

Identitas Visual untuk Gerakan Remaja Positif

Albert Hartanto, Debbie Salbrenda, Feby Yolanda Monica, Jonathan Christie, Budi Darmo
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara
albert.625150104@stu.untar.ac.id

Abstract— Bangsa Indonesia terbentuk oleh banyaknya jumlah suku bangsa yang tinggal di wilayah Indonesia dan tersebar di berbagai pulau dan daerah. Keberagaman yang ada pada masyarakat bisa saja menjadi tantangan. Hal itu disebabkan karena orang yang mempunyai perbedaan pendapat bisa lepas kendali. Munculnya perasaan kedaerahan dan kesukuan yang berlebihan dan dibarengi tindakan yang dianggap benar sendiri dapat merusak persatuan. Salah satu permasalahan yang dihadapi akibat adanya perbedaan, khususnya di kalangan milenial adalah tawuran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti membentuk sebuah gerakan remaja positif yang berada dibawah naungan gerakan pramuka Indonesia, guna sebagai wadah bagi remaja untuk melakukan kegiatan yang positif sehingga dapat mengurangi resiko terjadinya tawuran. Untuk merealisasikan gerakan remaja positif, harus digunakan suatu metode yang menghasilkan data kuantitatif untuk mengetahui psikologi remaja. Jenis metode yang digunakan yaitu kuesioner. Permasalahan yang dihadapi yaitu perpecahan antar remaja dan branding pramuka yang sudah tidak relevan sehingga mudah dilupakan oleh generasi muda. Berdasarkan penelitian, rekomendasi identitas visual yang cocok dan mencerminkan kebersamaan untuk gerakan remaja positif dapat menjadi salah satu solusi untuk menanggulangi perpecahan di kalangan pelajar.

Kata kunci: branding, identitas visual, remaja, pelajar, pramuka.

I. PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia dibentuk oleh banyaknya jumlah suku bangsa yang tinggal di wilayah Indonesia dan tersebar di berbagai pulau dan daerah. Setiap suku bangsa memiliki ciri khas dan karakteristik sendiri pada aspek sosial dan budaya. Perbedaan seperti itu ada pada suku bangsa, ras, agama, budaya dan gender. Kondisi seperti ini dalam kehidupan masyarakat adalah Keragaman.

Keberagaman yang ada pada masyarakat, bisa saja menjadi tantangan. Hal itu disebabkan karena orang yang mempunyai perbedaan pendapat bisa lepas kendali. Munculnya perasaan kedaerahan dan kesukuan yang berlebihan dan dibarengi

tindakan yang dianggap benar sendiri dapat merusak persatuan. Yang paling disorot sekarang ini adalah perbedaan pendapat. Perbedaan pendapat yang tidak bisa saling menghargai satu sama lainnya bisa menyebabkan perpecahan antar orang, kelompok, dan suku. Seharusnya masyarakat yang sering menjumpai perbedaan pendapat harus menyikapinya dengan benar dan bijak. Perpecahan bahkan terjadi hingga kalangan pelajar, perpecahan antar pelajar yang paling sering terjadi adalah tawuran.

Tawuran di masyarakat Indonesia sering terjadi di daerah manapun dan juga sering muncul di berbagai media massa. Tawuran hanyalah simbol dari perpecahan dan bentuk

penyimpangan sosial yang tiada henti-hentinya apabila tidak segera diselesaikan mulai dari lingkungan terdekat, keluarga dan masyarakat. Tawuran bisa saja terjadi antar pelajar, antar mahasiswa, antar suku, antar warga dan antar umat beragama. Sangat mengkhawatirkan apabila tawuran dan bentrokan menjadi kebiasaan masyarakat Indonesia untuk menyikapi sebuah perbedaan dan menyelesaikan permasalahan. Apalagi jika terjadi di kalangan pelajar yang seharusnya tumbuh sebagai generasi penerus bangsa.

Kasus tawuran pelajar di Jakarta terus meningkat. Ada 63 kejadian tawuran terjadi di DKI Jakarta sejak awal Januari 2015. Berdasarkan data milik Polda Metro Jaya, kasus tawuran tersebar di berbagai daerah DKI Jakarta. Ada sebanyak 26 kasus tawuran terjadi di Jakarta Timur, 8 kasus di Jakarta Pusat, 13 kasus di Jakarta Selatan, 2 kasus di Jakarta Utara, dan 8 kasus di Jakarta Barat.

Menurut Arist Merdeka Sirait yang merupakan Ketua Komnas Perlindungan Anak (Komnas PA) menyebutkan, sikap pelajar yang bertindak kasar merupakan cermin dari kondisi lingkungan di sekitarnya. Karena itu ia berharap, lingkungan sosial dapat memberikan tuntunan yang positif bagi para pelajar tersebut. Dirinya juga mendesak pemerintah pusat untuk mengevaluasi sistem pendidikan

yang ada saat ini. Setidaknya ruang kreativitas bagi anak dan remaja usia sekolah harus tersedia agar energi anak dan remaja tersalurkan secara positif.

Gerakan Pramuka Indonesia adalah nama organisasi pendidikan nonformal yang menyelenggarakan pendidikan kepanduan yang dilaksanakan di Indonesia. Menteri Pemuda dan Olahraga masa jabatan 2009-2012, Andi Mallarangeng mengakui bahwa Pramuka memang sudah tidak menarik lagi bagi kalangan anak usia sekolah dasar dan menengah atau remaja. Pramuka dianggap sebagai kegiatan yang kuno dan tak berdampak banyak bagi anak dan remaja usia sekolah. Akibat kurangnya peminat remaja yang mengikuti Pramuka, maka ribuan gugus depan Pramuka di sekolah-sekolah tutup atau tidak lagi menjalankan aktivitasnya.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana menciptakan sebuah gerakan baru untuk meningkatkan sikap positif pada para remaja, bekerja sama dengan Gerakan Pramuka Indonesia. Gerakan Remaja Positif ini bertujuan untuk mempersatukan pelajar-pelajar SMA di DKI Jakarta. Nantinya Gerakan Remaja Positif ini akan berada dibawah naungan lembaga pramuka Indonesia.

II. METODE

Untuk merealisasikan Gerakan Positif Remaja, maka peneliti menggunakan suatu metode yang menghasilkan data kuantitatif untuk mengetahui Psikologi Remaja (Gunarso 2008: 6). Nantinya data ini akan memberi interpretasi untuk rekomendasi yang akan dibuat.

Jenis metode yang digunakan yaitu kuesioner. Dari kuesioner ini, metode yang digunakan akan menampilkan hasil kuantitatif. Hasilnya dalam bentuk informasi dari setiap responden yang ditargetkan.

Lalu hasil dari informasi tersebut digunakan untuk memperkuat dan mempertajam rekomendasi yang akan menyelesaikan masalah yang dihadapi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data di atas terdapat tiga masalah yang dapat ditinjau, salah satunya adalah terjadinya perpecahan antar remaja melalui tawuran. Hal ini peneliti mengambil jawaban berdasarkan hasil data kuesioner, yang telah diisi oleh 94 responden pelajar dengan mayoritas domilisi DKI Jakarta. Informasi ini menyatakan bahwa dari 94 responden, 67% diantaranya sering mendengar banyaknya kasus tawuran yang terjadi di Jakarta. Hal ini juga berkaitan dengan

Teori Psikologi remaja yang dikemukakan oleh Gunarso (2008) bahwa sifat khas pada anak laki-laki, yang biasanya menjadi masa tawuran adalah, memiliki sifat aktif berbuat, tingkah laku lebih hebat dan meledak, muncul keberanian untuk berbuat, serta ingin menunjukkan sifat kepahlawanan. Kombinasi sifat remaja dan pengaruh lingkungan yang negatif, dapat meningkatkan resiko terjadinya tawuran di kalangan pelajar masa kini, yang akhirnya akan mengarah pada perpecahan.

Pada masalah kedua yang membahas tentang gerakan pramuka di Indonesia sudah dilupakan, peneliti mengambil jawaban dari teori *branding* yang dikemukakan oleh Wheller (2009) yaitu *Branding* merupakan suatu proses yang dilakukan untuk membangun dan meningkatkan kesadaran serta loyalitas konsumen terhadap suatu merek. Saat ini pramuka di Indonesia kurang memiliki branding yang baik karena banyak anak muda saat ini yang kurang tertarik dengan adanya kegiatan atau gerakan pramuka yang ada di Indonesia. Dalam branding, terdapat hal yang harus diperhatikan seperti elements berupa elemen verbal dan elemen visual. Elemen verbal itu merupakan slogan atau *tagline* yang merupakan sebuah ungkapan singkat yang mengandung inti dari brand tersebut, kepribadian, *positioning*, dan hal yang

membedakan *brand* tersebut dari *brand* yang lain. Slogan muncul dari proses kreatif dan strategi yang intensif. Selain elemen verbal, elemen visual merupakan elemen yang sangat berpengaruh terhadap suatu *brand*, elemen visual ini berupa logo. Berdasarkan riset yang peneliti dapatkan melalui kuesioner, peneliti merekomendasikan logo yang minimalis karena menurut target sasaran logo yang minimalis lebih cocok dengan gerakan ini.

Untuk masalah ketiga yaitu pembawaan pramuka yang sudah tidak modern, hal tersebut timbul karena masih menggunakan pembawaan yang sama dari tahun ke tahun. Pembawaan tersebut bisa disebabkan juga oleh Branding yang tidak diterapkan dengan baik pada organisasi pramuka. Menurut Robin Landa dalam buku berjudul "Graphic Design Solutions", Branding merupakan seluruh pembangunan dalam proses pembuatan brand, yang dimana brand tersebut mencakup nama, identitas visual dan berbagai aplikasi. Melalui hal tersebut menjadi suatu integrasi jelas terhadap pembawaan pramuka. Proses tersebut dilakukan untuk membangun dan meningkatkan kesadaran serta loyalitas anggota terhadap suatu organisasi. Pada bagian proses ini, organisasi diberikan kesempatan untuk meyakinkan anggota dengan memberikan alasan kepada khalayak

sasaran tentang mengapa mereka harus memiliki loyalitas dalam menjalankan pramuka. Lalu untuk mencerminkan proses pembawaan Pramuka yang baik, maka juga dibutuhkan Identitas Visual yang jelas. Dengan Identitas Visual, ada hal-hal yang dapat ditampilkan yaitu Visi, Komitmen dan Nilai dari kegiatan Pramuka. Melalui hal itu, maka kegiatan Pramuka dapat terceminkan dengan baik melalui visual. Sesuai dengan perkataan Adityawan S. (2010: 24) bahwa Desain Grafis memiliki fungsi persuasi, fungsi informasi, dan fungsi instruksi. Tidak hanya pembawaan dan identitas menjadi baik, organisasi ini dapat menjadi daya tarik bagi yang melihatnya. Rekomendasi penelitian akan menunjukkan warna, tipografi dan layout yang menarik bagi anggota Pramuka. Dengan warna, (Wheeler, 2010:150) memastikan reproduksi optimum dari warna merek merupakan bagian standar dari elemen yang diperlukan untuk melengkapi, dan bagian dari tantangan warna pemersatu seluruh kemasan, percetakan, *signage*, dan media elektronik. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar, warna yang dirasa paling menunjukkan kebersamaan adalah warna biru. Dibantu dengan Tipografi yang menarik sesuai dengan teori Ardhi yaitu beberapa jenis huruf bisa menciptakan kesan-kesan tertentu sesuai dengan tema publikasi,

dalam hal ini berdasarkan hasil kuesioner jenis tipografi yang paling sesuai untuk menggambarkan kebersamaan adalah jenis tipografi script. Kesan itu memberi kesan kuat bagi anggota Pramuka. Lalu dilengkapi juga dengan layout yang memberi tekanan, urutan dan keseimbangan agar dapat nikmat dilihat. Hal menarik tersebut memiliki jangka panjang agar dapat mengikuti jaman. Maka pembawaan pramuka dapat terlihat modern dan dirasakan lebih baik bagi anggota.

A. Tabel

Tabel 1: Tabel Rekomendasi

No	Identifikasi Masalah	Rekomendasi	
		Kuesioner	Teori
1	Terjadi perpecahan antar pelajar melalui Tawuran.	Informasi yang didapat melalui hasil kuisisioner dari 94 responden pelajar.	-Psikologi Remaja (Gunarso 2008: 6)
2	Gerakan Pramuka Indonesia sudah mulai dilupakan.		-Teori Branding (Robin Landa 2011:219)
3	Pembawaan pramuka yang sudah tidak modern		-Teori Desain Grafis (Hendratman, 2010:13-26) -Teori Warna (Anne Dameria 2008:10-12) -Teori Tipografi (Ardhi 2013:20) -Teori Layout (Rustan, 2008:25) -Teori Branding (Robin Landa 2011:219)

Sumber : Kuesioer peneliti, 2018.

Tabel 2: Tabel Hasil Survei

Identitas Diri			
1	Umur		
	Jawaban	Responden	Presentase
	8-15 tahun	5	5.00%
	15-20 tahun	91	91.00%
	20-25 tahun	4	4.00%
	25-30 tahun	0	0
2	Domisili		
	Jawaban	Responden	Presentase
	DKI Jakarta	68	68.00%
	Luar DKI Jakarta	32	32.00%
Pramuka			
1	Pernah Mengikuti Pramuka		
	Jawaban	Responden	Presentase
	Ya	91	91.90%
	Tidak	7	7.10%
	Sering	1	1.00%
2	Sering Mendengar Kasus Tawuran		
	Jawaban	Responden	Presentase
	Ya	65	65.00%
	Tidak	35	35.00%
3	Jenis Sosialisasi		
	Jawaban	Responden	Presentase
	Sosialisasi Pemerintah Daerah	4	4.00%
	Sosialisasi Sekolah	74	74.70%
	Sosialisasi Organisasi	9	9.10%
	Sosialisasi Tempat Ibadah	12	12.10%
4	Cara Efektif Mencegah Tawuran		
	Jawaban	Responden	Presentase
	Melakukan sosialisasi tentang tawuran	7	7.00%
	Memasang cctv di tempat-tempat rawan tawuran	15	15.00%
	Memasang cctv di tempat-tempat rawan tawuran	74	74.00%

	Mengikuti gerakan pramuka	4	4.00%
Desain			
1	Jenis Logo Menggambarkan Kebersamaan		
	Jawaban	Responden	Presentase
	Maksimalis	46	47.90%
	Minimalis	50	51.20%
2	Jenis Tipografi Menggambarkan Kebersamaan		
	Jawaban	Responden	Presentase
	Serif	14	14.40%
	Sans Serif	18	18.60%
	Script	65	67.00%
3	Cara Efektif Mencegah Tawuran		
	Jawaban	Responden	Presentase
	Merah	7	7.00%
	Hijau	16	16.00%
	Biru	47	47.00%
	Kuning	14	14.00%
	Ungu	1	1.00%
	Oranye	15	15.00%

Sumber: Hasil kuesioner peneliti, 2018.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, rekomendasi identitas visual yang cocok dan dapat mencerminkan kebersamaan untuk gerakan remaja positif yang dapat menjadi salah satu solusi untuk menanggulangi perpecahan di kalangan pelajar, adalah identitas visual yang sebaiknya dibuat dengan branding yang memberikan experience akan kebersamaan itu sendiri. *Branding* menampilkan beberapa elemen yang penting, salah satunya berupa identitas visual. Identitas visual yang peneliti

rekomendasikan untuk mencerminkan kebersamaan, adalah dengan menggunakan warna biru. Dibantu dengan jenis Tipografi *script*. Juga dilengkapi dengan logo yang sederhana. Diharapkan identitas visual tersebut dapat komunikatif mengikuti jaman.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada semua pihak yang membantu memperlancar penelitian dan penulisan ini. Terutama terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Mariati S.Ds., M.Si., selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, saran dan dorongan.

Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada Budi Darmo S.Sn., M.Ds., selaku dosen pendamping yang memberikan bimbingan, semangat, kesabaran, untuk terselesaikannya penelitian ini. Semoga hasil penelitian dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anna Dameria, 2007. *Color Basic*. Jakarta: Link & Match Graphic.
- Coleman, James S. 2008. *Dasar-Dasar Teori Sosial*. Bandung : Nusa Media.
- Deddy Mulyana. 2007. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

- Elvinaro Ardianto, Lukiati Komala, dan Siti Karlinah. 2007. *Komunikasi Massa*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Hendratman, Hendi. 2007. *"Tips n Trix Computer Graphic Design"*. Jakarta : Informatika.
- Severin, Werner J. dan James W. Tankard Jr. 2005. *Teori Komunikasi Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa*. Jakarta : Prenada Media.
- Tillman, Bryan. 2011. *"Creative Character Design"*. United States : Taylor & Francis.
- Zeegen, Lawrence. 2009. *"What is Illustration"*. United States : Rockport Publishers.