

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL KOMIK
PERJUANGAN SULTAN MAHMUD BADARUDDIN II
PADA PERANG MENTENG UNTUK GEN Z DI KOTA
PALEMBANG**



**LAPORAN
TUGAS AKHIR KARYA**

NENI SULASTRI
NPM : 2022620028

**PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ILMU PEMERINTAHAN DAN BUDAYA
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
PALEMBANG 2026**

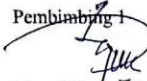
HALAMAN PENGESAHAN
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL KOMIK PERJUANGAN
SULTAN MAHMUD BADARUDDIN II PADA PERANG MENTENG
UNTUK MENUMBUHKAN SIKAP JASMERAH PADA GEN Z DI KOTA
PALEMBANG

Diajukan oleh,

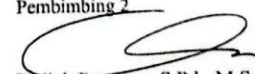
Neni Sulastri
NIM. 2022620028

Telah dipertahankan pada tanggal 27 Juli 2024
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

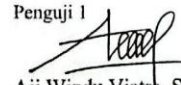
Pembimbing 1


Yosef Yulius, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0203078701

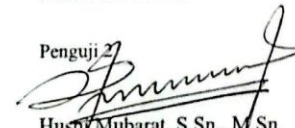
Pembimbing 2


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

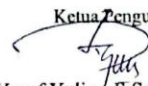
Penguji 1


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

Penguji 2


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

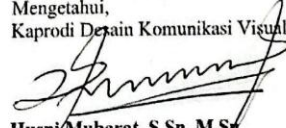
Ketua Penguji


Yosef Yulius, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0203078701

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

Palembang, 27 Juli 2026

Mengetahui,
Kaprodik 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

Puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat dan rahmat karunia-Nya jualah. Sehingga penyusuna tugas akhir pada Universitas Indo Global Mandiri ini dapat diselesaikan. Karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua Orang Tua yang selalu mendoakan, mendukung, serta berkorban waktu dan materi sehingga bisa tetap berdiri hingga sampai saat ini. Semoga karya ini dapat menjadi bukti rasa terima kasih dan menjadi kebangga untuk Ayah dan Ibu.
2. Keluarga yang turut mendoakan dan mendukung bahkan disaat-saat genting.
3. Bapak Yosef Yulius, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn selaku Dosen Pembimbing II, serta Bapak Penguji dan seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri yang telah membimbing dan memberikan ilmu yang bermanfaat untuk bekal di masa depan.
4. RM Fauwaz Diradja, S.H., M.Kn dan seluruh responden yang telah meluangkan waktu sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar.
5. Sahabat, teman-teman, dan semua yang telah mendukung setiap langkah dan proses penelitian Tugas Akhir ini.
6. Lalu terima kasih untuk diri saya sendiri yang tetap berjuang, berdiri, dan terus maju walau banyak rintangan yang menghalangi selama proses penelitian Tugas Akhir ini dan terima kasih untuk tidak menyerah walau hanya sebatas candaan semata.

Semoga Karya ini dapat bermanfaat untuk Desain Komunikasi Visual dan dapat melestarikan Sejarah Perjuangan Sultan Mahmud Badaruddin II pada Perang Menteng kepada Masyarakat.

“Tetaplah Berjalan walau jalan itu terasa sulit, semua akan berlalu karena waktu selalu berjalan bersamamu”

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Neni Sulastri
NIM : 2022620028
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Tahun Akademik : 2025-2026

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

“PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL KOMIK PERJUANGAN SULTAN MAHMUD BADARUDDIN II PADA PERANG MENTENG UNTUK GEN Z 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, 27 Juli 2026

Yang membuat pernyataan



FAOX0568727

NPM : 202262002

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat dan rahmat karunia-Nya jualah. Sehingga penyusuna tugas akhir yang berjudul “Perancangan Komunikasi Visual Komik Perjuangan Sultan Mahmud Badaruddin II Pada Perang Menteng Untuk Gen Z Di Kota Palembang” pada Universitas Indo Global Mandiri ini dapat diselesaikan.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya di Universitas Indo Global Mandiri.

Perancangan ini disusun karena Rendahnya literasi sejarah lokal Gen Z di Kota Palembang sehingga menjadi latar belakang perancangan ini. Narasi perjuangan Sultan Mahmud Badaruddin II (SMB II) belum tersampaikan secara menyeluruh akibat minimnya media edukasi yang inovatif, sehingga semangat Jasmerah terancam memudar. Oleh karena itu perancang merancang media berupa Komik yang diharapkan mampu mengenalkan sejarah Perjuangan Sultan Mahmud Badaruddin II Pada Perang Menteng dan kemudian dilestarikan masyarakat Kota Palembang.

Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Komunikasi Visual Komik Perjuangan Sultan Mahmud Badaruddin II Pada Perang Menteng Untuk Gen Z Di Kota Palembang” ini masih jauh dari sempurna sehingga sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga laporan ini dapat bermanfaat untuk pembaca, dunia akademik, dan dapat menjadi salah satu referensi dalam penelitian sejarah lokal.

Palembang, Agustus 2026



Neni Sulastri

ABSTRAK

Perancangan Komunikasi Visual Komik Perjuangan Sultan Mahmud Badaruddin II Pada Perang Menteng Untuk Gen Z Kota Palembang

Rendahnya literasi sejarah lokal Gen Z di Kota Palembang menjadi latar belakang perancangan ini. Narasi perjuangan Sultan Mahmud Badaruddin II (SMB II) belum tersampaikan secara menyeluruh akibat minimnya media edukasi yang inovatif, sehingga semangat Jasmerah terancam memudar. Perancangan ini bertujuan menghasilkan komik ilustrasi perjuangan SMB II yang berfokus pada peristiwa Perang Menteng (1819–1821) untuk menumbuhkan sikap Jasmerah pada remaja usia 14–18 tahun. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* (*Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan analisis 5W+1H. Hasil perancangan berupa komik ilustrasi, Poster, dan Brosur dengan palet warna Coklat, Merah, dan Emas, serta penokohan SMB II menghadapi kolonial Belanda di bawah Muntinghe. Elemen visual dirancang menggunakan semiotika berlapis berbasis teori Peirce melalui simbol kedaulatan Melayu Palembang berupa tanjak dan keris. Kesimpulannya, komik sejarah terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar dan keterikatan emosional Gen Z terhadap pahlawan lokal, sehingga nilai-nilai kepahlawanan SMB II dapat diinternalisasi sebagai bagian dari identitas budaya masyarakat Palembang.

Kata Kunci : Komik Sejarah, Sultan Mahmud Badaruddin II, Perang Menteng, Desain Komunikasi Visual, Gen Z.

ABSTRACT

Visual Communication Design of a Historical Comic on the Struggle of Sultan Mahmud Badaruddin II in the Menteng War for Gen Z in Palembang City

The low level of local history literacy among Gen Z in Palembang City serves as the background for this design project. The narrative of Sultan Mahmud Badaruddin II's (SMB II) struggle has not been comprehensively conveyed due to the lack of innovative educational media, putting the spirit of Jasmerah (Jangan Sekali-kali Melupakan Sejarah / Never Forget History) at risk of fading. This design aims to produce an illustrated comic on the struggle of SMB II, focusing on the Menteng War (1819–1821) to foster a Jasmerah attitude among adolescents aged 14–18. The method employed is Design Thinking (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test) using a descriptive qualitative approach and 5W+1H analysis. The main output of this design is an illustrated comic, supported by promotional media including posters and brochures featuring a color palette of brown, red, and gold, along with characterizations of SMB II confronting Dutch colonial forces under Muntinghe. Visual elements are structured using layered semiotics based on Peirce's theory, utilizing Malay Palembang symbols of sovereignty, specifically the tanjak and keris. In conclusion, historical comics are proven to be effective in increasing learning motivation and emotional engagement among Gen Z toward local heroes, allowing the heroic values of SMB II to be internalized as an integral part of Palembang's cultural identity.

Keywords: *Historical Comic, Sultan Mahmud Badaruddin II, Menteng War, Visual Communication Design, Gen Z.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTARK.....	vi
ABSTRCT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xvii
Lampiran	xviii

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan dan Manfaat Perancangan	8
E. Kajian Ide Perancangan	9
F. Metode Perancangan	22
G. Landasan Teori.....	25
H. Sistematika Penulisan	36
I. Alur Pemikiran Perancangan	39

BAB II PENGOLAHAN DATA.....	40
A. Identifikasi Data	40
B. Analisis Data	62
C. Sintesis	64

BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	65
A. Perencanaan kreatif	65
B. Perencanaan Media.....	84
 BAB IV VISUALISASI DESAIN	 89
A. Logo	89
B. Pre-Media	95
C. Main Media	117
D. Follow-up Media	132
 BAB V PENUTUP	 150
A. Kesimpulan	150
B. Saran	152
DAFTAR PUSTAKA	154
Lampiran	158

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Komik Pahlawan Indonesia: SMB II (G. Wu, 2013)	11
Gambar 1.2 Video SMB II Tokoh Kesultanan Nusantara (<i>Tim Redaksi KSM, Kastari Sentra Media,, 2023</i>)	12
Gambar 1.3 Komik Pahlawan Nasional Sultan Mahmud Ri'ayat Syah (Giovanni Battista Wisnu R., IKJ, 2020)	14
Gambar 1.4 Komik Digital Biografi I Gusti Ngurah Rai (Jurnal of Language Literature and Arts, 2023)	15
Gambar 1.5 Buku Ilustrasi Bung Tomo: Soerabaja di Tahun 45 (DKV Binus, 2016)	16
Gambar 1.6 <i>Comprehensive Layout Poster</i>	17
Gambar 1.7 <i>Pahlawan Perempuan: Cerita Hebat dari Seluruh Nusantara</i>	18
Gambar 1.8 Desain poster berupa infografis statis	19
Gambar 1.9 Buku Ilustrasi Biografi Pahlawan Nasional Andi Djemma	20
Gambar 1.10 multimedia interaktif berbasis Personal Computer (PC) berjudul "Pahlawan Nasional Indonesia"	21
Gambar 2.1 Mind Mapping.....	40
Gambar 2.2 Sultan Mahmud Badaruddin II.....	41
Gambar 2.3 Buku Sejarah Sultan Mahmud Badaruddin II	42
Gambar 2.4 Dokumentasi Wawancara dengan RM Fauwaz Diradja, S.H., M.Kn44	
Gambar 2.5 Silsilah Asal Usul Sultan-sultan Palembang Darussalam	47
Gambar 2.6 Bagan Kedudukan Pasukan Belanda Saat Menyerang Palembang ...	48
Gambar 2.7 Benteng-benteng Pertahanan Palembang	48

Gambar 2.8 Distribusi Usia Responden Kuesioner	51
Gambar 2.9 Grafik Pengetahuan Responden terhadap SMB II	53
Gambar 2.10 Grafik Pengetahuan Responden terhadap Perang Menteng	53
Gambar 2.11 Grafik Presentase Responden Bangga Menjadi Bagian Dari Masyarakat Kota Palembang Dengan Sejarahnya Yang Kaya	54
Gambar 2.12 Grafik Presentase Merasa Memiliki Tanggung Jawab Untuk Melestarikan dan Memperkenalkan Sejarah Lokal Palembang Kepada Orang Lain	54
Gambar 2.13 Grafik Presentase Tertarik Untuk Mempelajari Lebih Dalam Tentang Sejarah Perlawanan Kesultanan Palembang Terhadap Penjajah Belanda	55
Gambar 2.14 Grafik Responden Jenis Komik Yang Paling Sering Dibaca	57
Gambar 2.15 Grafik Responden Tingkat Minat Membaca Komik Sejarah dan Perjuangan Pahlawan	57
Gambar 2.16 Grafik Responden Gaya Visual Komik	60
Gambar 2.17 Grafik Responden Tingkat Keakuratan Visual Latar Tempat	60
Gambar 2.18 Grafik Responden Penggunaan Bahasa Daerah	60
Gambar 2.19 Grafik Responden Tingkat Efektif Komik sebagai Media	61
Gambar 2.20 Grafik Responden Kesiediaan Membaca Komik Perjuangan Sultan Mahmud Badaruddin II	61
Gambar 2.21 Grafik Responden Motivasi Mencari Lebih Dalam Tokoh/Peristiwa Sejarah	61
Gambar 2.22 Grafik Responden Yang Diharapkan Dalam Komik	62
Gambar 3.1 Meriam Guntur Seribu Bola Perunggu Dari Kitab Huolongjing Dinasti Ming Abad ke-14	67
Gambar 3.2 Meriam Lela di Museum SMB II	69

Gambar 3.3 Lela Berpeluru.....	69
Gambar 3.4 Lela dengan tulisan Arab	70
Gambar 3.5 Lilla Bergaya Barat	70
Gambar 3.6 Lela Pemuras	70
Gambar 3.7 Lela yang ditangkap oleh kapal uap kincir Amsterdam.....	71
Gambar 3.8 Lela Isian Depan Perunggu	71
Gambar 3.9 Sultan Mahmud Badaruddin II.....	76
Gambar 3.10 Benteng Kuto Besak.....	77
Gambar 3.11 H.W Muntinghe.....	78
Gambar 3.12 Jendral Hendrik Merkus de Kock	79
Gambar 3.13 Warna	81
Gambar 3.14 Tipografi.....	82
Gambar 3.15 Ligne Claire Art	83
Gambar 3.16 Ligne Claire Art	83
Gambar 4.1 Meriam Lela di Museum lela	89
Gambar 4.2 Sketsa Logo	90
Gambar 4.3 Sketsa Logo Terpilih	90
Gambar 4.4 Digitalisasi Sketsa Logo	91
Gambar 4.5 Digital Logo Terpilih	91
Gambar 4.6 Warna	92
Gambar 4.7 Tipograf.....	92
Gambar 4.8 Batas Ruang Kosong	93

Gambar 4.9 Grid Pada Logo	93
Gambar 4.10 Ukuran Minimal Logo.....	94
Gambar 4.11 Penyalahgunaan Logo	94
Gambar 4.12 <i>Black Logo dan Grayscale</i>	95
Gambar 4.13 Idea Layout Poster.....	95
Gambar 4.14 Rought Layout Poster.....	96
Gambar 4.15 Rought Layout Poster.....	97
Gambar 4.16 Rought Layout Poster.....	98
Gambar 4.17 Rought Layout Poster.....	99
Gambar 4.18 Rought Layout Poster.....	100
Gambar 4.19 Comprehensive Layout Poster	101
Gambar 4.20 Final Design Poster	102
Gambar 4.21 Final Design Poster	103
Gambar 4.22 Final Design Poster	104
Gambar 4.23 Final Design Poster	105
Gambar 4.24 Final Design Poster	106
Gambar 4.25 Mockup Poster.....	107
Gambar 4.26 Mockup Poster.....	108
Gambar 4.27 Mockup Poster.....	109
Gambar 4.28 Mockup Poster.....	110
Gambar 4.29 Mockup Poster.....	111
Gambar 4.30 Idea Layour Brosur	112

Gambar 4.31 Rought Layout Brosur.....	112
Gambar 4.32 Comprehensive Layout Brosur	113
Gambar 4.33 Final Design Brosur	113
Gambar 4.34 Mockup Brosur.....	114
Gambar 4.35 Idea Layout Xbannar	114
Gambar 4.36 Rought Layout Xbanner	115
Gambar 4.37 Comprehensive Layout Xbanner.....	115
Gambar 4.38 Final Design Xbanner.....	116
Gambar 4.39 Mockup Xbanner.....	116
Gambar 4.40 Idea Layout Komik	117
Gambar 4.41 Rought layout Komik.....	118
Gambar 4.42 Rought layout Komik.....	118
Gambar 4.43 Rought layout Komik.....	119
Gambar 4.44 Rought layout Komik.....	119
Gambar 4.45 Rought layout Komik.....	120
Gambar 4.46 Rought layout Komik.....	120
Gambar 4.47 Rought layout Komik.....	121
Gambar 4.48 Rought layout Komik.....	121
Gambar 4.49 Comprehensive Layour komik	122
Gambar 4.50 Final Design Komik Pop up	123
Gambar 4.51 Final Design Komik Pop up.....	124
Gambar 4.52 Final Design Komik Pop up.....	125

Gambar 4.53 Final Design Komik Pop up	126
Gambar 4.54 Final Design Komik Pop up	127
Gambar 4.55 Final Design Komik Pop up	128
Gambar 4.56 Final Design Komik Pop up	129
Gambar 4.57 Final Design Komik Pop up	130
Gambar 4.58 Mockup Komik Pop up	131
Gambar 4.59 Idea Layout Baju Kaos	132
Gambar 4.60 Rought Layout Baju Kaos	132
Gambar 4.61 Comprehensive Layout Baju Kaos	133
Gambar 4.62 Final Design Baju Kaos	133
Gambar 4.63 Mockup Baju Kaos	134
Gambar 4.64 Idea layout Goodiebag	134
Gambar 4.65 Rought layouy Goodiebag	135
Gambar 4.66 Comprehensive Layout Goodiebag	135
Gambar 4.67 Final Design Goodiebag	136
Gambar 4.68 Mockup Goodiebag	136
Gambar 4.69 Idea Layout Gantungan Kunci	137
Gambar 4.70 Rought Layout Gantungan Kunci	137
Gambar 4.71 Comprehensive Layout Gantungan Kunci	138
Gambar 4.72 Final Design Gantungan Kunci	138
Gambar 4.73 Mockup Gantungan Kunci	139
Gambar 4.74 Idea Layout Stand Akrilik	139

Gambar 4.75 Rought Layout Stand Akrilik	140
Gambar 4.76 Comprehensive Layout Stand Akrilik.....	140
Gambar 4.77 Final Design Stand Akrilik.....	141
Gambar 4.78 Mockup Stand Akrilik.....	141
Gambar 4.79 Idea Layout Human Standing.....	142
Gambar 4.80 Rought Layout Human Standing.....	142
Gambar 4.81 Comprehensive Layout Human Standing	143
Gambar 4.82 Final Design Human Standing	143
Gambar 4.83 Mockup Human Standing	144
Gambar 4.84 Idea Layout Pin	144
Gambar 4.85 Rought Layout Pin	145
Gambar 4.86 Comprehensive Layout Pin	145
Gambar 4.87 Final Design Pin.....	146
Gambar 4.88 Mockup Pin	146
Gambar 4.89 Idea layout Bookmark	147
Gambar 4.90 Rought Layout Bookmark.....	147
Gambar 4.91 Comprehensive Layout Bookmark	148
Gambar 4.92 Final Design Bookmark	148
Gambar 4.93 Mockup Bookmark.....	149

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Alur Pemikiran Perancangan	39
Tabel 2.1 Profil Demografi Responden	50
Tabel 2.2 Sejarah Pengetahuan Lokal	51
Tabel 2.3 Sikap Jamerah & Identitas Budaya	53
Tabel 2.4 Kebiasaan Konsumsi Media & Komik	55
Tabel 2.5 Prefrensi Gaya Visual & Estetika Komik	58
Tabel 3.1 Ukuran Meriam	68
Tabel 3.2 Headline	73
Tabel 3.3 Subheadline	74
Tabel 3.4 Tagline	75
Tabel 3.5 Program Media	87
Tabel 3.6 Biaya Media	87

LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Kunjungan Booth Pameran Bersama Pengunjung.....	158
Lampiran 1.2 Kunjungan Booth Pameran Bersama Pengunjung.....	158
Lampiran 1.3 Kunjungan Booth Pameran Bersama Pengunjung.....	159
Lampiran 1.4 Foto Diri di Booth Pameran.....	159
Lampiran 1.5 Kunjungan Booth Pameran Bersama Keluarga	160
Lampiran 1.6 Surat Rekomendasi TA.....	160
Lampiran 1.7 Formulir Bimbingan	161
Lampiran 1.8 Formulir Bimbingan	161
Lampiran 1.9 Halaman Revisi.....	162