

## ORIGAMI LIVING ART DENGAN METODE DESIGN THINKING

Febbi Neliandri Pratiwi\*<sup>1</sup>, Yosef Yulius<sup>2</sup>, Mukhsin Patriansah<sup>3</sup>

Universitas Indo Global Mandiri Palembang

\*penulis korespondensi: [Febbibeliandri@gmail.com](mailto:Febbibeliandri@gmail.com), Palembang, Indonesia

**Abstrak.** Origami merupakan suatu seni melipat kertas yang berasal dari Negara Jepang dapat dimainkan pada setiap kalangan. Kata origami merupakan gabungan dari dua suku kata yaitu "oru" yang berarti melipat dan "kami" yang berarti kertas secara demikian origami dapat diartikan sebagai seni melipat kertas. Maka dari itu sangat penting dilakukan kampanye untuk memberikan informasi dan edukasi mengenai origami living art agar seni melipat kertas origami tetap bisa dikenal pada kalangan generasi z di Kota Palembang. Perancangan ini menggunakan metode *design thinking* yang merupakan sebuah pendekatan digunakan untuk memecahkan suatu masalah berdasarkan kebutuhan masyarakat sebagai *user* atau pengguna dengan menggunakan lima tahapan yaitu *empathize, define, ideate, prototype, test*. Pada perancangan ini juga dilakukan proses pengumpulan data dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Dari hasil perancangan ini menghasilkan sebuah *Tagline "Cindo Bentuknya, Ragam Karyanya"* yang bermakna origami memiliki beragam bentuk menarik yang dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Media Utama dari perancangan ini yaitu *Popup* origami dengan menggunakan bentuk dari origami hewan yang ditampilkan pada media utama. Kemudian media pendukung berupa poster, kartu tutorial, *folding tote bag, t shirt*, tumbler, gantungan kunci, *sticker pack* yang digunakan sebagai media pendukung dari perancangan komunikasi visual origami living art bagi remaja di Kota Palembang. Dengan adanya perancangan ini diharapkan origami *living art* tetap dikenal dan menjadi sebuah solusi dari permasalahan *art therapy* pada kalangan remaja di Kota Palembang.

**Kata Kunci:** Origami Living Art, Terapi Seni, Pop Up

**Abstract.** Origami is the art of paper folding from Japan that can be played by everyone. The word origami is a combination of two syllables, namely "oru" which means folding and "kami" which means paper. Thus, origami can be interpreted as the art of folding paper. Therefore, it is very important to carry out a campaign to provide information and education about origami living art so that the art of folding origami paper can still be known among Generation Z in Palembang City. This design uses the design thinking method which is an approach used to solve a problem of community needs as a user or user by using five stages, namely *empathize, define, ideate, prototype, test*. This design also carried out the process of collecting data by conducting observations, interviews and documentation. From the results of this design, it produces a tagline "Cindo Forms, Ragam Karyanya" which means that origami has a variety of interesting shapes with different levels of difficulty. The main media of this design is *popup origami* using the shape of animal origami that is displayed on the main media. Then the supporting media in the form of posters, tutorial cards, *folding tote bags, t-shirts, tumblers, key chains, sticker packs* that are used as supporting media for designing origami living art visual communication for teenagers in Palembang City. With this design, it is hoped that origami living art will remain known and become a solution to the problems of *art therapy* among teenagers in Palembang City.

**Keywords:** Origami Living Art, Art Therapy, Pop Up

## Pendahuluan

### Latar Belakang

Origami merupakan seni melipat kertas dari Negara Jepang yang dapat dimainkan setiap kalangan. Origami merupakan kombinasi dari dua kata "oru" dan "Kami," dengan "oru" berarti melipat dan "Kami" berarti kertas dalam konteks ini. Origami dapat dijadikan sebagai media *art therapy* bagi remaja dikarenakan origami merupakan suatu permainan yang dapat membuat rileks dan melatih konsentrasi (Karmachela 2008) dalam (Ivan ALfikri & Tengku Khairil Ahsyar 2017).

Menurut Linda Marlina selaku (*President of Origami Association of Indonesia*) "Origami dapat membuat daya pikir menjadi sistematis, origami juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran matematika sederhana bagi para pelajar termasuk kalangan remaja. Selain itu, origami juga dapat dijadikan sebagai media *art therapy* untuk remaja". *Art therapy* adalah seni terapi yang ampuh dalam berkomunikasi. *Art therapy*, sudah dikenal luas bahwa ekspresi kreatif adalah sarana untuk mengekspresikan ide dan perasaan yang terlalu menyakitkan untuk diungkapkan secara verbal dalam (*Association 2017*). Terapi seni juga dapat membantu orang dari segala usia dalam mengeksplorasi emosi dan keyakinan mereka, menurunkan stres, menyelesaikan masalah dan konflik, dan meningkatkan perasaan bahagia, menurut (Malchiodi 1998) dalam (Malchiodi 2011).

Menurut Kemenkes RI, mengatakan bahwa: "Anak yang telah dinyatakan remaja jika sudah mencapai umur 10-18 tahun. Pada generasi sekarang usia remaja pada anak zaman sekarang memiliki tingkat tekanan hidup yang lebih besar. Berdasarkan data yang diperoleh dari sumber Riset Kesehatan Dasar (Riskesmas) 2018, dalam satu decade terakhir terdapat 19 juta penduduk Indonesia dengan *prevalensi* 6,2% pada kelompok usia 15-24 tahun mengalami gangguan depresi.". Depresi merupakan gangguan mental yang ditandai dengan perasaan sedih dan rasa tidak peduli. Seseorang yang mengalami depresi jika dibiarkan berlanjut akan mengalami gangguan hubungan sosial hingga munculnya keinginan untuk mengakhiri hidup dengan cara bunuh diri. *Prevalensi* depresi di Sumatera Selatan sebesar 3,4% dengan usia di atas 15 tahun dan sebagian besar dialami oleh remaja. Pada usia remaja seringkali kesulitan dalam mengontrol emosi, sehingga remaja banyak mengalami gangguan mental emosional dan mengalami tingkat depresi berat (Dianovinina 2018).

Berdasarkan permasalahan di atas, perancangan ini penting untuk mengajak para remaja melakukan kegiatan positif yang dapat meningkatkan produktivitas. Adapun perancangan ini menggunakan origami *living art* sebagai media utama. Kegiatan origami ini dapat menjadi salah satu kegiatan positif untuk mengurangi tingkat depresi dan meningkatkan produktivitas otak remaja. Selain itu, origami bisa dijadikan sebagai solusi dari pemecah masalah yang ada bagi remaja di Kota Palembang. Maka dengan kegiatan ini, membuat pola pikir menjadi sistematis dan berurutan sehingga dengan cara tersebut tingkat depresi pada kalangan remaja zaman sekarang akan menjadi berkurang.

Pada perancangan ini penulis membuat perancangan dengan menggunakan teknik *living art* sebagai media utama dan di lengkapi beberapa media pendukung untuk perancangan ini. *Living art* merupakan gambaran seni diorama yang berbentuk tiga dimensi yang menceritakan tentang sebuah kehidupan, memiliki alur dan cerita yang berurutan. Penulis juga menggunakan beberapa media pendukung pada Perancangan Komunikasi Visual Origami *Living Art* bagi Remaja di Kota Palembang.

## Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, permasalahan yang timbul dan akan dipecahkan dalam perancangan ini dapat dirumuskan sebagai berikut: bagaimana membuat perancangan komunikasi visual origami *living art* bagi remaja di Kota Palembang?

## Tinjauan Pustaka

Pada Perancangan Komunikasi Visual Origami Living Art bagi Remaja di Kota Palembang. Penulis mengumpulkan beberapa referensi dari tinjauan karya terdahulu yang berkaitan dengan perancangan. Adapun tinjauan ide perancangan ini digunakan untuk meninjau ide-ide perancangan yang telah digunakan sebelumnya baik karya terdahulu atau karya sejenis yang memiliki kesamaan tema, konsep, gaya desain, atau lainnya.

Tinjauan karya terdahulu digunakan sebagai contoh karya terdahulu dengan tema yang sama dan dijadikan sebagai referensi penulis dalam perancangan komunikasi visual origami *living art* bagi remaja di Kota Palembang.

Dengan adanya tinjauan karya terdahulu, penulis akan lebih mengetahui apa yang diperlukan dalam melakukan perancangan. Sedangkan tinjauan karya sejenis merupakan rancangan yang memiliki tema dan judul berbeda yang dapat dijadikan referensi penulis dalam membuat perancangan untuk mewujudkan suatu perancangan yang efektif dan informatif sehingga, diperlukan suatu ide gagasan untuk pemecahan masalah. Adapun sumber-sumber dan contoh yang akan dijadikan sebagai referensi perancangan komunikasi visual origami *living art* bagi remaja di Kota Palembang.

## Metode

Metode yang digunakan pada Perancangan Komunikasi Visual Origami *Living Art* bagi Remaja di Kota Palembang menggunakan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah alat yang dapat digunakan dalam memecahkan suatu masalah yang berpusat pada manusia atau *human-centered*. (Hussein 2018, 10) dalam (Yulius & Pratama 2021). *Design thinking* ini juga dilakukan dengan cara menggabungkan kebutuhan *user* atau pengguna, dengan kemampuan teknologi agar dapat menyelesaikan sebuah permasalahan (Lazuardi & Sukoco 2019). Adapun *design thinking* ini memiliki lima tahapan yang digunakan:

### a. Empathize

Tahap *empathize* merupakan tahap pertama pada suatu perancangan, tahap *empathize* merupakan suatu proses mengetahui, mengeksplorasi dan memahami keadaan, sesuai kebutuhan dari masyarakat atau *user*. Hal pertama yang harus dilakukan adalah apa yang menjadi kebutuhan *user* dengan mencari tahu permasalahan yang sedang banyak dialami oleh masyarakat.

#### 1) Wawancara

Pada tahap ini bisa dilakukan dengan melakukan wawancara kepada beberapa narasumber. Wawancara pertama yang telah dilakukan bersama Linda Marlina sebagai Presiden Asosiasi Origami Indonesia melalui *zoom meeting*, sedangkan wawancara kedua dilakukan bersama Maya Hirai bernama asli Fajar Ismayanti selaku *owner* dan *founder* Sanggar Origami Indonesia dan *Maya Hirai Origami School*. Maya Hirai merupakan satu-satunya instruktur origami yang memegang sertifikat dari Asosiasi Nippon Origami (NOA). Dari hasil wawancara diperoleh beberapa informasi mengenai perancangan yang akan penulis lakukan.

## 2) Kuesioner

Kuesioner ini dibuat untuk memperoleh data mengenai perancangan yang dilakukan dengan cara melakukan pengisian dari pertanyaan yang telah di buat untuk survei kuesioner mengenai perancangan yang ditujukan kepada remaja di Kota Palembang yang telah dilakukan penulis terkait dengan perancangan.

## 3) Dokumentasi



Gambar 1. Wawancara Bersama Narasumber Linda Marlina



Gambar 2. Webinar Bersama Narasumber Maya Hirai

## b. Define

*Define* merupakan tahapan ini dapat juga diartikan sebagai tahapan identifikasi permasalahan dan akan dirumuskan beberapa solusi pada tahap selanjutnya. setelah mendapatkan informasi melalui wawancara dan kuesioner yang telah dilakukan. Maka penulis melakukan pemetaan terhadap semua informasi serta ide yang akan dibuat kedalam perancangan di *mind mapping*. Dalam proses pencarian data penulis menggunakan 5W + 1H, yaitu *What, Why, Who, Where, When, How*.

### 1.) *What to Say*

Tingginya kasus depresi pada remaja sehingga diperlukan Perancangan Komunikasi Visual Origami *Living Art* bagi Remaja di Kota Palembang sebagai sebuah solusi untuk mengurangi kasus depresi.

### 2.) *Why to Say*

Perancangan ini dilakukan karena belum ada media yang dapat memberikan solusi kepada remaja yang mengalami permasalahan depresi pada kalangan remaja di Kota Palembang.

### 3.) *Who to Say*

Target audiens perancangan ini yaitu Remaja Usia 16-24 tahun. Adapun Target sasaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

**Aspek Geografis:**

Primer : Pusat Kota Palembang terbagi berbagai kecamatan di antaranya kecamatan sukarami, alang alang lebar, bukit kecil, dan kemuning.

Sekunder : Yang terbagi menjadi 2, yaitu:

1. Kecamatan Kota Palembang: Plaju, dan Jakabaring.
2. Daerah Luar Kota Palembang: Kota Prabumulih, Kota Pagar Alam, Kabupaten Ogan Ilir.

**Aspek Demografis:**

Usia

Primer : 16-24 tahun

Sekunder : 10-15 tahun dan 25-35 tahun

Jenis Kelamin

Primer : Perempuan

Sekunder : Laki Laki

Status

Primer : Siswa SMA dan Mahasiswa

Sekunder : Ibu Rumah Tangga, Siswa SD, Siswa SMP.

Strata Ekonomi

Primer : Kalangan menengah ke atas

Sekunder : Kalangan menengah ke bawah

Profesi

Primer : Siswa SMA dan Mahasiswa

Sekunder : Siswa SMP, Guru dan Karyawan

**Aspek Psikologis:**

Primer : Memiliki kebutuhan, sudah bisa menentukan sendiri, Memiliki karakteristik kepribadian tertutup, tidak suka bercerita, kurang bergaul.

Sekunder : Memiliki karakteristik kepribadian terbuka, memiliki keingintahuan dan antusias pada sesuatu yang baru, suka bercerita, suka bergaul.

**Aspek Behavioristik :**

Primer : Memiliki perilaku tertutup dan ingin melukai diri sendiri

Sekunder : Memiliki perilaku cerdas kritis, selalu ingin mempelajari.

**4.) Where to Say**

Berdasarkan target audiens maka perancangan dilakukan di Kota Palembang bertujuan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat khususnya remaja usia 16-24 tahun.

**5.) When to Say**

Perancangan ini dilakukan selama 6 bulan mulai bulan Februari 2022 hingga bulan Juli 2022. Puncak acara pada perancangan ini yaitu tanggal 23 Juli 2022 tepat sebagai hari anak nasional.

## 6.) *Who to Say*

Solusi pemecahan masalah yang diselesaikan yaitu dengan mengajak remaja untuk melakukan kegiatan positif yaitu melakukan kegiatan origami sehingga tingkat depresi pada remaja di Kota Palembang menjadi berkurang.

### c. *Ideate*

Merupakan proses mencari dan mengembangkan ide-ide serta rancangan solusi dari suatu permasalahan yang sudah ada pada tahap *empathize* dan *define*. Pada tahap ini merupakan visualisasi ide secara nyata, konsep perancangan, tujuan media, strategi media, khalayak sasaran, pesan visual, pesan verbal, gagasan kreatif dan melakukan berbagai media komunikasi visual seperti *Pre Media*, *Main Media*, dan *Follow Up Media*.

### d. *Prototype*

*Prototype* merupakan rancangan dasar berdasarkan ide yang telah dibuat sebelumnya di aplikasikan ke dalam pembuatan sketsa logo, dan visualisasi media secara digital dari perancangan ini. Tujuan dari *prototype* agar pengguna dapat membuat ilustrasi skenario dari perancangan.

### e. *Test*

Tahap akhir dari perancangan yaitu *prototype* yang telah dibuat dilakukan pengujian dan evaluasi apakah *prototype* tersebut sesuai dengan kebutuhan target sasaran. Setelah dilakukan uji coba maka akan didapatkan masukan untuk perancangan yang akan di buat dan melakukan perbaikan. Selanjutnya, hasil dari tahapan *tes* pada beberapa kampus di Kota Palembang akan dilakukan penyempurnaan sebelum sampai pada *final design*.

## Hasil dan Pembahasan

Pada Perancangan Komunikasi Visual Origami *Living Art* bagi Remaja di Kota Palembang, Penulis menetapkan data yang akan diperoleh, dikumpulkan, dipelajari dan dicatat berdasarkan kebutuhan lapangan. Kebutuhan dapat dibagi menjadi dua kategori berdasarkan intensitas kebutuhan yang dirasakan yang mendesak dan kebutuhan yang tidak diantisipasi yang tidak mendesak. Pada perancangan origami *living art* bagi remaja di Kota Palembang penulis telah mengumpulkan data, baik data verbal maupun data visual. Data verbal sendiri didapatkan dari hasil wawancara dengan Ibu Linda Marlina selaku (*President of Origami Association of Indonesia*) yang dilakukan via meeting online menggunakan aplikasi zoom, selanjutnya juga melakukan survei kuesioner pada masyarakat Kota Palembang.

Adapun pengertian origami itu sendiri merupakan seni melipat kertas dari Negara Jepang yang dapat dimainkan setiap kalangan. Origami merupakan gabungan dua suku kata "*ori*" yang berarti melipat dan "*Kami*" yang berarti kertas dengan demikian origami dapat diartikan seni melipat kertas. Origami bisa dijadikan sebagai media *art therapy* bagi remaja dikarenakan origami merupakan suatu permainan yang membuat rileks dan melatih konsentrasi (Erlyana & Hidajat 2019). Origami sendiri berawal Ketika kertas diperkenalkan ke Cina pada abad pertama oleh seorang pria Cina bernama *Ts'ai Lun*, lahirlah origami seperti yang kita kenal sekarang. Teknik pembuatan kertas pertama kali digunakan pada abad keenam dan kemudian dibawa ke Spanyol oleh orang Arab. Seorang biksu Buddha bernama *Donch* (*Dokyo*) dari *Goguryeo* (semenanjung Korea) melakukan perjalanan ke Jepang pada tahun 610, pada masa



pemerintahan raja wanita *Suiko* (era Asuka), untuk mendirikan produksi kertas dan tinta (Simanjuntak 2016). Kemudian seni ini terus berkembang mulanya pada zaman *Muromachi* (1333-1568) dan kemudian pada zaman *Edo* (1603–1868). Karena harga kertas yang sangat mahal pada masa itu, mengakibatkan penggunaan kertas menjadi terbatas dan hanya terdapat pada acara kegiatan-kegiatan seremonial seperti untuk kegiatan *Noshi*. Selain itu, kertas dibiakkan di Eropa, yang kemudian meluas ke Eropa barat setelah melakukan perjalanan dari Spanyol ke Mesir dan Mesopotamia pada abad ke-16. Ini memunculkan kerajinan origami berbentuk bangau konvensional. Model origami tradisional seperti bangau di Jepang dan pajarita di Spanyol adalah satu-satunya yang dikenal luas untuk waktu yang sangat lama. Akira Yoshizawa (1911–2005), yang mempelopori kemajuan origami terbaru dengan menciptakan bentuk-bentuk baru, memiliki dampak yang signifikan terhadap kemajuan kerajinan melipat kertas origami.

Menurut Maya Hirai sebagai Narasumber, Origami sangat begitu identik dengan budaya Jepang dan kadang-kadang diturunkan karena perkembangan pesat negara tersebut. Sampai saat ini, origami telah terkait erat dengan budaya Jepang, terutama dalam ritual keagamaan (Al-Ihsan, et al., 2018). Sampai saat ini, origami telah mendapatkan popularitas di masyarakat Jepang, terutama ketika dibuat dengan washi, kertas asli Jepang. Proses pembuatan kertas Jepang kuno digunakan untuk membuat washi atau wagami. Serat pada kertas washi ini lebih panjang dari pada kertas buatan mesin, memungkinkan pembuatan washi yang lebih tipis, lebih tahan lama, dan tidak mudah meleleh atau sobek. Washi ini lebih mahal karena produksi seringkali tidak dapat memenuhi permintaan konsumen. Washi juga digunakan sebagai hiasan dalam agama *Shinto*, yaitu sebagai bahan pembuatan patung Buddha, bahan furniture, tikar *sashimi* pada kemasan, tempat tidur, bahan pakaian seperti kimono, serta bahan interior rumah dan pelapis pintu geser. Washi juga digunakan sebagai bahan pembuatan uang kertas sehingga uang kertas dikenal kuat dan tidak mudah lusuh (Simanjuntak 2016).

Pada Perancangan Komunikasi Visual Origami *Living Art* bagi Remaja di Kota Palembang, penulis menggunakan *big ide*, yaitu Origami menjelaskan bahwa origami yang dirancang merupakan sebuah solusi dari permasalahan depresi di kalangan remaja di Kota Palembang. Pada gagasan kreatif ini penulis menampilkan objek pendukung dari big idea berupa origami hewan dan bunga sakura. Objek ini dipakai karena sesuai dengan karakteristik visual yang mudah dikenali target audience dan melambangkan kesenian dari Jepang. Adapun tujuan kreatif dari pemilihan origami hewan sebagai big idea adalah agar perancangan ini mudah dikenali dalam bentuk visual dan karakteristiknya. Pemakaian dalam perancangan komunikasi visual origami *living art* bagi remaja di Kota Palembang sesuai dengan karakteristik origami yang berasal dari negara Jepang. Bunga Sakura dipilih karena melambangkan simbol penting kehidupan serta mengekspresikan semangat, feminim, lembut, dan ceria (Ayu et al 2017). Pewarnaan dan visualisasi bunga sakura memakai warna merah muda yang mengartikan sering diasosiasikan dengan cinta dan romansa. Bunga sakura juga bisa dijadikan *point of view* dari perancangan ini untuk menarik *target audience*.

Pada Perancangan Komunikasi Visual Origami *Living Art* bagi Remaja di Kota Palembang tentunya membutuhkan identitas sebagai tanda. Tanda dua segi, yaitu penanda (signifier) dan petanda (signified) (Sitompul et al 2021). Adapun identitas itu berupa logo perancangan yang menggunakan konsep Harimau dengan menggunakan unsur lipatan dari bentuk origami.



**SELO PALEMBANG**  
Seni Lipat Origami Palembang

Gambar 3. Desain Logo

Perancangan ini juga menggunakan *Headline* “Selo Palembang” dan menggunakan *tagline* “cindo bentuknyo, ragam karyanyo”. Warna yang diambil dalam Perancangan Komunikasi Visual Origami *Living Art* bagi Remaja di Kota Palembang menggunakan warna primer dan warna sekunder. Warna primer yang digunakan yaitu warna pink dan magenta. Sedangkan warna sekunder yang digunakan yaitu warna emas, orange, coklat, biru dongker, hitam dan putih. Pada perancangan ini juga menggunakan Tipografi yang digunakan pada headline adalah font berjenis *a Arigatou Gozaimasu* sedangkan pada subheadline menggunakan font *Sansation* berjenis sans serif dengan ciri-ciri tidak memiliki kait di ujung huruf, font ini dipilih karena kesederhanaan yang ditampilkan dan mudah dibaca, sedangkan gaya tampilan desain yang digunakan pada perancangan ini yaitu menggunakan gaya tampilan desain *art and craft*. Dalam Perancangan Komunikasi Visual Origami *Living Art* bagi Remaja di Kota Palembang, ini tentunya dibutuhkan media-media yang dapat menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Media yang dibuat dalam perancangan ini juga menyesuaikan dengan target sasaran. Media dibagi menjadi 3, yaitu *pre media*, *Main media*, dan *follow up media*.

#### a. Pre Media

Pre media yaitu berupa 3 Poster. Yaitu Poster tips dan trik membuat origami, Poster pengertian, manfaat dan jenis origami, dan Poster Acara.



Gambar 4. Poster tips dan trik membuat origami



Gambar 5. Poster pengertian, manfaat dan jenis origami





**Gambar 6.** Poster Acara

**b. Main Media**

Media utama *living art* origami yang dikemas dalam bentuk pop up. Alasan pembuatan produk *pop up* ini dipilih karena media ini bersifat informatif dan komunikatif dengan menggunakan *pop up* sebagai media utama. Ukuran dari media utama ini yaitu 29,7 x 42 cm dan dibuat menjadi 2 media dengan susunan yang berbeda.



**Gambar 7.** Main Media



**Gambar 8.** Main Media

**c. Follow Up Media**

Follow up media yang digunakan yaitu berupa Maskot, Kartu Tutorial, *T-Shirt*, *Tumbler*, Gantungan Kunci, *Folding Tote Bag*, *Sticker Pack*, dan *Feed Instagram*.



Gambar 9. Maskot Torami





Gambar 10. Kartu Tutorial



Gambar 18. T-Shirt



Gambar 19. Tumbler



Gambar 20. Gantungan Kunci



Gambar 21. Folding Totebag



Gambar 22. Sticker Pack



Gambar 22. Feed Instagram

## Simpulan

Adapun kesimpulan dari perancangan ini adalah untuk menyebarkan kesadaran akan manfaat origami, salah satunya untuk menurunkan prevalensi depresi pada remaja di Palembang. Melalui Perancangan Komunikasi Visual Origami *Living Art* bagi Remaja di Kota Palembang, penulis mempelajari banyak tentang dasar-dasar desain termasuk menafsirkan judul, mencari *referensi*, mengumpulkan data data terkait perancangan, dan mencari *referensi* dari karya sebelumnya untuk menentukan identitas dari perancangan ini. Penulis kemudian membuat konsep desain yang sesuai dengan judul perancangan. Melalui perancangan ini, penulis disadarkan bahwa betapa luas dan beragamnya bidang desain komunikasi visual penulis juga mendapatkan banyak ilmu dari perancangan ini. Adapun perancangan ini juga memerlukan berbagai media, antara lain media utama dan pendukung. Media utama yang dipilih pada perancangan ini yaitu *pop-up* origami hewan dengan konsep *living art* yang dikemas secara sederhana, sedangkan media pendukung lainnya terdapat poster, kartu tutorial, *t-shirt*, *sticker pack*, *tumbler*, gantungan kunci dan *feed Instagram*. Media utama dan media pendukung dipilih sesuai dengan target sasaran pada perancangan ini, serta melalui proses observasi, studi, dan pengumpulan data lainnya, sehingga pesan yang dimaksudkan penulis dapat dikomunikasikan secara visual melalui Perancangan Komunikasi Visual Origami *Living Art* bagi remaja di Kota Palembang.

## Daftar Pustaka

- Al-Ihsan, Muhammad, Eka Santi, dan Anggi Setyowati. 2018. "Terapi bermain origami terhadap kecemasan anak usia prasekolah (3-6 tahun) yang menjalani hospitalisasi." *Dunia Keperawatan: Jurnal Keperawatan dan Kesehatan* 6(1): 63-70. <https://doi.org/10.20527/dk.v6i1.5086>.
- Alfikri, Ivan dan Tengku Khairil Ahsyar. 2017. "Media Pembelajaran Interaktif Seni Origami." *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi* 3(2): 50–60. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/RMSI/article/view/4286>
- American Art Therapy Association. 2022. Terapi seni, <https://arttherapy.org/2022>.
- Association, A. A. T. 2017. *(Broader) Definition of Art Therapy*: June, 2017.
- Rucitra, Anggra Ayu, dan Raden Andiani Laksmi Permanasari. 2017. "Dekorasi Gaya Jepang dalam Desain Interior Restoran." *Dimensi Interior* 15(1): 56-62. <https://doi.org/10.9744/interior.15.1.56-62>.
- Dianovinina, K. 2018. "Depresi pada Remaja: Gejala dan Permasalahannya." *Jurnal Psicogenesis* 6(1): 69–78. <https://doi.org/10.24854/jps.v6i1.634>.
- Eryana, Yana dan Henny Hidajat. 2019. "Pelatihan Pembuatan Kartu dengan Origami Mengambil Tema Hewan Langka Indonesia" (RPTRA Dharma Suci- Jakarta). *Jurnal Pengabdian Dan Kewirausahaan* 3(2), 83–90. <https://doi.org/10.30813/jpk.v3i2.1863>
- Kelley, David, dan Tim Brown. 2018. An introduction to Design Thinking. *Institute of Design at Stanford*, 6. <https://dschool-old.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/36873/attachments/74b3d/ModeGuideBOOTCAMP2010L.pdf>
- Lazuardi, Muhammad Lutfi dan Iwan Sukoco. 2019. Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi* 2(1): 1–11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>
- Malchiodi, Cathy A., ed. *Handbook of art therapy*. Guilford Press, 2011.
- Mubaroq, Robith Haikal. 2020. *Memunculkan Ide Inovasi dengan Menggunakan Metode Design Thinking*. [https://www.academia.edu/44164470/Memunculkan\\_Ide\\_Inovasi\\_dengan\\_Menggunakan\\_Metode\\_Design\\_Thinking](https://www.academia.edu/44164470/Memunculkan_Ide_Inovasi_dengan_Menggunakan_Metode_Design_Thinking)
- Pittara. 2022. Pengertian depresi, gejala depresi, penyebab depresi, <https://www.alodokter.com/depresi,2022>
- Simanjuntak, Dameria. 2016. (Seni Origami Hewan Purba) Kertas Karya Dikerjakan Dameria Simanjuntak program Studi DIII Bahasa Jepang. <https://docplayer.info/222947930-Origami-seni-origami-hewan-purba-kertas-karya-dikerjakan-o-l-e-h-dameria-simanjuntak-nim.html>
- Sitompul, Anni Lamria, Mukhsin Patriansyah, dan Risvi Pangestu. 2021. Analisis Poster Video Klip Lathi : Kajian Semiotika Ferdinand De Saussure. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya* 6(1): 23-29. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i1.1830>
- Yulius, Yosef, dan Edo Pratama. 2021. Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya* 6(2): 111–116. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i2.1720>

