

**Perancangan Visual Kartu Remi Untuk
Memperkenalkan Tokoh Pahlawan Revolusi
Kemerdekaan 1945-1946**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Desain
Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung

Bandung, 7 Agustus 2023

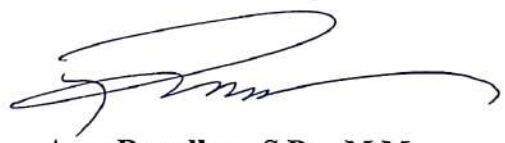
Mengetahui / Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Inko Sakti Dewanto, S.T., M.Ds.
NID/NIDK: 0401108804

Dosen Pembimbing II



Asep Ramdhan, S.Ds., M.M.
NID/NIDK: 0430048701

**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Ketua,**


DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.
NID/NIDK: 0416086901

Perancangan Visual Kartu Remi Untuk Memperkenalkan Tokoh Pahlawan Revolusi Kemerdekaan 1945-1946

ABDULLAH AMINUDDIN, INKO SAKTI DEWANTO, ASEP RAMDHAN

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung

Email: adulajayo@gmail.com

ABSTRAK

Kemerdekaan Indonesia merupakan muara akan eksistensi bangsa Indonesia. Revolusi kemerdekaan 1945-1949, dimulai dari kekalahan bala tentara Jepang terhadap sekutu, Proklamasi kemerdekaan hingga perlawanan terhadap pendudukan NICA yang membonceng sekutu, baik perlawanan melalui jalur atau fisik. Sebagian generasi muda tidak mengetahui atau memahami para pahlawan revolusi kemerdekaan, peran-peran mereka, dan keterlibatan mereka dalam suatu peristiwa. Maka dari itu perlu untuk mengenalkan para pahlawan revolusi kemerdekaan beserta peran dan keterlibatan mereka pada peristiwa tertentu melalui perancangan visual kartu remi. Kartu remi terdiri dari 52 kartu terdapat 4 simbol yang berbeda. Perancangan ini menggunakan metode Design Thinking versi Standford, Hierarki Maslow, dan Model Komunikasi Lasawell. Tujuan perancangan ini adalah untuk menciptakan suasana belajar sejarah sembari bermain.

Kata kunci: Revolusi, Kemerdekaan, Perjuangan, Pahlawan, Kartu remi, Sosial, Bermain

ABSTRACT

Indonesian independence is the estuary of the existence of the Indonesian nation. The 1945-1949 independence revolution, starting from the defeat of the Japanese army against the allies, the proclamation of independence to the resistance to the NICA occupation which supported the allies, both resistance through channels or physically. Some of the younger generation do not know or understand the heroes of the revolution for independence, their roles and their involvement in an event. Therefore it is necessary to introduce the heroes of the independence revolution along with their roles and involvement in certain events through the visual design of playing cards. Playing cards consist of 52 cards, there are 4 different symbols. This design uses the Stanford version of the Design Thinking method, Maslow's Hierarchy, and the Lasawell Communication Model. The purpose of this design is to create an atmosphere of learning history while playing.

Keywords: Revolution, Independence, Battle, Heroes, Playing cards, Social, Playing.

1. PENDAHULUAN

Kemerdekaan Indonesia merupakan muara akan eksistensi bangsa Indonesia. Setelah Jepang mengaku kalah terhadap Sekutu dalam Perang Dunia II, Indonesia memproklamasikan kemerdekaannya. Proklamasi yang mengatasnamakan bangsa Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945 yang disampaikan oleh Soekarno dan Mohammad Hatta merupakan puncak dari tonggak sejarah bangsa dan simbol kemerdekaan. (Purwanto, 2019) Meskipun Indonesia telah merdeka, NICA yang membonceng sekutu mencoba mengambil alih kembali Indonesia. Indonesia kemudian melakukan perlawanan besar-besaran sehingga menciptakan peristiwa-peristiwa besar seperti Pertempuran 10 November, Pertempuran Ambarawa, Bandung Lautan Api, dan masih banyak lagi. Seluruh rangkaian peristiwa yang berlangsung dari 1945 hingga 1949 ini kemudian dinamakan periode Revolusi Kemerdekaan. (Utami, 2018)

Berdasarkan buku yang ditulis oleh (Junaedi, 2014) berjudul Pahlawan-pahlawan Indonesia sepanjang masa, terdapat 156 pahlawan Indonesia yang terdiri dari 2 pahlawan proklamasi, 144 pahlawan nasional, dan 10 pahlawan revolusi. Pada tahun 2015 berdasarkan Keputusan Presiden No.116/TK/2015 yang ditandatangani Presiden Joko Widodo pada tanggal 4 November menetapkan 5 pahlawan baru dari 163 pahlawan sehingga total pahlawan Indonesia mencapai 168.

Masyarakat Indonesia mulai turun minat dalam mempelajari sejarah keberadaan para pahlawan Indonesia khususnya generasi muda akibat era globalisasi yang memudahkan budaya negara luar kian mudah untuk masuk ke Indonesia sehingga tidak jarang para generasi muda lebih mudah mengingat nama member grup idol kesukaannya ketimbang menyebut beberapa nama para pahlawan Indonesia. Menurut Bandura, Albert (1977) proses belajar memiliki tahapan-tahapan peristiwa. Pada tahap awal (*attention phase*), disebutkan seseorang akan memusatkan perhatiannya pada objek materi atau perilaku model yang lebih menarik dan memiliki keunikan dibanding dengan perilaku atau objek lainnya. Maka dari itu diperlukan sebuah media yang unik dan menarik untuk mengenalkan pahlawan Indonesia pada masa Revolusi Kemerdekaan kepada generasi muda.

2. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan pada perancangan ini adalah metode *Design Thinking* versi Standford yang dikutip dari buku yang ditulis oleh (Y, 2020). *Design Thinking* dimulai dari *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan terakhir adalah tahapan *Test*.

2.1 Emphatize

Emphatize merupakan inti dari proses desain yang berpusat pada imajinasi tentang manusia. Tahapan untuk mendapatkan pemahaman empatik mengenai pengguna. Dalam tahap ini penulis mencoba memahami cara target audiens dalam melakukan sesuatu.

2.2 Define

Setelah kebutuhan target audiens dipahami, kemudian digambarkan suatu ide yang akan menjadi dasar dari desain yang akan dibuat. Fase ini bisa juga disebut fase analisis data. Data diseleksi dan dianalisis sehingga mendapatkan inti permasalahan yang terjadi.

2.3 Ideate

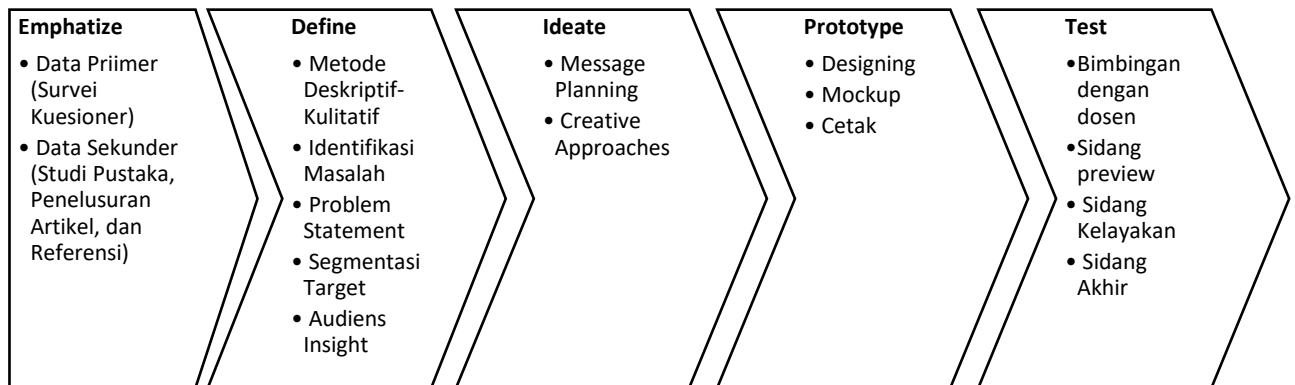
Fase dimana terjadinya proses yang menghasilkan solusi. Pada fase ini diperlukan cara berpikir yang "*Out of The Box*". Dengan cara mengidentifikasi solusi baru berdasarkan inti permasalahan yang didapat pada fase Define.

2.4 Prototype

Fase memwujudkan ide yang telah didapat pada proses Ideate ke dalam bentuk desain, model, atau prototipe yang sederhana. Dalam perancangan ini tahap Prototype dijalankan dengan membuat desain, hingga pembuatan *dummy*, dan *mockup*.

2.5 Test

Tahapan ini merupakan pengujian secara keseluruhan, yang dilakukan dengan ketat. Fase ini seringkali dilakukan berulang-ulang, sehingga dapat diketahui solusi yang ditemukan sudah sesuai dengan harapan desainer. Pada perancangan ini tahap Test dilakukan pada saat bimbingan dengan dosen, sidang preview, sidang kelayakan, dan terakhir pada saat sidang akhir.



Gambar 1. Alur Proses Perancangan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan data yang didapat. Permasalahan dalam penelitian ini diidentifikasi menjadi 2 bagian, yaitu:

1.1.1 Masalah Umum

- a. Generasi muda kurang mendapatkan suguhan tentang sejarah perjuangan para pahlawan.
- b. Minat baca masyarakat Indonesia masih rendah.
- c. Banyak pahlawan yang jarang terekpos nama maupun kisahnya.
- d. Generasi muda merasa pembelajaran sejarah menjadi lebih tidak penting lagi karena mereka merasa tidak ada kaitan antara mereka dengan materi yang dipelajari.

1.1.2 Masalah Desain Komunikasi Visual

- a. Dibutuhkan media menarik dan unik untuk mengenalkan pahlawan kemerdekaan dalam kasus ini pada masa Revolusi Kemerdekaan.
- b. Diperlukan media yang cocok dengan rendahnya tingkat minat baca masyarakat.

3.2 Problem Statement

Sebagian generasi muda tidak mengetahui atau memahami para pahlawan revolusi kemerdekaan, peran-peran mereka, dan keterlibatan mereka dalam suatu peristiwa.

3.3 Problem Solution

Mengenalkan para pahlawan revolusi kemerdekaan beserta peran dan keterlibatan pada peristiwa tertentu melalui perancangan visual kartu remi.

3.4 Segmentasi Target

Laki-laki dan perempuan, usia 18-25 tahun, daerah Kota Bandung dan sekitarnya. SMA dan Mahasiswa, senang bersosialisasi, dan mempunyai circle/tongkrongan, dan senang bermain.

3.5 What to Say

Setelah menggabungkan consumer insight, problem statement, serta latar belakang maka didapatkan what to say sebagai berikut:

"Belajar sejarah pahlawan revolusi kemerdekaan sembari berkumpul, dan bermain bersama teman"

3.6 How to Say

Menciptakan suasana belajar sejarah sembari bermain dan membuka diskusi dan pembahasan tentang sejarah para pahlawan revolusi kemerdekaan dan kisah perjuangan mereka.

3.7 Konsep Kreatif (Creative Approach)

Pendekatan kreatif yang digunakan adalah Come and Play yang merupakan salah satu kickstart dari buku Creative Advertising (Pricken, 2008), dimana audiens diajak untuk ikut andil dalam proses bermain sembari mendapatkan pengetahuan mengenai topik yang diangkat.

3.8 Konsep Visual

3.8.1 Tone and Manner

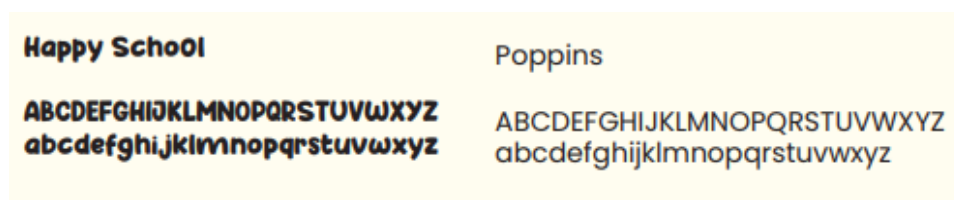
Historis dan Playful. Historis untuk menandakan waktu dan peristiwa pada masa revolusi kemerdekaan, dengan menggunakan warna krem pucat sebagai warna dasar, dan warna-warna lain diturunkan saturasi serta kontrasnya. Playful agar proses pengenalan melalui kartu remi dapat dilakukan dengan bermain. Warna-warna umum seperti merah, biru, hijau, dan oranye digunakan untuk memperkuat unsur bermain dan penanda permasing-masing peristiwa.



Gambar 2. Warna-warna yang digunakan

3.8.2 Typeface

Typeface yang dipilih adalah jenis huruf yang menunjukkan playfulness dan menggunakan typeface sans serif untuk bodytext agar lebih mudah dibaca.



Gambar 3. Typeface yang Digunakan

3.8.3 Referensi Visual

3.8.3.1 Kartu Remi Nusantara Korea

Korea merupakan set kartu remi yang didesain oleh Edo Huang dan diterbitkan oleh Pustakalana Library. Dalam desain kartu terdapat kebudayaan Indonesia seperti figur, baju budaya, dan lainnya di tiap kartu.



Gambar 4. Kartu Remi Nusantara oleh Edo Huang (Sumber: pustakalanalibrary.wordpress.com)

3.8.3.2 Desain Kartu Remi oleh Shakuro Graphics

Desain kartu ini merupakan karya yang dibuat oleh Shakuro Graphics yang ditampilkan pada laman Dribbble milik mereka. desain kartu ini disertakan dalam survei kuesioner, dan sebanyak 45% responden memilih kartu ini sebagai desain yang paling cocok untuk tema kepahlawanan Indonesia.



Gambar 5. Desain Kartu Remi oleh Shakuro Graphics (Sumber: [Pinterest](https://www.pinterest.com))

3.9 Hasil Karya



Gambar 6. Display Hasil Karya

3.9.1 Desain Logo

Menurut Acquavita, John (n.d.), Penamaan sebuah brand atau produk dapat diterapkan dengan melingkupi beberapa aspek berikut:

- Pendek, Unik, dan Mudah diingat
- Hindari Inisial
- Semakin pendek semakin bagus
- Brand dengan hanya 1 kata akan efektif

Setelah melakukan brainstorming, dan merunutkan sebanyak 37 nama potensial dari kata kunci: Revolusi, Kemerdekaan, Perjuangan, dan Pahlawan. terpilih satu nama "Joeng" yang merupakan kata Juang dalam bentuk ejaan lama sebagai penanda waktu dari peristiwa-peristiwa yang diangkat dalam kartu remi ini. Bentuk logo kemudian diambil dari font utama desain kartu, dengan penyesuaian dari huruf J dan G, sehingga membentuk desain logo yang seimbang.

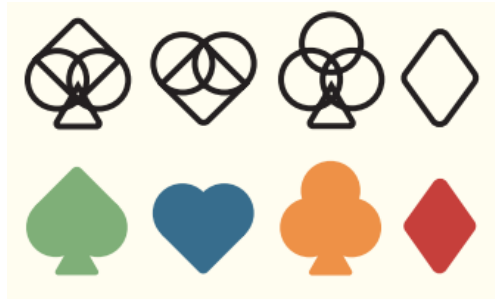


Gambar 7. Logo Kartu Remi Joeang

3.9.2 Desain Simbol Kartu dan Peristiwa

Bentuk dari simbol kartu remi masih mengacu kepada bentuk original, dan hanya sedikit penyesuaian bentuk secara geometris. warna dari tiap simbol merepresentasikan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa revolusi kemerdekaan.

- Warna hijau untuk peristiwa Proklamasi Kemerdekaan,
- Biru untuk Pertempuran 10 November,
- Oranye untuk peristiwa Pertempuran Ambarawa, dan
- Merah untuk peristiwa Bandung Lautan Api.

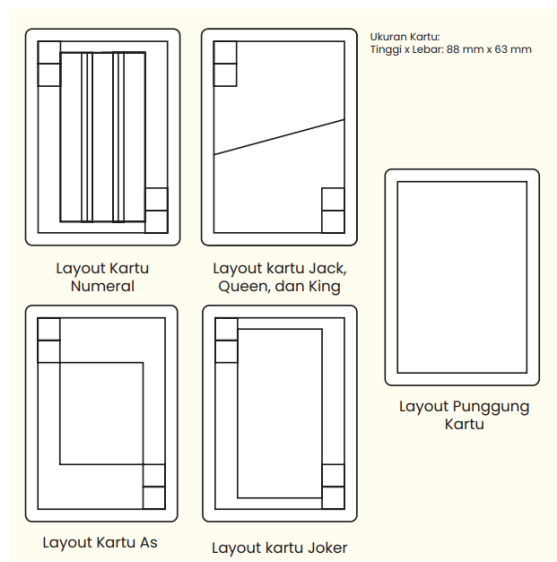


Gambar 8. Desain Simbol Kartu Remi

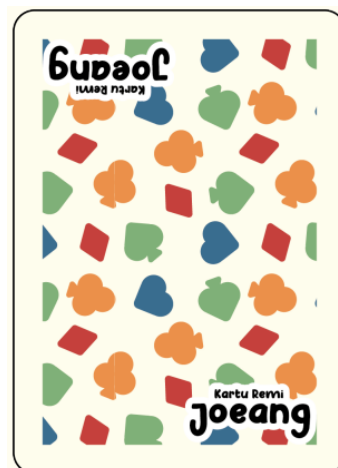
Urutan dalam penempatan simbol diurut dari rentang peristiwa:



3.9.3 Desain Kartu Remi



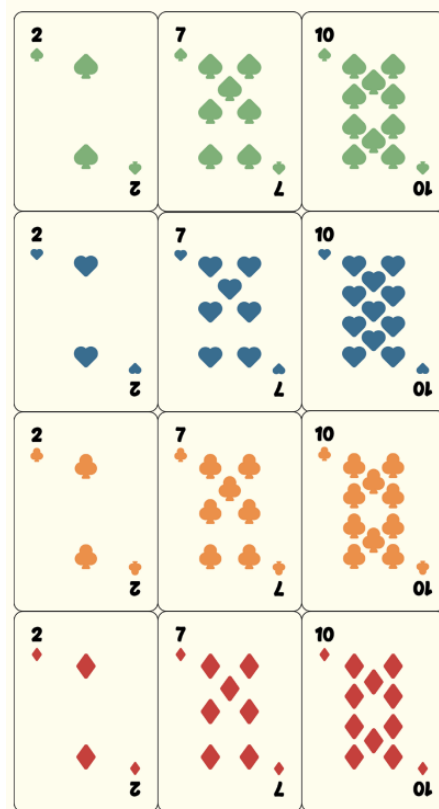
Gambar 9. Layout Kartu Remi



Gambar 10. Desain Punggung Kartu

3.9.3.1 Desain Kartu Numeral

Kartu numeral yang dimulai dari angka 2 hingga 10 menggunakan standar English Pattern.



Gambar 11. Kartu Numeral

3.9.3.2 Desain Kartu Jack, Queen, dan King

Kartu Jack, Queen, dan King akan diisi dengan tokoh pahlawan revolusi kemerdekaan 1945-1946. Adapun penempatan para pahlawan didasarkan pada peristiwa yang terkait. Antara lain sebagai berikut:

Spade

- King of Spade: Soekarno
- Queen of Spade: Fatmawati
- Jack of Spade: Moh. Hatta

Heart

- King of Heart: Bung Tomo
- Queen of Heart: Dekik Moenari
- Jack of Heart: Raden Mas Suryo

Club

- King of Club: Soedirman
- Queen of Club: Wagiyem
- Jack of Club: Gatot Soebroto

Diamond

- King of Diamond: A.H. Nasution
- Queen of Diamond: Prajurit Laswi
- Jack of Diamond: Moh. Toha



Gambar 12. Desain Kartu Jack, Queen, dan King

3.9.3.3 Desain Kartu As

Penyusunan simbol diambil dari garis waktu terjadinya peristiwa-peristiwa. Dalam penyusunan kartu As ini, bagian dalam simbol akan diisi oleh peristiwa yang terkait dan potret yang ikonik.



Gambar 13. Desain Kartu As

3.9.4 Desain Permainan Oesir Pendjadjah

Permainan Oesir Pendjadjah merupakan permainan modifikasi dari permainan kartu Old Maid atau biasa disebut Permainan Kartu Setan di Indonesia. Old Maid merupakan salah satu permainan kartu paling awal. Seiring dengan berkembangnya permainan kartu remi, Old Maid diperkirakan berasal dari India atau China, kemudian sampai ke Eropa, Inggris, dan Amerika. Pada dasarnya permainan mencocokkan dengan satu kartu ganjil, ini dapat dimainkan dengan setumpuk biasa dengan mengeluarkan satu kartu pun. (Milton Bradley & Co., 1881)

Perbandingan Modifikasi permainan dari Old Maid ke Oesir Pendjadjah antara lain adalah:

Old Maid

- Hanya 1 kartu yang dijadikan "Old Maid" atau kartu sial (umumnya kartu Queen, namun bisa kartu lain juga dalam versi lain)
- Tidak ada peraturan edukasi interaktif

Oesir Pendjadjah

- Menggunakan 2 kartu sebagai kartu sial, (Joker hitam, dan Merah)
- Ada peraturan edukasi interaktif sejarah, dimana pemain pemilik kartu Joker Hitam harus mengaku dan menyebutkan minimal lima pahlawan yang ada dalam set kartu.

*Perancangan Visual Kartu Remi Untuk Memperkenalkan
Tokoh Pahlawan Revolusi Kemerdekaan 1945-1946*



Gambar 14. Tampilan Lembar Panduan Bermain Oesir Pendjadjah

3.9.5 Desain Kemasan Kartu

Packaging untuk kartu remi ini terdapat 2 box, yaitu:

Box utama

- Berukuran dua kali box kartu, terdapat partisi di tengahnya. Bagian kiri untuk infografis cetak, panduan bermain, dan stiker. Bagian kanan untuk box kecil kartu remi.



Gambar 15. Box Utama Tampak luar dan dalam



Gambar 16. Partisi Box Utama

Box kartu

- Box yang lebih kecil dari box utama yang hanya diperuntukkan untuk menyimpan 54 kartu remi.



Gambar 17. Box Kartu Remi Joeang Tampak luar dan dalam

3.9.6 Desain Infografis Cetak

Infografis berbentuk cetak akan membantu audiens untuk mendapat informasi lebih lanjut mengenai para tokoh pahlawan beserta peristiwa-peristiwa yang ada di dalam set kartu remi Joeang. Dalam penempatannya, Infografis masuk ke dalam kemasan box utama, sehingga perlu diatur sedemikian rupa agar muat dengan partisi box yang ada dimana ukurannya menyerupai ukuran kartu remi. Maka terbentuklah layout lipatan kertas dengan ukuran 3 kali tinggi kartu dan 5 kali lebar kartu. Infografis ini akan mempunyai 2 sisi, satu mengenai garis waktu peristiwa, dan sisi baliknya mengenai para tokoh pahlawan.



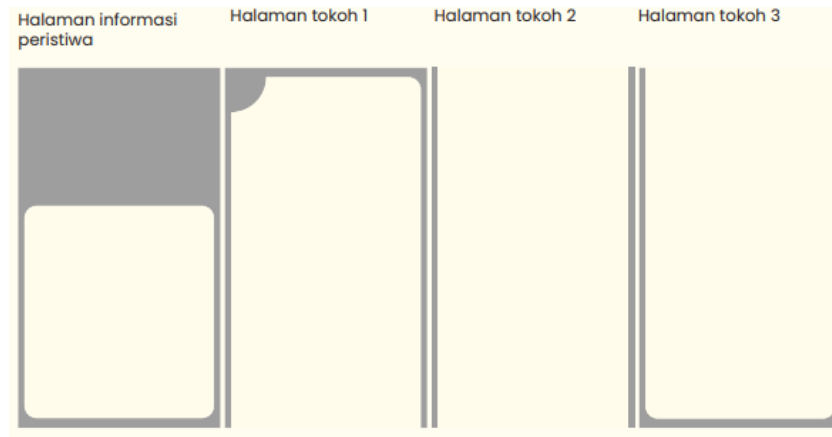
Gambar 18. Tampilan Infografis Cetak

3.9.7 Desain Infografis Digital

Infografis digital ini merupakan lanjutan lama informasi dari infografis cetak, laman digital ini akan berformat file PDF dan diupload ke gdrive, untuk menuju laman ini, audiens tinggal memindai QRcode pada infografis cetak dan packaging kartu.

Format Halaman

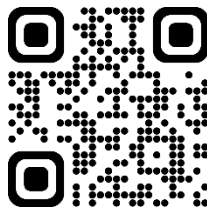
Format halaman pada infografis ini adalah potrait dengan digulir ke bawah, format ini digunakan agar audiens dapat membaca informasi yang ada dengan lebih mudah, dimana audiens akan menggunakan smartphone mereka untuk memindai fitur QRcode tersebut.



Gambar 19. Layout Infografis Digital

Jenis QRCode

QRcode terbagi menjadi 2 jenis, ada QRcode statis dan dinamis. QRcode statis, file, url, atau dokumen bersifat permanen sehingga isinya tidak dapat diganti. Sedangkan QRcode dinamis file isinya dapat diubah tanpa harus membuat QRcode baru. Untuk infografis digital ini, penulis menggunakan QRcode dinamis, agar mudah diubah apabila ada kesalahan tulis dan sebagainya.



Gambar 20. QRCode Dinamis Menuju Laman Infografis Digital

3.9.8 Desain Stiker Pahlawan

Dilansir dari twindigital.co.id (*6 Manfaat Stiker Sebagai Media Promosi!*, n.d.) Stiker merupakan salah satu media promosi yang sudah digunakan sejak lama dan merupakan salah satu media promosi berjangka panjang. Stiker juga dapat memperkuat identitas dari suatu produk dan meningkatkan *engagement* dari target audiens. perancangan stiker pada set kartu remi ini menggunakan gaya menggambar *chibi* atau deformasi skala tubuh karakter agar sehingga seluruh badan dapat digambar.



Gambar 21. Stiker Pahlawan Revolusi Kemerdekaan 1945-1946

4. KESIMPULAN

Dari "Perancangan Visual Kartu Remi Untuk Memperkenalkan Tokoh Pahlawan Revolusi Kemerdekaan 1945-1946" dapat disimpulkan bahwa perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan tokoh pahlawan serta keterlibatan mereka dalam peristiwa-peristiwa pada masa revolusi kemerdekaan pada tahun 1945-1946 kepada anak muda, didasari dari minimnya pengetahuan peran para pahlawan serta peristiwa revolusi kemerdekaan di kalangan generasi muda sekarang. Selain mengenalkan nama para pahlawan melalui desain kartu remi, perancangan ini juga merancang informasi lebih rinci berupa infografis cetak serta digital, dan juga terdapat permainan khusus yaitu Oesir Pendjadjah yang diadaptasi dari permainan Old Maid yang melibatkan para pemain dalam belajar sejarah dan nilainya sembari bermain. Adapun fitur-fitur tambahan seperti stiker, kemasan kartu, dan QRCode dapat menarik minat target audiens untuk lebih mengenal topik serta permainan yang diangkat.

DAFTAR PUSTAKA

- 6 Manfaat Stiker Sebagai Media Promosi! (n.d.). <https://Twindigital.Co.Id/Manfaat-Stiker/>.
- Acquavita, J. (n.d.). *Your Product Is Called What? Simplicity Rules in B2B*. <https://Tricomb2b.Com/Resources/Blog/Your-Product-Called-What-Simplicity-Rules-B2b>.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*.
- Junaedi, D. (2014). *Pahlawan-pahlawan Indonesia sepanjang masa*. Indonesia Tera.
- Milton Bradley & Co. (1881). *Card game:Game of Old Maid*.
- Pricken, M. (2008). *Creative Advertising: Vol. New Edition*.
- Purwanto, B. (2019). PERSPEKTIF HISTORIS KESADARAN KEBANGSAAN DAN KEMERDEKAAN INDONESIA BERDIMENSI KEBUDAYAAN. *HISTORIA: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah Dan Sejarah*, 2(2), 131.
- Utami, S. R. (2018). *Revolusi kemerdekaan Indonesia 1945-1949* (S. R. Utami, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Derwati Press.
- Y, E. (2020). *Suatu Pengantar: Metode Dan Riset Desain Komunikasi Visual DKV*. Deepublish.