

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL *BOARD GAME*
EDUKATIF CERITA RAKYAT PUTRI KEMBANG DADAR
BAGI REMAJA DI KOTA PALEMBANG**



LAPORAN

Tugas Akhir Karya

Prodi Desain Komunikasi Visual

Minat Utama Desain Komunikasi Visual

DIMAS FERNANDO

NPM : 2020620052

**PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ILMU PEMERINTAHAN DAN BUDAYA
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
PALEMBANG 2025**

HALAMAN PENGESAHAN
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA

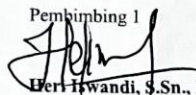
JUDUL PERANCANGAN
TUGAS AKHIR KARYA

Diajukan oleh,

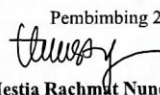
Dimas Fernando
NIM. 2020620052

Telah dipertahankan pada tanggal 04 Februari 2024
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

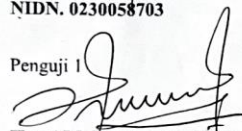
Pembimbing 1


Heri Iswandi, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0230058703

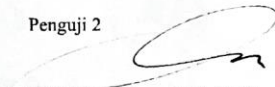
Pembimbing 2


Hestia Rachmat Nunciata, S.Ds., M.A
NIDN. 2023010341

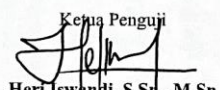
Penguji 1


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

Penguji 2


Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn
NIDN. 0226028201

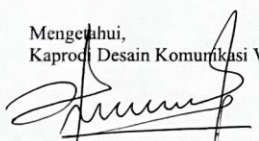
Ketua Penguji


Heri Iswandi, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0230058703

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

Palimbang, 17 Februari 2025

Mengetahui,
Kaprosi Desain Komunikasi Visual


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

Menyetujui,
Dekan FIPB



Dr. Doris Febriyanti, S.IP., M.Si.
NIDN. 0222028203

HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto

“Hidup bukan soal menunggu badai reda, tapi tentang belajar menari di tengah hujan.”

“Kecepatan tak akan berarti tanpa arah, namun langkah pasti akan membawa kita ke tujuan.”

“Don’t count the days, make the days count.” -Muhammad Ali

“You may say I’m a dreamer, but I’m not the only one.” -John Lennon

Karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya yang menjadi fondasi dalam setiap langkah dan keputusan :

“Ibu saya Umiyati dan Ayah saya Nanang Witarto”

Terima kasih atas kepercayaan, dukungan tanpa syarat, dan nilai hidup yang telah ditanamkan sejak awal. Semoga karya ini menjadi satu dari sekian bukti bahwa setiap doa dan usaha tidak pernah sia-sia.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dimas Fernando
NIM : 2020620052
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Tahun Akademik : 2025

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

***“PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BOARD GAME EDUKATIF CERITA
RAKYAT PUTRI KEMBANG DADAR BAGI REMAJA DI KOTA 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, 17 Februari 2025

Yang membuat pernyataan



Dimas Fernando
NPM : 2020620052

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang berjudul *Perancangan Komunikasi Visual Board Game Edukatif Cerita Rakyat Putri Kembang Dadar bagi Remaja di Kota Palembang*. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Ilmu Pemerintahan & Budaya, Universitas Indo Global Mandiri.

Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, arahan, motivasi, dan dukungan dari berbagai pihak yang tidak ternilai harganya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat, kekuatan, dan perlindungan-Nya yang tak henti-hentinya mengiringi setiap langkah penulis. Berkat anugerah-Nya, penulis diberi kesehatan, kemampuan, dan ketekunan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua tercinta, Nanang Witarto dan Umiyati, yang dengan penuh cinta dan ketulusan telah menjadi sumber kekuatan, inspirasi, dan semangat terbesar dalam hidup penulis. Tidak ada kata yang cukup untuk menggambarkan betapa besar pengorbanan, doa, dan dukungan mereka dalam perjalanan ini. Kehadirannya selalu menjadi motivasi terbesar bagi penulis untuk terus berjuang dan memberikan yang terbaik. Penulis berharap semoga setiap langkah dan usaha yang telah dilakukan dapat menjadi kebanggaan bagi mereka
3. Dr. H. Marzuki Alie, SE., MM. Selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
4. Dr. Sumi Amariena Hamim, ST., MT., IPM., ASEAN Eng. Selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Indo Global Mandiri Palembang.

5. Dr. Herri Setiawan, S.Kom., M.Kom., Selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi dan Keuangan Universitas Indo Global Mandiri.
6. Dr. Tien Yustini, S.E., M.Si., Selaku wakil Rektor III Bidang Perencanaan dan Kerjasama Universitas Indo Global Mandiri.
7. Dr. Doris Febriyanti, S.IP., M.Si. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya, Universitas Indo Global Mandiri.
8. Heri Iswandi, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing utama, yang dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan tugas akhir ini.
9. Hestia Rachmat Nunciata, S.Ds., M.A., selaku dosen pembimbing kedua, atas dukungan, ide, dan masukan yang sangat membantu dalam menyempurnakan perancangan ini.
10. Semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga bantuan dan dukungan yang diberikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.
11. Terakhir Untuk diri sendiri, yang telah menunjukkan ketekunan, kesabaran, dan dedikasi selama proses penyelesaian tugas akhir ini. Rasa syukur juga penulis sampaikan atas kemampuan untuk terus belajar, tumbuh, dan tidak menyerah hingga tugas akhir ini dapat diselesaikan. Semoga pengalaman ini menjadi bekal yang berharga untuk perjalanan hidup ke depan.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca dan menjadi sumbangsih kecil bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Palembang 14 Februari 2025

Penulis

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL *BOARD GAME* EDUKATIF
CERITA RAKYAT PUTRI KEMBANG DADAR BAGI REMAJA
DI KOTA PALEMBANG**

**Dimas Fernando
2020620052**

ABSTRAK

Warisan budaya memiliki peran penting dalam membentuk identitas masyarakat, termasuk melalui folklore yang kaya akan nilai moral dan budaya. Putri Kembang Dadar, cerita rakyat asal Palembang, mengisahkan seorang putri yang tidak hanya cantik, tetapi juga bijaksana dan berani dalam mengambil keputusan besar, seperti menyatukan dua kerajaan yang berseteru. Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan pengaruh budaya populer yang semakin luas, cerita rakyat semakin terpinggirkan dalam kesadaran generasi muda. Oleh karena itu, diperlukan media edukatif inovatif untuk melestarikan nilai budaya lokal, salah satunya melalui *board game* edukatif yang dirancang khusus untuk remaja.

Desain ini menerapkan konsep media interaktif guna menghubungkan generasi muda dengan budaya lokal melalui pengalaman bermain yang menarik. Dengan pendekatan elemen visual yang kuat dan prinsip desain komunikasi visual, *board game* ini tidak hanya berfungsi sebagai media penceritaan, tetapi juga sebagai sarana inspiratif bagi remaja untuk lebih menghargai warisan budaya mereka. Diharapkan, permainan ini dapat menjadi jembatan edukatif yang menarik serta menumbuhkan kebanggaan terhadap kekayaan budaya Palembang.

Kata Kunci: warisan budaya, cerita rakyat, Putri Kembang Dadar, remaja, *board game* edukatif, media interaktif, desain komunikasi visual, budaya Palembang.

**DESIGN OF VISUAL COMMUNICATION FOR AN EDUCATIONAL
BOARD GAME ABOUT THE FOLKTALE OF PUTRI KEMBANG DADAR
FOR TEENAGERS IN PALEMBANG**

**Dimas Fernando
2020620052**

ABSTRACT

Cultural heritage plays a crucial role in shaping societal identity, particularly through folklore, which is rich in moral and cultural values. Putri Kembang Dadar, a folktale from Palembang, narrates the story of a princess who is not only beautiful but also wise and courageous in making significant decisions, such as uniting two rival kingdoms. However, as time progresses and popular culture exerts a stronger influence, folktales are becoming increasingly marginalized among younger generations. Therefore, an innovative educational medium is essential to preserve local cultural values, one of which is through an educational board game specifically designed for teenagers.

This study applies the concept of interactive media to engage the younger generation with local culture through an immersive gameplay experience. By integrating strong visual elements and principles of visual communication design, this board game serves not only as a storytelling medium but also as a tool to inspire teenagers to appreciate their cultural heritage. It is expected that this game will function as an engaging educational bridge while fostering a sense of pride in Palembang's rich cultural heritage.

Keywords: *cultural heritage, folklore, Putri Kembang Dadar, teenagers, educational board game, interactive media, visual communication design, Palembang culture.*

Daftar Isi

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel.....	xv
Daftar Lampiran	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Permasalahan	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Perancangan	7
E. Manfaat Perancangan	7
F. Tinjauan Ide Perancangan	8
1. Tinjauan Karya Khusus	8
2. Tinjauan Karya Umum	10
G. Metode Perancangan	16
H. Landasan Teori.....	21
I. Sistematika Perancangan.....	26
J. Alur Pemikiran Perancangan.....	27
BAB II PENGOLAHAN DATA	28
A. Identifikasi Data	28
B. Analisis Data	64
C. Organisasi/Lembaga Pendukung.....	68
D. Faktor Penghambat dan Pendukung.....	69

E. Usulan Pemecahan Masalah.....	69
F. Sintesis	70
BAB III KONSEP PERANCANGAN	72
A. Konsep Perancangan Kreatif.....	72
1. Strategi Kreatif	72
2. Program Kreatif	73
3. Objek Visual.....	77
B. Konsep Media	84
1. Tujuan Media	84
2. Strategi Media	84
3. Pemilihan Media.....	85
4. Program Media	91
5. Biaya Media	92
BAB IV VISUALISASI DESAIN	94
A. Visualisasi Desain	94
BAB V PENUTUP	137
A. Kesimpulan.....	137
B. Saran	138
Daftar Pustaka.....	139
Lampiran	140

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Poster Film Putri Kembang Dadar.....	8
Gambar 1.2 Poster Infografis Si Pitung.....	10
Gambar 1.3 Poster Infografis Mitos Monster Laut Kraken.....	12
Gambar 1.4 Permainan Papan Buto Ijo Dan Timun Emas	14
Gambar 1.5 Permainan Papan Candrageni	15
Gambar 1.6 Alur Pemikiran Perancangan	27
Gambar 2.1 Peta Kota Palembang.....	39
Gambar 2.2 Tari Gending Sriwijaya.....	31
Gambar 2.3 Tari Tanggai.....	33
Gambar 2.4 Tepung Tawar Perdamaian	34
Gambar 2.5 Kain Songket	35
Gambar 2.6 Rumah Limas.....	36
Gambar 2.7 Ilustrasi Pakaian.....	42
Gambar 2.8 Wawancara bersama budayawan	52
Gambar 2.9 Tanggapan Kuesioner	54
Gambar 2.10 Tanggapan Kuesioner	55
Gambar 2.11 Tanggapan Kuesioner	56
Gambar 2.12 Tanggapan Kuesioner	57
Gambar 2.13 Tanggapan Kuesioner	58
Gambar 2.14 Tanggapan Kuesioner	59
Gambar 2.15 Tanggapan Kuesioner	60

Gambar 2.16 Tanggapan Kuesioner	61
Gambar 2.17 Tanggapan Kuesioner	62
Gambar 2.18 Tanggapan Kuesioner	63
Gambar 2.19 Tanggapan Kuesioner	64
Gambar 2.20 Logo Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumsel	68
Gambar 3.1 Busana Kerajaan Sriwijaya.....	72
Gambar 3.2 Mahabhusana Kadatwan Sriwijaya.....	77
Gambar 3.3 Mahabhusana Kadatwan Sriwijaya Wanita	78
Gambar 3.4 Mahabhusana Kadatwan Sriwijaya Pria	79
Gambar 3.5 Pakaian Kebesaran Kesultanan Palembang Darussalam	80
Gambar 3.6 Warna.....	81
Gambar 3.7 Tipografi	82
Gambar 3.8 Samurai Champloo	83
Gambar 4.1 Mahabhusana Kadatwan Sriwijaya Wanita	95
Gambar 4.2 Rancangan Karakter Putri Kembang Dadar	95
Gambar 4.3 Mahabhusana Kadatwan Sriwijaya Pria	96
Gambar 4.4 Rancangan Karakter Raja Hilir.....	97
Gambar 4.5 Pakaian Kebesaran Kesultanan Palembang Darussalam	98
Gambar 4.6 Rancangan Karakter Raja Hulu	98
Gambar 4.7 Tanjak Palembang	99
Gambar 4.8 Mahabhusana Kadatwan Sriwijaya Pria	100
Gambar 4.9 Rancangan Karakter Panglima Hulu	100

Gambar 4.10 Ilustrasi Putri Kembang Dadar	101
Gambar 4.11 Pohon Cemara.....	102
Gambar 4.12 Perisai	103
Gambar 4.13 Sketsa Manual Logo 1	104
Gambar 4.14 Sketsa Manual Logo 2	104
Gambar 4.15 Sketsa Manual Logo 3	105
Gambar 4.16 Sketsa Manual Logo 4	105
Gambar 4.17 Sketsa Logo Terpilih.....	106
Gambar 4.18 Sketsa Digital logo.....	106
Gambar 4.19 Final Logo.....	107
Gambar 4.20 Logo <i>Grid</i>	107
Gambar 4.21 <i>Clear Space</i> Logo	108
Gambar 4.22 Siluet Putri Kembang Dadar	108
Gambar 4.23 Pohon Logo.....	109
Gambar 4.24 Perisai Logo	109
Gambar 4.25 Sketsa Manual Poster.....	110
Gambar 4.26 Sketsa Digital Poster.....	111
Gambar 4.27 Final Desain Poster	111
Gambar 4.28 Sketsa Manual <i>X-Banner</i>	112
Gambar 4.29 Sketsa Digital <i>X-Banner</i>	113
Gambar 4.30 Final Desain <i>X-Banner</i>	113
Gambar 4.31 Sketsa Manual <i>Board Game</i>	114

Gambar 4.32 Sketsa Digital <i>Board Game</i>	115
Gambar 4.33 Final Desain <i>Board Game</i>	115
Gambar 4.34 Final Desain <i>Cover Board Game</i>	116
Gambar 4.35 Final Desain Petak Wilayah	117
Gambar 4.36 Final Desain Petak Tambang Emas	117
Gambar 4.37 Final Desain Petak Sumber Daya	118
Gambar 4.38 Final Desain Petak Peti Keberuntungan	118
Gambar 4.39 Final Desain Petak Peti Kutukan	119
Gambar 4.40 Final Desain Kartu Kutukan	119
Gambar 4.41 Final Desain Kartu Keberuntungan	120
Gambar 4.42 Final Desain Kartu Misi Putri Kembang Dadar	120
Gambar 4.43 Final Desain Kartu Karakter	120
Gambar 4.44 Final Desain <i>Cover</i> Kartu Karakter	121
Gambar 4.45 Final Desain Koin <i>Boardgame</i>	121
Gambar 4.46 Sketsa Manual <i>Bookmark</i>	122
Gambar 4.47 Sketsa Digital <i>Bookmark</i>	123
Gambar 4.48 Final Desain <i>Bookmark</i>	123
Gambar 4.49 Sketsa Manual Pin	124
Gambar 4.50 Sketsa Digital Pin	124
Gambar 4.51 Final Desain Pin.....	125
Gambar 4.52 Sketsa Manual <i>Pouch</i> Pensil.....	126
Gambar 4.53 Sketsa Digital <i>Pouch</i> Pensil.....	126

Gambar 4.54 Final Desain <i>Pouch</i> Pensil	126
Gambar 4.55 Sketsa Manual <i>Tumbler</i>	127
Gambar 4.56 Sketsa Digital <i>Tumbler</i>	127
Gambar 4.57 Final Desain <i>Tumbler</i>	128
Gambar 4.58 Sketsa Manual <i>T-Shirt</i>	129
Gambar 4.59 Sketsa Digital <i>T-Shirt</i>	129
Gambar 4.60 Final Desain <i>T-Shirt</i>	130
Gambar 4.61 Sketsa Manual <i>Keychain</i>	131
Gambar 4.62 Sketsa Digital <i>Keychain</i>	131
Gambar 4.63 Final Desain <i>Keychain</i>	132
Gambar 4.64 Sketsa Manual Tas	133
Gambar 4.65 Sketsa Digital Tas	133
Gambar 4.66 Final Desain Tas	134
Gambar 4.67 Sketsa Manual <i>Sticker</i>	135
Gambar 4.68 Sketsa Digital <i>Sticker</i>	135
Gambar 4.69 Final Desain <i>Sticker</i>	136

Daftar Tabel

Tabel 2.1 Wawancara Bapak Dr. Erwan Surya Negara M.Sn.....	49
Tabel 3.1 <i>Headline</i>	74
Tabel 3.2 <i>Subheadline</i>	75
Tabel 3.3 <i>Tagline</i>	76
Tabel 3.4 Panduan Media Utama	89
Tabel 3.5 Panduan Media Isu	90
Tabel 3.6 Panduan Media Pendukung	91
Tabel 3.7 Program Media	91
Tabel 3.8 Biaya Media	92
Tabel 3.9 Biaya Media	92
Tabel 3.10 Biaya Media	93

Daftar Lampiran

Lampiran 1.1 Formulir Kesiediaan Pembimbing TA.....	140
Lampiran 1.2 Kartu Asistensi Bimbingan Proposal TA.....	141
Lampiran 1.3 Formulir Persetujuan Sidang Proposal TA	142
Lampiran 1.4 Formulir Bimbingan Preview	143
Lampiran 1.5 Formulir Bimbingan Preview	144
Lampiran 1.6 Formulir Bimbingan Preview	145
Lampiran 1.7 Surat Rekomendasi Preview	146
Lampiran 1.8 Formulir Bimbingan Tugas Akhir	147
Lampiran 1.9 Surat Pernyataan Mahasiswa Tugas Akhir	149
Lampiran 1.10 Surat Rekomendasi Tugas Akhir	150
Lampiran 1.11 DKN.....	151
Lampiran 1.12 Halaman Revisi.....	153
Lampiran 1.13 Dokumentasi Pameran	154