

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
EDUKASI KOPI LOKAL SUMATERA SELATAN
MELALUI MEDIA *BOARD GAME* UNTUK USIA 17-25
TAHUN DI KOTA PALEMBANG.**



LAPORAN

Tugas Akhir Karya

Prodi Desain Komunikasi Visual

Minat Utama desain Komunikasi Visual

RIAJENG SITI NURHALIZAH

(2020620041)

UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI

PALEMBANG

HALAMAN PENGESAHAN
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL EDUKASI KOPI LOKAL
SUMATERA SELATAN MELALUI MEDIA *BOARD GAME*
UNTUK USIA 17-25 TAHUN DI KOTA PALEMBANG

Diajukan oleh,

Riajeng Siti Nurhalizah
NIM. 2020620041

Telah dipertahankan pada tanggal 05 Agustus 2024
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing 1


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

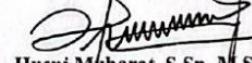
Pembimbing 2


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


Penguji 1


Aji Windu Viatra, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0221017901

Penguji 2


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

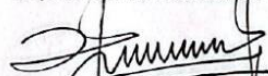
Ketua Penguji


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


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

Palembang, 05 Agustus 2024

Mengetahui,
Kaprosdi Desain Komunikasi Visual


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




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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto

"Kamu adalah penulis cerita hidupmu dan jangan biarkan orang lain yang memegang penanya."

"Hidup adalah perjuangan tanpa henti." – Buya Hamka

"Cause you're amazing just the way you are." -Bruno Mars

"Do you know that there's still a chance for you? 'Cause there's a spark in you
You just gotta ignite the light And let it shine." (Firework - Katy Perry)

Saya persembahkan karya ini dengan segenap cinta untuk kedua orang tua saya :

"Mama saya Muslika dan Papa saya Ansori"

Terima kasih untuk semua doa dan dukungan selama ini, sehat selalu dan hidup lebih lama lagi agar bisa terus menemani perjalanan saya.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Riajeng Siti Nurhalizah
NIM : 2020620041
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Tahun Akademik : 2023-2024

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

***“Perancangan Edukasi Kopi Lokal Sumatera Selata Melalui Media Board Game
Untuk 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, 16 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan

A 10000 Indonesian postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'METERAI TEMPEL', and '2D A90ALX319101945'.

(Riajeng Siti Nurhalizah)

NPM : 2020620041

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penayang, penulis mengucapkan syukur yang sebesar-besarnya atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Komunikasi Visual Edukasi Kopi Lokal Sumatera Selatan Melalui media *Board Game* untuk usia 17-25 Tahun di Kota Palembang ini dengan lancar.

Penulisan laporan ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan dorongan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan rasa hormat, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Syukur Alhamdulillah ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Perancangan ini dapat diselesaikan dengan baik. Setiap langkah dalam proses perancangan ini merupakan perjalanan penuh tantangan dan pembelajaran berharga, dan saya merasa sangat bersyukur atas segala petunjuk dan kekuatan yang diberikan-Nya sepanjang perjalanan ini.
2. Untuk kedua orang tua saya, Mama dan Papa tersayang, Muslikah dan Ansori, yang telah memberikan doa, dukungan, serta segala upaya sejak awal agar saya bisa menyelesaikan pendidikan ini. Tanpa cinta, kesabaran, dan pengorbanan mereka, semua ini tidak akan terwujud. Gelar sarjana ini saya persembahkan sebagai bentuk terima kasih kepada mereka, yang selalu menginginkan anak-anaknya mencapai pendidikan terbaik. Kesabaran dan

dorongan yang mereka berikan menjadi sumber semangat dan kekuatan luar biasa sepanjang perjalanan kuliah ini.

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. H. Junaini, M.M. Selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi dan Keuangan Universitas Indo Global Mandiri.
6. Prof. Erry Yulian T. Adesta, PhD. 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 I Tugas Akhir yang telah Membimbing Penulis.
9. Bobby Halim, S.Sn., M.Ds Selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir yang telah Membimbing Penulis.
10. Untuk sahabat-sahabat terdekat saya, Dea Arinda dan Dea Pertiwi, yang selalu ada di setiap momen sulit, memberikan tawa dan semangat ketika saya merasa lelah dan ingin menyerah. Terima kasih atas dukungan dan kehadiran kalian yang selalu membuat saya merasa lebih kuat dan tidak pernah sendirian.

11. Untuk rekan-rekan kerja terbaik saya: Kak Idar, Kak Risad, Kak Obby, Kak Aufa, Kak Imam, Kak Ejak Raya, dan Sabrina, yang selalu ada memberikan dukungan di saat-saat sulit.
12. Untuk sahabat seperjuangan saya, Yuli, Alya, dan Tiara terima kasih atas perjalanan bersama selama empat tahun yang penuh suka duka. Dukungan dan kerja keras kita telah menjadi bagian penting dari pengalaman perkuliahan yang tak terlupakan.
13. Untuk semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas segala dukungan, bantuan, dan kontribusi yang telah diberikan
14. Terakhir Untuk diri saya sendiri, terima kasih telah percaya dan berusaha meskipun dalam perjalanan yang penuh tantangan. Dedikasi dan kerja keras yang telah dilakukan selama ini menjadi modal berharga untuk mencapai semua yang telah diraih. Saya bangga telah menjalani setiap proses dan tidak pernah menyerah.

Penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat dan memberikan wawasan baru bagi para pembaca. Masukan dan saran yang konstruktif sangat diharapkan untuk menyempurnakan laporan ini di masa mendatang.

Palembang, 11 Oktober 2024

Penulis

Perancangan Komunikasi Visual
Edukasi Kopi Lokal Sumatera Selatan Melalui Media *Board*
***Game* Untuk Usia 17-25 Tahun Di Kota Palembang.**

Oleh :

Riajeng Siti Nurhalizah 2020620041

ABSTRAK

Perancangan komunikasi visual edukasi kopi lokal Sumatera Selatan melalui media board game bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang kopi lokal di kalangan anak muda, khususnya yang berusia 17-25 tahun di Palembang. Proyek ini mengatasi kurangnya pengetahuan mengenai karakteristik unik, sejarah, dan pentingnya kopi lokal Sumatera Selatan, seperti jenis Arabika dan Robusta, bagi perekonomian. *Board game* ini berfungsi sebagai alat edukasi interaktif yang melibatkan pemain dengan informasi tentang proses produksi kopi, signifikansi budaya, serta dampak sosial dari budidaya kopi di Sumatera Selatan. Desainnya mengintegrasikan elemen visual klasik dan modern, dengan menggunakan warna-warna dan ilustrasi yang menarik untuk menciptakan pengalaman yang estetis dan menghibur. Dengan menggabungkan hiburan dan edukasi, *board game* ini mendorong apresiasi terhadap kopi lokal Sumatera Selatan dan mendukung pelestarian warisan budaya, serta berkontribusi pada industri kopi lokal Sumatera Selatan. Pendekatan ini tidak hanya mengedukasi, tetapi juga mendorong keterlibatan kreatif dengan produk lokal, membantu menjembatani kesenjangan antara tren kopi populer dan pemahaman yang lebih mendalam tentang kopi lokal Sumatera Selatan.

Tugas akhir ini menyoroti pentingnya strategi desain komunikasi visual dalam membuat konten edukasi yang mudah diakses dan menyenangkan bagi *audiens* muda, yang pada akhirnya berkontribusi pada pelestarian budaya serta pertumbuhan ekonomi di Sumatera Selatan.

Kata Kunci: Desain komunikasi visual, edukasi kopi lokal, Sumatera Selatan, Arabika, Robusta, *board game*, media interaktif, warisan budaya, edukasi anak muda, industri kopi.

The Visual Communication Design Of Local South Sumatra Coffee Education Through Board Game Media For 17-25 Year Olds In Palembang.

Oleh :

Riajeng Siti Nurhalizah 2020620041

ABSTRACT

The design of visual communication education for local South Sumatra coffee through board game media aims to raise awareness and understanding of local coffee among youth, specifically targeting individuals aged 17-25 in Palembang. This project addresses the limited knowledge about the unique characteristics, history, and economic importance of local coffee varieties such as Arabica and Robusta. The board game serves as an interactive educational tool that engages players with information about the coffee production process, cultural significance, and the social impact of coffee farming in South Sumatra. The design integrates classic and modern visual elements, employing colors and illustrations to create a visually appealing and engaging experience. By combining entertainment with education, the board game fosters appreciation for local coffee and promotes the preservation of cultural heritage while supporting the local coffee industry. This approach not only educates but also encourages creative engagement with local products, helping to bridge the gap between popular coffee trends and deeper understanding of local coffee heritage.

This final project highlights the importance of strategic visual communication design in making educational content accessible and enjoyable for young audiences, ultimately contributing to both cultural preservation and economic growth in South Sumatra.

Keywords: Visual communication design, local coffee education, South Sumatra, Arabica, Robusta, board game, interactive media, cultural heritage, youth education, coffee industry.

Daftar Isi

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xvi
Daftar Lampiran	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Batasan Masalah.....	10
D. Tujuan Perancangan	11
E. Manfaat Perancangan.....	11
F. Tinjauan Ide Perancangan.....	13
1. Tinjauan Karya Terdahulu.....	13
2. Tinjauan Karya Sejenis	18
G. Metode Perancangan	21
H. Landasan Teori.....	26
I. Sistematika Perancangan	34
J. Alur Pemikiran Perancangan	35
BAB II PENGOLAHAN DATA	36
A. Identifikasi Data	36
B. Analisis Data	78
C. Organisasi/Lembaga Pendukung.....	82
D. Faktor Penghambat dan Pendukung.....	83
E. Usulan Pemecahan Masalah	84

F. Sintesis	84
BAB III KONSEP PERANCANGAN	86
A. Konsep Perancangan Kreatif	86
1. Strategi Kreatif	86
2. Program Kreatif	88
3. Objek Visual	93
B. Konsep Media	98
1. Tujuan Media	98
2. Strategi Media	98
3. Pemilihan Media	99
4. Program Media	107
5. Biaya Media	108
BAB IV VISUALISASI DESAIN	110
A. Visualisasi Desain	110
1. Logo	110
2. <i>Pre Media</i> (Media Isu)	116
3. <i>Main Media</i> (Media Utama)	122
4. <i>Followup Media</i> (Media pendukung)	125
BAB V PENUTUP	143
A. Kesimpulan	143
B. Saran	145
Daftar Pustaka	146
Lampiran	149

Daftar Gambar

Gambar 1. 1 Biji kopi	1
Gambar 1. 2 Poster Cita Rasa kopi.....	5
Gambar 1. 3 6 Poster Kopi Unik.....	13
Gambar 1. 4 <i>Board game Roast</i>	14
Gambar 1. 5 <i>Kopi Dash</i>	16
Gambar 1. 6 Poster <i>Healthy Macha More</i>	18
Gambar 1. 7 <i>Board game Wilah</i>	20
Gambar 1. 8 Alur Pemikiran Perancangan	35
Gambar 2.1 Kopi Arabika	39
Gambar 2.2 Kopi Robusta	42
Gambar 2.3 Penghasilan Kopi Lokal.....	45
Gambar 2.4 <i>Natural Process</i>	47
Gambar 2. 5 <i>Washed Process</i>	48
Gambar 2. 6 <i>Honey (Miel) Process</i>	49
Gambar 2. 7 wawancara dinas pertanian.....	59
Gambar 2. 8 Wawancara <i>Roaster</i>	62
Gambar 2. 9 wawancara barista.....	64
Gambar 2.10 wawancara dokter umum	68
Gambar 2. 11 Tanggapan Kuesioner	70
Gambar 2.12 Tanggapan Kuesioner	71
Gambar 2.13 Tanggapan Kuesioner	73

Gambar 2.14 Tanggapan Kuesioner	74
Gambar 2.15 Tanggapan Kuesioner	75
Gambar 2. 16 <i>Tanggapan Kuesioner</i>	76
Gambar 2. 17 Logo AKSI-SCAI	81
Gambar 3.1 Biji Kopi.....	85
Gambar 3.2 Buah Kopi.....	92
Gambar 3.3 Warna.....	94
Gambar 3.4 <i>Font Bebas Neue</i>	95
Gambar 4. 1 Sketsa Manual Logo 1	110
Gambar 4. 2 Sketsa Manual Logo 2	111
Gambar 4. 3 Sketsa Manual Logo 3	111
Gambar 4.4 Sketsa Manual Logo 4	112
Gambar 4.5 Sketsa Logo Terpilih.....	112
Gambar 4.6 Sketsa Digital Logo	113
Gambar 4.7 Final Desain Logo.....	113
Gambar 4.8 Logo <i>Grid</i>	114
Gambar 4.9 <i>Clear Space</i> Logo	114
Gambar 4.10 Sketsa Manual Poster.....	115
Gambar 4.11 Sketsa Digital Poster.....	116
Gambar 4.12 Final Desain Poster	117
Gambar 4.13 Sketsa Manual <i>X-Banner</i>	119
Gambar 4.14 Sketsa Digital <i>X-Banner</i>	119
Gambar 4.15 Final Desain <i>X-Banner</i>	120

Gambar 4.16 Sketsa Manual <i>Board Game</i>	121
Gambar 4.17 Sketsa Digital <i>Board Game</i>	122
Gambar 4.18 Final Desain <i>Board Game</i>	123
Gambar 4.19 Sketsa Manual <i>Tumbler</i>	124
Gambar 4.20 Sketsa Digital <i>Tumbler</i>	124
Gambar 4.21 Final Desain <i>Tumbler</i>	125
Gambar 4.22 Sketsa Manual <i>Tote Bag</i>	126
Gambar 4.23 Sketsa Digital <i>Tote Bag</i>	126
Gambar 4.24 Final Desain <i>Tote Bag</i>	127
Gambar 4.25 Sketsa Manual <i>T-shirt & Vest</i>	129
Gambar 4.26 Sketsa Digital <i>T-shirt & Vest</i>	129
Gambar 4.27 Final Desain <i>T-shirt</i>	130
Gambar 4.28 Final Desain <i>Vest</i>	131
Gambar 4.29 Sketsa Manual <i>Pin</i>	132
Gambar 4.30 Sketsa Digital <i>Pin</i>	132
Gambar 4.31 Final Desain <i>Pin</i>	133
Gambar 4.32 Sketsa Manual <i>Keychain</i>	134
Gambar 4.33 Sketsa Digital <i>Keychain</i>	134
Gambar 4.34 Final Desain <i>Keychain</i>	135
Gambar 4.35 Sketsa Manual Pengaharum Ruangan.....	136
Gambar 4.36 Sketsa Digital Pengaharum Ruangan.....	136
Gambar 4.37 Final Desain Pengaharum Ruangan.....	137
Gambar 4.38 Sketsa Manual <i>Hand Sanitizer</i>	138

Gambar 4.39 Sketsa Digital <i>Hand Sanitizer</i>	138
Gambar 4.40 Final Desain <i>Hand Sanitizer</i>	139
Gambar 4.41 Sketsa Manual <i>Pouch Mini</i>	140
Gambar 4.42 Sketsa Digital <i>Pouch Mini</i>	141
Gambar 4.43 Final Desain <i>Pouch Mini</i>	141

Daftar Tabel

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhit	27
Tabel 2.1 Cita Rasa Dan Aroma.....	37
Tabel 2.2 Tingkat Kafein.....	39
Tabel 2.3 Pertanyaan wawancara dinas pertanian	41
Tabel 2.4 Pertanyaan wawancara <i>Roaster</i>	45
Tabel 2.5 Pertanyaan wawancara Barista	48
Tabel 2.6 Pertanyaan wawancara Dokter Umum	51
Tabel 3.1 <i>Headline</i>	70
Tabel 3.2 <i>Subheadline</i>	71
Tabel 3.3 <i>Tagline</i>	72
Tabel 3.4 Panduan media	86
Tabel 3.7 Biaya Media	90

Daftar Lampiran

Lampiran 1. 1 <i>Form Kesediaan Pembimbing</i>	148
Lampiran 1. 2 <i>Form Sidang Proposal</i>	149
Lampiran 1. 3 <i>Form Bimbingan Preview</i>	150
Lampiran 1. 4 <i>Form Bimbingan Preview</i>	151
Lampiran 1. 5 <i>Surat Rekomendasi Preview 1</i>	152
Lampiran 1. 6 <i>Form Bimbingan Preview 2</i>	153
Lampiran 1. 7 <i>Form Bimbingan Preview 2</i>	154
Lampiran 1. 8 <i>Surat Rekomendasi Preview 2</i>	155
Lampiran 1. 9 <i>Surat Persetujuan Final Tugas Akhir</i>	156
Lampiran 1. 10 <i>Surat Pernyataan Siap Sidang</i>	157
Lampiran 1. 11 <i>Surat Pernyataan Mahasiswa Tugas Akhir</i>	158
Lampiran 1. 12 <i>Surat Rekomendasi Dosen Pembimbing</i>	159
Lampiran 1. 13 <i>DKN</i>	160
Lampiran 1. 14 <i>Form Bimbingan</i>	161
Lampiran 1. 15 <i>Form Bimbingan</i>	162
Lampiran 1. 16 <i>Halaman Revisi</i>	163
Lampiran 1. 17 <i>Dokumentasi pameran</i>	164