

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PROMOSI
BUBUR SURO SEBAGAI WARISAN IDENTITAS
BUDAYA LOKAL DI KOTA PALEMBANG**



**LAPORAN PERTANGGUNGJAWABAN
TUGAS AKHIR KARYA**

CHOIRUNNISA AZZAHRA

NPM: 2022620012

**PROGRAM STUDI 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 PROMOSI BUBUR SURO SEBAGAI WARISAN IDENTITAS BUDAYA LOKAL DI KOTA PALEMBANG

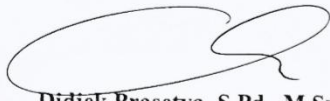
Diajukan oleh,

Choirunnisa Azzahra

NIM. 2022620012

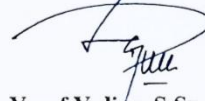
Telah dipertahankan pada tanggal 21 Juli 2026
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing 1



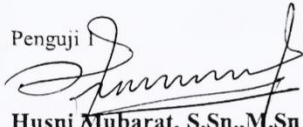
Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn.
NIDN. 0226028201

Pembimbing 2



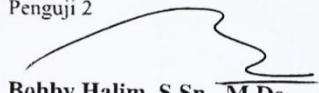
Yosef Yulius, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0203078701

Penguji 1



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

Penguji 2



Bobby Halim, S.Sn., M.Ds.
NIDN. 0206058620

Ketua Penguji

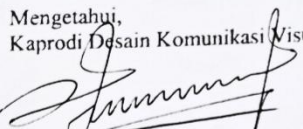


Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn.
NIDN. 0226028201

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

Palembang, 21 Juli 2026

Mengetahui,
Kaprosdi Desain Komunikasi Visual



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

Menyetujui,

Dekan FIPD



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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PROMOSI BUBUR SURO SEBAGAI WARISAN IDENTITAS BUDAYA LOKAL DI KOTA PALEMBANG”. 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, saya mempersembahkan Tugas Akhir ini kepada:

1. **Untuk diri saya sendiri**, terima kasih karena telah bertahan dan terus melangkah melewati berbagai proses, revisi, kebimbangan, serta tantangan selama perkuliahan hingga penyelesaian Tugas Akhir ini. Terima kasih telah memilih untuk tetap menyelesaikan apa yang telah dimulai. “Terlahir tanpa apa-apa, berdiri untuk mencari arah, berlari untuk mengapai angkasa, begitu sulit merangkak menahan luka agar tidak menyerah, perjalanan ini tidaklah mudah, tetaplah ber-Istiqomah dalam BerkahNya.”
2. **Untuk Umi Mawaddah Hartati Indah Yani dan Abi Ferdian**, terima kasih atas doa, dukungan, perhatian, dan semangat yang tidak pernah berhenti diberikan sejak awal saya menjalani perkuliahan hingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan, tak terhitung pengorbanan dan upaya yang dilakukan untuk mendorong saya hingga titik ini demi menyalang gelar Sarjana. Terima kasih juga kepada saudara-saudari saya, Syifa, Sultan, Aliyyah, dan Altaf, atas dukungan dan kebersamaan yang selalu diberikan. Serta kepada nenek tercinta, Nur Jannah, yang senantiasa memberikan dukungan, doa, dan semangat selama proses perjalanan ini.
3. **Untuk teman-teman seperjuangan**, khususnya Fifin Salsabila, M. Fajriadi Al Putra, Kgs. M. Fahmi Aziz yang telah melewati siang yang melelahkan dan malam yang mengasyikan bermain Roblox bersama, berjuang bersama, berbagi tawa, suka dan duka. Dan juga teman-teman

Noor Faizah Febrianti, Nanda Fathinah Zahwa, Rivan Hakim, Syeh Rafif Fadlan Nugraha, Intan Nuraini, Nizar Riansyah, Maslia, Syech M. Akbar, Glenda Putri Maharani, Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan saya sejak awal perkuliahan hingga akhir proses perancangan ini. Terima kasih atas bantuan, kebersamaan, cerita, dan berbagai pengalaman yang telah dilewati bersama.

4. ***Special Thanks* untuk M. Setiawan**, yang telah menemani dan memberikan banyak bantuan selama masa perkuliahan hingga Tugas Akhir ini selesai. Terima kasih atas waktu, dukungan, perhatian, serta kesediaannya untuk selalu membantu selama proses yang tidak selalu mudah ini.
5. **Untuk sahabat saya, Virnandini dan Ferlie Habil**, terima kasih telah hadir dan menemani dalam berbagai keadaan, baik saat susah maupun senang. Terima kasih atas dukungan, cerita, dan kebersamaan yang telah menjadi bagian berarti dalam perjalanan saya hingga sampai pada tahap ini. Juga kepada Melisa Tri Nadia dan Umi Karmini, yang telah berbagi tawa suka dan duka, saya bersyukur sudah sok akrab dengan kalian di Toba pada saat itu, yang akhirnya telah menjadi bagian dari warna dalam kehidupan dan masa kuliah saya.

Akhirnya, Tugas Akhir ini bukan hanya menjadi hasil dari sebuah proses akademik, tetapi juga menjadi pengingat atas banyaknya dukungan, kebersamaan, dan orang-orang baik yang hadir selama perjalanan saya. Terima kasih kepada semua pihak yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini.

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Choirunnisa Azzahra

NIM : 2022620012

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tahun Akademik : 2022 / 2026

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

***“PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PROMOSI
BUBUR SURO SEBAGAI WARISAN IDENTITAS BUDAYA
LOKAL 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, 1 Agustus 2026

Yang membuat pernyataan



Choirunnisa Azzahra

NPM : 2022620012

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, kemudahan, dan kesehatan yang telah diberikan, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PROMOSI BUBUR SURO SEBAGAI WARISAN IDENTITAS BUDAYA LOKAL DI KOTA PALEMBANG”. 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.

Dalam proses penyusunan dan penyelesaian Tugas Akhir ini, saya menyadari bahwa pencapaian ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, saya ingin menyampaikan apresiasi kepada:

1. Umi Mawaddah Hartati Indah Yani dan Abi Ferdian, selaku orang tua saya, yang tidak pernah berhenti memberikan doa, dukungan, semangat, serta perhatian sejak awal saya menjalani perkuliahan hingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Terima kasih juga kepada saudara-saudari saya, Syifa, Sultan, Aliyyah, dan Altaf, serta nenek tercinta, Nur Jannah, yang senantiasa
2. Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri sekaligus Ketua penguji sidang, yang telah memberikan arahan serta membantu dalam berbagai kebutuhan akademik selama masa perkuliahan hingga penyelesaian Tugas Akhir.
3. Bapak Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn., selaku dosen pembimbing I, yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, masukan, dan saran selama proses penyusunan hingga penyelesaian Tugas Akhir ini. Setiap masukan yang diberikan menjadi bagian penting dalam proses pengembangan perancangan ini.

4. Bapak Yosef Yulius, S.Sn., M.Sn. selaku dosen Pembimbing II, atas bimbingan, arahan, serta masukan yang telah diberikan selama proses penyusunan dan penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Bapak Bobby Halim, S.Ds., M.Sn., selaku dosen Penguji II, atas bimbingan, arahan, serta masukan yang telah diberikan selama proses penyusunan dan penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri, yang telah memberikan ilmu, wawasan, pengalaman, dan pembelajaran yang menjadi bekal bagi saya selama menjalani masa perkuliahan.
7. Rekan-rekan HIMA DKV UIGM, yang telah memberikan dukungan dan turut berkontribusi dalam menyukseskan pameran Tugas Akhir “Chromatica Visual”, serta membantu dalam berbagai proses yang telah dilalui selama penyelenggaraan kegiatan tersebut.

Saya menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan dan masih dapat dikembangkan lebih lanjut. Oleh karena itu, saya terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan di masa yang akan datang. Saya berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat, baik bagi pengembangan ilmu Desain Komunikasi Visual maupun bagi upaya memperkenalkan dan menjaga keberadaan Bubur Suro sebagai bagian dari identitas budaya lokal Kota Palembang.

Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini. Semoga segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang baik dari Allah SWT.

ABSTRAK

Bubur Suro merupakan salah satu makanan tradisional yang memiliki keterkaitan dengan identitas budaya lokal Kota Palembang. Namun, keberadaannya mulai kurang dikenal oleh generasi muda seiring berkembangnya budaya dan makanan modern serta belum optimalnya media promosi yang mampu memperkenalkan Bubur Suro dengan pendekatan visual yang sesuai dengan karakter generasi muda. Perancangan ini bertujuan untuk merancang komunikasi visual promosi Bubur Suro yang dapat memperkenalkan dan meningkatkan ketertarikan generasi muda usia 17–25 tahun terhadap Bubur Suro sebagai bagian dari warisan identitas budaya lokal Kota Palembang. Metode perancangan yang digunakan adalah *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner sebagai dasar dalam menentukan konsep dan strategi visual perancangan. Hasil perancangan berupa video animasi kolase sebagai media utama yang didukung oleh berbagai media visual dan promosi, yaitu mangkuk gerabah, sendok kayu, poster, katalog, cup tester, miniatur, gantungan kunci, baju, serta media sosial Instagram. Perancangan menggunakan pendekatan visual yang memadukan unsur tradisional dan gaya modern dengan dominasi warna coklat tua dan coklat muda. Melalui perancangan ini, diharapkan Bubur Suro dapat lebih dikenal oleh generasi muda, meningkatkan ketertarikan terhadap makanan tradisional, serta mendukung penguatan dan pelestarian identitas budaya lokal Kota Palembang.

Kata Kunci: Bubur Suro Palembang, Palembang, makanan tradisional, promosi, komunikasi visual

ABSTRACT

Bubur Suro is one of the traditional foods closely associated with the local cultural identity of Palembang. However, its existence has become less familiar to the younger generation due to the development of modern food culture and the lack of promotional media capable of introducing Bubur Suro through a visual approach that is relevant to young audiences. This design aims to develop visual communication for the promotion of Bubur Suro in order to introduce and increase the interest of young people aged 17–25 in Bubur Suro as part of the cultural heritage and local identity of Palembang. The design method used is *Design Thinking*, which consists of five stages: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *test*. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires as the basis for determining the design concept and visual strategy. The final design consists of a collage animation video as the main promotional medium, supported by various visual and promotional media, including a clay bowl, wooden spoon, poster, catalog, tester cup, miniature, keychain, T-shirt, and Instagram social media. The design applies a visual approach that combines traditional elements with a modern style, dominated by dark brown and light brown. Through this design, Bubur Suro is expected to become more widely recognized among the younger generation, increase their interest in traditional food, and support the strengthening and preservation of Palembang's local cultural identity.

Keywords: Bubur Suro Palembang, Palembang, traditional food, promotion, visual communication

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan dan Manfaat	7
1. Tujuan Perancangan.....	7
2. Manfaat Perancangan.....	8
E. Kajian Ide Perancangan.....	10
1. Tinjauan Karya Terdahulu	10
2. Tinjauan Karya Umum	13
F. Metode Perancangan	17
1. <i>Empathize</i>	17
2. <i>Define</i>	19
3. <i>Ideate</i>	20
4. <i>Prototype dan Test</i>	21
G. Landasan Teori.....	21
1. Teori Desain Komunikasi Visual	21
2. Teori Promosi	23
3. Teori Budaya	28
4. Teori Estetika.....	31
5. Teori Persepsi Visual	33
H. Sistematikan Penulisan.....	36
BAB II PENGOLAHAN DATA.....	38

A.	Identifikasi Data.....	38
1.	Budaya.....	38
2.	Tradisi.....	39
3.	Bubur Suro di Palembang	39
4.	Data Wawancara	41
5.	Data Kuisisioner	45
B.	Analisis Data.....	49
C.	Sintesis	54
BAB III KONSEP PERANCANGAN		56
A.	Perencanaan Kreatif	56
B.	Perencanaan Media	68
BAB IV VISUALISASI DESAIN.....		77
A.	Logo.....	77
B.	Main Media.....	81
1.	Storyboard Video.....	81
2.	Comprehensive Layout.....	82
3.	Final Design	83
4.	Link Upload Youtube Video.....	84
C.	Pre – Media.....	85
1.	Poster	85
2.	X-banner	89
3.	Instagram	91
D.	Follow up Media	92
1.	Kaos.....	92
2.	Kartu Nama.....	93
3.	Mug Kayu	95
4.	Sendok Kayu.....	96
5.	Stiker Tester.....	97
6.	Gantungan Kunci Akrilik.....	98
7.	Gantungan Kunci Miniatur	99
8.	Katalog	100
BAB V.....		102
A.	Kesimpulan	102

B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA.....	106
LAMPIRAN	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pembagian Bubur Suro	3
Gambar 1. 2 Poster Digital “Bubur Suro”	10
Gambar 1. 3 Poster Digital “Bubur Suro Palembang”	11
Gambar 1. 4 Thumbnail Youtube	12
Gambar 1. 5 Poster Digital “Mengenal Jajanan Tradisional Indonesia”	13
Gambar 1. 6 Tinjauan karya Video Animasi	14
Gambar 2. 1 Bumbu Bubur Suro Palembang	40
Gambar 2. 2 Wawancara di Masjid Suro.....	42
Gambar 2. 3 Wawancara bersama Yudhy Syarofie.....	44
Gambar 3. 1 Motif Kenango & Pucuk Rebung	57
Gambar 3. 2 Huruf Tsa	63
Gambar 3. 3 Warna.....	64
Gambar 3. 4 Typography.....	66
Gambar 4. 1 Ide Layout Logo	77
Gambar 4. 2 Sketsa Logo	78
Gambar 4. 3 Comprehensive Layout	78
Gambar 4. 4 Final Logo.....	79
Gambar 4. 5 GSM LOGO.....	80
Gambar 4. 6 StoryBoard Video	81
Gambar 4. 7 Comprehensive Video	82
Gambar 4. 8 Final Layout Video Main Media	83
Gambar 4. 9 QR Code Video Main Media.....	84
Gambar 4. 10 Layout Poster	85
Gambar 4. 11 Comprehensive Layout Poster.....	85
Gambar 4. 12 Final Design poster utama	86
Gambar 4. 13 Final Design Poster 2.....	87
Gambar 4. 14 Final Design Poster 3.....	87
Gambar 4. 15 Final Design Poster 4.....	88
Gambar 4. 16 Final Design Poster 5.....	88
Gambar 4. 17 Sketsa Layout xbanner.....	89
Gambar 4. 18 Comprehensive Layout.....	89
Gambar 4. 19 Final Design Xbanner.....	90
Gambar 4. 20 Instagram promosi bubur suro	91
Gambar 4. 21 Sketsa Kaos.....	92
Gambar 4. 22 Comprehensive Layout Kaos.....	92
Gambar 4. 23 Final Design Kaos.....	93

Gambar 4. 24 Sketsa Kartu Nama	93
Gambar 4. 25 Comprehensive Layout.....	94
Gambar 4. 26 Final Design Kartu Nama	94
Gambar 4. 27 Mug Kayu	95
Gambar 4. 28 Mug Kayu	95
Gambar 4. 29 Sketsa Bentuk Sendok Kayu.....	96
Gambar 4. 30 Sendok Kayu.....	96
Gambar 4. 31 Layout Stiker Tester	97
Gambar 4. 32 Comprehensive Layout.....	97
Gambar 4. 33 Final Design Cup Tester	98
Gambar 4. 34 Comprehensive Layout.....	98
Gambar 4. 35 Final Design Ganci Akrilik.....	99
Gambar 4. 36 Proses Pembuatan Ganci Miniatur.....	99
Gambar 4. 37 Ganci Miniatur.....	100
Gambar 4. 38 Comprehensive Layout Katalog	100
Gambar 4. 39 Final Design Katalog	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1	Halaman Revisi.....	108
Lampiran 1. 2	Kartu Bimbingan.....	109
Lampiran 1. 3	Form Pengajuan Sidang Final.....	110
Lampiran 1. 4	Surat Rekomendasi Dosen Pembimbing	111
Lampiran 1. 5	Surat Pernyataan Siap Sidang	112
Lampiran 1. 6	Dokumentasi Pameran Tugas Akhir	113