N., Al-ghifari, U., Islam, U., Sunan, N., & Djati, G. (2020). *REPRESENTAMEN , OBJECT , DAN INTERPRETANT DALAM FILM “ BULAN TERBELAH DI LANGIT AMERIKA ” KARYA RIZAL MANTOVANI: SEBUAH ANALISIS SEMIOTIKA*. 1(2), 37–48.
- Simorangkir, & Rahimah, N. (2014). Kontribusi Komunikasi Persuasif Guru Terhadap Kepercayaan Diri dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan. *Universitas Medan Area*, 1994, 1–64.
<http://hdl.handle.net/123456789/1833>
- Syahrul, Y. (2019). Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru Stmik Palcomtech Dan Politeknik Palcomtech. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 109–117.
<https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.342>
- Yulius, Y., & Pratama, E. (2021). Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 6(2), 111–116.
<https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i2.1720>