

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL  
PENGENALAN TANJAK DAN RUMPAK SEBAGAI  
PELENGKAP PAKAIAN ADAT KHAS KOTA PALEMBANG**



**LAPORAN**

Tugas Akhir Karya  
Prodi Desain Komunikasi Visual

**Novriansyah Wirawan**

**2020620028**

**UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI**

**PALEMBANG**

**2024**

## HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN  
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA

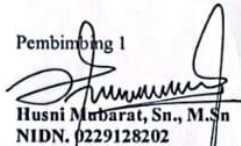
### JUDUL PERANCANGAN TUGAS AKHIR KARYA

Diajukan oleh,

**Novriansyah Wirawan**  
NIM. 2020620028

Telah dipertahankan pada tanggal 6 Agustus 2024  
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

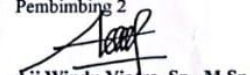
Pembimbing 1



**Husni Mubarat, Sn., M.Sn**  
NIDN. 0229128202  
Penguji 1

**Bobby Halim, Sn., M.Ds**  
NIDN. 0206058602

Pembimbing 2



**Aji Windu Viara, Sn., M.Sn**  
NIDN. 0221017901  
Penguji 2

**Muhsin Patriansah, Sn., M.Sn**  
NIDN. 0220058801

Ketua Penguji

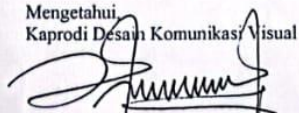


**Husni Mubarat, Sn., M.Sn**  
NIDN. 0229128202

Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

Palembang, 16 Agustus 2024

Mengetahui,  
Kaprosdi Desain Komunikasi Visual



**Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn**  
NIDN. 0229128202

Mengetahui,  
Dekan F1/3



**Dr. Dofis Febriyanti, S.IP., M.Si.**  
NIDN. 0222028203

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Sembah sujud serta Syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-  
Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta  
memperkenalkan dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang engkau  
berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Shalawat dan  
salam selalu terlimpahkan kehariban Rasulullah Muhammad SAW.

"Kesabaran adalah seni menunggu dengan keyakinan, mengubah rintangan  
menjadi peluang, dan setiap detik menjadi kekuatan."

(Novriansyah Wirawan)

Saya persembahkan Tugas Akhir ini untuk orang tua tercinta Mardenan & Beta  
Eryani yang selalu menjadi sumber kekuatan dan inspirasi bagi saya. Setiap  
pengorbanan dan kasih sayang yang kalian berikan membentuk diri saya hari ini.  
Semoga Karya Tugas Akhir ini menjadi bentuk rasa Terima kasih saya terhadap  
kedua Orang Tua Saya.

## HALAMAN PERNYATAAN

### HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Novriansyah Wirawan

NIM : 2020620028

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tahun Akademik : 2020

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya desain dan pertanggungjawaban tertulis dengan judul :

**“ PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PROMOSI PENGENALAN TANJAK DAN RUMPAK SEBAGAI PELENGKAP PAKAIAN ADAT KHAS PALEMBANG”**

Adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiatisme atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam dunia akademik. Apabila dikemudian hari ditemukan suatu jiplakan/plagiat, maka saya bersedia menerima akibat berupa sanksi akademis dan sanksi lain yang diberikan oleh yang berwenang sesuai ketentuan, peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Palembang, 15 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



*(Novriansyah Wirawan)*

NPM : 2020620028

## **ABSTRAK**

Songket merupakan kain yang berasal dari Palembang, proses pembuatan kain songket menggunakan bahan benang emas dan sutra, yang memberikan kilauan dan kemewahan pada kain tersebut. Kain songket dipakai juga pada pakaian adat lainnya seperti Tanjak dan Rumpak. Tanjak merupakan ikat kepala yang biasa dikenakan oleh laki-laki di kota Palembang. Selain Tanjak Rumpak juga merupakan pakaian adat kota Palembang yang di pakai dipinggang laki-laki sebagai pelengkap pakaian adat khas Palembang tersebut. Seiring dengan perubahan zaman banyak kesalahan dalam penggunaan Tanjak dan Rumpak seperti pemakaian Rumpak di bawah lutut yang digunakan oleh pria lajang atau belum menikah. Maka dari itu perancangan ini bertujuan membuat sebuah media promosi untuk pakaian adat khas Palembang ini agar lebih dikenal akan sejarahnya oleh masyarakat luas di kota Palembang. Media promosi perancangan ini menggunakan metode *Design Thinking* yang fokus pada inovasi dengan memanfaatkan alat perancang. Pendekatan ini bertujuan untuk menggabungkan teknologi, kebutuhan pengguna, dan kebersihan. Hasil yang di hasilkan dalam perancangan ini yaitu pendekatan visual yang efektif dan menarik sangat penting. Hal ini membantu meningkatkan kesadaran dan apresiasi masyarakat di Kota Palembang terhadap Tanjak dan Rumpak

**Kata Kunci** : *Tanjak, Rumpak, Songket Palembang*

## **ABSTRACT**

*Songket is a fabric originating from Palembang, the process of making songket fabric uses gold and silk threads, which gives the fabric a shine and luxury. Songket cloth is also used in other traditional clothing such as Tanjak and Rumpak. Tanjak is a headband commonly worn by men in Palembang city. In addition to Tanjak Rumpak is also a traditional clothing of Palembang city which is worn on the waist of men as a complement to the typical Palembang traditional clothing. Along with the changing times there are many mistakes in the use of Tanjak and Rumpak such as wearing Rumpak below the knee used by single or unmarried men. Therefore, this design aims to create a promotional media for this typical Palembang traditional clothing to be better known for its history by the wider community in Palembang city. This promotional media design uses the Design Thinking method which focuses on innovation by utilizing designer tools. This approach aims to combine technology, user needs, and cleanliness. The result of this design is that an effective and attractive visual approach is very important. This helps to increase the awareness and appreciation of people in Palembang City towards Tanjak and Rumpak.*

**Keywords :** *Tanjak, Rumpak, Songket Palembang*

## **KATA PENGANTAR**

Dengan penuh rasa syukur, berkat dan rahmat-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas akhir ini dengan baik. Saya juga ingin menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses pengerjaan Tugas akhir ini. Semoga hasil dari Tugas akhir ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi positif. Sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Perancangan Komunikasi Visual Pengenalan Tanjak dan Rumpak Sebagai Pelengkap Pakaian Adat Khas Palembang” Tugas ini di buat untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya Palembang, khususnya pakaian adat yang memiliki nilai Sejarah dan budaya yang sangat penting. Saya harap hasil dari tugas ini bisa bermanfaat dalam menjaga dan mempromosikan budaya lokal kepada generasi muda.

Saya juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan dukungan selama penyusunan Tugas Akhir ini. Tugas ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik tanpa kontribusi mereka..

1. Pimpinan Universitas Indo Global Mandiri, **Dr. H. Marzuki Alie. SE., M.M**, selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri.
2. **Dr. Sumi Amariena Hanim, ST., MT., IPM., ASEAN Eng.**, Selaku Wakil Rektor I Universitas Indo Global Mandiri.
3. **Dr. H. Juhaini, M.M.**, Selaku Wakil Rektor II Universitas Indo Global Mandiri.
4. **Prof. Erry Yulian T. Adesta., PhD.**, Selaku Wakil Rektor III Universitas Indo Global Mandiri.
5. **Dr Doris Febriyanti, S.IP., M.Si**, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri.
6. Terima kasih kepada **Orang Tua** saya yang telah memberi support materi

dan moral dalam melakukan Tugas akhir ini sampai selesai.

7. **Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn.** Selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual
8. **Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn.** Selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing perancang dengan memberikan arahan, bimbingan serta dorongan yang membantu dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir.
9. Pembimbing 2, **Aji Windu Viatra, S.Sn., M.Sn.**, yang telah membantu perancang menghasilkan karya tulis Proposal Tugas Akhir serta memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dalam menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini.
10. Aldiansyah, Bisma Firjatullah, Diaz Rilo Pambudi, Febriansyah, Emilyan Saputra, Rendi Triadi Susanto, Tegar Ferbiansyah, dan Yasser Prajanata selaku rekan seperjuangan penyusunan tugas akhir dan rekan kuliah di Prodi Desain Komunikasi Visual.
11. Terima kasih banyak untuk seluruh rekan-rekan Mahasiswa DKV terutama Angkatan 2019-2023 dan HIMA DKV yang telah memberikan tenaga.
12. Terima kasih kepada diri sendiri untuk tidak pernah Lelah dalam menjalani proses kehidupan yang begitu panjang bukan hanya tugas akhir, tapi masih banyak hal yang harus dilalui.

Akhir Kata, semoga Perancangan Komunikasi Visual ini dapat memberikan manfaat dan Kontribusi positif dalam pengembangan ilmu DKV. Karena itu, perancang sangat membutuhkan kritik dan saran dari pembaca untuk memperbaiki kesalahan.

Palembang. 20 Agustus 2024

Novriansyah Wirawan



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
<i>Keywords : Tanjak, Rumpak, Songket Palembang</i> .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR BAGAN.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
<b>A. Latar Belakang</b> .....	1
<b>B. Rumusan Masalah</b> .....	5
<b>C. Tujuan Perancangan</b> .....	5
<b>D. Manfaat Perancangan</b> .....	6
<b>E. Kajian Ide Perancangan</b> .....	7
<b>a. Kajian Ide Terdahulu</b> .....	7
<b>b. Tinjauan Karya Sejenis</b> .....	10
<b>F. Metode Perancangan</b> .....	11
<b>a. <i>Emphatizee</i></b> .....	12
<b>b. <i>Define</i></b> .....	13
<b>c. <i>Ideate</i></b> .....	13
<b>d. <i>Prototype</i></b> .....	13
<b>e. <i>Test</i></b> .....	13
<b>G. Teori Landasan Perancangan</b> .....	14
<b>a. Desain Komunikasi Visual</b> .....	14
<b>b. Promosi</b> .....	17

c. Semiotika.....	18
d. Estetika.....	21
e. Kebudayaan.....	22
f. Multimedia.....	23
H. Sistematika Perancangan .....	24
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	24
I. Alur Pemikiran Perancangan .....	25
BAB II.....	26
PENGELOLAHAN DATA .....	26
A. Identifikasi Data.....	26
a. Sejarah Tanjak dan Rumpak Palembang.....	28
b. Makna dan Ragam Hias Songket pada Tanjak dan Rumpak.....	33
B. Landasan Hukum .....	37
C. Upaya Pemerintah.....	37
D. Faktor Penghambat dan Pendukung .....	38
a. Faktor Penghambat .....	38
b. Faktor pendukung.....	39
E. Peranan UMKM.....	39
F. Data Kusioner .....	41
1. Hasil Kusioner .....	41
G. Iklan Layanan Masyarakat yang pernah dibuat .....	46
H. Analisis Data.....	47
a. <i>What to Say</i> (Apa Masalahnya).....	47
b. <i>Why To Say</i> ( <i>Mengapa perancangan ini dirancang</i> ).....	48
c. <i>Why to Say</i> (Siapa target sasarannya) .....	48
d. <i>When To say</i> (Kapan promosi ini akan dilakukan) .....	49
f. <i>How To Say</i> (Bagaimana promosi ini akan dilakukan).....	50
BAB III.....	52
KONSEP PERANCANGAN .....	52
1. Perancangan Media .....	52
a. Tujuan Media .....	52

b.	<b>Strategi Media</b> .....	52
c.	<b>Program Media</b> .....	53
1.	<i>Pre Media</i> .....	53
2.	<i>Main Media</i> .....	54
3.	<i>Followup Media</i> .....	54
d.	<b>Khalayak Sasaran</b> .....	56
e.	<b>Panduan Media</b> .....	56
f.	<b>Program Media</b> .....	58
g.	<b>Biaya Media</b> .....	60
2.	<b>Konsep Kreatif</b> .....	61
a.	<b>Tujuan Kreatif</b> .....	61
b.	<b>Strategi Kreatif</b> .....	61
c.	<b>Program Kreatif</b> .....	62
BAB IV	.....	71
VISUALISASI DESAIN	.....	71
A.	<b>Logo</b> .....	71
a.	Ide Layout.....	71
b.	<i>Rough Layout</i> .....	72
c.	<i>Comprehensive Layout</i> .....	73
d.	Final Desain.....	73
B.	<b>Pre Media</b> .....	74
a.	Poster Utama.....	74
b.	Poster Infografis.....	77
c.	Poster cara memakai Rumpak.....	80
d.	Poster Panduan Logo.....	83
e.	Poster Graphic.....	86
f.	<i>Packaging</i> .....	89
g.	Katalog.....	94
C.	<b>Main Media</b> .....	97
a.	Video Dokumenter.....	97
D.	<b>Followup Media</b> .....	105

a. Brosur .....	105
b. Baju.....	108
c. <i>X banner</i> .....	111
d. <i>Totebag</i> .....	115
e. Gantungan Kunci.....	118
f. <i>Sticker Pack</i> .....	121
g. Mug.....	126
h. <i>Card Name</i> .....	129
BAB V.....	132
PENUTUP.....	132
<b>A. Kesimpulan</b> .....	132
<b>B. Saran</b> .....	133
DAFTAR PUSTAKA .....	135

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tanjak dan Rumpak.....	3
Gambar 1. 2 Promosi Kain Songket.....	8
Gambar 1. 3 Poster Promosi Pesona Kain Songket .....	9
Gambar 1. 4 Poster Promosi Gerabah di Lorong Keramik Kota Palembang.....	10
Gambar 1. 5 Poster Selamat Hari Batik Nasional .....	11
Gambar 2. 1 Wawancara Bersama KGS.M.Dani .....	27
Gambar 2. 2 Wawancara Bersama Dr. A. Erwan Suryanegara, M.Sn.....	27
Gambar 2. 3 Wawancara bersama Kemas A. Rachman Panji, S.Pd., M.Si.....	28
Gambar 2. 4 Tanjak dan Rumpak Palembang .....	28
Gambar 2. 5 Tanjak Meler.....	32
Gambar 2. 6 Tanjak Kepodang.....	32
Gambar 2. 7 Tanjak Belah Mumbang .....	33
Gambar 2. 8 Motif Naga Besaung.....	34
Gambar 2. 9 Motif Songket Tabur .....	34
Gambar 2. 10 Motif Songket Bunga .....	35
Gambar 2. 11 Motif Songket Limar.....	36
Gambar 2. 12 Songket Motif Tretes.....	36
Gambar 2. 13 Motif Songket Rumpak.....	37
Gambar 2. 14 Hut Sumsel .....	38
Gambar 2. 15 Rapat Paripurna .....	38
Gambar 2. 16 Wawancara UMKM Lokal .....	40
Gambar 2. 17 Form Data Kusioner.....	41
Gambar 2. 18 Form Data Kusioner.....	41
Gambar 2. 19 Form Data Kusioner.....	42
Gambar 2. 20 Form Data Kusioner.....	42
Gambar 2. 21 Form Data Kusioner.....	42
Gambar 2. 22 Form Data Kusioner.....	43
Gambar 2. 23 Form Data Kusioner.....	43
Gambar 2. 24 Form Data Kusioner.....	43
Gambar 2. 25 Form Data Kusioner.....	44
Gambar 2. 26 Form Data Kusioner.....	44
Gambar 2. 27 Form Data Kusioner.....	44
Gambar 2. 28 Form Data Kusioner.....	45
Gambar 2. 29 Form Data Kusioner.....	45
Gambar 2. 30 Form Data Kusioner.....	45
Gambar 2. 31 Form Data Kusioner.....	46

Gambar 2. 32 Infografis Tanjak .....	46
Gambar 3. 1 Motif Songket.....	63
Gambar 3. 2 Motif Songket.....	63
Gambar 3. 3 Jembatan Ampera .....	64
Gambar 3. 4 Ornamen Pucuk Rebung.....	64
Gambar 3. 5 Motif Songket.....	67
Gambar 3. 6 Ornamen Pucuk Rebung.....	68
Gambar 3. 7 Warna.....	69
Gambar 4. 1 Bunga Melati.....	71
Gambar 4. 2 Rough Layout.....	72
Gambar 4. 3 Comprehensive Layout Logo .....	73
Gambar 4. 4 Final Logo desain .....	73
Gambar 4. 5 Rough Layout.....	74
Gambar 4. 6 Comprehensive Layout .....	75
Gambar 4. 7 Final Desain.....	76
Gambar 4. 8 Rought Layout.....	77
Gambar 4. 9 Comprehensive Layout .....	78
Gambar 4. 10 Final desain .....	79
Gambar 4. 11 Rough Layout.....	80
Gambar 4. 12 Comprehensive Layout .....	81
Gambar 4. 13 Final Desain.....	82
Gambar 4. 14 Rought Layout.....	83
Gambar 4. 15 Comprehensive Layout .....	84
Gambar 4. 16 Final Desain.....	85
Gambar 4. 17 Rought Layout.....	86
Gambar 4. 18 Comprehensive Layout .....	87
Gambar 4. 19 Final Desain.....	88
Gambar 4. 20 Rough Layout.....	90
Gambar 4. 21 Comprehensive Layout .....	91
Gambar 4. 22 Final Desain.....	93
Gambar 4. 23 Rough Layout.....	94
Gambar 4. 24 Comprehensive Layout .....	95
Gambar 4. 25 Final Desain.....	96
Gambar 4. 26 Storyboard .....	103
Gambar 4. 27 Final Desain.....	104
Gambar 4. 28 Rought Layout.....	105
Gambar 4. 29 Comprehensive Layout .....	106

Gambar 4. 30 Final Desain.....	107
Gambar 4. 31 Rought Layout.....	108
Gambar 4. 32 <i>Comprehensive Layout</i> .....	109
Gambar 4. 33 Final Desain.....	110
Gambar 4. 34 Rough Layout.....	111
Gambar 4. 35 Comprehensive Layout .....	112
Gambar 4. 36 Final Desain.....	114
Gambar 4. 37 Rough Layout.....	115
Gambar 4. 38 Comprehensive Layout .....	116
Gambar 4. 39 Final Desain.....	117
Gambar 4. 40 Rough Layout.....	118
Gambar 4. 41 Comprehensive Layout .....	119
Gambar 4. 42 Final Desain.....	120
Gambar 4. 43 Rought Layout.....	121
Gambar 4. 44 Comprehensive Layout .....	122
Gambar 4. 45 Final Desain.....	125
Gambar 4. 46 Rough Layout.....	126
Gambar 4. 47 <i>Comprehensive Layout</i> .....	127
Gambar 4. 48 Final Desain.....	128
Gambar 4. 49 Rough Layout.....	129
Gambar 4. 50 Comprehensive Layout .....	130
Gambar 4. 51 Final Desain.....	131





### **DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Panduan <i>Media Produksi Pre Media, Main Media Followup Media</i> .....	56
Tabel 3. 2 Program Media.....	58
Tabel 3. 3 Biaya Media .....	60