

ISSN PRINT : 2477 - 2852

ISSN ONLINE : 2477 - 3913

Andharupa

Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia

TERAKREDITASI
sinta 2



Perancangan Media Edukasi Mitigasi Bencana dengan Pendekatan Desain Partisipatif di Kecamatan Bojongsong

Kedinamisan dalam Kearifan Lokal: Perancangan Identitas Visual Galeri Sulam Pinjauk Patah

Desain Logo sebagai Identitas Visual Aplikasi Jelajah Kampus Virtual (Jejakatua) UPN Veteran Jawa Timur

Kajian Semiotika Tokoh Tawang Alun pada Komik Wayang Beber Pacitan Adegan Ketiga Belas

Perancangan *Mobile Game* sebagai Media Literasi Keuangan untuk Remaja

Representasi Nilai-nilai Religiusitas dalam Desain Ornamen Gong Senen Jepara

Perancangan *Board Game* Edukasi Anti *Bullying* untuk Anak Sekolah Dasar

Kajian Psikoanalisis pada Karakter *Heroine* di Film Zack Snyder's *Justice League* (2021)

Suasana Batin sebagai Pendukung Kreasi Gambar Ilustrasi pada Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sebelas Maret

Perancangan Animasi tentang Sosialisasi Kembali Bersekolah bagi Anak di Pasca Pandemi menggunakan Teknik *Motion Graphic*

"*Fake Brands*" Studi Kasus Peniruan Identitas Visual pada *Consumer Products Industry*

Perancangan Prototipe *Mobile Learning* "Wawasan Kebangsaan" berbasis *Android* bagi Milenial sebagai Solusi Pembelajaran Situasi Pandemi

Keterlibatan Ilustrasi dan Warna sebagai Stimulus Visual dalam Konsep 'Interaksi Ruang Belajar' pada Sekolah Dasar Kelas 1-3 Di Bali

Perancangan Film Pendek "Simbah" sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Audio Visual

Analisis Semiotika Iklan Gojek #Gakpakelama dan Iklan Grab #Antingaret pada Layanan Transportasi *Online* di Indonesia

Batik Mega Mendung sebagai Ide Perancangan Kemasan

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

Vol No AGUSTUS
07 02 2021



Andharupa
Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia

Vol. 07 | No. 02 | 2021

ISSN PRINT : 2477-2852

ISSN ONLINE : 2477-3913

Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia merupakan jurnal ilmiah yang diterbitkan oleh Universitas Dian Nuswantoro. Andharupa berisi artikel konseptual, *resume* penelitian, dan tinjauan buku. Bertujuan untuk mengembangkan dan mengkomunikasikan secara luas perkembangan desain komunikasi visual dan multimedia baik yang bersifat teoritis maupun pragmatis.

Berdasarkan Surat Keputusan Direktur Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 21/E/KPT/ 2018 tentang Peringkat Akreditasi Jurnal Ilmiah Periode I Tahun 2018 menyatakan bahwa Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia telah terakreditasi nasional peringkat 2 atau Sinta 2.



Versi *online* dapat dikunjungi di:
bit.do/andharupa

Ketua Penyunting

Ir. Siti Hadiati Nugraini, M.Kom., Ph.D.

Penyunting Ahli

Dr. Pujiyanto, M.Sn.

Dr. Margana, M.Sn.

Prof. Dr. Tjetjep Rohendi Rohidi, MA.

Agus Setiawan, M.Sn.

B. Andang Prasetya Adiwibawa, S.T., M.Si.

Mohamad Taufik, M.Sn.

Annas Marzuki Sulaiman, M.Sn

Ali Muqoddas, S.Sn., M.Kom.

Godham Eko Saputro, S.Sn., M.Ds.

Noor Hasyim, S.Sn., M.Ds.

Adji Nugroho, M.Sn.

Dewan Penyunting

Prof. Dr. Tjetjep Rohendi Rohidi, MA. (UDINUS, Semarang)

Dr. M. Isa Pramana K., M.Sn. (Universitas Telkom, Bandung)

Dr. Deny Tri Ardianto, Dipl. Art. (UNS, Surakarta)

Dr. Pujiyanto, M.Sn. (UM, Malang)

Dr. Margana, M.Sn. (UNS, Surakarta)

Dr. Intan Rizky Mutiaz, M.Ds. (ITB, Bandung)

Dianing Ratri, M.Des., Ph.D. (ITB, Bandung)

Erik Armayuda, M.Ds., Ph.D. (Universitas Trilogi, Jakarta)

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn. (ISI Jogjakarta)

Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds, (UNESA, Surabaya)

Taufik Murtono, S.Sn., M.Sn. (ISI Surakarta)

Muh Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn. (UNESA, Surabaya)

Penyunting Pelaksana

Abi Senoprabowo, S.Sn., M.Ds.

Khamadi, S.Sn., M.Ds.

Auria Farantika Yogananti, S.Sn., MTDDesign.

Sekretariat

Puri Sulistiyawati, S.Sn., M.Kom.

Layout & Cover

Dzuha Hening Yanuarsari, S.Sn., M.Ds.

Alamat Redaksi

Universitas Dian Nuswantoro

Gedung H Lantai 1

Jl. Imam Bonjol, No. 207, Semarang

Telp. (024) 3575916

Faks. (024) 3569684

Email: jurnal.andharupa@dinus.id

Redaksi menerima tulisan dan/atau hasil penelitian dan berhak mengedit serta mengubahnya sesuai dengan visi dan misi jurnal. Jurnal terbit dua kali dalam setahun yaitu pada bulan Februari dan Agustus

DAFTAR ISI

	ii	Susunan Redaksi
	iii	Daftar Isi
Rahmatsyam Lakoro Agus Sachari Agung Eko Budiwaspada Setiawan Sabana	209-223	Perancangan Media Edukasi Mitigasi Bencana dengan Pendekatan Desain Partisipatif di Kecamatan Bojongsoang
Erni Masdupi Tri Kurniawati Halkadri Fitra Dini Faisal	224-239	Kedinamisan dalam Kearifan Lokal: Perancangan Identitas Visual Galeri Sulam Pinjaik Patah
Tri Lathif Mardi Suryanto Nur Cahyo Wibowo Masnuna	240-255	Desain Logo sebagai Identitas Visual Aplikasi Jelajah Kampus Virtual (Jejakatua) UPN Veteran Jawa Timur
Margana	256-267	Kajian Semiotika Tokoh Tawang Alun pada Komik Wayang Beber Pacitan Adegan Ketiga Belas
Muhammad Fajar Rafif Asidigisianti Surya Patria	268-281	Perancangan <i>Mobile Game</i> sebagai Media Literasi Keuangan untuk Remaja
Abdulloh Eizzi Irsyada Handry Rohmad Dwi Happy	282-297	Representasi Nilai-nilai Religiusitas dalam Desain Ornamen Gong Senen Jepara
Widyasari Aditya Rahman Yani Nia Wulandari Eki Cahya Imani	298-316	Perancangan <i>Board Game</i> Edukasi Anti <i>Bullying</i> untuk Anak Sekolah Dasar
Daniar Wikan Setyanto Santosa Soewarlan Sumbo Tinarbuko	317-331	Kajian Psikoanalisis pada Karakter <i>Heroine</i> di Film Zack Snyder's <i>Justice League</i> (2021)
Lalita Gilang	332-351	Suasana Batin sebagai Pendukung Kreasi Gambar Ilustrasi pada Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sebelas Maret
Ristia Kadiasti Mukaromah	352-362	Perancangan Animasi tentang Sosialisasi Kembali Bersekolah bagi Anak di Pasca Pandemi menggunakan Teknik <i>Motion Graphic</i>
Baskoro Suryo Banindro	363-374	" <i>Fake Brands</i> " Studi Kasus Peniruan Identitas Visual pada <i>Consumer Products Industry</i>

Djoko Murdowo Rizka Rachmawati Gema Aria Prahara Andreas Rio Adriyanto	375-388	Perancangan Prototipe <i>Mobile Learning</i> “Wawasan Kebangsaan” berbasis <i>Android</i> bagi Milenial sebagai Solusi Pembelajaran Situasi Pandemi
I Nyoman Larry Julianto Cokorda Alit Artawan	389-400	Keterlibatan Ilustrasi dan Warna sebagai Stimulus Visual dalam Konsep ‘Interaksi Ruang Belajar’ pada Sekolah Dasar Kelas 1–3 Di Bali
Siti Hadiati Nugraini	401-410	Perancangan Film Pendek “Simbah” sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Audio Visual
Betha Almanfaluthi Juniar	411-428	Analisis Semiotika Iklan Gojek #Gakpakelama dan Iklan Grab #Antingaret pada Layanan Transportasi <i>Online</i> di Indonesia
Farid Abdullah Dian Rinjani Menul Teguh Riyanti Akkapurlaura	429-438	Batik Mega Mendung sebagai Ide Perancangan Kemasan