

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
PENGENALAN KAPAL JUKUNG PALEMBANG
PADA REMAJA USIA 17-25 TAHUN
DI KOTA PALEMBANG**



LAPORAN

Tugas Akhir Karya
Prodi Desain Komunikasi Visual
Minat Utama Desain Komunikasi Visual

MUHAMMAD ARIQ BAIHAQI
NIM 2019 620 051

**UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
PALEMBANG
2023**

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
PENGENALAN KAPAL JUKUNG PALEMBANG PADA
REMAJA USIA 17-25 TAHUN DI KOTA PALEMBANG**

Diajukan oleh

MUHAMMAD ARIQ BAIHAQI
NIM 2019 620 051

Telah dipertahankan pada tanggal 1 Agustus 2023
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing 1



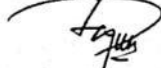
Bobby Halim, M.Ds
NIDN: 0206058602

Pembimbing 2



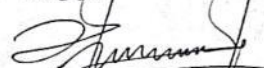
Mukhsin Patriansah, M.Sn
NIDN: 0220058801

Penguji 1



Yosef Yulius, M.Sn
NIDN: 0203078701

Penguji 2



Husni Mubarat, M.Sn
NIDN: 0229128202

Ketua Penguji

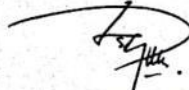


Bobby Halim, M.Ds
NIDN: 0206058602

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

Palembang, 10 Agustus 2023

Mengetahui
Kaprodi Desain Komunikasi Visual



Yosef Yulius, M.Sn
NIDN : 0203078701

Menyetujui
FAKULTAS IPS Dekan FIPB



Aji Windu Viatra, M.Sn
NIDN: 0221017901

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Ariq Baihaqi
NIM : 2019620051
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Tahun Akademik : 2022/2023

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

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PENGENALAN KAPAL JUKUNG PALEMBANG PADA REMAJA USIA 17-25 TAHUN 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, 10 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



(Muhammad Ariq Baihaqi)

NPM : 2019620051

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia-nya kepada Penulis sehingga berhasil menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul **”Perancangan Komunikasi Visual Pengenalan Kapal Jukung Palembang Pada Remaja Usia 17-25 Tahun di Kota Palembang”** sebagai syarat menyelesaikan Program Sarjana (S1) Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indo Global Mandiri Palembang.

Penyusunan laporan Tugas Akhir karya ini, penulis banyak menghadapi banyak rintangan, namun pada akhirnya dapat dilalui berkat adanya bimbingan dan bantuan serta dukungan dari banyak pihak sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT. yang tentunya sudah memperlancar segala urusan penulis.
2. Dr. H. Marzuki Alie, S.E., M.M. selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
3. Dr. Sumi Amariena Hamim, S.T., M.T., I.P.M., ASEAN. Eng selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
4. Jhon Roni Coyanda, S.Kom., M.Si. selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi dan Keuangan Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
5. Prof. Erry Yulian T. Adesta, PhD. selaku Wakil Rektor Bidang Perencanaan dan Kerjasama Universitas Indo Global Mandiri Palembang.

6. Aji Windu Viatra, M.Sn. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri Palembang,
7. Yosef Yulius, M.Sn. selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indo Global Mandiri, serta penguji I Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberikan saran dalam perancangan tugas akhir karya ini.
8. Bobby Halim, M.Ds. selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir yang telah membimbing dan meluangkan waktu selama proses bimbingan dalam menyelesaikan tugas akhir karya.
9. Mukhsin Patriansyah, M.Sn. selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir yang telah membimbing dan meluangkan waktu selama proses bimbingan dalam menyelesaikan tugas akhir karya.
10. Husni Mubarat, M.Sn. selaku dosen penguji II Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberikan saran dalam perancangan tugas akhir karya ini.
11. Seluruh dosen pengajar di jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya.
12. Mang Amin selaku sejarawan kota Palembang dan Kabid Sejarah Dinas Kebudayaan kota Palembang yang telah membantu penulis mengumpulkan data dalam perancangan ini.
13. Orang tua tercinta yang telah banyak berkorban dan dukungan selama masa perkuliahan.
14. Seluruh keluarga tersayang yang sudah mendo'akan dan memberi semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

15. Nona pemilik NPM 51, seseorang yang menemani dalam keadaan suka maupun duka, yang selaku mendukung dan mendengarkan keluh kesah saya.
16. Semua pihak yang sudah membantu hingga terselesaikannya pembuatan tugas akhir serta teman-teman HIMA DKV Kabinet VISHAKA'23 yang sudah membantu mengurus dan menyukseskan kegiatan pameran TA *Courageous Visual*.

Dengan selesainya tugas akhir ini, semoga kontribusi kecil ini dapat memberikan pemahaman dan manfaat bagi masyarakat. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima segala bentuk kritik dan saran yang membangun dari pembaca agar kesalahan yang ada bisa menjadi evaluasi kedepannya. Terima kasih atas dukungan dan bimbingan yang telah diberikan selama proses perancangan tugas akhir ini.

Palembang, 10 Agustus 2023

Muhammad Ariq Baihaqi

ABSTRAK

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PENGENALAN KAPAL JUKUNG PALEMBANG PADA REMAJA USIA 17-25 TAHUN DI KOTA PALEMBANG

Oleh: **Muhammad Ariq Baihaqi**

Sumatera Selatan dengan ibu kotanya yakni Palembang, merupakan bagian dari Pulau Sumatera yang mempunyai luas wilayah 91.806,36 km². karena dialiri oleh banyak sungai, mobilitas dan kebutuhan masyarakat di Wilayah Provinsi Sumatera Selatan pada dasarnya sangat tergantung dari sungai-sungai utama, yakni Sungai Musi dan anak-anak sungainya. Banyak kapal tradisional yang melewati sungai musu salah satunya kapal Jukung yang biasanya sebagai salah satu angkutan yang digunakan masyarakat untuk bepergian dari suatu daerah ke daerah lain dan juga digunakan untuk mengangkut bahan pokok ataupun barang-barang perdagangan dan hasil pertanian. Perancangan pengenalan kapal Jukung ini sebagai salah satu upaya pelestarian agar menambah pemahaman pada remaja dan masyarakat.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, penulis menggunakan metode *design thinking* untuk pengumpulan data dan analisis data melalui metode 5W+1H (*what, why, who, where, why, how*), sehingga menghasilkan suatu ide yang dapat diterapkan pada tahap perancangan. Karya yang dirancang dikategorikan menjadi tiga media, yakni media isu diantaranya, poster, *x-banner*, media utama berupa permainan papan, dan media pendukung diantaranya, t-shirt, miniatur kapal Jukung, *totebag*, stiker, *puzzle*, *pencil pouch*, gantungan kunci. Penerapan media tersebut menggunakan ilustrasi kapal Jukung, sungai, ampera dan elemen pendukung lainnya, diharapkan perancangan ini dapat merangkul remaja.

Kata Kunci: Kebudayaan, Kapal Tradisional, Permainan Papan

ABSTRACT

VISUAL COMMUNICATION DESIGN INTRODUCTION OF JUKUNG PALEMBANG SHIP FOR ADOLESCENTS AGED 17-25 YEARS IN PALEMBANG CITY

By: Muhammad Ariq Baihaqi

South Sumatra with its capital city Palembang, is part of the island of Sumatra which has an area of 91,806.36 km². because it is fed by many rivers, the mobility and needs of the people in the South Sumatra Province are basically very dependent on the main rivers, namely the Musi River and its tributaries. Many traditional ships pass through the Musi River, one of which is the Jukung ship which is usually one of the transportation used by the community to travel from one region to another and is also used to transport staples or trade goods and agricultural products. The design of the introduction of the Jukung ship is one of the preservation efforts to increase understanding in adolescents and the community.

In overcoming these problems, the author uses the design thinking method for data collection and data analysis through the 5W+1H method (what, why, who, where, why, how), so as to produce an idea that can be applied at the design stage. The designed works are categorized into three media, namely issue media including, posters, x-banners, main media in the form of board games, and supporting media including, t-shirts, miniature Jukung ships, totebags, stickers, puzzles, pencil pouches, key chains. The application of the media uses illustrations of Jukung ships, rivers, ampera and other supporting elements, it is hoped that this design can embrace teenagers.

Keywords: *culture, traditional ship, board game*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERTANGGUNG JAWABAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	6
E. Tinjauan Ide Perancangan	8
F. Metode Perancangan	16
G. Landasan Teori Perancangan	21
H. Sistematika Perancangan.....	29
I. Alur Pemikiran Perancangan.....	31
BAB II.....	32
PENGOLAHAN DATA	32
A. Identifikasi Data.....	32
B. Analisis Data	56
C. Sintesis	60
BAB III.....	61
KONSEP PERANCANGAN	61
A. Perencanaan kreatif	61
1. Strategi Kreatif	61
2. Program Kreatif.....	62

B. Perencanaan Media	77
1. Tujuan Media.....	77
2. Strategi Media	77
3. Program Media	78
1) Media Isu (<i>Pre Media</i>)	79
2) Media Utama (<i>Main Media</i>).....	79
3) Media Pendukung (<i>Followup Media</i>).....	80
4. Biaya Media.....	83
BAB IV	85
VISUALISASI DESAIN (TATA DESAIN)	85
1. Logo	85
2. <i>Pre Media</i> (Media Isu).....	89
3. <i>Main Media</i> (Media Utama).....	100
4. <i>Followup Media</i> (Media pendukung).....	108
BAB V.....	123
PENUTUP.....	123
A. Kesimpulan	123
B. Saran.....	124
DAFTAR PUSTAKA.....	125
LAMPIRAN	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Poster Festival Kapal Jukung Hias	9
Gambar 1. 2 Poster Jukung.....	10
Gambar 1. 3 Video Dokumenter Jukung.....	11
Gambar 1. 4 Poster	12
Gambar 1. 5 Miniatur Kapal Pinisi.....	13
Gambar 1. 6 Infografis.....	14
Gambar 1. 7 <i>Battleship Gameboard</i>	15
Gambar 1. 8 Tahapan <i>Design Thinking</i>	16
Gambar 2. 1 Peta Provinsi Sumatera Selatan	33
Gambar 2. 2 Jukung Tambangan Banjarmasin.....	34
Gambar 2. 3 Kapal Jukung	39
Gambar 2. 4 Kapal Jukung di Dermaga UPTD 16 Ilir (Pasar 16).....	39
Gambar 2. 5 Aktivitas Kapal Jukung di Dermaga UPTD 16 Ilir (Pasar 16)	40
Gambar 2. 6 Proses Penarikan Kapal.....	42
Gambar 2. 7 Warung Terapung Mang Ujuk, BKB.....	43
Gambar 2. 8 Bagian Depan & Atas Kapal Jukung	44
Gambar 2. 9 Bagian Samping Kapal Jukung.....	44
Gambar 2. 10 Bagian Belakang/Buritan Kapal Jukung.....	45
Gambar 2. 11 Bagian Anjungan/Tempat kemudi Kapal Jukung.....	45
Gambar 2. 12 Bagian Dalam & Tempat Mesin Kapal Jukung	46
Gambar 2. 13 Bagian Dalam Buritan/Belakang Kapal Jukung	46
Gambar 2. 14 Keseluruhan Kapal Jukung	47
Gambar 2. 15 Bagian Gegading dan Tekoran	47
Gambar 2. 16 Proses Pakal	48
Gambar 2. 17 Proses Pendempulan & Pelapis seng	48
Gambar 2. 18 Bagian Tajuk.....	49
Gambar 2. 19 Wawancara Dinas Pariwisata, sejarawan Mang Amin	53
Gambar 2. 20 Wawancara Dinas Kebudayaan, Kabid Sejarah	53
Gambar 2. 21 Logo Dinas Kebudayaan Kota Palembang	54

Gambar 2. 22 Logo Dinas Pariwisata Kota Palembang	55
Gambar 3. 1 Kapal Jukung	69
Gambar 3. 2 Sungai	70
Gambar 3. 3 Ban Mobil Bekas disamping kapal Jukung	70
Gambar 3. 4 Ampera	71
Gambar 3. 5 Warna Perancangan	72
Gambar 3. 6 Huruf <i>Teen</i>	73
Gambar 3. 7 Huruf <i>Romance Fatal Serif</i>	74
Gambar 3. 8 Huruf <i>Montserrat</i>	74
Gambar 3. 9 Gaya <i>Material Design</i>	75
Gambar 4. 1 Kapal Jukung & Sungai	85
Gambar 4. 2 Sketsa Logo	86
Gambar 4. 3 <i>Comprehensive Layout</i> Logo.....	87
Gambar 4. 4 <i>Final Design</i> Logo.....	87
Gambar 4. 5 Logo <i>Grid</i>	87
Gambar 4. 6 <i>Clear Space Area</i>	88
Gambar 4. 7 Black & White, Grayscale Logo.....	88
Gambar 4. 8 Warna Logo	89
Gambar 4. 9 <i>Rought Layout</i> Poster.....	90
Gambar 4. 10 <i>Comprehensive Layout</i> Poster	91
Gambar 4. 11 <i>Final Design</i> Poster	97
Gambar 4. 12 <i>Rought Layout</i> Banner	99
Gambar 4. 13 <i>Comprehensive Layout</i> Banner.....	99
Gambar 4. 14 <i>Final Design</i> Banner.....	100
Gambar 4. 15 Sketsa <i>Game Board</i> & Tata Cara Permainan	101
Gambar 4. 16 Sketsa Kelengkapan <i>Game Board</i>	102
Gambar 4. 17 Sketsa Desain Tata Cara Permainan <i>Game Board</i>	102
Gambar 4. 18 Sketsa <i>Packaging Game Board</i>	103
Gambar 4. 19 <i>Comprehensive Layout Game Board</i>	103
Gambar 4. 20 <i>Final Design</i> Papan Permainan	104

Gambar 4. 21 <i>Final Design</i> Pion Kapal Jukung.....	104
Gambar 4. 22 <i>Final Design</i> Kartu Permainan	105
Gambar 4. 23 <i>Final Design</i> Koin	105
Gambar 4. 24 <i>Final Design</i> Barang.....	105
Gambar 4. 25 <i>Final Design</i> Pion Pemain & 2 Dadu Glow In The Dark.....	106
Gambar 4. 26 <i>Final Design</i> Tata Cara Permainan.....	106
Gambar 4. 27 <i>Final Design</i> Packaging Permainan	107
Gambar 4. 28 <i>Final Design</i> Kelengkapan permainan	107
Gambar 4. 29 Sketsa Puzzle	108
Gambar 4. 30 Sketsa Puzzle	109
Gambar 4. 31 Sketsa Puzzle	109
Gambar 4. 32 Rought Layout Sticker.....	111
Gambar 4. 33 Rought Layout Sticker.....	111
Gambar 4. 34 <i>Final Design</i> Sticker.....	112
Gambar 4. 35 Rought Layout Miniatur	113
Gambar 4. 36 Rought Layout Miniatur	113
Gambar 4. 37 Rought Layout Miniatur	114
Gambar 4. 38 Rought Layout Pencil Pouch	115
Gambar 4. 39 Comprehensive Layout Pencil Pouch.....	115
Gambar 4. 40 <i>Final Design</i> Pencil Pouch	116
Gambar 4. 41 Sketsa Gantungan Kunci.....	117
Gambar 4. 42 Comprehensive Layout Gantungan Kunci.....	117
Gambar 4. 43 <i>Final Design</i> Gantungan Kunci	118
Gambar 4. 44 Sketsa T-Shirt	119
Gambar 4. 45 Comprehensive Layout T-Shirt	119
Gambar 4. 46 <i>Final Design</i> T-Shirt.....	120
Gambar 4. 47 Sketsa Totebag.....	121
Gambar 4. 48 Comprehensive Layout Totebag.....	121
Gambar 4. 49 <i>Final Design</i> Totebag	122

DAFTAR TABEL

Bagan 1.1 Alur Pemikiran Perancangan.....	31
Tabel 2. 1 Jenis-Jenis Jukung	38
Tabel 2. 2 Hasil Kuesioner	52
Tabel 3. 1 <i>Headline</i>	65
Tabel 3. 2 <i>Subheadline</i>	66
Tabel 3. 3 <i>Tagline/Slogan</i>	67
Tabel 3. 4 <i>Bodycopy</i>	68
Tabel 3. 5 Ukuran Media.....	76
Tabel 3. 6 <i>Time Schedule</i> Program Media.....	83
Tabel 3. 7 Biaya Media	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Pameran Tugas Akhir	128
Lampiran 2 Dokumentasi Pameran Tugas Akhir	128
Lampiran 3 Form Bimbingan 1	129
Lampiran 4 Form Bimbingan 2	130
Lampiran 5 Halaman Revisi.....	131