

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
BUKU ILUSTRASI *POP-UP* RUMAH ADAT GHUMAH BAGHI
KABUPATEN LAHAT SUMATERA SELATAN**



**LAPORAN PERTANGGUNGJAWABAN
TUGAS AKHIR KARYA**

NOOR FAIZA FEBRIANTI
NPM : 2022620024

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

HALAMAN PENGESAHAN

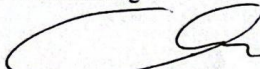
HALAMAN PENGESAHAN
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
BUKU ILUSTRASI *POP-UP* RUMAH ADAT GHUMAH BAGHI
KABUPATEN LAHAT SUMATERA SELATAN

Diajukan oleh,

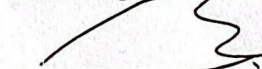
Noor Faiza Febrianti
NIM. 2022620024

Telah dipertahankan pada tanggal 20 Juli 2026
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

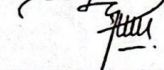
Pembimbing 1


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

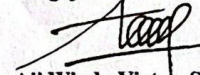
Pembimbing 2


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

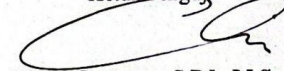
Penguji 1


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

Penguji 2


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

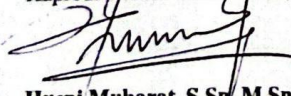
Ketua Penguji


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

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

Palembang, 30 Juli 2026

Mengetahui,
Kaprosdi Desain Komunikasi Visual


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

Menyetujui,


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

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Noor Faiza Febrianti
NIM : 2022620024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Tahun Akademik : 2025/2026

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

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BUKU ILUSTRASI POP-UP RUMAH ADAT GHUMAH BAGHI KABUPATEN LAHAT SUMATERA SELATAN

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, 05 Agustus 2026

Yang membuat pernyataan



Noor Faiza Febrianti

NPM : 2022620024

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, kasih, dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BUKU ILUSTRASI *POP-UP* RUMAH ADAT GHUMAH BAGHI KABUPATEN LAHAT SUMATERA SELATAN**. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya, Universitas Indo Global Mandiri.

Dengan penuh rasa syukur dan ketulusan, karya ini saya persembahkan kepada:

1. Untuk diri saya sendiri, yang telah mampu bertahan dan berjuang melewati setiap proses yang penuh tantangan, tidak menyerah dalam menghadapi berbagai kesulitan hingga akhirnya dapat berada di titik ini. Pencapaian ini menjadi bukti bahwa setiap usaha, doa, dan ketekunan yang dilakukan dengan penuh kesungguhan pada akhirnya akan membuahkan hasil.
2. Untuk keluarga tercinta, khususnya mama, papa, saudara-saudari, dan keponakan saya, terima kasih atas segala doa, kasih sayang, dukungan, dan semangat yang selalu diberikan. Terima kasih kepada mama dan papa yang tidak pernah berhenti mendoakan, mendukung, dan menjadi sumber kekuatan dalam setiap langkah perjalanan saya. Semoga karya ini menjadi salah satu bentuk kebahagiaan dan kebanggaan untuk keluarga.
3. Kepada sepupu saya, Amiira Yulisto, terima kasih atas semangat, dukungan, dan perhatian yang selalu diberikan selama proses penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih telah menjadi salah satu penyemangat di setiap proses yang saya lalui. Dukungan dan motivasi yang diberikan menjadi salah satu kekuatan bagi saya untuk terus berusaha, bertahan, dan menyelesaikan tugas akhir ini hingga selesai.

4. Untuk seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, terima kasih atas ilmu, pengalaman, wawasan, dan inspirasi yang telah diberikan selama masa perkuliahan. Secara khusus, saya menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn., selaku dosen pembimbing I, dan Bapak Bobby Halim, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing II, atas segala bimbingan, arahan, masukan, kesabaran, serta motivasi yang diberikan selama proses penyusunan tugas akhir ini sehingga karya ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Untuk sahabat-sahabat saya, Nanda Fathinah Zahwa, Muhammad Rivan Hakim, dan Muhibbatun Uyunnisya, terima kasih atas kebersamaan selama 4 tahun ini. Terima kasih atas setiap dukungan, motivasi, bantuan, serta waktu yang telah kita lalui bersama. Segala cerita, tawa, kebahagiaan, hingga kesedihan yang kita hadapi telah menjadi bagian dari perjalanan yang sangat berarti dan akan selalu menjadi kenangan terindah dalam hidup saya.

KATA PENGANTAR

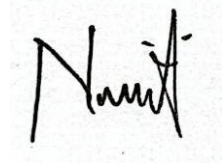
Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala berkah, anugerah, serta panduan-Nya, sehingga saya bisa mendapatkan kesehatan, kesempatan, dan kekuatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Buku Ilustrasi *Pop-Up* Rumah Adat Ghumah Baghi Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan." Penyusunan tugas akhir ini telah dilakukan dengan semaksimal mungkin, dengan mendapatkan bantuan, panduan, dukungan, serta dari berbagai pihak yang terkait. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, perancang ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang tulus serta besar kepada:

1. Pimpinan Universitas Indo Global Mandiri, Dr. H. Marzuki Alie. SE., M.M, selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri.
2. Dr Doris Febriyanti, S.IP., M.Si, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri.
3. Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn. Selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual.
4. Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn. Selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing perancang dengan memberikan arahan, bimbingan serta motivasi yang membantu dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir.
5. Pembimbing 2, Bobby Halim, S.Sn., M.Ds. yang telah membantu perancang menghasilkan karya Tugas Akhir serta memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dalam menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini.

Akhir kata, perancang berharap bahwa hasil dari tugas akhir ini dapat bermanfaat, memperluas pengetahuan, serta menjadi referensi bagi pembaca untuk mengenali dan memahami Rumah Adat Ghumah Baghi. Perancang menyadari bahwa dalam proses penyusunan karya akhir ini masih ada kekurangan dan keterbatasan, sehingga hasil ini belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, perancang sangat menghargai kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sebagai bahan pertimbangan dan pengembangan untuk menciptakan

karya yang lebih baik di masa depan. Semoga karya akhir ini dapat memberikan kontribusi dalam bidang Desain Komunikasi Visual dan menjadi salah satu sarana yang mendukung pelestarian budaya lokal, khususnya dalam konteks Rumah Adat Ghumah Baghi.

Palembang, Juli 2026

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Noor Faiza Febrianti', written on a light-colored rectangular background.

Noor Faiza Febrianti

ABSTRAK

Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Buku Ilustrasi *Pop-Up* Rumah Adat Ghumah Baghi Kabupaten Lahat Sumatera Selatan

Ghumah Baghi adalah rumah adat milik Suku Besemah yang menjadi simbol budaya Kabupaten Lahat di Sumatera Selatan. Namun, seiring waktu, eksistensi rumah adat ini semakin terancam karena semakin sedikitnya bangunan yang tersisa, kurangnya media edukasi yang menarik perhatian, dan minimnya pengetahuan generasi muda tentang nilai sejarah, filosofi, dan keunikan visualnya. Oleh sebab itu, diperlukan media komunikasi visual yang dapat menyampaikan informasi tentang budaya dengan cara yang menarik dan mudah dimengerti oleh anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku ilustrasi *pop-up* sebagai alat pembelajaran yang dapat memperkenalkan dan membantu pelestarian Ghumah Baghi kepada siswa-siswa sekolah dasar. Metode yang diterapkan adalah *Design Thinking* yang mencakup langkah-langkah *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, kajian pustaka, dan penyebaran kuisioner kepada siswa sekolah dasar, lalu dianalisis dengan metode 5W+1H sebagai dasar dalam menyusun konsep kreatif dan media. Hasil dari perancangan adalah buku ilustrasi *pop-up* dengan gaya ilustrasi kartun yang menampilkan visual Ghumah Baghi, susunan ruang, bagian-bagian rumah, serta ornamen Mendale Kencane Mandulike secara interaktif. Perancangan ini juga dilengkapi dengan media promosi berupa poster, Instagram, X-banner, kalender, tas, *bookmark, keychain, flashcard*, tumbler, set alat tulis, kartu nama, kotak pensil, katalog, dan brosur. Semua media dirancang dengan konsep visual yang ceria, komunikatif, dan sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar, sehingga dapat meningkatkan minat belajar sekaligus mengenalkan nilai-nilai budaya Besemah. Dengan demikian, perancangan ini diharapkan dapat berfungsi sebagai media edukasi yang efektif untuk memperkenalkan Ghumah Baghi dan mendukung upaya pelestarian budaya lokal kepada generasi mendatang.

Kata Kunci : Ghumah Bagi, Buku Ilustrasi *Pop-Up*, Desain Komunikasi Visual

ABSTRACT

Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Buku Ilustrasi *Pop-Up* Rumah Adat
Ghumah Baghi Kabupaten Lahat Sumatera Selatan

Ghumah Baghi is a traditional house belonging to the Besemah tribe and serves as a cultural symbol of Lahat Regency in South Sumatra. However, the existence of this traditional house is increasingly threatened over time due to the dwindling number of remaining structures, a lack of engaging educational media, and the younger generation's limited knowledge regarding its historical value, philosophy, and visual uniqueness. Therefore, there is a need for visual communication media capable of conveying cultural information in a way that is engaging and easily understood by children. This research aims to design a pop-up illustration book as a learning tool to introduce Ghumah Baghi to elementary school students and aid in its preservation. The Design Thinking method was employed, encompassing the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Data collection involved observation, interviews, documentation, literature review, and questionnaires distributed to elementary school students; the data was then analyzed using the 5W+1H method to form the basis for developing the creative concept and media. The design result is a pop-up illustration book featuring a cartoon style that interactively showcases the visuals of Ghumah Baghi, its spatial layout, structural components, and the Mendale Kencane Mandulike ornaments. The project also includes promotional materials such as posters, Instagram content, X-banners, calendars, tote bags, bookmarks, keychains, flashcards, tumblers, stationery sets, business cards, pencil cases, catalogs, and brochures. All media were designed with a cheerful, communicative visual concept tailored to the character of elementary school students, aiming to boost learning interest while introducing Besemah cultural values. Thus, this design is expected to serve as an effective educational tool for introducing Ghumah Baghi and supporting local cultural preservation efforts for future generations.

Keywords: *Ghumah Bagi, Pop-up Illustrated Book, Visual Communication Design*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian.....	7
C. Batasan Masalah Penelitian	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
1. Tujuan Penelitian	8
2. Manfaat Penelitian	8
E. Kajian Ide Perancangan.....	11
1. Kajian Karya Terdahulu	11
2. Kajian Karya Sejenis	13
F. Metode Perancangan.....	25
G. Landasan Teori	28
1. Teori Desain Komunikasi Visual.....	28
2. Teori Visual <i>Culture</i>	29
3. Teori Buku <i>Pop-Up</i>	30
4. Teori Ilustrasi	31
5. Teori Semiotika	32
6. Teori Estetika	33

H. Sistematika Penelitian.....	34
I. Alur Pemikiran Perancangan.....	36
BAB II	37
PENGOLAHAN DATA.....	37
A. Identifikasi Data	37
1. Wilayah Asal Ghumah Baghi.....	37
2. Sejarah Ghumah Baghi	39
3. Fungsi dan Manfaat Ghumah Baghi	41
4. Jenis Ghumah Baghi.....	42
5. Ciri Fisik Arsitektur	44
6. Tata Ruang Ghumah Baghi	48
7. Ukiran Ghumah Baghi.....	49
8. Definisi Ornamen Mendale Kencane Mandulike.....	51
9. Sejarah Ornamen Mendale Kencane Mandulike.....	53
10. Macam-Macam Ornamen Mendale Kencane Mandulike	54
11. Buku <i>Pop-Up</i> Sebagai Media Edukasi Anak Sekolah Dasar	59
12. Observasi Ghumah Baghi Desa Tanjung Agung Kabupaten Lahat	60
13. Observasi Ghumah Baghi Taman Ribang Kemambang Kabupaten Lahat	61
14. Observasi Ghumah Baghi Dekranasda Palembang.....	62
15. Hasil Wawancara	63
16. Hasil Survei	68
17. Lembaga atau Organisasi Pendukung.....	83
B. Analisa Data	86
C. Sintesis	89
BAB III.....	90
KONSEP PERANCANGAN	90
A. Perencanaan Kreatif	90
1. Strategi Kreatif.....	91
2. Program Kreatif	94
B. Perencanaan Media	104
1. Tujuan Media.....	104

2.	Strategi Media	104
3.	Program Media	105
4.	Panduan Media	110
5.	Program Media	114
6.	Biaya Media	115
BAB IV		117
VISUALISASI DESAIN		117
1.	<i>Main Media</i>	117
a.	Logo	117
b.	Maskot	121
c.	Buku <i>Pop-Up</i>	125
2.	<i>Pre-Media</i>	134
a.	Poster	134
b.	Feed Instagram	142
c.	<i>Motion Graphic</i>	145
d.	X-banner	153
3.	<i>Follow-Up Media</i>	157
a.	Kalender	157
b.	Tas	161
c.	Bookmark	164
d.	Keychain	168
e.	Flashcard	171
f.	Tumbler	175
g.	Set Alat Tulis	180
h.	Kartu Nama	186
i.	Kotak Pensil	190
j.	Katalog	193
k.	Brosur	198
BAB V		202
PENUTUP		202
A.	Kesimpulan	202

B. Saran	204
DAFTAR PUSTAKA.....	206
DAFTAR WAWANCARA NARASUMBER	208
Dr. A. Erwan Suryanegara	208
Pati Kisi Imansyah S.H	208
Febri	208
LAMPIRAN.....	209

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Ghumah Baghi Warisan Budaya Besemah Di Kabupaten Lahat Sumatera Selatan.....	11
Gambar 1.2 Filosofi Rumah Baghi Besemah	12
Gambar 1.3 Buku Pop-Up Rumah Adat Sulawesi Selatan.....	13
Gambar 1.4 Buku Pop-Up Rumah Adat Sulawesi Selatan.....	13
Gambar 1.5 Yuk, Jalan-Jalan Kutai Kartanegara	15
Gambar 1.6 Yuk, Jalan-Jalan Kutai Kartanegara	15
Gambar 1.7 Yuk, Jalan-Jalan Papua.....	17
Gambar 1.8 Yuk, Jalan-Jalan Papua.....	17
Gambar 1.9 Jalan-Jalan Ke Padang	19
Gambar 1.10 Jalan-Jalan Ke Padang	19
Gambar 1.11 Ilmuwan Muslim.....	21
Gambar 1.12 Ilmuwan Muslim.....	21
Gambar 1.13 Pengenalan Adat Melayu Deli	23
Gambar 1.14 Pengenalan Tarian Nusantara	24
Gambar 1.15 Alur Pemikiran	36
Gambar 2.1 Peta Provinsi Sumatera Selatan	37
Gambar 2.2 Ghumah Baghi.....	39
Gambar 2.3 Ghumah Baghi.....	44
Gambar 2.4 Pintu Ghumah Baghi	45
Gambar 2.5 Atap Ghumah Baghi	46
Gambar 2.6 Tangga Ghumah Baghi	47
Gambar 2.7 Denah Ghumah Baghi	48
Gambar 2.8 Ukiran Ghumah Baghi.....	49
Gambar 2.9 Ukiran Ghumah Baghi.....	50
Gambar 2.10 Ukiran Ghumah Baghi.....	51
Gambar 2.11 Ajaran Konsep Mandala	52
Gambar 2.12 Motif Bunga Melur.....	55
Gambar 2.13 Motif Bunga Melur.....	55
Gambar 2.14 Motif Bunga Matahari	57
Gambar 2.15 Motif Bunga Matahari	57
Gambar 2.16 Buku Pop-Up	59
Gambar 2.17 Ghumah Baghi Desa Tanjung Agung Kabupaten Lahat	60
Gambar 2.18 Ghumah Baghi Taman Ribang Kemambang Kabupaten Lahat.....	61
Gambar 2.19 Ghumah Baghi Dekranasda Palembang	62
Gambar 2.20 Ghumah Baghi Dekranasda Palembang	62

Gambar 2.21 Wawancara bersama Dr. A. Erwan Suryanegara Selaku Sejarahwan dan Budayawan Sumatera Selatan.....	63
Gambar 2.22 Wawancara bersama Pati Kisi Imansyah S.H Selaku Jurai Tue di Desa Tanjung Agung, Kecamatan Pagar Gunung, Kabupaten Lahat	65
Gambar 2.23 Wawancara Bersama Febri Selaku Guru di SDN 156 Palembang	66
Gambar 2.24 Survei Siswa Kelas 4-6 di SDN 156 Palembang	68
Gambar 2.25 Jenis Kelamin	69
Gambar 2.26 Usia Responden	69
Gambar 2.27 Apakah kamu tahu tentang rumah adat?.....	70
Gambar 2.28 Apakah kamu pernah belajar tentang rumah adat di sekolah?.....	71
Gambar 2.29 Apakah kamu tahu bahwa selain Rumah Limas, ada rumah adat lain di Sumatera Selatan?	72
Gambar 2.30 Bagian apa yang paling ingin kamu ketahui dari rumah adat?	73
Gambar 2.31 Menurut kamu, apakah belajar tentang budaya akan lebih seru jika menggunakan gambar dan media menarik?.....	74
Gambar 2.32 Apakah kamu suka membaca buku?.....	75
Gambar 2.33 Kamu lebih suka buku dengan tampilan seperti apa?.....	75
Gambar 2.34 Kamu lebih suka tampilan gambar seperti apa?	76
Gambar 2.35 Apakah gambar dalam buku membantu kamu dalam memahami isi?	77
Gambar 2.36 Warna seperti apa yang kamu sukai dalam buku?	78
Gambar 2.37 Kamu lebih mudah belajar dengan cara?.....	79
Gambar 2.38 Apakah kamu pernah melihat buku pop-up (buku yang bisa muncul saat dibuka)?	80
Gambar 2.39 Jika pernah, bagaimana menurut kamu buku pop-up tersebut?.....	81
Gambar 2.40 Jika ada buku tentang rumah adat yang bisa berbentuk 3D (pop-up), apakah kamu tertarik membacanya?	82
Gambar 2.41 Dinas Pariwisata Kabupaten Lahat.....	83
Gambar 2.42 Dinas Pendidikan Kota Palembang	84
Gambar 2.43 Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan	85
Gambar 3.1 Ghumah Baghi.....	91
Gambar 3.2 Atap Ghumah Baghi	98
Gambar 3.3 Ornamen Mendale Kencane Mandulike Bunga Melur.....	99
Gambar 3.4 Warna Perancangan	100
Gambar 3.5 Font Milky Nice.....	101
Gambar 3.6 Font Poppins	102
Gambar 3.7 Gaya Tampilan Desain	103
Gambar 4.1 Rough Layout Logo.....	117
Gambar 4.2 Comprehensive Layout Logo	118

Gambar 4.3 Final Design Logo	119
Gambar 4.4 Penerapan Design Logo.....	120
Gambar 4.5 Rough Layout Maskot	121
Gambar 4.6 Comprehensive Layout Maskot.....	122
Gambar 4.7 Final Design Maskot.....	123
Gambar 4.8 Penerapan Design Maskot	124
Gambar 4.9 Rough Layout Buku Pop-Up	126
Gambar 4.10 Comprehensive Layout Buku Pop-Up.....	127
Gambar 4.11 Penerapan Design Buku Pop-Up Cover	128
Gambar 4.12 Penerapan Design Buku Pop-Up Spread Pertama	128
Gambar 4.13 Penerapan Design Buku Pop-Up Spread Ke Dua.....	129
Gambar 4.14 Penerapan Design Buku Pop-Up Spread Ke Tiga	129
Gambar 4.15 Penerapan Design Buku Pop-Up Spread Ke Empat.....	130
Gambar 4.16 Penerapan Design Buku Pop-Up Spread Ke Lima	130
Gambar 4.17 Penerapan Design Buku Pop-Up Spread Ke Enam	131
Gambar 4.18 Penerapan Design Buku Pop-Up Spread Ke Tujuh.....	131
Gambar 4.19 Penerapan Design Buku Pop-Up Spread Ke Delapan	132
Gambar 4.20 Penerapan Design Buku Pop-Up Spread Ke Sembilan	132
Gambar 4.21 Penerapan Design Buku Pop-Up Spread Ke Sepuluh	133
Gambar 4.22 Rough Layout Poster	134
Gambar 4.23 Comprehensive Layout Poster.....	135
Gambar 4.24 Final Design Poster.....	136
Gambar 4.25 Penerapan Design Poster Utama.....	137
Gambar 4.26 Penerapan Design Poster Infografis 1.....	138
Gambar 4.27 Penerapan Design Poster Infografis 2.....	139
Gambar 4.28 Penerapan Design Poster Buku Pop-Up	140
Gambar 4.29 Penerapan Design Poster Logo.....	141
Gambar 4.30 Comprehensive Layout Feed Instagram	142
Gambar 4.31 Final Design Feed Instagram.....	143
Gambar 4.32 Penerapan Design Feed Instagram.....	144
Gambar 4.33 Storyboard Motion Graphic.....	148
Gambar 4.34 Proses Editing Motion Graphic	149
Gambar 4.35 Final Layout Motion Graphic	152
Gambar 4.36 Rough Layout X-Banner	153
Gambar 4.37 Comprehensive Layout X-Banner	154
Gambar 4.38 Final Design X-Banner	155
Gambar 4.39 Penerapan Design X-Banner	156
Gambar 4.40 Rough Layout Kalender.....	157
Gambar 4.41 Comprehensive Layout Kalender	158
Gambar 4.42 Comprehensive Layout Kalender	158
Gambar 4.43 Penerapan Design Kalender.....	159

Gambar 4.44 Penerapan Design Kalender.....	159
Gambar 4.45 Penerapan Design Kalender.....	160
Gambar 4.46 Rough Layout Tas	161
Gambar 4.47 Comprehensive Layout Tas	162
Gambar 4.48 Penerapan Design Tas	163
Gambar 4.49 Rough Layout Bookmark	164
Gambar 4.50 Comprehensive Layout Bookmark.....	165
Gambar 4.51 Final Design Bookmark.....	166
Gambar 4.52 Penerapan Design Bookmark	167
Gambar 4.53 Rough Layout Keychain.....	168
Gambar 4.54 Comprehensive Layout Keychain	169
Gambar 4.55 Penerapan Design Keychain.....	170
Gambar 4.56 Rough Layout Flashcard.....	171
Gambar 4.57 Comprehensive Layout Flashcard	172
Gambar 4.58 Comprehensive Layout Flashcard	172
Gambar 4.59 Final Design Flashcard	173
Gambar 4.60 Penerapan Design Flashcard.....	174
Gambar 4.61 Rough Layout Tumbler	175
Gambar 4.62 Comprehensive Layout Tumbler	176
Gambar 4.63 Final Desgin Tumbler.....	177
Gambar 4.64 Penerapan Design Tumbler	178
Gambar 4.65 Penerapan Design Tumbler	179
Gambar 4.66 Rough Layout Set Alat Tulis	180
Gambar 4.67 Comprehensive Layout Pensil.....	181
Gambar 4.68 Comprehensive Layout Pena	181
Gambar 4.69 Comprehensive Layout Penghapus	182
Gambar 4.70 Comprehensive Layout Penggaris	182
Gambar 4.71 FInal Design Pensil.....	183
Gambar 4.72 FInal Design Pena.....	183
Gambar 4.73 FInal Design Penghapus	183
Gambar 4.74 FInal Design Penggaris.....	183
Gambar 4.75 Penerapan Design Pensil	184
Gambar 4.76 Penerapan Design Pena	184
Gambar 4.77 Penerapan Design Penghapus	185
Gambar 4.78 Penerapan Design Penggaris	185
Gambar 4.79 Rough Layout Kartu Nama.....	186
Gambar 4.80 Comprehensive Layout Kartu Nama	187
Gambar 4.81 Final Design Kartu Nama	188
Gambar 4.82 Penerapan Design Kartu Nama.....	189
Gambar 4.83 Rough Layout Kotak Pensil.....	190
Gambar 4.84 Comprehensive Layout Kotak Pensil	191

Gambar 4.85 Penerapan Design Kotak Pensil.....	192
Gambar 4.86 Rough Layout Katalog.....	193
Gambar 4.87 Comprehensive Layout Katalog	194
Gambar 4.88 Final Design Katalog	195
Gambar 4.89 Penerapan Design Katalog.....	196
Gambar 4.90 Penerapan Design Katalog.....	197
Gambar 4.91 Rough Layout Brosur	198
Gambar 4.92 Comprehensive Layout Brosur	199
Gambar 4.93 Final Design Brosur.....	200
Gambar 4.94 Penerapan Design Brosur	201
Gambar 4.95 Penerapan Design Brosur	201

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Wawancara Dengan Dr. A. Erwan Suryanegara Selaku Sejarahwan dan Budayawan Sumatera Selatan.....	64
Tabel 2.2 Hasil Wawancara Dengan Pati Kisi Imansyah S.H Selaku Jurai Tue Desa Tanjung Agung	65
Tabel 2.3 Hasil Wawancara Dengan Febri Guru SDN 156 Palembang.....	66
Tabel 3.1 Headline Perancangan.....	94
Tabel 3.2 Subheadline Perancangan.....	95
Tabel 3.3 Tagline Perancangan	95
Tabel 3.4 Panduan Pre-Media	110
Tabel 3.5 Panduan Main Media	111
Tabel 3.6 Panduan Follow-Up Media	112
Tabel 3.7 Program Pre-Media	114
Tabel 3.8 Program Main Media	114
Tabel 3.9 Program Follow-Up Media	114
Tabel 3.10 Biaya <i>Pre-Media</i>	115
Tabel 3.11 Biaya <i>Main Media</i>	115
Tabel 3.12 Biaya Follow-Up Media.....	115

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Halaman Revisi.....	209
Lampiran 1.2 Formulir Persetujuan Sidang Final	210
Lampiran 1.3 Surat Pernyataan Siap Sidang Final.....	211
Lampiran 1.4 Surat Rekomendasi Dosen Pembimbing.....	212
Lampiran 1.5 Surat Pernyataan Mahasiswa Tugas Akhir	213
Lampiran 1.6 Asistensi Laporan Tugas Akhir	214
Lampiran 1.7 Dokumentasi Pameran	215
Lampiran 1.8 Dokumentasi Pameran	216