

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PROMOSI
KAMPUNG KAIN TUAN KENTANG DI KOTA PALEMBANG**



LAPORAN

Tugas Akhir Karya

Prodi Desain Komunikasi Visual

Minat Utama Desain Komunikasi Visual

RADEN MUHAMMAD APRIDHO

2019620007

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ILMU PEMERINTAHAN DAN BUDAYA
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI**

2023

PERTANGGUNG JAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA
PERANCANG KOMUNIKASI VISUAL PROMOSI KAMPUNG
KAINTUANKENTANGDIKOTAPALEMBANG

Diajukan oleh

RADENMAPRIDHO
NIM 2019620007

Telah dipertahankan pada tanggal 2 Agustus 2023 di
depan Dewan Penguji yang terdiri dari


Pembimbing 1


Aji Windu Viatra, M.Sn
NIDN : 0221017901

Pembimbing 2


Heri Iswandi, M.Sn
NIDN : 0230058703


Penguji 1


Bobby Halim, M.Ds
NIDN : 0206058602

Penguji 2


Mukhsin Patriansah, M.Sn
NIDN : 0220058801


Ketua Penguji


Aji Windu Viatra, M.Sn
NIDN : 0221017901

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

Palembang, 14 Agustus 2023

Mengetahui
Kaprosdi Desain Komunikasi Visual


Yosef Yalius, M.Sn
NIDN : 0203078701

Menyetujui
Dekan FIPB



Aji Windu Viatra, M.Sn
NIDN : 0221017901

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Raden Muhammad Apridho
NIM : 2019620007
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 PROMOSI KAMPUNG KAIN TUAN KENTANG 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, 2 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



(Raden Muhammad Apridho)

NPM : 2019620007

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil'alamin. Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan ridha-Nya Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Dalam penulisan Laporan “Perancangan Komunikasi Visual Promosi Kampung Kain Tuan Kentang di Kota Palembang”.

Dalam Pembuatan karya tulis ini, penulis banyak mendapatkan bantuan berupa saran, bimbingan serta dorongan moral dari banyak pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis tidak lupa untuk mengucapkan terima kasih kepada para Dosen Pembimbing, Bapak Aji Windu Viatra, M.Sn dan Bapak Heri Iswandi, M,Sn yang telah memberikan bimbingan akademis kepada penulis selama masa studi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari sempurna, maka dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak demi perbaikan dan penyempurnaan laporan ini, sehingga laporan ini akan berguna untuk kedepan nantinya.

Pada kesempatan ini penulis memberikan banyak terima kasih kepada pihak pihak yang telah banyak membantu yaitu :

1. Allah Subhanahuwata'la yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan di Universitas Indo Global Mandiri Palembang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
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 selaku Wakil Rektor I Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
4. John Roni Coyanda, S.Kom., M.Si selaku Wakil Rektor II Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
5. Prof. Erry Yulian T. Adesta, PhD selaku Wakil Rektor III 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 Palembang.
8. Aji Windu Viatra, M.Sn selaku dosen pembimbing I yang telah membantu membuka gagasan dalam perancangan karya tugas akhir.
9. Heri Iswandi M.Sn selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing, memberikan masukan dan saran dalam perancangan karya tugas akhir.
10. Dosen-dosen dari jurusan Desain Komunikasi Visual yang telah banyak memberikan saran dan masukan dalam proses perancangan karya tugas akhir.
11. Orang Tua serta keluarga yang telah memberikan dukungan moril dan motivasi yang hebat kepada saya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir hingga mengurus Pameran.
12. Kawan-kawan seperjuangan dari jurusan Desain Komunikasi Visual angkatan 2019, Universitas Indo Global Mandiri yang telah banyak membantu, memberi semangat serta masukan yang baik kepada saya.

13. Teman-teman seperjuangan untuk menyelesaikan Tugas Akhir hingga mengurus pameran. Terima kasih atas perjuangannya Febriansyah, Bisma Firjatullah, Aditya Pratama, Tegar Febriansyah, Yasser Prajanata Burhanudin, Dita Dara Esahlina, Aldinasyah, Michelle Febrita, Luki Febriansyah, Ferry Muhammad, Yogie Pratama, Ivan Kurniawan, Ahmad Rizki, Kak Suci, Novriansyah, Diaz, Hadhira Rahma, Arun, Toba, serta untuk rekan - rekan Bedeng juga untuk Seluruh rekan-rekan Mahasiswa DKV Universitas Indo Global Mandiri.
14. Terakhir, terima kasih juga untuk seseorang yang selalu sabar dan selalu memberi semangat, Vira Nadya Putri selama perjuangan menyelesaikan Tugas Akhir dari awal hingga akhir.

Palembang, Agustus 2023

Penulis



Raden Muhammad Apridho

2019620007

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PROMOSI KAMPUNG KAIN TUAN KENTANG DI KOTA PALEMBANG

Oleh : Raden M Apridho

ABSTRAK

Kampung Wisata pada umumnya adalah salah satu ungkapan kehidupan manusia yang menyuguhkan tujuan wisata perkampungan. Kota Palembang terdapat suatu daerah perkampungan pengrajin yang sebagian besar warganya hidup sebagai perajin kain tradisional, Warga yang hidup sebagai pengrajin kain dikampung ini mampu menghasilkan beragam jenis kain khas kota Palembang seperti kain songket, blongsong, tajung, pelangi, atau jumputan dengan kualitas baik karena dibuat langsung oleh masyarakat asli yang mengerti akan nilai adat tradisional kota Palembang, kampung ini lebih tepatnya berada di kelurahan Tuan Tentang kecamatan Jakabaring kota Palembang. Daerah ini biasa dikenali oleh masyarakat sekitar yaitu Kampung Kain Tuan Kentang. Perancangan ini menggunakan metode perencanaan design thinking meliputi premedia, main media dan follow up media. Data dikumpulkan melalui, observasi, kusioner, wawancara, literatur dan website. Data tersebut kemudian diidentifikasi, diklasifikasi, diseleksi, selanjutnya dianalisis menggunakan metode (5W+1H), dan diinterpretasikan sesuai teks dan konteksnya. Perancangan ini bertujuan untuk mempromosikan Kampung Kain Tuan Kentang kepada masyarakat kota Palembang maupun luar kota Palembang. Dalam perancangan ini adapun media-media yang dihasilkan adalah Video Promosi, Gapura, Baju Kaos, Poster, Buku Katalog, Stiker, Totebag, Topi Bucket, dan Dompet.

Kata Kunci : Promosi, Kampung Wisata, Kampung Kain

Design of Visual Communication Promotion of Cloth Kentang Village in Palembang City

By : Raden M Apridho

ABSTRACT

Tourism Village in general is an expression of human life that presents a village tourist destination. In the city of Palembang there is an area of artisan villages where most of the population works as traditional cloth craftsmen. Residents who work as cloth artisans in this village are able to produce various types of typical Palembang fabrics, such as songket, blongsong, tajung, rainbow, or jumputan fabrics of good quality because they are made directly by indigenous people who understand customary values. Palembang city. This design uses the design think planning method which includes premedia, main media and follow-up media. Data collection was carried out through observation, questionnaires, interviews, literature and websites. The data is then identified, classified, selected, then analyzed using the (5W+1H) method, and interpreted according to the text and context. This design aims to promote the Tuan Kentang Fabric Village to the people of Palembang city and outside the city of Palembang. In this design, the resulting media are promotional videos, gates, T-shirts, posters, book catalogs, stickers, tote bags, bucket hats and wallets.

Keywords : Promotion, Tourism Village, Fabric Village

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
LAPORAN PERTANGGUNG JAWABAN	II
HALAMAN PERNYATAAN	III
KATA PENGANTAR	IV
ABSTRAK	VII
<i>ABSTRACT</i>	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR TABEL	XV
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Tujuan Perancangan.....	8
E. Manfaat Perancangan.....	9
F. Tinjauan Ide Perancangan.....	10
G. Metode Perancangan.....	18
H. Landasan Teori.....	30
I. Sistematika Perancangan.....	37
J. Alur Pemikiran Perancangan.....	39
K. Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir.....	40
BAB II PENGOLAHAN DATA	41
A. Identifikasi Data.....	41
B. Analisis Data.....	63
C. Sintesis.....	68
BAB III KONSEP PERANCANGAN	70
A. Perencanaan Media.....	70
B. Perencanaan Kreatif.....	77

BAB IV VISUALISASI DESAIN	100
A. Logo	100
B. Media Utama (Main Media)	106
C. Media Isu (Pre Media)	113
D. Media Pendukung (Follow Up Media)	120
BAB V PENUTUP	143
A. Kesimpulan	143
B. Saran	144
Daftar Pustaka	146
LAMPIRAN	150

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Media Permainan Pengenalan Kain Tradisional Indonesia	11
Gambar 1.2 Media Promosi Kain Jumputan	12
Gambar 1.3 Poster Promosi Kain Blongsong	13
Gambar 1.4 Poster Promosi Gerabah Di Lorong Keramik	14
Gambar 1.5 Video Dokumenter Kampung Arab Palembang	15
Gambar 1.6 Poster Promosi Wisata Masjid Lawang Kidul	17
Gambar 1.7 Design Thinking	18
Gambar 1.8 Lokasi Kampung Kain Tuan Kentang	20
Gambar 1.9 Wawancara Bersama Sri	21
Gambar 1.10 Wawancara Bersama Najib	22
Gambar 1.11 Wawancara Bersama Bunga	22
Gambar 1.12 Wawancara Bersama Putri	23
Gambar 2.1 Kawasan Sentra Kain keluarahn Tuan Kentang	42
Gambar 2.2 Rumah Kembar Destinasi Wisata di keluarahn Tuan Kentang	44
Gambar 2.3 Dermaga Kapal yang berada di keluarahn Tuan Kentang	44
Gambar 2.4 Kawasan Tuan Kentang Jaman Dulu	46
Gambar 2.5 IKM Kain di kelurahan Tuan Kentang	49
Gambar 2.6 IKM Kain di kelurahan Tuan Kentang	50
Gambar 2.7 IKM Kain di kelurahan Tuan Kentang	51
Gambar 2.8 IKM Kain di kelurahan Tuan Kentang	52
Gambar 2.9 IKM Kain di kelurahan Tuan Kentang	53
Gambar 2.10 Kain Jumputan Palembang	54
Gambar 2.11 Kain Songket Palembang	55
Gambar 2.12 Kain Blongsong Palembang	56
Gambar 2.13 Kain Tajung Palembang	57
Gambar 2.14 Griya Kain Tuan Kentang	60
Gambar 2.15 Katalog Kain Tuan Kentang	61
Gambar 3.1 Kain Songket Motif Nago Besaung	84
Gambar 3.2 Ornament Tanduk Kambing Rumah Limas	85

Gambar 3.3 Poster Flat Design	89
Gambar 4.1.1 Sketsa Logo	101
Gambar 4.1.2 Sketsa Logo	101
Gambar 4.1.3 Sketsa Logo	102
Gambar 4.1.4 Sketsa Logo	102
Gambar 4.1.5 Sketsa Logo	103
Gambar 4.1.6 Sketsa Logo	103
Gambar 4.1.7 Sketsa Logo	104
Gambar 4.1.8 Sketsa Logo	104
Gambar 4.1.9 Sketsa Final Logo	105
Gambar 4.1.10 Chomprensive Layout Logo	105
Gambar 4.1.11.Final Layout Logo	106
Gambar 4.2.1 Chomprensive Layout Media Video Promosi	111
Gambar 4.2.2 Chomprensive Layout Media Video Promosi	111
Gambar 4.2.3 Chomprensive Layout Media Video Promosi	111
Gambar 4.2.4 Chomprensive Layout Media Video Promosi	112
Gambar 4.2.5 Final Layout Video Promosi 1	112
Gambar 4.2.6 Final Layout Video Promosi 2	112
Gambar 4.2.7 Final Layout Video Promosi 3	113
Gambar 4.2.8 Final Layout Video Promosi 14	113
Gambar 4.3.1 Skesta Media Poster Produk Tuan Kentang	114
Gambar 4.3.2 Skesta Media Poster Produk Tuan Kentang	115
Gambar 4.3.3 <i>Comprehensive Layout</i> Media Poster	115
Gambar 4.3.4 Final Layout Poster 1	116
Gambar 4.3.5 Final Layout Poster 2	116
Gambar 4.3.6 Final Layout Poster 3	117
Gambar 4.3.7 Final Layout Poster 4	117
Gambar 4.4.1 Sketsa Media Gapura	118
Gambar 4.4.2 <i>Comprehensive Layout</i> Media Gapura	119
Gambar 4.4.3 Final Layout Gapura	119
Gambar 4.5.1 Sketsa Media Katalog	120

Gambar 4.5.2 Sketsa Media Katalog	121
Gambar 4.5.3 <i>Comprehensive Layout</i> Media Katalog	121
Gambar 4.5.4 Final Layout Katalog 1	122
Gambar 4.5.5 Final Layout Katalog 2	122
Gambar 4.5.6 Final Layout Katalog 3	123
Gambar 4.5.7 Final Layout Katalog 4	123
Gambar 4.5.8 Final Layout Katalog 5	124
Gambar 4.5.9 Final Layout Katalog 6	124
Gambar 4.5.10 Final Layout Katalog 7	125
Gambar 4.5.11 Final Layout Katalog 8	125
Gambar 4.5.12 Final Layout Katalog 9	126
Gambar 4.5.13 Final Layout Katalog 10	126
Gambar 4.6.1 Sketsa Media <i>Totebag</i>	127
Gambar 4.6.2 Sketsa Media <i>Totebag</i>	127
Gambar 4.6.3 <i>Comprehensive Layout</i> Media <i>Totebag</i>	128
Gambar 4.6.4 Final Layout <i>Totebag</i>	128
Gambar 4.7.1 Sketsa Media X-Banner	129
Gambar 4.7.2 <i>Comprehensive Layout</i> Media X-Banner	130
Gambar 4.8.2 <i>Final Layout</i> Media X-Banner	130
Gambar 4.8.1 Sketsa Media Baju Kaos	131
Gambar 4.8.2 <i>Comprehensive Layout</i> Media Baju Kaos	132
Gambar 4.8.3 Final Layout Media Baju Kaos	132
Gambar 4.9.1 Sketsa Media <i>Sticker Pack</i>	133
Gambar 4.9.2 <i>Comprehensive Layout</i> Media <i>Sticker Pack</i>	133
Gambar 4.9.3 <i>Final Layout</i> <i>Sticker Pack</i>	134
Gambar 4.10.1 Sketsa Media <i>Bucket Hat</i>	135
Gambar 4.10.2 <i>Comprehensive Layout</i> Media <i>Bucket Ha</i>	135
Gambar 4.10.3 <i>Final Layout</i> <i>Bucket Hat</i>	136
Gambar 4.11.1 Sketsa Media Dompot	137
Gambar 4.11.2 <i>Comprehensive Layout</i> Media Dompot	137
Gambar 4.11.3 <i>Final Layout</i> Dompot	138

Gambar 4.12.2 <i>Comprehensive Layout Media Instagram</i>	139
Gambar 4.12.3 <i>Final Layout Story Instagram 1</i>	140
Gambar 4.12.4 <i>Final Layout Feed Instagram 1</i>	140
Gambar 4.12.5 <i>Final Layout Feed Instagram 2</i>	141
Gambar 4.12.6 <i>Final Layout Feed Instagram 3</i>	141
Gambar 4.12.7 <i>Final Layout Feed Instagram 4</i>	142
Gambar 4.12.8 <i>Final Layout Feed Instagram 5</i>	142

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir.....	32
Tabel 3.1 Panduan Media.....	74
Tabel 3.2 Biaya Media Isu.....	75
Tabel 3.3 Biaya Media Utama.....	75
Tabel 3.4 Biaya Media Pendukung.....	76