

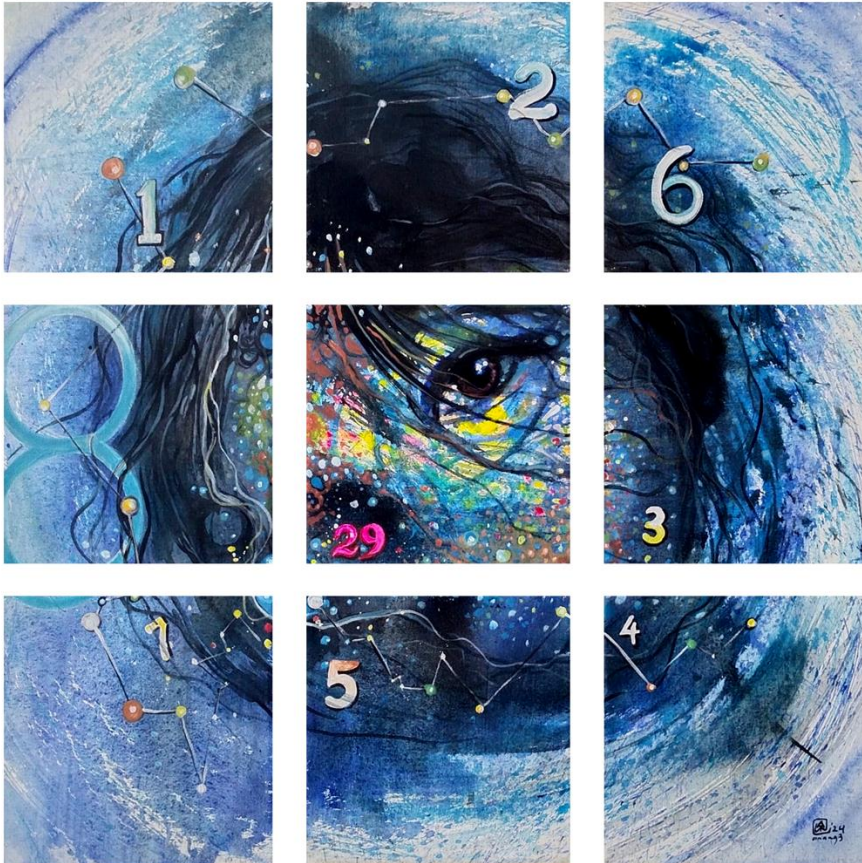
# jurnal desain komunikasi visual nirmana

Journal of visual communication design nirmana

Volume 24, Nomor 2, Juli 2024

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif  
Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 142-144, Surabaya 60236  
Telp.(031)2983416 , Fax.(031) 8417658  
e-mail : jurnal-dkv@petra.ac.id  
http://nirmana.petra.ac.id/



Perancangan *Board Game* Sebagai Media Deteksi Dini Gejala ADHD Pada Anak Usia 10-12 Tahun

Perancangan *Social Media Strategy* Instagram PT XYZ untuk Membangun *Brand Awareness*

Analisis Komparasi Visual *Re-branding* 3.6.9. Shanghai Dumpling & Noodle Berdasarkan Teori *Brand Ideals*

Mengungkap Pencapaian Manusia dalam Karya Seni Pertunjukan "Rhythm 0" Melalui Ilustrasi Berjudul "Adornment"

Pembuatan Pola dan Purwarupa Digital Menggunakan CLO 3D sebagai Langkah Berkelanjutan dalam Industri *Fashion*

Perancangan *Board Game* Sebagai Media Pelatihan Karyawan dalam Penerapan *Core Value* AKHLAK di PT Pos Indonesia (Persero)

Analisis Makna Gambar Label Kemasan Produk Pureco Floor Cleaner sebagai "*Household Representation*"

Diverse Scripts, Same Mistakes: Identifying Common Pitfalls in the Typographic Designs of Indonesian Traditional Scripts

*Ilustrator Sampul: Anang Tri Wahyudi*

# **jurnal desain komunikasi visual nirmana**

Jurnal of visual communication design nirmana

**Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif  
Universitas Kristen Petra**

Jl. Siwalankerto 142-144, Surabaya 60236

Telp. (031) 2983146, Fax (031) 8417658

e-mail: jurnal-dkv@petra.ac.id

<https://nirmana.petra.ac.id/>

## **EDITOR IN CHIEF**

Obed Bima Wicandra

## **MANAGING EDITOR**

E. Christine Yuwono

## **EDITORIAL BOARDS**

Arif Agung Suwasono (Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia)

Agung Eko Budiwaspada (Institut Teknologi Bandung, Indonesia)

Andy Fuller (Universiteit Utrecht, Belanda)

Anastasia Jessica Adinda S. (Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, Indonesia)

Budiawan (Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, Indonesia)

Daniel Kurniawan (Universitas Kristen Petra Surabaya, Indonesia)

Deny Tri Ardianto (Universitas Negeri Sebelas Maret Solo, Indonesia)

Fajar Junaedi (Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Indonesia)

Heru Dwi Waluyanto (Universitas Kristen Petra Surabaya, Indonesia)

Markus Santoso (University of Florida, USA)

Min Seong Kim (Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Indonesia)

Rachmi Diyah Larasati (University of Minnesota, Minneapolis, USA)

Reny Triwardani (Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta, Indonesia)

Rika Febriani (Universitas Kristen Petra Surabaya, Indonesia)

Vanessa Yusuf (Universitas Kristen Petra Surabaya, Indonesia)

## **EDITOR PELAKSANA**

Sarita Budiyan

## **COVER**

Anang Tri Wahyudi

## **ALAMAT EDITOR**

Pusat Penelitian-Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada

Masyarakat Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236, Indonesia

Telp. (031)8494830-31, psw. 3147

E-mail: jurnal-dkv@petra.ac.id

Home page: <http://nirmana.petra.ac.id/>

**Nirmana** berasal dari bahasa Sansekerta. Makna harfiahnya dibentuk dari kata "nir" yang berarti tidak dan "mana" yang berarti makna. Dengan demikian makna harfiahnya adalah tidak bermakna atau tidak mempunyai makna. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, maka secara lebih dalam nirmana berarti lambang lambang bentuk yang tidak bermakna. Meski demikian hal tersebut bisa dilihat sebagai kesatuan pola, warna, komposisi, irama maupun nada dalam desain. Bentuk yang dipelajari biasanya diawali dari bentuk dasar seperti kotak, segitiga, bulat yang sebelumnya tidak bermakna diolah sedemikian rupa menjadi dan mempunyai makna tertentu. Dalam bahasa ungkap, Nirmana bukan berarti kosong atau tidak ada apa-apa atau juga abstrak bahkan tidak bermakna, namun ia menyiratkan, bahwa pada awal sebelum bertindak menciptakan sesuatu, maka yang terlihat masih belum ada apa-apa atau belum ada makna dari segala sesuatu. Hal tersebut kemudian di jadikan konsep, titik awal atau merupakan dasar yang harus dikuasai bagi yang ingin belajar tentang desain sebelum mulai berkarya.

**Nirmana** merupakan jurnal ilmiah yang menyajikan artikel orisinal tentang pengetahuan dan informasi desain dan pengembangan terkini dalam bidang Desain Komunikasi Visual. Jurnal ini merupakan publikasi dan media berbagi karya penelitian dan pengembangannya di bidang Desain Komunikasi Visual.

## Daftar Isi

<b>Perancangan <i>Board Game</i> Sebagai Media Deteksi Dini Gejala ADHD pada Anak Usia 10-12 Tahun</b>	
Yohana Eka Putri, T. Arie Setiawan Prasida, Jasson Prestiliano	81-88
<b>Analisis Komparasi Visual <i>Re-branding</i> 3.6.9. Shanghai Dumpling &amp; Noodle Berdasarkan Teori <i>Brand Ideals</i></b>	
Virginia Amethysa Hindoyo, Cindy Muljosumarto	89-102
<b>Pembuatan Pola dan Purwarupa Digital Menggunakan CLO 3D sebagai Langkah Berkelanjutan dalam Industri <i>Fashion</i></b>	
Luri Renaningtyas, Purnama E.D. Tedjokoesoemo, Viona Krisentia	103-113
<b>Analisis Makna Gambar Label Kemasan Produk Pureco Floor Cleaner sebagai "<i>Household Representation</i>"</b>	
Maya Putri Utami	114-122
<b>Perancangan <i>Social Media Strategy</i> Instagram PT XYZ untuk Membangun <i>Brand Awareness</i></b>	
Michellina Irene Karouw, Michael Bezaleel, Birmanti Setia Utami	123-136
<b>Mengungkap Pencapaian Manusia dalam Karya Seni Pertunjukan "<i>Rhythm 0</i>" Melalui Ilustrasi Berjudul "Adornment"</b>	
Thomas Hanandry Dewanto	137-154
<b>Perancangan <i>Board Game</i> Sebagai Media Pelatihan Karyawan dalam Penerapan <i>Core Value</i> AKHLAK di PT Pos Indonesia (Persero)</b>	
Vincensius Dinar Satria Wijaya, T. Arie Setiawan Prasida, Jasson Prestiliano	155-166
<b>Diverse Scripts, Same Mistakes: Identifying Common Pitfalls in the Typographic Designs of Indonesian Traditional Scripts</b>	
Aditya Bayu Perdana	167-178