

jurnal desain komunikasi visual nirmana

Journal of visual communication design nirmana

Volume 26, Nomor 2, Juli 2026

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/>



Editorial: Melampaui Artefak

Analisis User Interface-User Experience Website Pemerintah Kota Semarang dengan Pendekatan Fitts Law

Designing Interactive Illustrated Fable Storybook About Anger Management for Children Aged 6-8 Years

Analisis Engagement Rate Video Marketing untuk Promosi Digital Klinik Kamandaka di Instagram dan Tiktok

Color Concept of Dewata Nawa Sanggha in Barong Ket Mask

Penerapan Konsep Komputasional pada Pengembangan Board Game Matematika Sekolah Dasar

Heritage Branding Keraton Kasepuhan dan Kanoman di Instagram

Desain Antarmuka Aplikasi "Signy" sebagai Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia

Kapitalisme Global dan Penetrasi Budaya Asing dalam Lukisan Dede Eri Supria

Illustrator Sampul: Bing Bedjo Tanudjaja

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

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

Bing Bedjo Tanudjaja

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: <https://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.

jurnal desain komunikasi visual nirmana

Journal 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) 2983416, Fax. (031) 8417658

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

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

Daftar Isi

Editorial: Melampaui Artefak

Obed Bima Wicandra

i-iii

Analisis User Interface – User Experience Website Pemerintah Kota Semarang dengan Pendekatan Fitts Law

Toto Haryadi, Erisa Adyati Rahmasari

91-103

Designing Interactive Illustrated Fable Storybook About Anger Management for Children Aged 6-8 Years

Faye Alicia, Ellis Melini, Brian Alvin Hananto, Eston Kamelang Mauleti

104-113

Analisis Engagement Rate Video Marketing untuk Promosi Digital Klinik Kamandaka di Instagram dan TikTok

Muhammad Anis Nur Fauzi, Imam Tahyudin

114-128

Color Concept of Dewata Nawa Sanggha in Barong Ket Mask

Asthararianty, Imam Santosa, Irfansyah, I Nyoman Larry Julianto

129-145

Penerapan Konsep Komputasional pada Pengembangan Board Game Matematika Sekolah Dasar

Naranda Zharifah Taqiy, Asmoro Nurhadi Panindias, Anung Rachman

146-154

Heritage Branding Keraton Kasepuhan dan Kanoman di Instagram

Nina Sofiyawati, Alexandra Ruth Santoso

155-174

Desain Antarmuka Aplikasi "Signy" sebagai Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia

Michelle Natalie Hanadi, Ryan Pratama Sutanto, Hen Dian Yudani

175-184

Kapitalisme Global dan Penetrasi Budaya Asing dalam Lukisan Dede Eri Supria

Guruh Ramdani

185-196



**Editorial Vol. 26, No. 2,
Juli 2026**

Melampaui Artefak

Obed Bima Wicandra

Ilustrasi Cover oleh Bing Bedjo Tanudjaja

Desain Komunikasi Visual (DKV) dipahami sebagai disiplin yang berurusan dengan penciptaan artefak visual. Poster, logo, ilustrasi, buku, kemasan, fotografi, tipografi, identitas visual, maupun media promosi menjadi representasi yang paling mudah dikenali dari praktik desain. Pandangan tersebut lahir dari sejarah perkembangan DKV yang memang berakar pada kebutuhan industri komunikasi dan produksi media. Dalam kerangka itu, keberhasilan desain sering kali diukur melalui kualitas estetik, efektivitas penyampaian pesan, atau kemampuan sebuah artefak menarik perhatian audiens.

Namun, perkembangan ilmu desain selama tiga dekade terakhir menunjukkan perubahan yang sangat mendasar. Persoalan-persoalan yang dihadapi masyarakat semakin kompleks dan tidak lagi dapat diselesaikan hanya melalui penciptaan objek visual. Perubahan teknologi digital, transformasi media, meningkatnya perhatian terhadap kesehatan mental, keberlanjutan lingkungan, pelestarian budaya, pendidikan inklusif, hingga perkembangan kecerdasan artifisial telah menggeser posisi desain dari aktivitas menghasilkan objek menuju aktivitas memahami dan mengintervensi kehidupan sosial. Dalam konteks tersebut, artefak visual tidak lagi menjadi tujuan akhir, melainkan menjadi salah satu medium untuk membangun pengalaman, mempertemukan manusia, memfasilitasi interaksi, bahkan menghasilkan pengetahuan baru.

Perubahan ini menunjukkan, bahwa desain berkembang dari perancangan simbol dan komunikasi visual menuju perancangan benda, interaksi, kemudian sistem dan lingkungan kehidupan. Pandangan tersebut juga menegaskan, bahwa perkembangan desain bukanlah sekadar bertambahnya media yang digunakan, melainkan meluasnya medan persoalan yang dapat dijawab melalui cara berpikir desain. Maka dengan demikian, desain tidak lagi dipahami sebagai aktivitas memperindah bentuk, tetapi sebagai disiplin yang mampu merespons persoalan-persoalan manusia yang bersifat kompleks (*wicked problems*), meminjam istilah Richard Buchanan (1992).

Perkembangan tersebut sekaligus memperkuat gagasan mengenai *designerly ways of knowing* (Cross, 1982). Menurut Cross, desain memiliki cara mengetahui yang berbeda dari ilmu-ilmu eksakta maupun humaniora. Pengetahuan desain lahir melalui proses merancang, menguji, merefleksikan, dan memperbaiki hubungan antara manusia dengan dunianya.

Perspektif ini penting untuk dipahami, karena menempatkan penelitian desain bukan sekadar sebagai penerapan teori dari disiplin lain, melainkan sebagai proses menghasilkan pengetahuan yang khas melalui praktik desain itu sendiri.

Dalam kerangka inilah artikel-artikel yang hadir dalam edisi terbaru *Nirmana* menemukan relevansinya. Sekilas, tema-tema penelitian dalam edisi ini tampak sangat beragam. Mulai dari evaluasi antarmuka *website* pemerintahan, perancangan buku interaktif mengenai kesehatan mental anak, strategi video *marketing* klinik kesehatan, kajian simbolisme warna pada Topeng Barong Ket, pengembangan board game berbasis *computational thinking*, heritage branding keraton, aplikasi pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia berbantuan kecerdasan artifisial, hingga pembacaan kritis atas lukisan Dede Eri Supria. Namun, justru keberagaman tersebut memperlihatkan satu kecenderungan yang sama, yaitu semakin luasnya medan pengetahuan DKV.

Artikel mengenai antarmuka *website* Pemerintah Kota Semarang (Erisa Adyati Rahmasari dan Toto Haryadi) menunjukkan bagaimana komunikasi visual kini memasuki wilayah pelayanan publik. Penelitian tersebut tidak berhenti pada persoalan estetika antarmuka, tetapi mengkaji bagaimana rancangan visual memengaruhi pengalaman warga dalam mengakses layanan pemerintahan. Desain menjadi bagian dari tata kelola publik yang transparan, efisien, dan mudah diakses.

Dimensi kemanusiaan desain tampak semakin jelas melalui perancangan buku cerita interaktif mengenai pengelolaan emosi anak (Faye Alicia, Ellis Melini, Brian Alvin Hananto, dan Eston Kamelang Mauleti). Penelitian berbasis perancangan ini memperlihatkan, bahwa ilustrasi, narasi, aktivitas bermain, dan pendampingan orang tua bekerja sebagai satu kesatuan pengalaman belajar. Desain tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi memfasilitasi tumbuhnya kecerdasan emosional. Visual menjadi ruang dialog yang memungkinkan anak belajar memahami dirinya sendiri sekaligus membangun relasi yang lebih sehat dengan lingkungan sekitarnya.

Demikian pula penelitian mengenai video *marketing* klinik kesehatan (Muhammad Anis Nur Fauzi dan Imam Tahyudin). Di tengah ekosistem media sosial yang terus berubah, komunikasi visual tidak lagi hanya berkaitan dengan produksi konten yang menarik, tetapi juga menyangkut pembangunan kepercayaan, kredibilitas, dan hubungan jangka panjang dengan masyarakat. Desain kemudian juga bekerja melalui narasi, audio, visual, dan pengalaman digital yang saling terhubung.

Pada sisi lain, penelitian mengenai konsep warna Dewata Nawa Sanggha dalam Topeng Barong Ket (Asthararianty, Imam Santosa, Irfansyah, I Nyoman Larry Julianto) mengingatkan, bahwa desain selalu berakar pada kebudayaan. Warna dipahami bukan sebagai elemen dekoratif, melainkan sebagai sistem simbolik yang membawa memori, kosmologi, dan identitas masyarakat Bali. Kajian seperti ini memperlihatkan bahwa penelitian DKV juga berkontribusi pada pelestarian pengetahuan budaya melalui pembacaan visual yang sistematis.

Hubungan antara desain dan pendidikan muncul melalui pengembangan *board game* matematika berbasis *computational thinking* (Naranda Zharifah Taqiy, Asmoro Nurhadi Panindias, dan Anung Rachman). Menariknya, penelitian ini menunjukkan, bahwa permainan bukan sekadar media hiburan, tetapi sarana membangun cara berpikir, kolaborasi, dan interaksi sosial. Desain menghadirkan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa memahami konsep-konsep abstrak melalui aktivitas yang konkret dan menyenangkan.

Kajian mengenai *heritage branding* Keraton Kasepuhan dan Kanoman memperlihatkan, bahwa media sosial telah menjadi ruang baru bagi pembentukan identitas budaya (Nina Sofiyawati dan Alexandra Ruth Santoso). Melalui strategi komunikasi visual yang berbeda, kedua keraton membangun legitimasi, memelihara memori kolektif, dan memperluas makna warisan budaya di ruang digital. Penelitian ini menunjukkan, bahwa desain berperan aktif dalam proses negosiasi identitas budaya, bukan sekadar mendokumentasikannya.

Hal serupa tampak pada perancangan aplikasi "Signy" untuk pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia (Michelle Natalie Hanadi, Ryan Pratama Sutanto, dan Hen Dian Yudani). Pemanfaatan kecerdasan artifisial dalam penelitian ini diarahkan bukan demi kecanggihan teknologi itu sendiri, melainkan untuk memperkuat komunikasi antara mahasiswa Tuli dan Dengar. Teknologi memperoleh makna sosial ketika desain mampu menghadirkan ruang yang lebih inklusif bagi setiap orang.

Artikel terakhir adalah kajian terhadap lukisan Dede Eri Supria juga menunjukkan, bahwa komunikasi visual juga merupakan medium kritik sosial (Guruh Ramdani). Lukisan tidak hanya merepresentasikan kenyataan, tetapi menjadi ruang untuk mempertanyakan relasi kuasa, pembangunan kota, dan penetrasi kapitalisme. Penelitian ini sekaligus juga mengingatkan, bahwa visual dapat berfungsi sebagai praktik reflektif yang membuka kemungkinan cara pandang baru terhadap sejarah dan kehidupan masyarakat.

Apabila seluruh artikel tersebut dibaca secara bersama, tampak bahwa DKV tidak lagi sekadar berbicara mengenai visualitas. DKV sedang berbicara mengenai pengalaman, relasi, budaya, teknologi, pendidikan, kesehatan, pemerintahan, hingga keadilan sosial. Dengan kata lain, objek kajian DKV telah bergerak dari artefak menuju ekosistem kehidupan.

Margolin (2005) pernah mengingatkan, bahwa tujuan desain pada akhirnya adalah meningkatkan kualitas kehidupan manusia. Gagasan ini menemukan relevansinya dalam seluruh artikel edisi ini. Baik melalui layanan publik, media pembelajaran, teknologi inklusif, pelestarian budaya, maupun kritik sosial, desain selalu hadir sebagai upaya membangun kehidupan yang lebih bermakna. Senada dengan itu, Manzini menunjukkan, bahwa praktik desain kontemporer semakin berorientasi pada inovasi sosial, yakni kemampuan memfasilitasi munculnya bentuk-bentuk relasi baru yang lebih kolaboratif, partisipatif, dan berkelanjutan (Muratovski, 2023). Desain, dalam hal ini bukan hanya menghasilkan solusi, tetapi juga memungkinkan masyarakat membayangkan cara hidup yang berbeda.

Bagi dunia akademik DKV di Indonesia, perkembangan ini merupakan tantangan sekaligus peluang. Tantangannya adalah bagaimana membangun fondasi teoretis yang semakin kokoh agar penelitian desain tidak berhenti pada deskripsi praktik atau evaluasi produk, melainkan mampu menawarkan kontribusi konseptual bagi perkembangan ilmu pengetahuan. DKV memiliki kesempatan semakin besar untuk berdialog secara setara dengan psikologi, antropologi, ilmu komputer, kajian budaya, pendidikan, kesehatan, hingga ilmu pemerintahan. Dialog tersebut bukan berarti kehilangan identitas, tetapi justru menegaskan kekhasan DKV sebagai disiplin yang memahami dunia melalui pengalaman visual, proses perancangan, dan relasi antarmanusia.

Nirmana memandang perkembangan ini sebagai tanda kedewasaan ilmu Desain Komunikasi Visual. Sebuah disiplin yang matang tidak dibatasi oleh media yang digunakannya, melainkan oleh keluasan persoalan yang mampu dipahaminya. Oleh karena itu, keberagaman tema dalam edisi ini tidak perlu dibaca sebagai fragmentasi, melainkan sebagai bukti bahwa DKV semakin mampu hadir di berbagai ruang kehidupan tanpa kehilangan inti keilmuannya.

Melampaui artefak bukan berarti meninggalkan visual sebagai pusat perhatian Desain Komunikasi Visual. Sebaliknya, visual memperoleh makna yang lebih kaya ketika dipahami sebagai pintu masuk untuk memahami kehidupan manusia. Melalui visual, kita membaca bagaimana teknologi membentuk pengalaman, bagaimana budaya diwariskan, bagaimana identitas dinegosiasikan, bagaimana emosi dipelajari, bagaimana ruang publik diperdebatkan, dan bagaimana masyarakat membangun relasi satu sama lain. Dengan demikian, visual bukan lagi tujuan akhir penelitian desain, melainkan medium untuk menghasilkan pengetahuan mengenai dunia sosial.

Di sinilah letak tantangan sekaligus masa depan DKV. Pertanyaan yang perlu terus diajukan bukan hanya bagaimana merancang komunikasi visual yang efektif, melainkan bagaimana penelitian desain dapat menjelaskan persoalan-persoalan yang semakin kompleks tanpa kehilangan kekhasan cara berpikir desain. Kekuatan DKV tidak terletak semata pada kemampuannya menghasilkan artefak yang baik, tetapi pada kemampuannya memperlihatkan hubungan-hubungan yang sebelumnya tidak tampak melalui proses perancangan, visualisasi, dan pengalaman.

Bagi *Nirmana*, keberagaman artikel dalam edisi ini bukan sekadar menunjukkan luasnya tema penelitian. Edisi ini menjadi penanda bahwa ilmu Desain Komunikasi Visual di Indonesia sedang memasuki fase yang lebih matang. DKV tidak lagi hanya menjadi disiplin yang mengomunikasikan pengetahuan dari bidang lain, tetapi mulai menghasilkan pengetahuan melalui perspektifnya sendiri. Pengalaman-pengalaman lokal (budaya Nusantara, transformasi masyarakat digital, pendidikan, kesehatan, ruang publik, hingga praktik-praktik keseharian) bukan hanya dilihat sebagai objek penelitian, melainkan juga sumber bagi lahirnya konsep, pendekatan, dan cara memahami dunia yang berangkat dari konteks Indonesia.

Oleh karena itulah, kami memandang *Nirmana* bukan hanya sebagai ruang publikasi hasil penelitian, melainkan sebagai ruang percakapan ilmiah tempat pengetahuan DKV terus dibentuk, diperdebatkan, dan diperluas. Jika selama ini DKV dikenal sebagai disiplin yang menghasilkan artefak visual, maka masa depannya mungkin justru ditentukan oleh kemampuannya dalam menghasilkan cara-cara baru memahami persoalan dalam kehidupan. Melampaui artefak berarti melampaui batas-batas lama tentang apa yang disebut sebagai ilmu Desain Komunikasi Visual.

Daftar Referensi

- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5–21.
 Cross, N. (1982). Designerly ways of knowing. *Design Studies*, 3(4), 221–227.
 Margolin, V. (2005). A World History of Design and the History of the World. *Journal of Design History*, 18(3), 235–243.
 Muratovski, G. (2023). In Conversation with Ezio Manzini: Design for Social Innovation—What We’ve Learned So Far. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 9(1), 76–85.