

Board Game Sebagai Media Literasi Digital Mengenai Pemajuan Kebudayaan di Kota Palembang

Sinta Amelia¹⁾, Heri Iswandi²⁾

*Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya ¹⁾ Desain Komunikasi Visual ²⁾
Desain Komunikasi Visual , Universitas Indo Global Mandiri ³⁾*

*Jl. Jend. Sudirman KM.4 No.629, 20 Ilir D.IV, Kec.Ilie Tim.I, Kota Palembang, Sumatera Selatan
Email : sintahamzahamelia@gmail.com ¹⁾, wandy_dkv@uigm.ac.id ²⁾*

Abstract

The design of the Visual Communication Design board game regarding the Advancement of Culture is a design that aims to introduce the public, especially students, to utilizing digital literacy for the advancement of culture, the advancement of culture itself is an effort to increase the resilience and contribution of culture in Indonesia amidst the influx of global culture that continues to constantly changing, through the protection, development, utilization and fostering of culture in society, this design was designed through observation, documentation and also literature review which was processed through the design thinking method by dispensing and sorting out the needs of the target audience, the board game was chosen because it is one of the game media that widely used in the field of education for students from elementary to tertiary institutions and has been widely researched, besides that board games can increase student cooperation and learning desires so as to provide a non-monotonous experience, especially in learning media, this board game will be wrapped with elements of Sriwijaya culture and include digital literacy values in it so that the target audience can find out about the use of digital literacy in advancing culture..

Key word : Board game, Culture, Digital Literacy

Abstrak

Perancangan Desain Komunikasi Visual *board game* mengenai Pemajuan Kebudayaan ini merupakan perancangan yang bertujuan untuk mengenalkan kepada masyarakat khususnya pelajar dalam memanfaatkan literasi digital untuk pemajuan kebudayaan. pemajuan kebudayaan sendiri merupakan upaya untuk meningkatkan ketahanan dan kontribusi kebudayaan yang ada di Indonesia di tengah masuknya budaya global yang terus menerus berubah, melalui perlindungan, pengembangan, pemanfaatan dan pembinaan kebudayaan pada masyarakat, perancangan ini dirancang melalui observasi, dokumentasi dan juga kajian kepustakaan yang diolah melalui metode *design thinking* dengan meracik dan memilah kebutuhan dari target sasaran, *board game* dipilih karena salah satu media permainan yang banyak digunakan di bidang pendidikan kepada siswa dari SD hingga perguruan tinggi dan telah banyak diteliti, selain itu *board game* dapat meningkatkan kerja sama dan keinginan belajar siswa sehingga memberikan pengalaman yang tidak monoton khususnya dalam media pembelajaran, *board game* ini akan dibalut dengan unsur kebudayaan Sriwijaya serta memasukan nilai-nilai literasi digital didalamnya agar target audiens dapat mengetahui pemanfaatan literasi digital dalam pemajuan kebudayaan.

Key word : Board game, Kebudayaan, Literasi digital

1. Pendahuluan

Kebudayaan merupakan identitas nasional suatu bangsa, dapat disebut sebagai keunikan, kualitas atau ciri khas yang membedakan suatu bangsa dengan bangsa lain. Namun, kehadiran teknologi informasi dan komunikasi telah mempercepat proses globalisasi. Hal ini menimbulkan berbagai permasalahan di bidang kebudayaan, misalnya hilangnya budaya asli daerah, kemerosotan nilai-nilai budaya, rasa nasionalisme dan patriotisme, serta pandangan hidup kontra budaya (Aprianti et al., 2022)

Palembang, sebagai kota besar di Indonesia memiliki ciri khas budaya yang berbdeda dari daerah lainnya, Salah satunya adalah konsep wilayah Kadatuan yang berasal dari kerajaan Sriwijaya, Kadatuan sendiri merupakan sebuah konsep kekuasaan daerah yang ada di zaman Kerajaan Sriwijaya, Masyarakat Palembang sekarang jarang mengetahui konsep budaya ini sebagai pusat kota yang diyakini sebagai bagian dari Kerajaan Sriwijaya. Dengan adanya konsep kerajaan ini dapat menambah pengetahuan budaya di kota Palembang dan menjadi latar belakang kehidupan masyarakat dahulu yang dapat diberikan kepada generasi-generasi

selanjutnya sebagai warisan dan nilai-nilai yang harus dijaga tiap daerah.

Selain menggunakan media digital, harus ada keterampilan yang pada akhirnya membuat masyarakat mengetahui informasi dengan baik. Ada empat kompetensi dasar digital yang diterbitkan oleh Kominfo bekerja sama dengan Siberkreasi dan Delloite. Keterampilan tersebut menjadi tolok ukur peningkatan literasi digital di Indonesia yaitu keterampilan digital, budaya digital, etika digital, dan keamanan digital. Saat ini, berkat empat pilar literasi digital, pengetahuan dan teknologi membutuhkan orang-orang cerdas untuk menerima dan mengasimilasi pengetahuan yang ada, terutama untuk meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan pemahaman orang-orang yang siap menghadapi masalah di masa depan. Oleh karena itu, pengajaran dan pembelajaran masyarakat dapat diarahkan pada kemampuan dan kesanggupan untuk secara cepat menghadapi persoalan kehidupan melalui berbagai pemecahan masalah (Yusuf et al., 2019)

Melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2014 tentang Pedoman Pelestarian Tradisi, Kemendikbud berupaya memberikan tugas kepada pemerintah provinsi dan kabupaten/kota untuk bertanggung jawab tentang upaya pelestarian warisan budaya tak benda di Indonesia. Pemanfaatan literasi digital dalam pelestarian warisan budaya dapat dilakukan melalui media internet, seperti melalui portal *online*, video, dan media sosial. Oleh karena itu generasi muda harus sadar akan bagian-bagian dari literasi digital seperti identitas, etika, hak cipta, dan privasi dalam dunia digital karena hal tersebut dapat mempengaruhi perkembangan dan perlindungan terhadap kualitas nilai-nilai budaya yang ada, karena hal tersebut merupakan sesuatu yang bersifat permanen dan sulit untuk dihapus

Program literasi digital di kota Palembang sendiri telah diperkenalkan sejak tahun 2020 oleh kominfo, dengan mengait admin sosial media, tetapi kota Palembang tidak menyediakan Informasi berkala tentang peningkatan literasi di setiap daerah, dikarenakan program yang direncanakan hanya dilakukan oleh pusat kominfo sedangkan kominfo setiap kota hanya sebagai wadah Informasi kegiatan yang harus dilakukan. hal ini menyebabkan kurangnya pengendalian Informasi dan media yang telah terlaksana di kota Palembang tentang literasi digital di beberapa daerah kemudian tentang pemanfaatan literasi digital dalam pelestarian budaya belum banyak di pusatkan perhatiannya karena beberapa program terfokus pada *Cybercrime* yang harus dihindari, menurut Bapak Febriyannah, St. Mm selaku pelayanan media center dan hubungan media kominfo Palembang. Menurut Novitalia Aprinda selaku koordinator bagian mutu pendidikan dan ketua literasi di SMA N 5 Palembang mengatakan bahwa, hambatan literasi saat ini adalah konsistensi siswa itu sendiri dalam bekerjasama untuk menjalankan program literasi digital yang telah diberikan kemudian ada pula pola pola perkembangan pembelajaran siswa yang sering tidak fokus dalam prosesnya, mudah bosan, dan sulit mengingat materi,

serta kurangnya semangat belajar tentang literasi, serta kurangnya media pembelajaran yang disediakan.

Dengan menggunakan papan permainan ini diharapkan peserta didik mampu memahami tentang bagian-bagian dari literasi digital yang berhubungan dengan pelestarian kebudayaan melalui pola permainan konvensional agar mampu meningkatkan kinerja motorik cara berpikir kritis peserta didik, hingga dapat meningkatkan pemahaman siswa akan pentingnya upaya digital dalam melestarikan kebudayaan di kota Palembang.

Metode Perancangan

Perancangan Media Permainan mengenai Pemahaman literasi untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital untuk Sekolah Menengah Atas di Kota Palembang Menggunakan Design Thinking Tim Brown CEO IDEA Dikembangkan oleh Stanford University. Design thinking adalah kombinasi dari metode yang mengumpulkan banyak ide untuk menemukan solusi dari suatu masalah. Design Thinking tidak hanya berfokus pada apa yang dirasakan dan dilihat, tetapi juga pada apa yang dialami pengguna, sehingga dapat efektif dan efisien dalam memecahkan masalah yang kompleks dan mencari solusi (Sari et al., 2020)

a. Emphatize

Dilansir dalam buku *An Introduction to Design Thinking. Mode Guide Bootcamp. Stanford Design School metode Emphatize* (empati) adalah metode yang bertujuan untuk memahami masalah yang dihadapi pengguna, sehingga dapat merasakan apa yang dirasakan pengguna, sehingga dapat menemukan solusi untuk digunakan dan berhubungan dengan pemecahan masalah. Masalah yang diperoleh dengan metode ini adalah hal-hal yang timbul dan disebabkan oleh manusia. terpusat, sehingga metode ini dapat digunakan untuk mencari melalui wawancara dan melalui observasi, atau melalui gabungan antara wawancara dan observasi.

1. Data Primer

Pengumpulan data pada media cetak seperti buku, koran, majalah yang bersumber dan diterbitkan langsung oleh penerbit dan beberapa referensi tentang permainan *board game* yang resmi diterbitkan oleh lembaga-lembaga teruji, untuk mengetahui seberapa berkembangnya media permainan yang ada di Indonesia dalam mengedukasi masyarakat, serta metode literasi seperti apa yang efektif dalam perancangan permainan literasi ini.

2. Data Sekunder

Pengumpulan data pada media cetak seperti buku, koran, majalah yang bersumber dan diterbitkan langsung oleh penerbit dan beberapa referensi tentang permainan *board game* yang resmi diterbitkan oleh lembaga-lembaga teruji, untuk mengetahui seberapa berkembangnya media

permainan yang ada di Indonesia dalam mendukung masyarakat, serta metode literasi seperti apa yang efektif dalam perancangan permainan literasi ini.

b. *Define*

Tahapan selanjutnya adalah tahapan *define* yang dimana tahapan ini cara untuk menciptakan solusi yang tepat, sehingga masalah yang didapat dapat menjadi tujuan utama dalam menciptakan media game untuk target sasaran. Metode ini menggunakan langkah menganalisis masalah melalui metode pencarian atau penentuan masalah 5w+1h. Pendekatan 5w+1h ini digunakan sebagai metode untuk bertanya tentang proses atau masalah dan struktur masalah. Pertanyaan tersebut membutuhkan pertimbangan dari semua aspek yang mungkin relevan dengan masalah yang dihadapi.

Adapun hasil analisis 5W+1H yang telah ditulis perancang adalah sebagai berikut:

1. *Who*

Demografis

Primer:

- a) Usia 16 – 19 tahun
- b) Pelajar
- c) Siswa Sekolah Menengah atas di Kota Palembang

Sekunder:

- a) Masyarakat Kota Palembang
- b) Siswa SMA Sumatera Selatan

Geografis

Primer:

- a) SMA N 5 Palembang
- b) SMA N 3 Palembang
- c) SMA N 18 Palembang

Sekunder:

- a) Daerah Palembang

Psikologis

Primer:

- a) Orang yang jarang membaca
- b) Orang yang pemalas
- c) Orang yang menyerap informasi tanpa di pilah terlebih dahulu
- d) Orang yang merasa puas akan ilmu yang sudah ada
- e) Orang yang tidak menyukai sejarah
- f) Orang yang tidak peka terhadap lingkungan

Sekunder:

- a) Masyarakat kota Palembang

Behavioristik

Primer:

- a) Orang yang selalu memegang handphone
- b) Orang yang suka bermain game
- c) Orang yang sering bermain sosial media
- d) Orang yang tidak bisa lepas dari internet
- e) Orang yang suka berinteraksi

Sekunder:

- a) Seluruh Masyarakat

2. *What*

Pada perancangan ini terdapat masalah dimana bagaimana merancang media permainan literasi yang efektif sebagai media pemahaman bagi tingkat sekolah menengah atas untuk memahami literasi digital dengan unsur kebudayaan yang ada di kota Palembang.

3. *When*

Perancangan media permainan literasi ini digunakan ketika proses belajar-mengajar dengan memberikan media atau wadah informasi saat prosesnya.

4. *Where*

Perancangan media permainan literasi pemahaman literasi digital pada siswa sekolah menengah atas di kota Palembang ini, digunakan di setiap sekolah tingkat menengah atas di wilayah kota Palembang, terkhususnya SMA N 5 Palembang, SMA N 3 Palembang, dan SMA N 18 Palembang.

5. *Why*

Papan permainan menjadi saran yang diketahui oleh masyarakat di kalangan mana pun permainan membuat orang yang memainkannya merasa senang, media permainan sebagai media edukatif pun sudah marak digunakan

6. *How*

Perancangan ini dirancang menggunakan media permainan board game yang dapat dimainkan lebih dari 2 orang dengan memakai konsep permainan yang kooperatif dan kompetitif, dan juga memakai metode literasi yang mengharuskan setiap pemain membaca cerita dari permainan ini.

c. *Ideate*

Proses dari tahapan Ideate ini perancang membuat Mind Mapping untuk menyalurkan informasi-informasi yang telah didapatkan dimana informasi tersebut akan dipilah kembali untuk mencari pemecahan masalah apa saja yang harus dilakukan perancang dalam merancang media permainan literasi untuk pemahaman literasi digital sekolah menengah atas di Kota Palembang ini.

d. *Prototype*

Tahapan *prototype* ini penulis telah menyelidiki solusi dari masalah yang ada pada tahap sebelumnya. *Prototype* ini dapat di uji keberapa orang atau pun kepada orang terdekat. Kemudian orang tersebut akan memberikan beberapa masukan yang akan penulis perbaiki lagi, sehingga akan menghasilkan *prototype* yang diinginkan.

e. *Test*

Pada tahapan ini, perancang melakukan pengujian dan persiapan perancangan yang sudah di rancang, apakah rancangan yang dibuat berjalan dan sesuai dengan tujuan awal rancangan.

Landasan Teori

a. Teori *Board game*

Secara harfiah boardgame berarti permainan dengan menggunakan papan. Gobet, Voogt, Retschitzki (2004: 2) memberikan penekanan bahwa board game adalah games with a fixed set of rules that limit the number of pieces on a board, the number of positions for these pieces, and the number of possible moves. Dalam media ini pemain dapat saling berinteraksi dengan aturan yang dibuat, pergerakan pemain juga dapat mempengaruhi situasi di papan dan pergerakan itu saling berhubungan satu sama lain. Teori ini digunakan karena dalam perancangan ini media *boardgame* digunakan sebagai media utama dalam perancangan ini dan penggunaan media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman literasi yang menyenangkan.

b. Teori Literasi Digital

Literasi Digital menurut KBBI adalah kemampuan untuk memahami informasi berbasis computer. Dalam rilisan menjelaskan bahwa literasi digital merupakan keahlian dalam memahami dan menggunakan informasi sebagai sumber yang dapat diakses melalui media digital seperti komputer, handphone, tablet dan sebagainya. Dikutip dalam Buku Kerangka Digital Indonesia tahun 2017, literasi digital merupakan keahlian dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan untuk memahami, belajar, berfikir kritis, inovatif, dan juga kreatif dalam menghadapi kemampuan digital. Perancang memakai teori ini karena perancangan komunikasi visual media permainan literasi pemahaman literasi digital untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah menengah atas kota Palembang ini diperlukan untuk memperjelas situasi dalam permainan, tidak hanya itu ilustrasi disini juga berfungsi memberikan gambaran, dan imajinasi kepada pemain tentang permainan yang dimainkan.

c. Teori Budaya

Koentjaraningrat membedakan adanya tiga wujud dari kebudayaan yaitu: (1) Wujud kebudayaan sebagai sebuah kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya. (2) Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam suatu masyarakat. (3) Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia. Dalam perancangan komunikasi visual boardgame literasi digital dalam mengenalkan pengetahuan budaya di kota Palembang ini perancang mengambil wujud budaya sebagai benda-benda hasil karya manusia dan wujud nilai-nilai budaya yang terkandung pada nilai benda seperti bentuk kerajinan seni yang turun temurun serta adat istiadat pakaian yang ada di kota Palembang (Ryan Prayogi et al., 2016)

d. Teori Desain Komunikasi Visual

Perancang memakai teori Desain Komunikasi Visual sebagai acuan dalam membuat perancangan komunikasi visual media permainan literasi pemahaman literasi digital untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah menengah atas kota Palembang ini agar sesuai dengan kaidah-kaidah desain komunikasi visual yang menerangkan tentang unsur-unsur, warna, gambar dan lain-lain, sehingga pesan yang disampaikan dapat tersampaikan kepada target sasaran.

e. Teori Estetika

Teori Estetika menurut Djelantik mengandung tiga aspek yang mendasar yaitu yang pertama berupa wujud atau rupa (*appearance*), yang kedua adalah bobot atau isi (*content substance*), dan yang ketiga adalah penampilan atau penyajian (*presentation*).

Dalam perancangan ini aspek dasar estetika tersebut meliputi:

(1) Rupa, dalam perancangan boardgame ini akan ditampilkan visualisasi wujud yang dimana memakai nilai-nilai lokalitas budaya yang ada di Sumatera Selatan khususnya kota Palembang, gaya desain yang digunakan adalah gaya desain Victorian style yang merupakan gaya desain yang berasal dari Inggris, dimana memiliki ciri khas border yang dekoratif seperti tumbuh-tumbuhan dan komposisi yang simetris.

(2) Isi, isi dalam papan permainan ini memiliki tahapan permainan yang didalamnya menggunakan visualisasi peta Sumatera Selatan, yang didalamnya memiliki simbol-simbol sebagai penanda permainan, serta kartu literasi digital yang didalamnya berisi tentang tantangan, aturan, dan Langkah pemain, agar permainan dapat berjalan.

(3) Penyajian, dalam penyajiannya papan permainan ini dibuat dengan bentuk yang ringkas dimana dapat dilipat sehingga lebih mudah untuk mempublikasikannya, memiliki 40 kartu permainan literasi, 4 bidak, dan beberapa token untuk permainan.

f. Teori Semiotika

Triadik atau *triangle* merupakan proses semiosis tanda yang di keluarkan oleh Pierce, istilah triadic sendiri merupakan pendekatan tanda yang mengkaji satuan tanda dalam wujud karya seni dan desain. Model triadik Pierce memperlihatkan tiga elemen utama pembentuk tanda yaitu *representamen* (sesuatu yang merepresentasikan sesuatu yang lain), objek (sesuatu yang direpresentasikan), dan *Interpretan* (interpretasi seseorang tentang tanda), hal ini di ungkapkan oleh Pialiing (Patriansah & Sapitri, 2022)

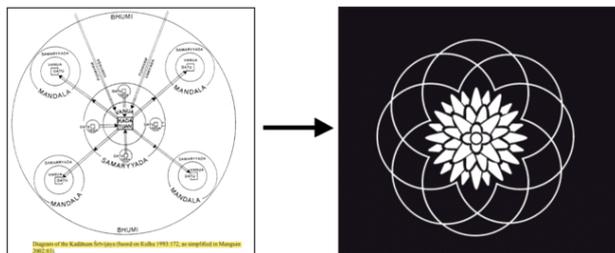
Perancangan ini di digunakan teori triadic yaitu pembentukan tanda dengan elemen objek, pembentukan tanda dalam objek ini memiliki tiga unsur yang dirancang dalam perancangan ini, yaitu;

(1) *Index*, media permainan literasi digital yang didalamnya memiliki unsur-unsur kebudayaan yang ada di kota Palembang, sebagai bentuk media yang memiliki fungsi meningkatkan pemahaman masyarakat tentang literasi digital dan juga menanamkan rasa cinta kepada budaya yang ada di kota Palembang untuk membuat

masyarakat paham literasi digital yang berhubungan dengan rasa cinta tanah air melalui budaya yang ada.

(2) *Symbol*, menampilkan 4 wilayah yang ada pada papan permainan yang masing-masing memiliki representasi tersendiri terhadap kebudayaan yang ada di kota Palembang.

(3) *Icon*, *icon* dalam perancangan ini berpusat pada kata kadatuan, dimana kadatuan merupakan sistem kerajaan Sriwijaya, kadatuan sebagai ikon yang merepresentasikan kebudayaan Sriwijaya yang telah lama ada, dalam bentuknya dalam diagram yang di buat oleh Kulke 1993:172, mengungkapkan bentuk sistem pemerintahan dari kadatuan, dimana datu sebagai pemimpin wilayah memiliki 4 tingkatan kawasan, yaitu ada vanua, samaryada, mandala, dan bhumi. Dalam perancangannya ikon kadatuan ini dibentuk dengan ikon bunga seruni sebagai bunga tertua yang pernah di temukan pada masa Sriwijaya, yang digambarkan memiliki 4 tingkatan kelopak bunga sebagai bentuk dari 4 kawasan yang dipimpin oleh seorang datu.



Gambar 1. Ikon bunga seruni
Sumber: Sinta Amelia, 2023

g. Teori Komunikasi

Everett M Rogers dan Lawrence Kincaid dalam buku *Communication Network: Towarda New Paradigm for Research* (1981) menyebutkan komunikasi ialah proses di mana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi antara satu sama lain, yang pada gilirannya terjadi saling pengertian yang mendalam. Menurut Roudhonah dalam buku ilmu komunikasi, dibagi menjadi beberapa kata diantaranya “communicare yang berarti berpartisipasi atau member tahukan, Communis opinion yang berarti pendapat umum. Raymond S. Ross yang dikutip oleh Deddy Mulyana dalam buku *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar* mengemukakan bahwa “Komunikasi atau Communication dalam bahasa inggris berasal dari kata latin Communis yang beberarti membuat sama”. Dari pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa komunikasi adalah suatu penyampaian pesan yang bertujuan untuk membuat sama persepsi atau arti antara komunikator dan komunikan. Perancang memakai teori komunikasi dalam perancangan komunikasi visual media permainan literasi pemahaman literasi digital untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah menengah atas kota Palembang, diarenakan dalam permainan ini melibatkan komunikasi di tiap pemain untuk menyelesaikan permainan, komunikasi berguna untuk memberikan penjelasan dan sangkalan dalam permainan saat dimainkan.

h. Teori Psikologi Pendidikan

Menurut Jerome Bruner proses belajar terjadi apabila seseorang melakukan kegiatan untuk memahami dan mempelajari informasi, tahap ikonik dimana dapat memahami dunia lewat gambaran, visualisasi, verbal, dan tahap simbolik dimana dapat memikirkan tentang pemikiran yang abstrak yang dipengaruhi oleh bahasa dan juga logika. Asumsi teori ini adalah bahwa setiap orang telah memiliki pengetahuan dan pengalaman yang telah tertata dalam bentuk struktur kognitif yang telah dimilikinya. Proses belajar akan berjalan dengan baik jika materi pelajaran atau informasi baru beradaptasi dengan struktur kognitif yang dimilikinya. Proses belajar akan berjalan dengan baik jika materi pelajaran atau informasi baru beradaptasi dengan struktur kognitif yang telah dimiliki dan telah terbentuk didalam pikiran seseorang berdasarkan pemahaman dan pengalaman-pengalaman sebelumnya (Wiradintana, 2018)

Teori Psikologi di gunakan perancang untuk mengetahui tingkah laku pemain saat bermain dan setelah bermain permainan yang telah dirancang, tidak hanya itu dalam perancangan media permainan ini diperlukan beberapa unsur psikologi untuk dirancang di permainan board game berupa teks cerita dan gambar-gambar yang ditampilkan sehingga pemain dapat menemukan sendiri pembelajaran melalui pemikiran-pemikiran yang mereka pahami

2. Pembahasan

Pengolahan data untuk dijadikan sebuah rancangan tentunya memiliki ide kreatif yang perlu dituangkan, dalam perancangan Board game literasi digital tentang pemajuan kebudayaan di kota Palembang, perancang membuat ide kreatif yang ada diantaranya sebagai berikut:

A. Gagasan Kreatif

Gagasan kreatif pada perancangan ini menggunakan *big idea* yaitu, Kadatuan yang merupakan sistem pemerintahan pada masa Sriwijaya, sistem pemerintahan ini merupakan sistem yang dimana di daerah tersebut di pimpin oleh para datu atau pemimpin dari suatu wilayah didalamnya, kemudian permainan ini juga membangun *story campaign* dalam perancangannya, *story campaign* sendiri di gabungkan dengan rancangan agar memiliki jalan cerita di permainannya sehingga dapat menarik perhatian target yang akan memainkannya.

B. Tujuan Kreatif

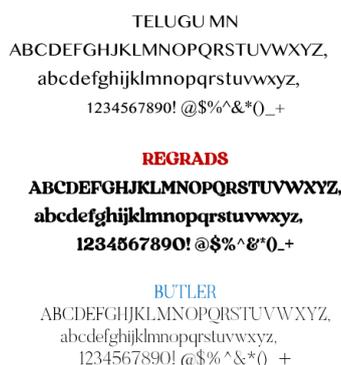
Tujuan kreatif dalam perancangan komunikasi visual *board game* sebagai media pemahaman literasi digital dan pengetahuan pemajuan kebudayaan di kota Palembang ini adalah memperkenalkan kepada masyarakat 4 kompetensi dasar yang harus di kuasai di era sekarang ini untuk mempertahankan kualitas nilai-nilai kebudayaan yang telah ada sebagai identitas bangsa atau daerah sehingga dapat dipertahankan masyarakat serta dapat mengambil pelajaran dan pengetahuan informasi tentang aspek-aspek yang ada di dalam literasi

digital, sehingga dapat di terapkan di dalam kehidupan sehari-hari.

C. Strategi Kreatif

Strategi kreatif strategi kreatif dalam perancangan komunikasi visual *boardgame* literasi digital mengenai pemajuan kebudayaan di kota Palembang judul *boardgame* yang dipilih dalam perancangan adalah "Kadatuan", judul ini dipilih dikarenakan konsep dari beberapa pemimpin wilayah yang disimbolkan sebagai 4 pilar literasi digital, kadatuan sendiri artinya adalah wilayah yang ditempati oleh seseorang yang dihormati atau seseorang yang memiliki kekuasaan di suatu daerah, kemudian untuk objek visual yang ditunjukkan pada papan permainan Kadatuan ini menggunakan objek bunga seruni, Bunga seruni atau bunga krisan merupakan tanaman hari pendek yang inisiasi dan perkembangan bunganya dikendalikan oleh panjang hari. Tanaman krisan membutuhkan cahaya lebih dari 13-16 jam sehari untuk tetap tumbuh secara vegetatif. Di daerah tropis seperti Indonesia kebutuhan tersebut tidak dapat dipenuhi oleh cahaya matahari yang lamanya rata-rata 12 jam sehari sehingga perlu ditambah dengan pencahayaan buatan dari lampu listrik yang biasanya dilakukan setelah matahari terbenam. Fotosintesis paling tinggi terjadi pada tengah hari yaitu dari jam sebelas siang sampai dua siang dan akan menurun tajam jika tertutup awan pada jam enam sore sampai enam pagi malah tidak berlangsung karena tidak ada cahaya matahari (Triantini, 2018). Perancang menggunakan bunga seruni sebagai objek visual dalam perancangan ini sebagai gambaran kerajaan Sriwijaya, bunga seruni sendiri juga merupakan bunga tertua yang ditemukan dalam masa kerajaan Sriwijaya.

Perancangan papan permainan Kadatuan ini dibuat sebagai media pembelajaran yang akan digunakan oleh remaja oleh karena itu dalam pemilihan tipografi sebagai penunjuk pesan perancang memilih tipografi yang sesuai dengan konsep permainan dan mudah terbaca oleh target sasaran. Perancang menggunakan Telugu Mn sebagai *font* untuk judul permainana dan 2 *fonts* pendukung yaitu *Regards*, dan *Butler*.

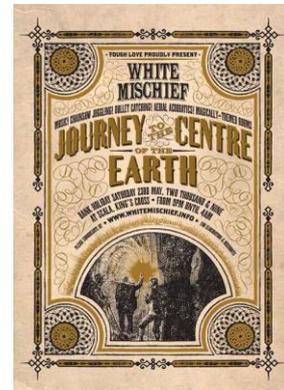


Gambar 2. Fonts

Sumber: Sinta Amelia, 2023

Perancangan papan permainan Kadatuan ini dibuat sebagai media pembelajaran yang akan digunakan oleh remaja oleh karena itu dalam pemilihan tipografi sebagai

penunjuk pesan perancang memilih tipografi yang sesuai dengan konsep permainan dan mudah terbaca oleh target sasaran. Perancang menggunakan Telugu Mn sebagai *font* untuk judul permainana dan 2 *fonts* pendukung yaitu *Regards*, dan *Butler*.



Gambar 3. Poster Gaya Victorian Style

Sumber: Sinta Amelia, 2023

Gaya tampilan desain yang dipakai dalam perancangan komunikasi visual *board game* sebagai media pemahaman literasi digital di kota Palembang ini menggunakan gaya tamplan desain dekoratif, *victorian style*. *Victorian Style* 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. Elemen desain khas dari *Victorian Style* adalah penggunaan pembatas atau border serta dekoratif dan tipografi yang rumit dan simetris pada tata letak dan desain. Kemudian pada masa ini gaya desain ini dikembangkan menjadi sedikit lebih sederhana dengan warna-warna cerah yang dikenal dengan sebutan *Vintage Design*. Karakteristik utama dari *Victorian Style* adalah: (1) Pembatas dekoratif atau border, (2) Memiliki Tipografi yang rumit.

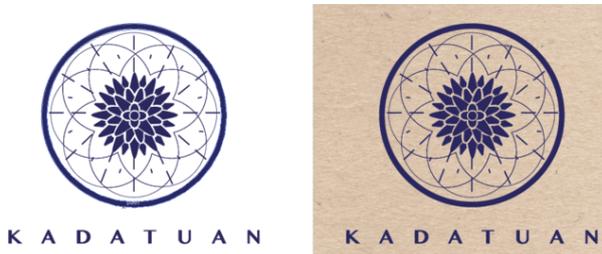


Gambar 4. Warna

Sumber: Sinta Amelia, 2023

Warna yang digunakan dalam perancangan ini mengambil tone warna *vintage*, warna yang digunakan di dominasi dengan warna coklat sebagai warna dasar dari perancangan board game ini, warna dasar ini dipilih untuk menyesuaikan gaya tampilan desain yang dipilih perancang. Tidak hanya warna dasar yang digunakan pada perancangan ini tetap juga digunakan warna-warna

khas dari kota Palembang seperti merah dan coklat keemasan, serta masih ada warna lainnya sebagai identitas di perancangan board game ini seperti biru, hijau, dan kuning. warna-warna tersebut juga menggunakan *vintage tone*.



Gambar 5. Logo
Sumber: Sinta Amelia, 2023

Pada rancangan desain komunikasi visual literasi digital mengenai pemajuan kebudayaan di kota Palembang perancang merancang sebuah logo yang menjadikan identitas permainan kadatuan ini, pada logo yang ditampilkan di gunakan 3 objek yang membentuknya. Yaitu, Lingkaran, Bunga seruni dan garis cahaya, masing-masing objek yang ditampilkan memiliki makna tersendiri dalam logo Kadatuan ini, dari bentuk visual bunga seruni, yang merupakan bunga tertua yang ditemui pada masa kerajaan Sriwijaya, bunga ini melambangkan kekokohan dari budaya kota Palembang yang lekat dengan kebudayaan Sriwijaya yang terjaga hingga sekarang, kemudian ada bentuk visual dari 4 lingkaran yang bergabung kemudian garis putus-putus yang di tampilkan melambangkan peradaban 4 daerah masyarakat di dalam papan permainan “Kadatuan” yang terus bersinar dan melambangkan masa depan.

Untuk *logotype* dalam papan permainan ini berjudul “Kadatuan”, yang artinya merupakan daerah yang dipimpin para datu (Penguasa), datu sendiri merupakan penguasa dari suatu daerah. Digunakannya kata “kadatuan” dalam papan permainan ini dikarenakan system permainan yang terinspirasi dan terkonsep dari sistem pemerintahan “kadatuan”. Kadatuan sendiri merupakan sistem pemerintahan dari Kerajaan Sriwijaya.



Gambar 7. Karakter Permainan
Sumber: Sinta Amelia, 2023

Desain karakter adalah Salah satu bentuk ilustrasi yang mengacu pada istilah “manusia” dengan segala atributnya (sifat, fisik, pekerjaan, tempat tinggal, bahkan takdir) dalam berbagai bentuk dapat berupa hewan, tumbuhan, atau benda mati. Karakter bisa bermacam-

macam tergantung gamenya, ada pria, wanita, manusia, robot, monster dan lain-lain. Karakter dapat digambarkan sebagai sifat manusia pada umumnya, dengan seseorang menunjukkan banyak kualitas yang bergantung pada faktor-faktor kehidupannya sendiri. Manusia sebagai makhluk sosialis individual memiliki karakter sosial yang kuat dan berbeda dengan makhluk hidup lainnya. Untuk membuktikan keberadaannya, manusia harus memiliki ciri khasnya masing-masing (Ruyattman, n.d.).



Gambar 8. Karakter Datu Jawi
Sumber: Sinta Amelia, 2023

Karakter Datu Jawi ini diambil dari pemimpin kesultanan Palembang Darussalam yaitu Sultan Mahmud Badaruddin Jayo Wikramo atau Sultan Palembang Darussalam ke empat, ia adalah tokoh pembangunan yang modernis baik dalam bidang fisik, ekonomi maupun tata sosial dalam membangun Kesultanan Palembang Darussalam. Pembangunan yang dilaksanakannya, mempunyai visi modern, religius dan monumental, di antaranya: Gubah Talang Kerangga (1728), Gubah Kawah Tekurep (1728), Keraton Kuto Lamo (1737) dan Masjid Agung (1738) (Sultan Palembang Darussalam Empat, 2020, diakses www.keratonpalembang.com).

Karakter ini dibuat dengan mengikuti karakteristik tokoh kesultanan Palembang, kemudian pada unsur pakaian tentu disesuaikan dengan konsep desain yaitu tradisional modern yang digabungkan dengan kain jumputan sebagai identitas pemimpin wilayah vanun, penokohan dengan usia parubaya pada karakter menggambarkan pengalaman dan kebijaksanaan yang ada pada tokoh karakter ini.



Gambar 9. Karakter Datu Badaruddin
Sumber: Sinta Amelia, 2023

Karakter Datu Badaruddin diambil dari tokoh masyarakat di kota Palembang yaitu Sultan Mahmud Badaruddin II, beliau merupakan pemimpin kesultanan Palembang-Darussalam selama dua periode (1803-1813, 1818-1821), setelah masa pemerintahan ayahnya, Sultan Muhammad Bahauddin (1776-1803). Dalam masa kepemimpinannya melakukan perlawanan terhadap Inggris dan Belanda di antaranya yang disebut Perang Menteng. Ketika Batavia berhasil diduduki pada tahun 1811, Sultan Mahmud justru berhasil membebaskan Palembang dari cengkeraman Belanda pada tanggal 14 Mei 1811 (Sultan Palembang Darussalam, 2020, diakses www.keratonpalembang.com).

Karakter tokoh Sultan Mahmud Badaruddin II ini menjadi acuan dalam perancangan karakter badaruddin yang ada pada perancangan papan permainan ini dengan menampilkan sosok yang muda dan pemberani untuk melawan serta mempertahankan wilayahnya. Sosok datu ini digambarkan dengan menggunakan pakaian sultan dengan modifikasi modern, yang dimana dalam polanya tetap memakai pola kain songket yang biasa dipakai kesultanan.



Gambar 10. Karakter Datu Sinuhun
Sumber: Sinta Amelia, 2023

Karakter Datu Sinuhun diambil dari tokoh masyarakat di kota Palembang yaitu ratu Sinuhun, Sinuhun merupakan tokoh masyarakat yang memperjuangkan hak wanita di Sumatera Selatan, Sinuhun membuat hukum dan menuliskannya dalam sebuah buku. Tepatnya yaitu Kitab Simbur Cahaya. Kitab ini berisi undang-undang yang berasal dari hukum adat dan hukum Islam yang berlaku di Palembang dan daerah pedalamannya. Hukum adat hanya di ingat dan disebarakan secara lisan sebelum kitab Simbur Cahaya ada. Ratu Sinuhun merupakan salah satu tokoh wanita di kota Palembang yang memperjuangkan tentang emansipasi wanita, dimana pada masanya dia jauh lebih terkenal dari pada suaminya yaitu Pangeran Seda ing Kenayan (1631-1643) pemimpin Kesultanan Palembang pada masanya. Konsep karakter datu Sinuhun ini adalah seorang datu yang memiliki kekuatan untuk menopang kesetaraan yang harus ada pada wanita, dimana karakter ini memiliki gaya desain tradisional modern yang didalamnya terdapat unsur ukiran Palembang yang berbentuk flora, bentuk ukiran tersebut diambil dari ukiran kayu yang ada pada pintu rumah limas Palembang

yang artinya tokoh ini sebagai pembuka jalan perempuan untuk dapat lebih maju. Selain disabilitas dalam tokoh karakter agar menunjukkan bahwa perempuan bukanlah makhluk yang lemah, tetapi dengan kekurangan tersebut tokoh ini dapat menunjukkan kepintaran dan kecerdasannya dalam memimpin daerah.



Gambar 11. Karakter Datu Sinuhun
Sumber: Sinta Amelia, 2023

Datu Shima terinspirasi dari karakter tokoh perempuan yang ada di kerajaan Jawa Kalingga yaitu ratu shima, ratu Shima sendiri merupakan ratu yang pertama di tanah Jawa. Meski merupakan ratu di tanah Jawa, namun Ratu Jay Shima tidak lahir atau berasal dari Jawa. Shima merupakan putri seorang pendeta di wilayah Kerajaan Melayu Sribuja. Dikisahkan pada buku "Perempuan-perempuan Tangguh Penguasa Tanah Jawa" tulisan Krishna Bayu Adji dan Sri Wintala Achmad, Ratu Shima lahir di sekitar wilayah Sungai Musi di Banyuasin 611. Shima bukanlah dari seseorang darah biru atau keturunan raja. Dia hanyalah putri Brahmana, putri seorang pendeta yang sekarang tinggal di wilayah yang sekarang disebut Palembang. (Maylani, 2020).

Dikenal sebagai sosok yang tegas dan dicintai rakyatnya konsep karakter datu shima ini merupakan seorang datu yang tegas dan dicintai rakyat di daerahnya. Untuk rancangan karakter datu shima ini memakai refrensi kain songket bermotif bunga bintang pecah lapan yang berwarna merah dan emas kemudian aesan gede yang ada pada karakter yang berkesan kebesaran yaitu seorang yang memiliki kekuasaan atau seorang bangsawan di daerahnya, karakter ini tentunya merupakan hasil dari kombinasi dan modifikasi dari unsur-unsur diatas sehingga tidak serta merta mengambil segala unsurnya, dibuat dengan undur modern karakter ini digambarkan sebagai wanita yang tegas.

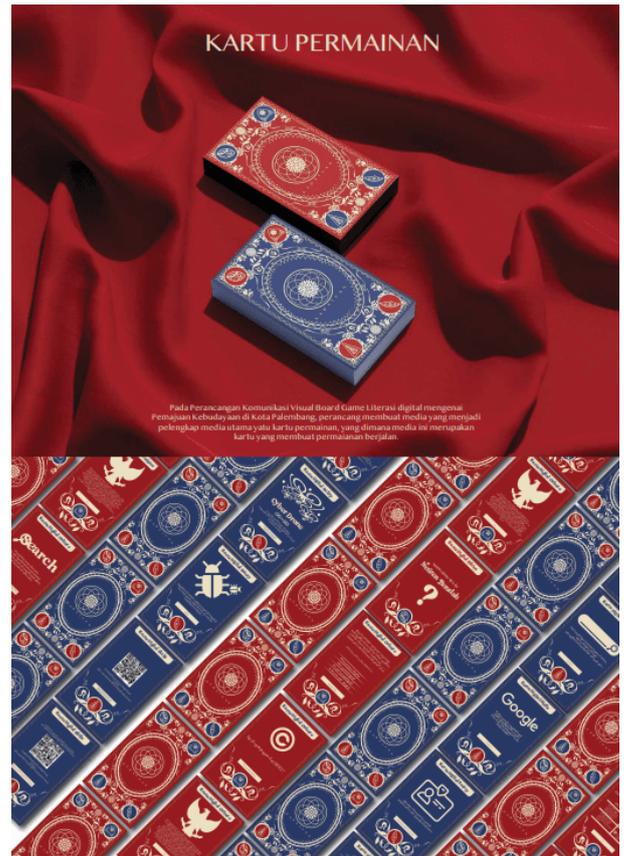
D. Hasil Rancangan

1) Media Utama

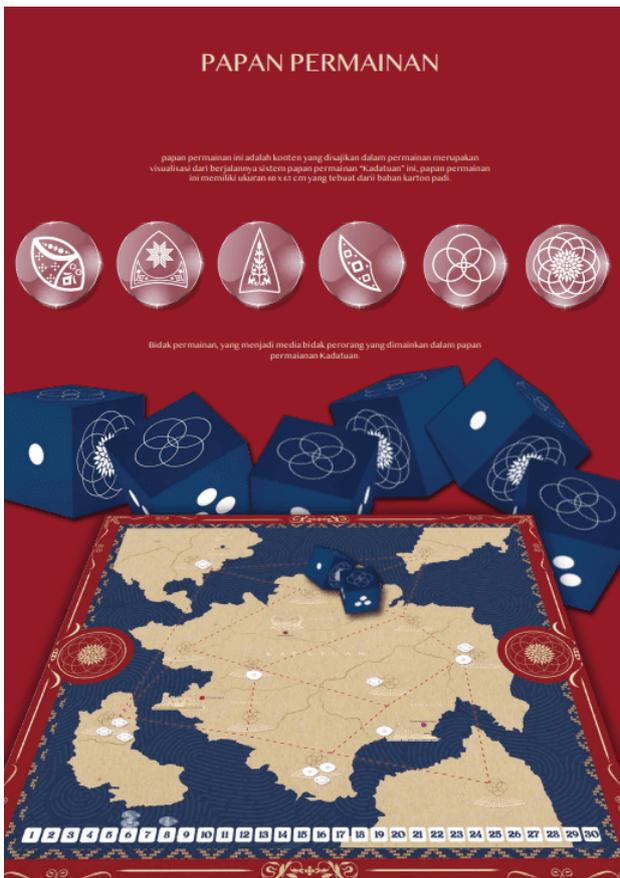
Sebagai media utama dalam perancangan, dalam perancangan komunikasi visual *boardgame* sebagai media pemahaman literasi digital di kota Palembang media utamanya adalah papan permainan, dadu, dan bidak permainan. *Main media* ini ditempatkan di tempat yang berkelompok seperti di ruang kelas atau saat pelajaran literasi berlangsung.



Gambar 12. Papan Permainan
Sumber: Sinta Amelia, 2023



Gambar 14. Kartu Permainan
Sumber: Sinta Amelia, 2023



Gambar 13. Satu Set Papan Permainan
Sumber: Sinta Amelia, 2023

2) Media Pendukung

Media pendukung sebagai media yang dapat memancing respon target, sehingga target sasaran menerima sesuatu yang berkesan dari objek utama yang dirancang, media pendukung yang telah dirancang dalam perancangan papan permainan Kadatuan ini adalah, *standing banner*, *Poster*, *Aturan Permainan*, *social media*, *earphone*, *notebook*, dan *pembatas buku*.

STANDING BANNER



Gambar 15. Standing banner
Sumber: Sinta Amelia, 2023



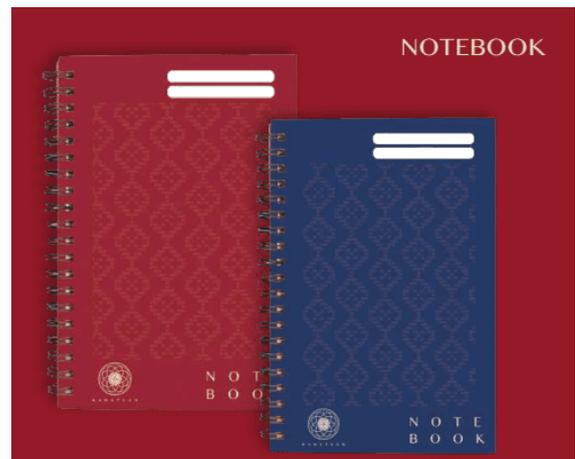
Gambar 16. Poster
Sumber: Sinta Amelia, 2023



Gambar 18. Sosial Media dan Earphone
Sumber: Sinta Amelia, 2023



Gambar 17. Aturan Permainan
Sumber: Sinta Amelia, 2023



Gambar 19. Notebook
Sumber: Sinta Amelia, 2023



Gambar 20. Pembatas buku
Sumber: Sinta Amelia, 2023

3. Kesimpulan

Perancangan Komunikasi Visual *Board Game* Literasi digital mengenai Pemajuan Kebudayaan di Kota Palembang ini merupakan suatu rancangan visual yang digunakan untuk memberikan informasi dan media pembelajaran serta pemahan tentang hubungan pelestarian budaya dengan 4 kompetensi literasi digital yang telah di kampanyekan oleh Pemerintah, maka dari itu diharapkan dengan adanya media ini masyarakat khususnya anak muda dapat lebih memahami lagi tentang pentingnya penggunaan media digital dan pemahamannya dalam melestarikan dan mempertahankan kebudayaan yang telah ada. Melalui rancangan ini juga perancang membuat banyak hal-hal mendasar seperti pengumpulan data, pemahaman tentang hubungan pemajuan kebudayaan dan literasi digital, informasi tentang literasi digital, kebudayaan kota Palembang yang kemudian di rancang sedemikian rupa menjadi sebuah permainan edukatif yang dapat memberikan pemahaman hubungan literasi digital dengan pemajuan kebudayaan yang ada di kota Palembang kepada masyarakat dengan mempresentasikan aspek-aspek kebudayaan itu sendiri kedalam bentuk dan objek visual yang nantinya akan di publikasikan.

Melalui perancangan ini pula perancang menyadari bahwa ruang lingkup Desain Komunikasi Visual dapat begitu luas dan mencakup berbagai aspek dalam kehidupan manusia. Dengan pemilihan media-media utama dan pendukung yang sesuai dan melalui proses observasi serta studi bentuk dan metode pengumpulan data kedalam perancangan komunikasi visual *board game* ini.

4. Saran

Perancang memberikan saran kepada masyarakat dan konstitusi yang dimana mampu untuk memberikan media pembelajaran kepada masyarakat Indonesia khususnya daerah Palembang tentang literasi digital dan pemanfaatannya untuk mempertahankan budaya daerah yang ada. Bahwasannya budaya daerah ini merupakan suatu identitas yang harus dijaga dan dipertahankan untuk menjadi acuan norma dan etika bagi setiap daerah yang berbeda-beda. Oleh karena itu perancang menyarankan untuk membuat dan mendukung masyarakat dalam pemograman dan kegiatan literasi digital yang ada dan memebrikan kesempatan pada masyarakat luas ikut andil dalam pelestarian budaya yang ada d kota Palembang, tidak hanya di sekolah tetapi juga dalam ruang lingkup kemasyarakatan. Sehingga hal-hal dalam mempertahankan kebudayaan ini juga menjadi bagian dari kehidupan bermasyarakat.

Daftar Pustaka

Aprianti, M., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. furi. (2022). Kebudayaan Indonesia di Era Globalisasi terhadap Identitas Nasional Indonesia. *Edu Maspul*, vol.6, 996–998.

- Maylani, T. R. (2020). *PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL CERITA RAKYAT RATU SHIMA BERMUATAN NILAI-NILAI KARAKTER PROYEK STUDI*.
- Patriansah, M., & Sapitri, R. (2022). TANDA DALAM KOMUNIKASI VISUAL IKLAN LAYANAN MASYARAKAT: ANALISIS SEMIOTIKA PEIRCE. *Demandia*, 7(1), 101. <https://doi.org/10.25124/demandia.v7i1.3654>
- Ruyattman, M. (n.d.). *Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital*.
- Ryan Prayogi, P., Danial, E., & Prayogi, R. (2016). *PERGESERAN NILAI-NILAI BUDAYA PADA SUKU BONAI SEBAGAI CIVIC CULTURE DI KECAMATAN BONAI DARUSSALAM KABUPATEN ROKAN HULU PROVINSI RIAU*. 23(1).
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Triantini, D. (2018). MISI EMA (MIKROHIDRO IRIGASI UNTUK EKONOMI MANDIRI) PEMANFAATAN SALURAN IRIGASI SEBAGAI SUMBER ENERGI LISTRIK MANDIRI PADA BUDIDAYA BUNGA KRISAN DI “ASTHA BUNDA” KALIURANG. *Jurnal Edukasi Elektro*, 2.
- Wiradintana, R. (2018). Revolusi Kognitif Melalui Penerapan Pembelajaran Teori Bruner Dalam Menyempurnakan Pendekatan Perilaku (Behavioural Approach). *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 1, 2549–2284.
- Yusuf, R., Sanusi, Maimun, Hayati, E., & Fajri, I. (2019). Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Menengah Atas Melalui Model Project Citizen. *Prosiding Seminar Nasional Reaktualisasi Konsep Kewarganegaraan Indonesia*, 185–199.
- Gobet F., Voogt A., & Retschitzki, J. (2004). *Moves in Mind. The Psychology of Board Games*. New York. Psychology Press.

Daftar Narasumber

- Bapak Febrianyah, St. Mm, Ketua Pelayanan Media Center dan Hubungan Media Kominfo Palembang, tanggal 9 Juni 2022 di Kominfo Palembang, Jalan Nyoman Ratu No.1271, Sungai Pangeran, Palembang.
- Ibu Novitalia Aprinda selaku koordinator bagian mutu pendidikan dan ketua literasi di SMA N 5 Palembang, tanggal 20 juni 2022 di SMA N 5 Palembang, Jalan Gotong Royong, Sei Buah, Kec. Ilir Tim. II, Kota Palembang

Sumber Internet

- Keraton Kesultanan Palembang Darussalam. 2020. Sultan Palembang Darussalam 4. <https://keratonpalembang.com/sultan-palembang-darussalam-iv-empat/> . (diakses tanggal 18 Desember 2022)
- Keraton Kesultanan Palembang Darussalam. 2020. Sultan Mahmud Badaruddin Radden hasan. <https://keratonpalembang.com/sultan-palembang-darussalam-vii-tujuh/> (diakses tanggal 18 Desember 2022)