

jurnal desain komunikasi visual nirmana

Journal of visual communication design nirmana

Volume 25, Nomor 1, Januari 2025

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/>



Pengembangan Komik Instagram “Toomis Booncis” Bertemakan *Leisure* bagi Remaja

Analisis Tipografi dalam Konten Instagram @disbudparkotasemarang sebagai Penguatan *City Branding* Semarang “Simpul Ekonomi Jawa”

Analisis *Visual Branding* Suplemen Herbal Sinergi Menggunakan Metode Komparatif dalam Upaya Membangun Citra Modern

Analisis Desain Karakter dan Worldbuilding pada Game “Juragan Kost” sebagai Representasi Visual Budaya Kos-Kosan di Indonesia

Implementasi *Photovoice* dalam Komunitas Tuli: Fotografi sebagai Medium Komunikasi Visual

Ragam Hias Majapahit sebagai Alternatif Desain Motif

Representasi Gangguan Mental dalam Permainan “A Space For The Unbound”

Perancangan Film Animasi sebagai Alat Sosialisasi untuk Mendukung Implementasi Peraturan Gubernur No. 1 Tahun 2020 tentang Legalitas Arak Bali

Illustrator Sampul: Obed Bima Wicandra

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 Diah 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

Obed Bima Wicandra

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

Pengembangan Komik Instagram “Toomis Booncis” Bertemakan <i>Leisure</i> bagi Remaja	
Agnes Delicia Husada, Christian Anggrianto	1-11
Analisis Tipografi dalam Konten Instagram @disbudparkotasemarang sebagai Penguatan <i>City Branding</i> Semarang “Simpul Ekonomi Jawa”	
Bayu Widianoro, Alfons Christian Hardjana, Bonifacio Bayu Senasaputro	12-19
Analisis <i>Visual Branding</i> Suplemen Herbal Sinergi Menggunakan Metode Komparatif dalam Upaya Membangun Citra Modern	
Elissa Vienna, Cindy Muljosumarto	20-31
Analisis Desain Karakter dan <i>Worldbuilding</i> pada Game “Juragan Kost” sebagai Representasi Visual Budaya Kos-Kosan di Indonesia	
Tsasyshaum Alna Najmura, Dianing Ratri	32-49
Implementasi <i>Photovoice</i> dalam Komunitas Tuli: Fotografi sebagai Medium Komunikasi Visual	
Yosephien Reynalda Prananda Wibowo, Hafiz Aziz Ahmad	50-61
Ragam Hias Majapahit sebagai Alternatif Desain Motif	
Arifatul Khoir, Ningroom Adiani	62-75
Representasi Gangguan Mental dalam Permainan “A Space For The Unbound”	
Felicia Stevanie	76-87
Perancangan Film Animasi sebagai Alat Sosialisasi untuk Mendukung Implementasi Peraturan Gubernur No. 1 Tahun 2020 tentang Legalitas Arak Bali	
Wahyu Indira, Gede Bayu Segara Putra, I Putu Udiyana Wasista	88-96