

## PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PERMAINAN PAPAN HOLOGRAFIK PENGENALAN HEWAN LAUT YANG TERANCAM PUNAH PADA ANAK-ANAK DI KOTA PALEMBANG

Rizka Yuriantika, Yosef Yulius, Bobby Halim

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya, Universitas  
Indo Global Mandiri

Jl. Jend. Sudirman No. 62, Km. 4, 20 Ilir, Kota Palembang, 30129

e-mail : rizka06yurianti@gmail.com<sup>1</sup>, yosef\_dkv@uigm.ac.id<sup>2</sup>, bobby\_dkv@uigm.ac.id<sup>3</sup>

Paper received: 2022-10-10

revised: 2022-10-31

accepted: 2022-11-21

**Abstract:** Indonesia is the largest archipelagic country in the world because it has a large sea area and a large number of islands. The existence of sea animals in Indonesia is increasingly threatened which is influenced by natural and human factors. Efforts to preserve endangered sea animals are still unknown, especially by children in the city of Palembang. The Introduction of endangered sea animals is used through board games by utilizing the development of holographic technology. This holographic pyramid is able to attract children's attention in recognizing endangered sea animals. In solving these problems, the designer uses the Design Thinking method for data collection and data analysis through the 5W+2H method (what, why, who, where, why, how and how much), resulting in an idea that can be applied to the test stage for childrens aged 6-13 years. The designed works are categorized into three media, namely the main media in the form of the holographic board game "Hologame" issue media including posters, brochures, x-banners dan follow up media including t-shirts, tumblers, stickers, handprints, notebooks book covers, pencils, erasers, towels, rulers, miniatures, gift covers, handkerchiefs, holographic pyramids, color markers and video. The application of the media uses illustrations of endangered sea animal characters, so that children in the city of Palembang are more interested in knowing endangered sea animals.

**Keywords:** Board Game, Endangered Sea Animals, Holographic

**Abstrak:** Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia karena memiliki laut yang luas dan jumlah pulau yang banyak. Keberadaan hewan laut di Indonesia semakin terancam yang dipengaruhi oleh faktor alam dan manusia. Upaya dalam pelestarian hewan laut yang terancam punah masih belum diketahui terutama oleh anak-anak di kota Palembang. Pengenalan hewan laut yang terancam punah digunakan melalui permainan papan dengan memanfaatkan teknologi holografik. Teknik holografik ini dapat menarik perhatian anak-anak dalam mengenali hewan laut yang terancam punah. Dalam memecahkan permasalahan tersebut perancang menggunakan metode Design Thinking untuk pengumpulan data dan analisis data melalui metode 5W+2H (what, why, who, where, why, how dan how much), sehingga menghasilkan suatu ide yang dapat diterapkan pada tahap tes untuk anak-anak berusia 6-13 tahun. Karya yang dirancang dikategorikan menjadi tiga media, yaitu media utama berupa permainan papan holografik "Hologame", media isu diantaranya, poster, brosur, x-banner dan media pendukung diantaranya, t-shirt, tumbler, stiker, cap tangan, buku tulis, sampul buku, pensil, penghapus, handuk, mistar, miniatur, sampul kado, sapu tangan, piramida holografik, color markers dan video. Penerapan media tersebut menggunakan ilustrasi karakter hewan laut yang terancam punah, sehingga anak-anak di kota Palembang lebih menarik dalam mengenal hewan laut yang terancam punah.

**Kata kunci:** Permainan Papan, Hewan Laut Yang Terancam Punah, Holografik

### 1. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang memiliki tingkat keanekaragaman hayati yang sangat tinggi sehingga menjadi salah satu negara megabiodiversity. Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia karena memiliki luas laut dan jumlah pulau yang besar. Keberadaan hewan

laut di Indonesia saat ini semakin terancam yang dipengaruhi oleh dua faktor yaitu alam dan manusia.

Menurut Muhammad Irpan Sejati Tassakka selaku Kaprodi Konservasi Kelautan AKKP Wakatobi faktor alam yang sering terjadi seperti petir, bebatuan dan lain-lain, sedangkan faktor manusia yang menyebabkan hewan laut terancam punah karena adanya pemboman, penangkapan hewan laut yang dilarang dan tidak ramah lingkungan seperti pembuangan sampah di laut sehingga menjadi ancaman bagi makhluk hidup di laut.

Selain itu, kebutuhan manusia terhadap hewan laut semakin meningkat, mengakibatkan terjadinya penurunan populasi beberapa hewan laut seperti ikan terubuk, hiu, napoleon, dugong, penyu dan labi-labi menjadi langka dan terancam punah (Ubaidillah Rosichon et. al., 2013).

Dengan keadaan hewan laut yang terancam punah, diperlukan upaya dalam melestarikan keanekaragaman hayati laut. Namun, dalam mengupayakan hal tersebut tidak hanya di kota-kota yang berada dekat dengan perairan saja, namun kota-kota yang jauh dari laut seperti kota Palembang juga perlu melestarikan hewan laut yang terancam punah.

Kota Palembang sebagai ibu kota dari Sumatera Selatan memiliki kondisi lingkungan yang secara geografis tidak memiliki laut sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman dan pengetahuan mengenai hewan yang hidup di laut (Palembang & Selatan, n.d.). Hal ini membuat perancang ingin merancang sebuah media interaktif yang dapat digunakan anak-anak di kota Palembang agar terbangunnya rasa simpati terhadap hewan laut terkhususnya yang dilindungi untuk membangun kepekaan terhadap kelestarian bahari.

Berdasarkan hasil kuesioner dengan 129 responden kepada orang tua yang mempunyai anak dan mahasiswa yang mempunyai adik yang berusia 6-13 tahun, media interaktif yang sudah ada mengenai pengenalan hewan laut berupa buku, video, youtube, gambar ilustrasi, boneka, poster, televisi, ensiklopedia dan lain-lain. Namun, di antara media-media tersebut masih kurang interaktif, karena hanya berupa pengenalan saja dan belum ada feedback yang bisa membangun karakter anak dalam menumbuhkan rasa simpati pada anak-anak di kota Palembang terhadap hewan laut yang terancam punah.

Dalam menyelesaikan masalah tersebut, dibutuhkan strategi yang tepat dalam menyampaikan informasi, maksud dan tujuan kepada target sasaran. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang pesat saat ini, teknologi holografik dapat dijadikan sebagai media interaktif dalam pengenalan hewan laut yang terancam punah. Hampir semua kebutuhan masyarakat bisa disampaikan melalui komunikasi visual. Semakin tinggi kreatifitas semakin menarik dan interaktif tampilannya (Firmantoro et al., 2016).

Hologram merupakan suatu teknologi holografik yang dapat memuat objek-objek 3D dari intervensi positif dari gelombang cahaya laser yang mempunyai kelebihan dalam menyimpan informasi (Dinosaurus, 2017). Dengan adanya teknologi holografik yang dapat mengubah cara anak usia dini melihat suatu objek secara nyata dalam bentuk 3D, detail dan dapat bergerak berdasarkan bentuk hewan yang ditampilkan. Hal tersebut dapat membuat anak usia dini lebih responsible, terhibur dan menyenangkan (Mardhotillah, 2022).

Untuk menciptakan sebuah hologram yang lebih interaktif, board game dapat dijadikan sebagai media yang menyenangkan dan lebih responsible. Board game adalah permainan papan yang melibatkan sejumlah benda yang ditempatkan dan saling bertukar tempat berdasarkan aturan tertentu, pada sebuah permukaan yang sudah diberi tanda atau sebuah papan (Romanica, 2018). Penyatuan antara board game dan hologram dijadikan sebagai media Permainan Papan Holografik sebagai solusi dalam perancangan.

Keterarikan perancang dalam membuat permainan papan holografik sebagai media pengenalan hewan laut yang terancam punah pada anak usia dini, dikarenakan perancangan tersebut belum ada di kota Palembang. Meskipun ada media interaktif lain yang membahas hewan laut, tapi media tersebut belum membuat anak usia dini memiliki rasa simpati terhadap

hewan tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang ada, hal ini yang menjadikan alasan perancang membuat permainan papan holografik pengenalan hewan laut pada anak-anak di kota Palembang dan diharapkan perancangan ini mampu membuat anak-anak usia 6-13 tahun di kota Palembang dapat terhibur, merasakan kedekatan terhadap hewan laut yang terancam punah sehingga timbul rasa kepedulian, membangun rasa tanggung jawab, dapat mencegah kerusakan laut yang berkelanjutan oleh generasi. Dengan mengajarkan lebih dini, meskipun hewan tersebut punah, tapi mereka tetap bisa menjaga kealamian dari alam itu sendiri.

## 2. Metode

Metode perancangan sangat penting dalam Perancangan Komunikasi Visual Permainan Papan Holografik Pengenalan Hewan Laut Yang Terancam Punah Pada Anak-Anak Di Kota Palembang sebagai bukti pengambilan atau pengumpulan data yang didapat. Adapun tahap-tahap yang dapat dilakukan saat melakukan perancangan adalah menggunakan metode design thinking dari David Kelley dan Tim Brown yang merupakan lembaga konsultan desain yang berlatar belakang desain produk berbasis inovasi. Penerapan metode ini untuk menyelesaikan masalah dengan berfokus pada kebutuhan pengguna.

Empathize, untuk mendapatkan data yang akurat adalah mendapatkan empatik dari masalah yang ingin dipecahkan dengan cara melakukan pendekatan terhadap kostumer dengan cara melakukan observasi ke sekolah Alam Palembang dan sekolah umum lainnya. Kemudian wawancara langsung dengan target market yaitu orang tua/guru dan target sasaran yaitu anak-anak usia dini.

Define merupakan tahap kedua, perancang menggunakan analisis 5W+2H (what, who, why, when, where, how and how much) yang merupakan suatu teknik perencanaan strategi yang bermanfaat sebagai alur penyelesaian masalah dalam perancangan.

Ideate merupakan tahap ketiga untuk menghasilkan sebuah ide. Setelah melewati proses dari tahap pertama dan kedua mempermudah perancang dalam proses menghasilkan ide atau konsep, menemukan tujuan, termasuk identifikasi target sasaran, jenis media pada perancangan komunikasi visual dengan cara diawali pembuatan mind mapping mengenai geografis, demografis, psikografis dan behavioristik.

Setelah melewati tiga tahapan di atas, tahap selanjutnya adalah prototype menentukan media dan bentuk kemasan produk yang dibuat, gaya tampilan dan kebutuhan bahan/material. Pemilihan media komunikasi visual terbagi menjadi tiga bagian yaitu media utama, media isu dan media pendukung. Dari media-media tersebut disesuaikan dengan perancangan. Baik dari kegunaan atau kepentingan kepada konsumen atau target sasaran.

Tahap tes merupakan tahap terakhir pada proses perancangan. Pada tahap ini dilakukan pengujian dan evaluasi terhadap Perancangan Komunikasi Visual Permainan Papan Holografik Pengenalan Hewan Laut Yang Terancam Punah Pada Anak-Anak Di Kota Palembang yang telah selesai dirancang. Tahap uji coba dilakukan pada bulan keempat minggu kedua di salah satu mall di kota Palembang yaitu PTC sebagai sampel/testi kepada anak-anak. Diharapkan pada tahap tes perancangan ini dapat mencapai tujuan sesuai hasil yang diinginkan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Dalam proses Perancangan Komunikasi Visual Permainan Papan Holografik Pengenalan Hewan Laut Yang Terancam Punah Pada Anak-Anak Di Kota Palembang ini dibutuhkan strategi dan konsep kreatif yang dapat memenuhi segala yang diinginkan dan memberikan manfaat yang tepat bagi target sasaran, dengan penetapan tujuan dan strategi kreatif yang mampu menjangkau dan memberikan informasi tentang pengenalan hewan laut yang terancam punah pada anak-anak di Kota Palembang.

Isi pesan yang disampaikan adalah informasi yang dibuat berdasarkan fakta. Selain itu,

isi pesan memberikan informasi mengenai pengenalan hewan laut yang terancam punah yang disampaikan secara ringkas. Isi pesan disesuaikan dengan media yang dibuat. Sehingga, dalam perancangan ini memberikan informasi dan edukasi tentang pengenalan hewan laut yang terancam punah pada anak-anak di Kota Palembang melalui permainan papan holografik.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam sebuah karya adalah menggunakan gaya desain yang cocok untuk target sasaran. Karakteristik target sasaran dalam perancangan ini adalah anak-anak usia 6-13 tahun, sehingga gaya desain yang digunakan adalah Material Design.

Pembuatan nama dan logo permainan papan tersebut adalah “Hologame” yang merupakan singkatan dari Holographic Game dalam bahasa Inggris. Kemudian ditambah subheadline “Edisi Hewan Laut Yang Terancam Punah” di bagian bawah logo. Penggunaan subheadline bertujuan untuk menginformasikan kepada target sasaran bahwa jenis permainan ini berupa edisi hewan laut yang terancam punah. Pesan verbal yang digunakan menggunakan bahasa Inggris, dengan tujuan perancangan ini dapat disebarluaskan ke mancanegara. Penggunaan kata yang ditampilkan menggunakan kata-kata yang ringan, sehingga anak-anak tetap dapat membaca dan mengartikan tulisan yang disampaikan. Desain final dari perancangan logo Hologame dapat dilihat dalam gambar berikut.

**Gambar 1. Desain final logo perancangan**



Salah satu cara untuk menarik perhatian target sasaran adalah dengan memadukan warna-warna yang cerah namun seimbang. Dalam perancangan logo ini menggunakan warna biru, kuning dan merah.

Font yang digunakan pada perancangan ini ada dua jenis, yaitu Grozel dan Montserrat. Pemilihan tipografi pada headline logo menggunakan font Grozel, karena font ini memiliki bentuk yang unik dan cocok untuk diterapkan dalam perancangan permainan papan holografik untuk menarik perhatian anak-anak. Sedangkan, font Montserrat digunakan pada subheadline logo, karena font ini mempunyai bentuk yang sederhana dan mudah dibaca.

Dalam upaya penyampaian pesan perancangan permainan papan holografik ini, maka dibutuhkan media-media yang mampu menyampaikan pesan secara efektif dan efisien. Karakteristik anak-anak usia 6-13 tahun di Kota Palembang adalah anak-anak pelajar, maka media yang tepat dalam menyampaikan pesan tersebut berupa alat-alat yang berhubungan dengan seorang pelajar.

Media utama merupakan media yang berperan penting sebagai media yang paling menonjol dan diutamakan dalam promosi produk/jasa itu sendiri. Media utama yang ditampilkan adalah permainan papan holografik dengan nama permainan tersebut ialah “Hologame” edisi Hewan Laut Yang Terancam Punah. Pengaplikasian permainan papan holografik ini menggunakan bahan akrilik dengan ketebalan 3 ml dan terdapat tiga lapisan akrilik yaitu lapisan pertama dan kedua berukuran 62,5 cm x 62,5 cm, sedangkan lapisan ketiga berukuran 86,4 cm x 86,4 cm.

Perancangan ini juga menentukan program kreatif guna tercapainya komunikasi atau pesan kepada target sasaran yaitu dengan menggunakan media isu dan media pendukung. Media isu yang digunakan berupa poster, brosur dan x-banner. Sedangkan media pendukung antara lain; stiker, tumbler, t-shirt, piramida holografik, buku tulis, cap tangan, sapu tangan, sampul buku, pensil, handuk, penghapus, mistar, color markers, miniatur, sampul kado dan video, yang untuk tampilan visualnya dapat dilihat pada gambar berikut.

**Gambar 2. Permainan Papan Holografik**



**Gambar 3. Poster**





**Gambar 6. Stiker**



**Gambar 7. T-Shirt**



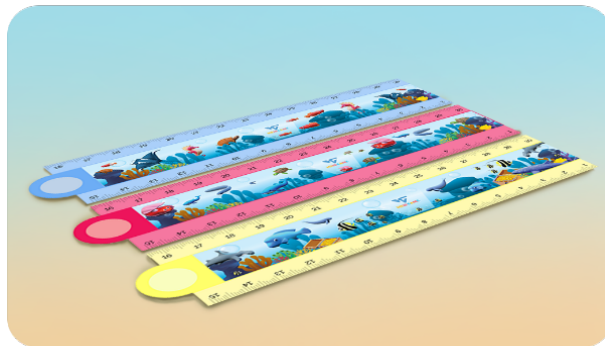
**Gambar 8. Tumbler**



**Gambar 9. Sapu Tangan**



**Gambar 10. Mistar**



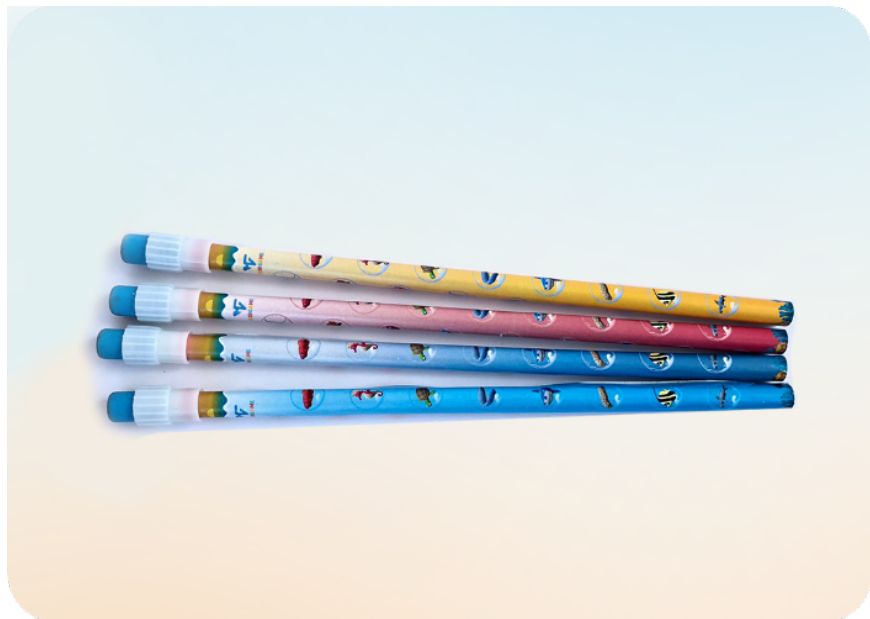
**Gambar 11. Sampul Kado**



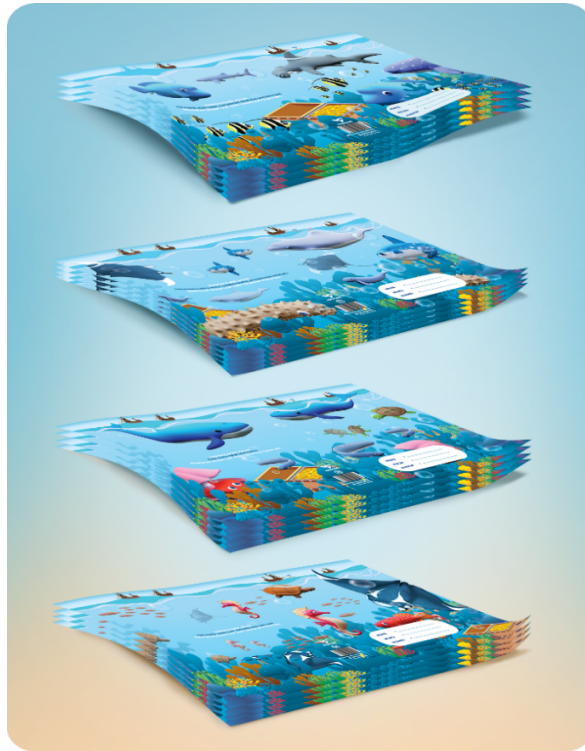
**Gambar 12. Piramida Holografik**



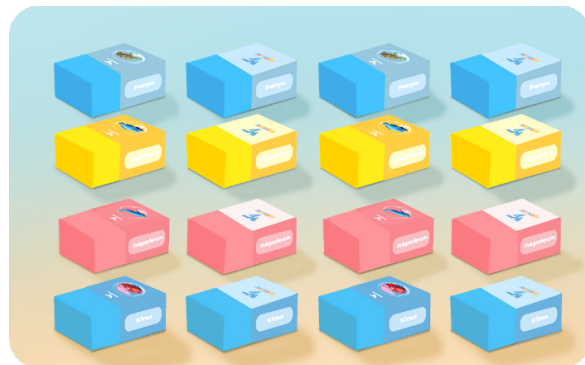
**Gambar 13. Pensil**



**Gambar 14. Sampul Buku**



**Gambar 15. Penghapus**



**Gambar 16. Miniatur**



**Gambar 17. Handuk**



**Gambar 18. Cap Tangan**



**Gambar 19. Buku Tulis**



#### 4. Simpulan

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi terbaru, maka penyampaian informasi tentu semakin efektif. Melalui teknologi Holografik, yang dapat dipilih sebagai salah satu media interaktif dalam mengenalkan hewan laut yang terancam punah pada anak-anak di kota Palembang.

Perancangan Permainan Papan Holografik Pengenalan Hewan Laut Yang Terancam Punah Pada Anak-Anak di Kota Palembang merupakan sebuah karya yang muncul dari rasa keinginan untuk merancang media interaktif yang dapat digunakan untuk anak-anak dalam membangun kepekaan terhadap kelestarian bahari di kota Palembang. Serta, perancangan ini adalah sebuah karya berkelanjutan dari karya terdahulu dengan berangkat dari kepedulian yang sama terhadap pengenalan hewan laut yang diterbitkan dalam bentuk buku.

Penerapan media-media yang dirancang menggunakan ilustrasi karakter hewan laut yang terancam punah dan karakter pendukung lainnya yang menciptakan suasana laut, sehingga membuat anak-anak lebih tertarik mengenal dan mengetahui nama-nama hewan laut tersebut.

Dengan adanya permainan papan holografik ini, membuat anak-anak di kota Palembang menjadi terhibur, setelah mereka mengenal, mereka jadi merasakan kedekatan, sehingga timbul rasa kepedulian terhadap hewan laut yang terancam punah. Pada saat dilakukan edukasi, semua anak-anak menyimak dengan baik, mereka sangat tertarik dalam mempelajari hewan laut tersebut melalui sebuah permainan yang menyenangkan. Dengan demikian, 5 sampai 10 tahun yang akan datang, tentu mereka mampu menjadi bagian penting dari masyarakat kota Palembang dalam menyelamatkan keberlangsungan hewan laut yang terancam punah ini untuk tetap lestari.

#### Daftar Rujukan

- Dinosaurus, P. (2017). 3D Hologram Sebagai Media Interaktif Pengenalan Hewan 3D Hologram Sebagai Media Interaktif Pengenalan. April, 25–32.
- Ditjen Pengelolaan Ruang Laut. (2020). Konservasi Ikan Terancam Punah <https://youtu.be/HxcTLsqJrtA>
- Firmantoro, K., Nainggolan, E. R. (2016). Animasi interaktif pengenalan hewan untuk pendidikan anak usia dini. XIII(2), 103–110.
- Mardhotillah, H. (2022). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. 6(1), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1361>
- Romanica, G. M. (2018). Perancangan Board Game Bertema Pasar Tradisional Yogyakarta. Tugas Akhir.
- Rosichon, U., et. al. (2013). Biota Perairan Terancam Punah di Indonesia, Prioritas Perlindungan. In Direktorat Konservasi Kawasan dan Jenis Ikan Ditjen Kelautan, Pesisir, dan Pulau – Pulau Kecil Kementerian Kelautan dan Perikanan.