

**PERANCANGAN KAMPANYE VISUAL MAKANAN KHAS  
KOTA PALEMBANG BERBAHAN BAKU IKAN**



**LAPORAN**

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

**TEGAR FEBRIANSYAH  
2019620069**

**UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI  
PALEMBANG  
2024**

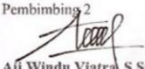
## HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN  
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA  
**PERANCANGAN MAKANAN KHAS KOTA PALEMBANG BERBAHAN  
BAKU IKAN**

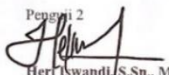
Diajukan oleh,  
**Tegar Febriansyah**  
NIM. 2019620069

Telah dipertahankan pada tanggal 7 Agustus 2024  
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing 1  
  
**Mukhsin Pathiansah, S.Sn., M.Sn.**  
NIDN. 0220058801

Pembimbing 2  
  
**Aji Windu Viatra, S.Sn., M.Sn.**  
NIDN. 0221017901

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


Penguji 2  
  
**Heri Iswandi, S.Sn., M.Sn.**  
NIDN. 0230058703

Ketua Penguji  
  
**Mukhsin Patrianah, S.Sn., M.Sn.**  
NIDN. 0220058801

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

Palembang, 15 Agustus 2024

Mengetahui,  
Kaprosdi Desain Komunikasi Visual  
  
**Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn.**  
NIDN. 0229128202

FAKULTAS DESAIN VISUAL  
Jalan FIP  
  
  
**Dr. Doris Febriyanti, S.IP., M.Si.**  
NIDN. 0222028203

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap kerendahan hati dan rasa syukur yang mendalam, karya ini saya persembahkan kepada Allah SWT, Sang Pencipta, yang telah melimpahkan rahmat, petunjuk, dan kekuatan dalam setiap langkah perjalanan ini. Tanpa kehendak-Nya, takkan mungkin saya dapat mencapai titik ini. Semoga segala usaha, ilmu, dan ketulusan yang tercurah dalam karya ini menjadi amal yang diridai-Nya dan membawa kebaikan bagi banyak orang. Hanya kepada-Mu, ya Allah, kupersembahkan rasa syukur ini.

”Dengan keberanian untuk melangkah dan tekad untuk terus maju, saya persembahkan karya ini sebagai bukti bahwa ketakutan bukanlah penghalang, melainkan bagian dari proses untuk tumbuh. Semoga setiap tantangan yang dihadapi menjadi pelajaran, dan keberanian yang diasah menjadi bekal untuk mencapai impian yang lebih besar”

(Tegar Febriansyah)

Dengan penuh cinta dan rasa syukur, karya ini saya persembahkan untuk orang tua dan keluarga tercinta. Terima kasih atas doa, dukungan, dan kasih sayang tanpa henti yang menjadi sumber kekuatan saya. Setiap pencapaian ini tak lepas dari pengorbanan dan ketulusan yang kalian berikan. Semoga karya ini dapat menjadi kebanggaan dan wujud dari doa-doa kalian yang terjawab.

## HALAMAN PERNYATAAN

### HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tegar Febriansyah

NIM : 2019620069

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tahun Akademik : 2019

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

***“PERANCANGAN KAMPANYE VISUAL MAKANAN KHAS KOTA PALEMBANG  
BERBAHAN BAKU IKAN”***

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



Tegar Febriansyah

NPM : 2019620069

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Kampanye Visual Makanan Khas Kota Palembang Berbahan Baku Ikan.” Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual di Universitas Indo Global Mandiri..

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan, baik yang disadari maupun yang tidak disengaja. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Dalam proses penulisan dan penyusunan laporan ini, penulis telah menerima banyak arahan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis merasa perlu untuk menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, yang telah melimpahkan ilmu, kesehatan fisik dan mental, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini..
2. Kedua orang tua dan keluarga, yang senantiasa memberikan dukungan serta motivasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Dr. H. Marzuki Alie, S.E., M.M. selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
4. Bapak/ Ibu selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Indo Global Mandiri Palembang.

5. Mukhsin Patriansyah, M.Sn, Selaku Pembimbing 1 Tugas akhir  
“Perancangan Kampanye Visual Makanan Khas Kota Palembang  
Berbahan Baku Ikan.”
6. Aji Windu Viatra, M.Sn, Selaku Pembimbing 2 Tugas akhir  
“Perancangan Kampanye Visual Makanan Khas Kota Palembang  
Berbahan Baku Ikan.”
7. HIMA DKV UIGM sebagai tim yang membuat pameran tugas akhir  
”Artventure” berjalan dan sukses.
8. Teman-teman seperjuangan ”KANTIN TOBA” yang telah membantu  
dan berkontribusi terhadap penyelesaian perancangan tugas akhir ini.
9. Terima kasih kepada Nabila Yosifa yang telah mengawal dan menjadi  
bagian dari pertarungan dalam tugas akhir ini.

Palembang, Agustus 2024



Tegar Febriansyah

***DESIGN OF A VISUAL CAMPAIGN FOR TRADITIONAL FISH-BASED  
CUISINE OF PALEMBANG CITY***

*Written Accountability*

*Visual Communication Design Study Program*

*Indo Global Mandiri University Palembang 2024*

*By Tegar Febriansyah*

***ABSTRACT***

*Introducing traditional cuisine is essential for Generation Z, who may be unfamiliar with Palembang's fish-based specialties. Through motion graphics, Generation Z can learn about and appreciate traditional Palembang dishes, such as pempek, pindang, and fish crackers. A primary issue is the gradual decline in awareness among Generation Z regarding traditional local foods, as these dishes are losing influence, popularity, and presence due to globalization..*

*This study aims to reintroduce Palembang's traditional cuisine to Generation Z through the medium of motion graphics. The author conducted a case study using a design thinking approach with 5W + 1H analysis. The main medium is motion graphics, supported by materials such as posters, flyers, zines, keychains, t-shirts, tote bags, stickers, and mugs.*

**Keywords:** *Motion graphics, Traditional Cuisine, Generation Z.*

# PERANCANGAN KAMPANYE VISUAL MAKANAN KHAS KOTA PALEMBANG BERBAHAN BAKU IKAN

Pertanggungjawaban Tertulis

Program Studi Desain Komunikasi Visual 2024

Oleh Tegar Febriansyah

## ABSTRAK

Memperkenalkan makanan khas sangat penting kepada generasi Z yang belum mengetahui makanan khas kota Palembang yang berbahan baku ikan. Generasi z dapat mengenali dan mengetahui makanan khas kota Palembang berbahan baku ikan lewat media *motion graphic*. Makanan khas kota Palembang yang berbahan baku ikan ada pempek, pindang, dan kerupuk. Permasalahan yang terjadi berupa, banyaknya generasi Z yang mulai melupakan makanan khas daerah. Makanan khas daerah mulai kehilangan pengaruh, popularitas dan keberadaannya akibat pengaruh globalisasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengajak dan mengenalkan kembali makanan khas kota Palembang kepada generasi Z melalui media *motion graphic*. Penulis melakukan studi kasus dengan menerapkan metode perancangan design thinking sebagai analisis data dengan metode 5W + 1H. Media perancangan yang digunakan berupa *motion graphic*, serta media pendukung seperti, poster, *flyer*, zine, ganci, *tshirt*, *totebag*, *sticker* dan *mug*.

**Kata kunci:** Motion graphic, Makanan Khas, Generasi Z.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
a. Latar Belakang .....	1
b. Rumusan Masalah .....	5
c. Batasan Masalah .....	6
d. Tujuan .....	6
e. Manfaat .....	7
f. Tinjauan Ide Perancangan .....	8
g. Metode Perancangan .....	14
h. Landasan Teori .....	19
i. Sistematika Perancangan .....	24
j. Alur Pemikiran Perancangan .....	25
<b>BAB II. PENGOLAHAN DATA</b>	
a. Identifikasi Data .....	27

b. Landasan Hukum .....	46
c. Organisasi Pendukung .....	47
d. Faktor Penghambat dan Pendukung .....	48
e. Upaya Pemerintah .....	49
f. Peranan Masyarakat .....	50
g. ILM (Iklan Layanan Masyarakat) yang Pernah Dibuat .....	50
h. Analisis Data .....	52
i. Contoh-Contoh Kasus.....	57
j. Sintesis.....	58
k. Hasil Wawancara .....	59
 <b>BAB III. KONSEP PERANCANGAN</b>	
A. Konsep Media .....	62
B. Konsep Kreatif .....	69
 <b>BAB IV. VISUALISASI DESAIN</b>	
A. Media.....	81
 <b>BAB V. PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	118
B. Saran .....	120
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>122</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>125</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Media Komunikasi Visual Kampanye “Gemarikan” .....	8
Gambar 1.2 Poster Gemar Makan Ikan Untuk Mencegah Covid-19 .....	9
Gambar 1.3 Cover Buku Fotografi Kuliner Ikan Khas Sulawesi Selatan .....	10
Gambar 1.4 Poster Tempat Parkir Sepeda Motor .....	11
Gambar 1.5 <i>Motion Graphic</i> Iklan Produk .....	12
Gambar 1.6 <i>Motion Graphic</i> Media Promosi Objek Wisata Cililin Bandung Barat .....	13
Gambar 1.7 Iklan Minuman Teh .....	14
Gambar 1.8 Alur Pemikiran Perancangan .....	25
Gambar 2.1 Ikan Gabus ( <i>Chanastriata</i> ) .....	28
Gambar 2.2 Ikan Putak ( <i>Notopterus-notopterus</i> ) .....	29
Gambar 2.3 Ikan toman ( <i>Chanamiclopetes</i> ) .....	29
Gambar 2.4 Ikan sepat .....	29
Gambar 2.5 Ikan bujuk ( <i>Chanalucius</i> ) .....	30
Gambar 2.6 Pindang Palembang .....	31
Gambar 2.7 Pempek .....	34
Gambar 2.8 Wawancara bersama Dinas Pariwisata Kota Palembang .....	42
Gambar 2.9 Daftar Pertanyaan Wawancara .....	43
Gambar 2.10 Tanggapan Kuesioner 1 .....	45
Gambar 2.11 Tanggapan Kuesioner 2 .....	45
Gambar 2.12 Tanggapan Kuesioner 3 .....	46
Gambar 2.13 Toko Harum Makanan Khas Palembang .....	51
Gambar 2.14 Pempek Terapung BKB .....	52

Gambar 3.1 Ikan .....	75
Gambar 3.2 Identitas warna.....	76
Gambar 3.3 Tipografi .....	78
Gambar 3.4 Gaya Tampilan Desain.....	79
Gambar 4.1 <i>Rough Layout Logo</i> .....	81
Gambar 4.2 <i>Comperehensive Layout Logo</i> .....	82
Gambar 4.3 <i>Final Design Logo</i> .....	82
Gambar 4.4 <i>Rough Layout Storyboard</i> .....	83
Gambar 4.5 <i>Comperehensive Layout Storyboard</i> .....	84
Gambar 4.6 <i>Final Design Storyboard</i> .....	84
Gambar 4.7 <i>Rough Layout Poster</i> .....	86
Gambar 4.8 <i>Comperehensive Layout Poster</i> .....	86
Gambar 4.9 <i>Final Design Poster</i> .....	87
Gambar 4.10 <i>Rough Layout Reels Instagram</i> .....	88
Gambar 4.11 <i>Comperehensive Reels Instagram</i> .....	89
Gambar 4.12 <i>Final Design Reels Instagram</i> .....	89
Gambar 4.13 <i>Rough Layout T-shirt</i> .....	90
Gambar 4.14 <i>Comperehensive Layout T-shirt</i> .....	91
Gambar 4.15 <i>Final Design T-shirt</i> .....	91
Gambar 4.16 <i>Rough Layout Totebag</i> .....	92
Gambar 4.17 <i>Comperehensive Totebag</i> .....	93
Gambar 4.18 <i>Final Design Totebag</i> .....	92
Gambar 4.19 <i>Rough Layout X-banner</i> .....	95
Gambar 4.20 <i>Comperehensive Layout X-banner</i> .....	96
Gambar 4.21 <i>Final Design X-banner</i> .....	97

Gambar 4.22 <i>Rough Layout Sticker pack</i> .....	98
Gambar 4.23 <i>Comperehensive Sticker pack</i> .....	98
Gambar 4.24 <i>Final Design Sticker pack</i> .....	99
Gambar 4.25 <i>Rough Layout Logo Mahkan</i> .....	100
Gambar 4.26 <i>Comperehensive Layout Logo Mahkan</i> .....	100
Gambar 4.27 <i>Final Design Logo Mahkan</i> .....	101
Gambar 4.28 <i>Rough Layout Pin button</i> .....	102
Gambar 4.29 <i>Comperehensive Pin button</i> .....	102
Gambar 4.30 <i>Final Design Pin button</i> .....	103
Gambar 4.31 <i>Rough Layout Mug</i> .....	104
Gambar 4.32 <i>Comperehensive Layout Mug</i> .....	104
Gambar 4.33 <i>Final Design Mug</i> .....	105
Gambar 4.34 <i>Rough Layout Kaleng kerupuk</i> .....	106
Gambar 4.35 <i>Comperehensive Kaleng kerupuk</i> .....	106
Gambar 4.36 <i>Final Design Kaleng kerupuk</i> .....	107
Gambar 4.37 <i>Rough Layout Brosur</i> .....	108
Gambar 4.38 <i>Comperehensive Brosur</i> .....	108
Gambar 4.39 <i>Final Design Brosur</i> .....	109
Gambar 4.40 <i>Rough Layout Katalog karya</i> .....	110
Gambar 4.41 <i>Comperehensive Katalog karya</i> .....	111
Gambar 4.42 <i>Final Design Katalog karya</i> .....	111
Gambar 4.43 <i>Rough Layout Gantungan kunci</i> .....	112
Gambar 4.44 <i>Comperehensive Gantungan kunci</i> .....	112
Gambar 4.45 <i>Final Design Gantungan kunci</i> .....	113
Gambar 4.46 <i>Rough Layout Mini X-Banner</i> .....	114

Gambar 4.47 <i>Comperehensive Mini X-Banner</i> .....	114
Gambar 4.48 <i>Final Design Mini X-Banner</i> .....	115
Gambar 4.49 <i>Rough Layout Post card</i> .....	116
Gambar 4.50 <i>Comperehensive Post card</i> .....	116
Gambar 4.51 <i>Final Design Post card</i> .....	117

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Alur Perancangan .....	26
Tabel 3.1 Panduan Media .....	66
Tabel 3.2 Panduan Media .....	67
Tabel 3.3 Panduan Media .....	67
Tabel 3.4 Biaya Media .....	68
Tabel 3.5 Media Utama .....	68
Tabel 3.6 <i>Headline</i> .....	71
Tabel 3.7 <i>SubHeadline</i> .....	72
Tabel 3.8 <i>Tagline/Slogan</i> .....	74
Tabel 3.6 <i>Headline</i> .....	71
Tabel 3.7 <i>SubHeadline</i> .....	72

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Halaman Revisi .....	125
Lampiran 2 Surat Rekomendasi Pembimbing .....	126
Lampiran 3 Formulir Bimbingan Tugas Akhir.....	127
Lampiran 4 Suasana <i>Booth</i> Pameran .....	128
Lampiran 5 Suasana Booth Pameran .....	129