

Boardgame Sebagai Media Komunikasi Visual Untuk Mencegah Demensia Sejak Dini Bagi Remaja 15-20 Tahun Di Kota Palembang

Abdul Raihan Al-Hafids¹, Husni Mubarat², Aji Windu Viatra³

^{1,2,3} Prodi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indo Global Mandiri,

Jl. Jend. Sudirman Km.4 No. 62, 20 Ilir D. IV, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30129

Email korespondensi : 2019620028@students.uigm.ac.id

ABSTRACT

Dementia is a symptom of intellectual function decline characterized by impairment in at least four functions: language, memory, visuospatial abilities (such as measuring distance, distinguishing colors and people), and emotional control. One of the symptoms of dementia is forgetfulness, and most people are still unfamiliar with the term dementia. This lack of awareness is due to insufficient education about dementia. This design project is crucial because it can increase literacy about dementia, enabling preventive measures from a young age by training cognitive skills in adolescents so that their cognitive abilities remain intact into adulthood. The design method used is the Design Thinking method, which consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The main media used is a board game which can train players' memory, focus and concentration. Through this design, it is hoped that it will be able to overcome the symptoms of dementia from the teenage years.

Keywords : Boardgame, Campaign, Cognitive, Dementia, Palembang

ABSTRAK

Demensia adalah gejala penurunan fungsi intelektual yang ditandai terganggunya minimal 4 fungsi yakni bahasa, memori, visuospasial (mengukur jarak, membedakan warna dan orang), dan emosional. Salah satu gejala demensia adalah kepikunan dan sebagian besar masyarakat masih asing mendengar demensia. Hal itu diakibatkan minimnya edukasi mengenai demensia. Tujuan utama perancangan ini adalah memberikan banyak literasi tentang Demensia sehingga dapat menjadi langkah pencegahan sejak muda, dengan cara melatih kognitif pada remaja sehingga kemampuan kognitifnya tetap terjaga hingga mencapai usia dewasa. Metode perancangan yang dipakai adalah metode *Design Thinking* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Media utama yang digunakan adalah *boardgame* yang mampu melatih daya ingat, fokus dan konsentrasi pemain. Melalui perancangan ini diharapkan mampu mengatasi gejala demensia sejak usia remaja.

Kata kunci : Demensia, Perancangan, Komunikasi Visual, *Boardgame*, Remaja

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk hidup yang dibekali dengan kemampuan kognitif. Segala kemampuan manusia baik itu berkomunikasi, melihat, mendengar, merasakan, dan seterusnya adalah hasil dari kemampuan kognitifnya (Revita, 2022). Kognitif berasal dari kata Latin "*cognoscere*" yang berarti "mengetahui" atau "menenal". Dalam konteks ilmu psikologi dan neurosains, kognitif merujuk pada pemahaman tentang bagaimana pikiran bekerja, bagaimana memproses informasi, dan bagaimana itu mempengaruhi perilaku seseorang (Makarim, 2023).

Seiring perkembangan zaman, perkembangan kognitif pada manusia terkadang mengalami kemunduran; baik dari faktor keturunan, faktor gaya hidup maupun faktor lainnya. Gangguan kognitif merupakan gangguan dan kondisi yang mempengaruhi kemampuan berfikir seseorang. Menurut *Diagnostik dan Statistik Manual of Mental Disorders* (DSM-V), salah satu jenis gangguan kognitif adalah demensia. Demensia adalah gejala yang disebabkan oleh penyakit otak yang biasanya bersifat kronis dan progresif. Dimana gangguan dari beberapa fungsi kortikal lebih tinggi, termasuk memori, berpikir, orientasi, pemahaman, perhitungan, belajar, berbahasa, dan penilaian. Gangguan fungsi kognitif terkadang didahului dengan penuaan, pengendalian emosi, perilaku sosial, dan motivasi (*Apa Itu Gangguan Kognitif: Gejala, Penyebab, Diagnosis, Dan Cara Mengobati*, n.d.).

Berdasarkan hasil pengamatan penulis di kota Palembang, sebagai sample dimana jumlah penderita Demensia di klinik memori di RSUP Dr. Mohammad Hoesin Palembang sebesar 90,4% (SASTRA et al., 2021). Dari data yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa masyarakat belum mampu mengenali Demensia beserta pencegahannya. Itu dikarenakan belum ada media cetak maupun media digital yang mengenalkan atau mengedukasi gangguan Demensia di kota Palembang.

Rancangan yang ditinjau sebagai bahan perbandingan dalam tulisan ini adalah perancangan yang dibuat oleh Rahmatilani tentang *board game*. *Board Game* adalah suatu jenis permainan yang salah satu komponennya adalah lembaran persegi seperti papan yang bahannya bisa bermacam-macam, tapi umumnya dari karton tebal, seperti Monopoli, Catur, Ludo, dan Ular Tangga. *Board Game* adalah Permainan yang cocok untuk dimainkan bersama seluruh anggota keluarga, dan dapat membantu dalam meningkatkan keharmonisan keluarga. Perancangan *Board Game* yang akan dirancang adalah *Board Game* yang dapat dimainkan bersama anggota keluarga yang bertujuan untuk meningkatkan keharmonisan dalam keluarga dengan memberikan hukuman- hukuman di setiap kartu yang didapatkan anggota pemain ketika bermain *Board Game* tersebut. Hukuman yang diberikan mengandung hal positif bagi setiap pemain (Rahmatilani & Patriansah, 2024). Ada perbedaan dari segi tema atau topik perancangan yang diangkat yakni tentang keharmonisan keluarga, sedangkan perancangan yang dibuat yakni terkait dengan pencegahan demensia.

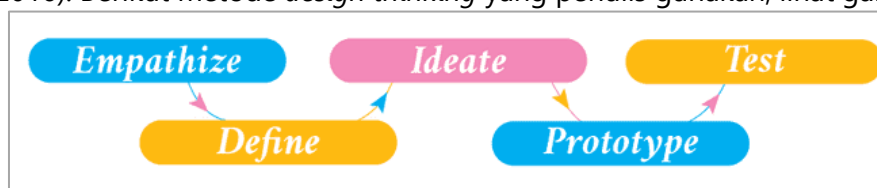
Selanjutnya, perancangan yang ditinjau sebagai bahan perbandingan yakni perancangan yang dibuat oleh Ramadhon, dkk yakni tentang perancangan kampanye

sosial *board game* sebagai media pengenalan ragam sayuran ungu pada anak usia 6-12 th di Kota Palembang. Tumbuh-tumbuhan berwarna ungu sering dijumpai pada bayam ungu, bawang, terong, dan paprika ungu. Tumbuhan yang berwarna ungu memiliki berbagai manfaat baik bagi tubuh kita karena mengandung vitamin A dan kalsium yang tinggi. Namun masih banyak anak-anak yang belum mengetahui kandungan gizi tinggi pada sayuran ungu dan enggan mengonsumsi sayuran ungu. Permasalahan utamanya karena kurangnya edukasi, maka dari itu, kampanye sosial *board game* ini dibuat (Romadhon, dkk, 2023). Perancangan ini juga memiliki perbedaan dari segi topik dan tema perancangan, kemudian dari sisi cara permainan juga berbeda dari yang diuraikan dalam tulisan ini.

Perancangan cegah Demensia akan menggunakan *board game* sebagai media utama dari perancangan. Alasan penulis menggunakan media tersebut adalah *boardgame* memiliki aturan-aturan yang dapat melatih konsentrasi dan daya ingat seseorang sehingga dapat meningkatkan kognitif, lalu di dalam *boardgame* juga melibatkan komunikasi antar pemain sehingga kemampuan berbahasa seseorang meningkat. Sebagaimana yang disampaikan oleh Brian Mayer dan Christopher Harris dalam bukunya yang berjudul *Libraries Got Game*, *boardgame* adalah permainan yang lebih mengandalkan strategi dapat memberikan pelajaran lebih kepada pemain. Hal-hal seperti komitmen untuk mempelajari alur permainan, belajar untuk berpikir lebih jauh dari musuh dan mengasah kinerja otak (David, 2011). Melalui perancangan ini diharapkan mampu mengatasi gejala demensia sejak usia remaja.

METODE PERANCANGAN

Seniman mencipta seni tidak serta merta dan tiba-tiba muncul karya seni. Penciptaan seni selalu dibingkai dengan proses berfikir seniman, yaitu proses bekerjanya akal seniman dalam membangun abstraksi atas objek yang tergelar di hadapan kesadaran dan menjadi sasaran perhatian seniman (Sunarto, 2020). Di dalamnya memuat prosedur sistematis, teknik, dan model eksplorasi. Di dalamnya juga berisi rancangan rancangan sistematis, diikuti pengenalan material untuk tujuan instruksional (Mubarat, 2022). Merancang media komunikasi visual sebagai salah satu bagian dari seni terapan yang mempelajari tentang perencanaan dan perancangan berbagai bentuk informasi komunikasi visual (Somantri et al., 2023). Metode perancangan yang diangkat dalam penelitian ini adalah metode analisis *Design Thinking* atau biasa disebut metode pemikiran desain. *design thinking* merupakan alat yang digunakan dalam suatu pemecahan masalah, yang dalam prosesnya *design thinking* bersifat *human centered* atau berpusat pada manusia. (Yulius, 2016). Berikut metode *design thinking* yang penulis gunakan, lihat gambar 1.



Gambar 1 Metode *Design Thinking*
(Sumber Foto : Abdul Raihan Al-Hafids, 2024)

A. *Emphatize*

Langkah pertama pada metode *Design Thinking* adalah dengan menerapkan *Emphatize*, yaitu melakukan pengambilan data berdasarkan cara memperolehnya baik dengan data primer dan sekunder. Menurut Dr. Bambang Widjanarko Otok, M.Si dalam modul Konsep Dasar dalam Pengumpulan dan Penyajian Data mengatakan bahwa data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan dengan langsung oleh peneliti dari sumber datanya (Widjanarko, 2019). Beberapa teknik pengumpulan data primer antara lain: observasi, wawancara, diskusi terfokus (*focus group discussion* atau disingkat FGD), dan penyebaran kuesioner. Sedangkan Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian. Data sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti: Biro Pusat Statistik (BPS), buku, laporan, jurnal, dan sumber data lainnya.

1. Data primer

Langkah pertama yang dilakukan penulis pada tahap ini adalah mengamati keadaan sekitar penulis apakah permasalahan tersebut muncul. Ditemukan bahwa kakek dari penulis mulai mengalami pikun di usia 72 tahun dimana sering lupa terhadap hari atau tanggal, lupa kegiatan yang baru saja dilalui tapi belum sampai melupakan identitas orang lain. Diketahui bahwa semasa muda kakek penulis tidak memiliki gaya hidup yang sehat, dimana kakek penulis merokok dan minum minuman alkohol serta sering begadang. Observasi lainnya adalah pendapat masyarakat yang belum mengenal demensia ataupun Alzheimer di mana penulis menanyakan ke beberapa kerabat keluarga atau teman. Lalu langkah kedua wawancara dilakukan dengan para ahli kesehatan yaitu salah satu dokter poli saraf atau dokter kejiwaan yang ada di rumah sakit kota Palembang, wawancara terhadap Sarjana Kedokteran dan juga melakukan wawancara dengan organisasi Alzheimer Indonesia.

2. Data sekunder

Pada tahap ini wawancara dilakukan dengan dengan lembaga Alzheimer Indonesia guna menggali lebih dalam mengenai demensia serta pencegahannya dari pakar di bidang tersebut. Penulis mencari informasi mengenai penyakit demensia melalui buku berjudul "Penyakit Alzheimer & Demensia Dulu, Sekarang, dan Akan Datang" karya Ronald Sahyouni. Penulis juga mencari informasi tambahan dari internet seperti dari website *Dailysocial.id*, *Halodoc.com*, *Docdoc.com*, dan *Alzi.or.id*.

B. *Define*

Tahap kedua pada *Design Thinking* adalah mendefinisikan masalah. Setelah kita memahami masalah yang dihadapi, maka data-data yang telah diperoleh disusun guna untuk dianalisa agar dapat dipahami apa saja solusi yang dibutuhkan oleh target sasaran. Oleh sebab itu, penulis menyusun beberapa poin setelah menganalisa data yang telah didapat menggunakan metode 5W+1H. Yakni 1) *What* : Permasalahan apa yang mendasari perancangan kampanye cegah Demensia ?, 2) *Who* : Siapa yang akan menjadi target sasaran dari perancangan ini ?, 3) *Why* : Mengapa perancangan kampanye cegah demensia menjadi urgensi bagi masyarakat ?, 4) *When* : Kapan perancangan ini akan dilaksanakan ?, 5) *Where* : Di mana perancangan ini akan dilaksanakan ?, dan 6) *How* : Bagaimana konsep serta pelaksanaan perancangan ini akan dilaksanakan ?

C. Ideate

Tahap ketiga pada *Design Thinking* adalah menghadirkan solusi terhadap masalah yang dibahas dengan hasil analisa data yang diperoleh. Pada tahap ini sangat penting untuk mencari banyak pengetahuan dan inspirasi yang variatif agar menghasilkan sudut pandang baru dalam menyusun perencanaan perancangan. Perencanaan tersebut dibagi menjadi 3 tahapan. Perencanaan media, adalah penyusunan konsep media seperti apa yang akan digunakan dalam perancangan sehingga bisa efektif dalam menyampaikan pesan kampanye serta efisien dalam memproduksi media perancangan. Perencanaan kreatif, adalah penyusunan strategi seperti apa yang bisa menarik minat target sasaran hingga terbenak di dalam ingatan target sasaran. Perencanaan tata visual, adalah penyusunan *layout* desain yang diinginkan target sasaran dengan tetap mempertahankan prinsip-prinsip desain sehingga selaras dengan konsep yang diinginkan.

D. Prototype

Tahap keempat dari *Design Thinking* adalah menuangkan solusi yang telah dirancang ke dalam sebuah produk purwarupa guna mengetahui apakah solusi yang dihadirkan sesuai dengan kebutuhan target sasaran, juga mengidentifikasi apakah produk yang dibuat mengalami masalah atau tidak. Tahapan ini dibagi menjadi 4 bagian. *Ide layout*, yaitu tahapan membuat tata letak dalam media perancangan. Tujuannya adalah agar tercipta tata letak yang konsisten sehingga menjadi identitas khusus. *Rough layout*, yaitu tahapan membuat sketsa kasar sebagai rangka dasar dalam pembuatan identitas visual. Tujuannya adalah untuk mengetahui bentuk visual mana yang tepat digunakan sesuai dengan konsep perancangan. *Comprehensive layout*, yaitu tahapan mengubah sketsa kasar menjadi sketsa lengkap dengan menambah warna dan tipografi. Tujuannya adalah agar dapat mengetahui komposisi mana yang tepat dan sesuai dengan konsep perancangan. *Final layout*, yaitu tahap akhir dimana semua komponen desain disusun menjadi satu agar dapat menyampaikan tujuan dari perancangan.

E. Test

Tahap kelima dari *Design Thinking* adalah melakukan uji coba produk tersebut kepada target sasaran. Tujuan dari tahap ini adalah mengukur seberapa efektif produk dalam mengatasi masalah pada target sasaran. Selain itu, tahapan ini juga dilakukan untuk mencari lebih dalam kekurangan apa saja yang masih bisa diimprovisasi untuk pengembangan produk selanjutnya. Pada tahap ini penulis akan menggelar pameran karya agar dapat mengetahui apakah perancangan yang dibuat dapat diterima di masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap setelah menggali informasi terhadap tema perancangan adalah penguraian data yang didapat ke dalam visualisasi desain. Adapun tahapan-tahapannya dibagi menjadi beberapa bagian seperti berikut :

Gagasan Kreatif

Gagasan kreatif pertama yang digunakan pada perancangan ini adalah ekspresi. Ekspresi adalah suatu pengungkapan atau proses dalam mengutarakan atau menyampaikan perasaan, maksud, atau sebuah gagasan tertentu. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2019), pengertian ekspresi adalah proses pengungkapan yang memperlihatkan sebuah maksud, gagasan, maupun tujuan. Ekspresi wajah adalah salah satu cara manusia berkomunikasi. Menurut Tesaurus Bahasa Indonesia, sinonim kata ekspresi adalah ungkapan, cetusan, luapan, pernyataan, adagium. Ekspresi wajah merupakan gabungan dari berbagai macam isyarat. Masing-masing isyarat memiliki makna dan dapat mempengaruhi pesan verbal yang akan disampaikan. Komunikasi juga dapat disampaikan secara bahasa dan gerak tubuh (*sign language*). Menurut Carole Wade & Carol Tavis (2007), salah satu gerak tubuh yang sering digunakan dalam proses komunikasi adalah ekspresi. Terdapat beberapa ekspresi wajah yang menggambarkan rasa marah, takut, dan lain-lain (li & Manfaat, 2019).

1. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif pertama yang dilakukan adalah menentukan *big idea*. *Big idea* merupakan salah satu bagian dari perancangan komunikasi visual (Azizah et al., 2024). Perancang menggunakan ekspresi sebagai gagasan utama karena Orang dengan Demensia (ODD) selalu mengalami perubahan emosional sehingga ekspresi merupakan ide yang tepat untuk menggambarkan kondisi orang dengan demensia. Alasan penulis menggunakan *big idea* tersebut adalah karena orang dengan demensia selalu mengalami perubahan ekspresi, akibat dari demensia itu sendiri. Demensia menyebabkan seseorang kesulitan mengendalikan perasaan dengan kondisi dan keadaan yang dialaminya, baik jenis emensia Alzheimer, Demensia Vaskular dan demensia jenis lainnya. Sehingga ekspresi yang berubah-ubah cocok dijadikan *big idea* karena dapat mengekspresikan kondisi orang dengan demensia.

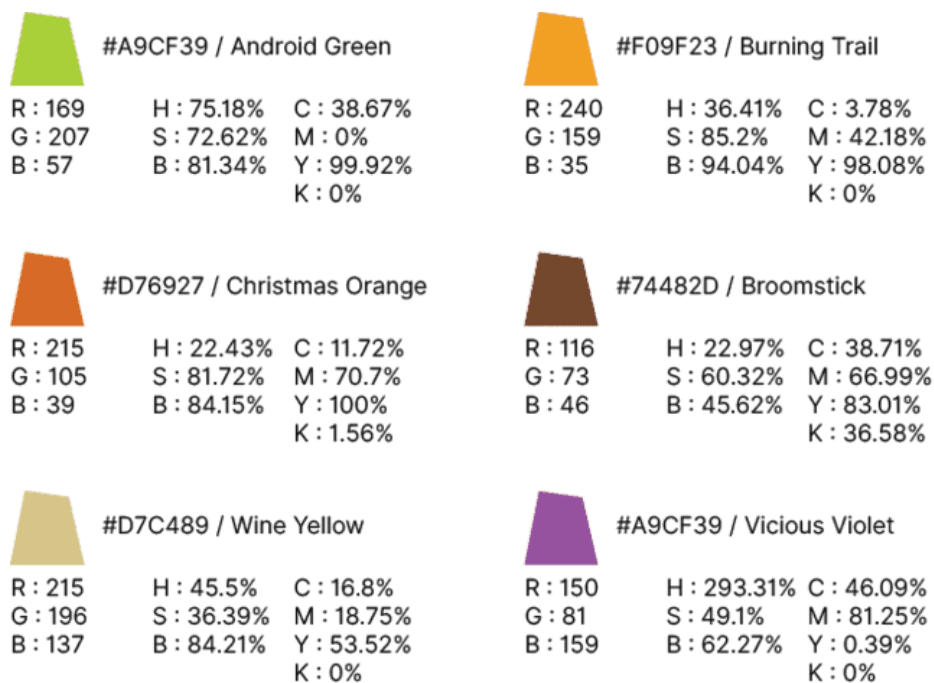
2. Program Kreatif

a. Objek visual

Objek yang digunakan sebagai objek utama dalam perancangan ini adalah ekspresi pada figur remaja. Ekspresi yang utama digunakan pada perancangan ini adalah ekspresi sedih. Objek ini akan digunakan pada logo perancangan yang akan diletakkan di setiap media perancangan. Tujuan penggunaan objek ini adalah agar timbul simpati dari target sasaran terhadap orang dengan demensia melalui media yang dirancang.

b. Warna

Warna adalah salah satu komponen dasar pada suatu desain. Pemilihan warna yang tepat pada perancangan akan memiliki nilai keindahan serta tepat sasaran sesuai dengan psikologi warna tersebut. Untuk lebih jelas lihat gambar 2 yang memaparkan jenis-jenis warna yang digunakan dalam perancangan ini.



Gambar 2 Warna Perancangan
(Sumber Foto : Abdul Raihan Al-Hafids, 2024)

c. Tipografi

Tipografi adalah salah satu elemen dasar dalam sebuah desain yang memiliki tugas untuk menata huruf dan tulisan. Tipografi yang menghasilkan jenis-jenis huruf disebut *font*. *Font* memiliki banyak jenis seperti *Sans Serif*, *Serif*, *Calligraphy*, *Handwritten* dan jenis lainnya. Pada perancangan ini penulis menggunakan 2 jenis font yaitu *Serif* dan *Script*, lihat gambar 3.

Batuphat Script

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
12345678910 !@#\$%^&*()

Inter

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
12345678910!@#\$%^&*()

Gambar 3 Tipografi perancangan
(Sumber Foto : Abdul Raihan Al-Hafids, 2024)

d. Gaya tampilan desain

Pada perancangan ini penulis mengambil jenis tampilan desain *Retro Style*. *Retro* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan, menunjukkan atau mengelompokkan budaya usang atau telah berusia trend atau mode, dari postmodern keseluruhan masa lalu. Menurut *Longman Dictionary of Contemporary English*, pengertian 'Retro' adalah *deliberately using styles of fashion or design from the recent past* (mempertimbangkan penggunaan gaya sebuah trend atau desain dari sesuatu yang telah terjadi baru-baru ini). (Pascasarjana et al., 2015).

Hasil Perancangan

1. Logo

Logo adalah sebuah bentuk yang mewakili sebagai identitas suatu perancangan. Ide layout yang digunakan dalam pembuatan logo adalah ekspresi sedih dan kata 'Demensia'. Pada proses pembuatannya memiliki tahapan, mulai dari membuat *rough layout*, *comprehensive layout* hingga *final design*. Berikut final desain logo yang dibuat, lihat gambar 4



Gambar 4 Logo Demensia
(Sumber Foto : Abdul Raihan Al-Hafids, 2024)

2. Media Utama

Media utama yang digunakan pada perancangan ini adalah *boardgame* yang melatih kemampuan kognitif pada remaja (daya ingat, berpikir kritis, berkomunikasi). Perancangan cegah demensia menggunakan *boardgame* sebagai media utama. Tujuan *boardgame* ini adalah melatih konsentrasi, daya ingat serta logika pemain dalam menjalankan permainan hingga garis *finish*.

a. Petunjuk cara bermain

Boardgame cegah Demensia memiliki metode permainan yang sudah disusun dalam perancangan ini yakni sebagai berikut :

- 1) Dibutuhkan 2 tim dengan masing-masing tim terdiri dari 2 pemain yaitu tim Kesultanan Palembang dan tim Kolonial Belanda.
- 2) Masing-masing tim berusaha untuk mencapai area yang ada di ujung sebagai garis finish.
- 3) Setiap pemain akan diberi kartu angka soal sebanyak 10 buah.
- 4) Pemain yang berperan menjadi Prajurit, harus memenangkan pertarungan agar dapat melangkah maju. Pemain yang menang akan mendapatkan kartu angka sebanyak 4 buah, sedangkan pihak yang kalah mendapatkan 2 buah.
- 5) Lalu pemain yang berperan menjadi Raden Hasan atau Mayor De Kock harus memenangkan pertarungan kedua agar dapat melaju ke langkah berikutnya. Pemain yang menang dapat kartu tindakan agar digunakan sebagai strategi memenangkan permainan.
- 6) Pemenang dinilai dari warna kartu yang sama, lalu dari kartu angka yang paling besar.
- 7) Jika Prajurit Kesultanan kalah namun Raden Hasan menang, maka pihak Kesultanan Palembang berhak mengambil kartu tindakan yang didapatkan oleh Prajurit Belanda. Pihak Belanda tetap dapat melangkah kedepan walaupun kartunya diambil. Aturan berlaku juga untuk pihak Belanda.

- 8) Permainan dimulai oleh moderator dengan mengeluarkan angka soal. Lalu masing-masing prajurit mengeluarkan angka yang ada untuk dikalikan atau dibagi sehingga menghasilkan angka yang sama pada kartu soal, lalu prajurit yang menang mengikuti petunjuk pada nomor 4. Kemudian giliran Raden Hasan dan Mayor De Kock memulai pertarungan, dan hasilnya mengikuti petunjuk nomor 5.
- 9) Setelah Raden Hasan dan Mayor De Kock menyelesaikan pertarungan, maka pemain yang menang berhak mengeluarkan tindakan langsung dari kartu yang didapat atau disimpan.
- 10) Jika ada pemain yang berhenti di tanda tanya, maka pemain mengambil kartu tantangan. Soal yang didapat pada kartu dibaca dan dijawab oleh pihak lawan. Jika pihak lawan menjawab dengan benar, maka hukuman yang ada pada kartu diberikan pada pihak penantang. Jika pihak lawan salah menjawab, maka hukuman diambil oleh pihak yang ditantang.
- 11) Jika ada pemain yang berhenti di tempat tengkorak, maka pemain tersebut tidak dapat berjalan selama 1 kali.
- 12) Permainan berlanjut lagi dari pertarungan antar prajurit kemudian dilanjut dengan pertarungan antar panglima.
- 13) Setiap tim yang berhasil melewati tiap balok khusus berbentuk logo D, akan mendapatkan kesempatan AKar (Ambil Kartu) yang mana masing-masing pemain dalam tim mendapatkan kartu tantangan dan kartu angka jawaban sebanyak 2 pada masing-masing jenis kartu. (Total ada 6)
- 14) Permainan terus berlanjut hingga satu tim masuk ke kota Palembang sebagai pemenang.

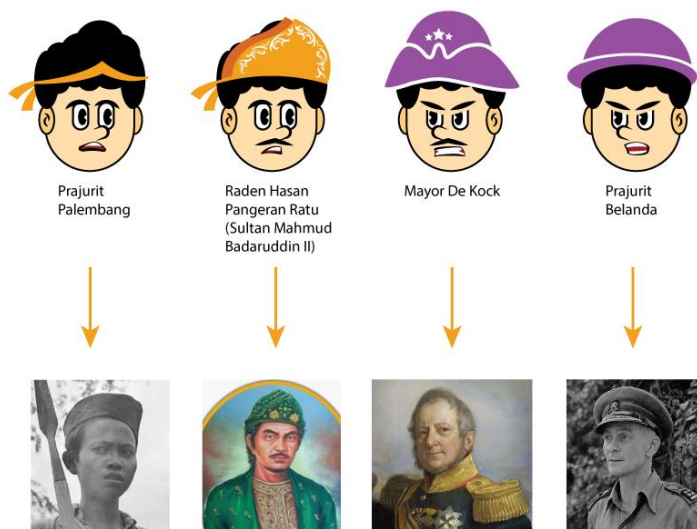


Gambar 5 Boardgame Kali Bangka
Sumber : Abdul Raihan Al-Hafids, 2024



Gambar 6 Kiri : Kartu angka untuk pemain jalan ke depan. Kanan : Kartu kesempatan
Sumber : Abdul Raihan Al-Hafids, 2024

Pada gambar 5 dan gambar 6 di atas merupakan media utama yang penulis gunakan dalam perancangan *boardgame* ini. pada gambar 5 merupakan media utama *boardgame*, sedangkan pada gambar 6 yakni kartu angka pada bagian kiri digunakan untuk pemain jalan ke depan dan bagian kanan yakni Kartu kesempatan. Dalam perancangannya *boardgame* membutuhkan sebuah cerita atau karakter yang berfungsi sebagai pion dalam menjalankan permainan agar permainan terasa hidup. Adapun cerita rakyat yang diambil sebagai jalan cerita dalam *boardgame* perancangan ini adalah cerita perang Palembang pada 1819-1821. Karakter yang diangkat untuk perancangan *boardgame* ini adalah Raden Hasan Pangeran Ratu atau biasa dikenal Sultan Mahmud Badaruddin. Beliau lahir pada tahun 1767 di Palembang. Beliau diangkat menjadi sultan pada saat berumur 36 tahun (*Sultan Palembang Darussalam VII*, n.d.). Alasan perancang mengangkat karakter pahlawan perang Palembang agar remaja mengingat dan mengambil pelajaran pada sejarah di kota Palembang. Dengan begitu daya ingat remaja terlatih untuk mengingat peristiwa penting selama peperangan di kota Palembang. Untuk lebih jelas lihat gambar 7 yang merupakan visual karakter yang diambil sebagai bidak atau pion yang sumber idenya berangkat dari cerita perang Palembang pada tahun 1819-1821.



Gambar 7 Karakter *boardgame* Kali Bangka
Sumber : Abdul Raihan Al-Hafids, 2024

3. Media Publikasi dan Tahapan Test

Dalam menyampaikan informasi mengenai demensia, maka dibutuhkan media publikasi agar target sasaran memahami topik perancangan. Selain itu, media publikasi juga dapat berperan sebagai sarana edukasi kepada target sasaran agar menghindari berbagai faktor yang dapat memicu demensia.

Berikut media publikasi yang dibuat, lihat gambar 8. Sedangkan pada gambar 9 merupakan hasil *test* dari kegiatan pameran, yang mana penulis menguji secara langsung efektifitas dan pesan informasi yang disampaikan melalui perancangan *boardgame* ini kepada target *audiens*. Hasil serta evaluasi dari hasil *test* tersebut bisa mengukur sejauh mana efektifitas pesan yang disampaikan.



Gambar 8 Poster definisi Demensia
Sumber : Abdul Raihan Al-Hafids, 2024



Gambar 9. Tahapan *test* dalam menguji kelayakan Perancangan *Board Game*
Sumber : Abdul Raihan Al-Hafids, 2024

PENUTUP

Pada perancangan komunikasi visual *boardgame* cegah demensia bagi remaja usia 15-20 tahun di kota Palembang dapat disimpulkan bahwa perancangan *boardgame* yang dirancang dapat meningkatkan konsentrasi pemain serta melatih daya ingat peserta. Hal ini karena *boardgame* memiliki aturan-aturan yang dapat melatih konsentrasi dan daya ingat seseorang sehingga dapat meningkatkan kognitif, lalu di dalam *boardgame* juga melibatkan komunikasi antar pemain sehingga kemampuan berbahasa seseorang meningkat. Perancangan ini memiliki tingkat keberhasilan bagi target audiens karena memiliki rasa penasaran terhadap *boardgame* yang dirancang. Dengan demikian tujuan utama yang dirumuskan dalam perancangan ini mampu mengatasi gejala demensia sejak usia remaja.

Di samping itu, penulis juga menyarankan kepada para desainer komunikasi visual lainnya agar memiliki motivasi dan kreatifitas dalam merancang *board game* sebagai salah satu permainan yang mampu mengatasi gejala demensia, sehingga dengan berbagai perancangan yang menarik dan kreatif mampu memberikan informasi yang edukatif kepada masyarakat luas khususnya para remaja agar mereka nantinya terhindar dari penyakit demensia ketika umur mereka menginjak senja.

DAFTAR PUSTAKA

- Apa Itu Gangguan Kognitif: Gejala, Penyebab, Diagnosis, dan Cara Mengobati.* (n.d.). Docdoc.
- Azizah, N., Viatra, A. W., & Patriansah, M. (2024). Packaging Sebagai Media Komunikasi Visual Branding Kerajinan Purun Pedamaran Kepada Generasi Z Di Kota Palembang. *Besaung: Jurnal Seni, Desain Dan Budaya*, 9(01), 73–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.36982/jsdb.v9i1.3724>
- David. (2011). Universitas Kristen Petra Surabaya. *Dimensi Interior*, 8(1), 44–51.
- li, B. A. B., & Manfaat, J. D. A. N. (2019). *sign language*). 4–23.
- Makarim, dr. F. R. (2023). *Mengenal Kemampuan Kognitif, Fungsi dan Tahapannya.* Halodoc.
- Mubarat, H. (2022). Aesthetic Exploration of Bamboo Craft Decorative Lights Based on the Creative Industry. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 24(2), 164–184.
- Pascasarjana, P., Kesehatan, I., & Maret, U. S. (2015). *Perpustakaan.Uns.Ac.Id Digilib.Uns.Ac.Id.* 7–30.
- Rahmatilani, C., & Patriansah, M. (2024). Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya Board Game Sebagai Media Komunikasi Visual Pendekatan Hubungan Harmonis Keluarga Antar Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 9(01), 116–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.36982/jsdb.v9i1.3776>

Besaung Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 9 No. 2 September 2024 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1> | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

- Revita, T. (2022). *Kognitif Adalah: Pengertian, Jenis, Fungsi dan Perkembangannya*. Dailysocial.
- SASTRA, S. M. F., Yusril, Y., & Nindela, R. (2021). *KARAKTERISTIK PASIEN GANGGUAN KOGNITIF DI KLINIK MEMORI RSUP Dr. MOHAMMAD HOESIN PALEMBANG PERIODE 2018-2021*.
- Somantri, U., Yulius, Y., & Iswandi, H. (2023). Brain Gym Sebagai Media Kampanye Sosial Bagi Perkembangan Anak Usia Dini Di Kota Palembang. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 8(2), 182–192. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i2.3256>
- Sultan Palembang Darussalam VII*. (n.d.).
- Sunarto, B. (2020). *Senakreasi: Seminar Nasional Kreativitas dan Studi Seni Kompetensi dasar penciptaan seni*. 2(December 2020), 1–9.
- Widjanarko, B. (2019). Konsep Dasar dalam Pengumpulan data Penyajian Data. *Sats4213/Modul 1*, 1–45.
- Yulius, Y. (2016). Peranan Desain Komunikasi Visual Sebagai Pendukung Media Promosi Kesehatan. *Jurnal Seni, Desain Dan Budaya*, 1(2), 42–47.