

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL *BOARDGAME*
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TRADISI PERNIKAHAN
MELAYU PALEMBANG KEPADA GENERASI MUDA**



LAPORAN

Tugas Akhir Karya

Prodi Desain Komunikasi Visual

Minat Utama Desain Komunikasi Visual

INTAN NURAINI
NPM : 2022620031

UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
PALEMBANG 2026

HALAMAN PENGESAHAN

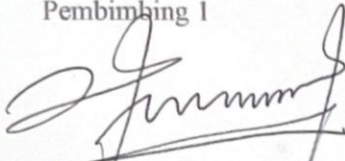
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL *BOARDGAME* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TRADISI PERNIKAHAN MELAYU PALEMBANG KEPADA GENERASI MUDA

Diajukan oleh,
INTAN NURAINI
NIM. 2022620031

Telah dipertahankan pada tanggal 23 Juli 2026
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing 1



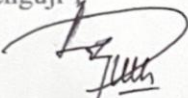
Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0229128202

Pembimbing 2



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

Penguji 1



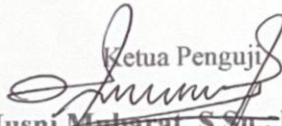
Yosef Yulius, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0203078701

Penguji 2



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

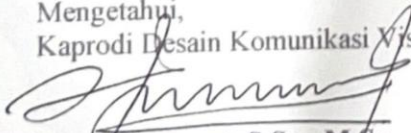
Ketua Penguji



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

Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain
Palembang, 14 Agustus 2026

Mengetahui,
Kaprodi Desain Komunikasi Visual



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

FAKULTAS IPB

UIGM

Menyetujui,
Dekan FIPB
Dr. Doris Febriyanti, S.IP., M.Si.
NIDN. 0222028203

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, dengan telah diselesaikannya tugas akhir ini penulis mempersembahkannya kepada:

1. Untuk orang tua saya tercinta Bapak Jailani dan Ibu Anisa yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, pengorbanan, serta motivasi yang tiada henti kepada penulis. Terima kasih atas segala perjuangan dan kepercayaan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada Bapak dan Ibu..
2. Teman-teman penulis baik itu teman kuliah seangkatan, adik kelas, kakak kelas pada Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri Palembang, maupun teman teman dari fakultas dan universitas lain yang telah banyak memberi masukan, semangat, dan arahan hingga akhirnya dapat terselesaikan tugas akhir ini.
3. Segenap civitas akademis Universitas Indo Global Mandiri Palembang, staf pengajar, karyawan, dan seluruh mahasiswa semoga tetap semangat dalam beraktivitas mengisi hari-harinya di kampus Universitas Indo Global Mandiri Palembang.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Intan Nuraini
NIM : 2022620031
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Tahun Akademik : 2022

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

“PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL *BOARDGAME* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TRADISI PERNIKAHAN MELAYU PALEMBANG KEPADA GENERASI MUDA”

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, 07 Agustus 2026

Yang membuat pernyataan



(Intan Nuraini)

NPM : 2022620031

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Atas segala karunianya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam semoga senantiasa abadi tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Sehubung dengan selesainya tugas akhir karya dengan judul Perancangan Komunikasi Visual Boardgame Sebagai Media Pengenalan Tradisi Pernikahan Melayu Palembang Kepada Generasi Muda sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana di Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya, Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri Palembang. Dalam penyusunan laporan ini, tentunya banyak hambatan dan rintangan yang penulis hadapi namun pada akhirnya dapat dilalui berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik itu secara moral maupun finansial, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih banyak kepada:

1. Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan kekuatan untuk menempuh pendidikan hingga selesai di Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
2. Kedua Orang Tua saya atas segala bantuan, bimbingan dan do'a yang tulus di sepanjang berjalannya proses menyelesaikan pendidikan di Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
3. Bapak Dr. H. Marzuki Alie, S.E,M.M Selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
4. Ibu Dr. Doris Febriyanti, S.IP., M.Si Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
5. Bapak Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri Palembang, Selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing Akademik atas segala bimbingan dan saran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

6. Bapak Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn Selaku Dosen Pembimbing II atas segala bimbingan dan saran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah dan seluruh staf yang selalu sabar melayani segala administrasi selama proses tugas akhir ini.
8. Kawan-kawan seperjuangan dari jurusan Desain Komunikasi Visual angkatan 2022, Universitas Indo Global Mandiri yang telah banyak membantu, memberi semangat serta masukan yang baik kepada saya
9. Terima kasih kepada Gilang Vanetia yang telah menjadi salah satu sumber semangat dalam perjalanan penyusunan Tugas Akhir ini. Terima kasih atas dukungan, doa, perhatian, serta bantuan yang diberikan dengan tulus. Kehadiran dan motivasi yang diberikan menjadi penyemangat bagi penulis untuk terus berjuang hingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
10. Terima kasih kepada diri sendiri yang telah berjuang, bertahan, dan tidak pernah menyerah dalam menghadapi setiap proses dan tantangan selama penyusunan Tugas Akhir ini. Terima kasih telah terus melangkah dengan penuh kesabaran, semangat, dan keyakinan bahwa setiap usaha akan membuahkan hasil. Semoga perjalanan ini menjadi awal dari langkah-langkah besar yang akan datang.

Palembang, 7 Agustus 2026

Penulis



Intan Nuraini

2022620031

ABSTRAK

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL *BOARDGAME* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TRADISI PERNIKAHAN MELAYU PALEMBANG KEPADA GENERASI MUDA

Indonesia memiliki keberagaman budaya, salah satunya tradisi pernikahan adat Melayu Palembang yang sarat nilai simbolik dan filosofis. Namun, minat generasi muda terhadap budaya lokal semakin menurun akibat pengaruh modernisasi dan penyampaian informasi yang masih konvensional. Tujuan perancangan ini adalah menghasilkan media komunikasi visual yang menarik dan mudah dipahami untuk mengenalkan tahapan serta nilai-nilai dalam tradisi pernikahan Melayu Palembang kepada generasi muda. Metode yang digunakan adalah kualitatif melalui observasi, wawancara, dan studi literatur, kemudian dianalisis secara deskriptif sebagai dasar perancangan visual. Hasil perancangan berupa media visual yang informatif dan edukatif diharapkan dapat meningkatkan pemahaman serta minat generasi muda dalam melestarikan budaya lokal.

Kata kunci: Komunikasi Visual, Budaya Melayu Palembang, Pernikahan adat, Generasi muda, Pelestarian budaya

ABSTRACT

VISUAL COMMUNICATION DESIGN OF A BOARDGAME AS A MEDIUM TO INTRODUCE PALEMBANG MALAY WEDDING TRADITIONS TO THE YOUNGER GENERATION

Indonesia possesses a rich cultural diversity, including the Palembang Malay traditional wedding a custom steeped in symbolic and philosophical values. However, the younger generation's interest in local culture is declining due to the influence of modernization and conventional methods of information delivery. The objective of this design project is to create engaging and accessible visual communication media that introduce the stages and values of the Palembang Malay wedding tradition to the younger generation. A qualitative approach utilizing observation, interviews, and literature review was employed, with the findings analyzed descriptively to inform the visual design process. The resulting informative and educational visual media are expected to enhance the younger generation's understanding of and interest in preserving local culture.

Keywords: Visual communication, Palembang Malay culture, Traditional wedding, Younger generation, Cultural preservation

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
F. Metode Perancangan	9
E. Tinjauan Ide Perancangan.....	14
G. Landasan Teori Perancangan	21
H. Sistematika Perancangan	31
I. Alur Pemikiran Perancangan	33
BAB II.....	34
PENGOLAHAN DATA	34

A. Identifikasi Data	34
1. Tradisi Pernikahan Melayu Palembang	34
2. Tahapan Tradisi pernikahan Melayu Palembang	35
3. Pakaian Pengantin Palembang	54
4. Jenis-Jenis Sarana / Alat Pernikahan	68
5. Wawancara	73
B. Organisasi Pendukung	78
C. Faktor Penghambat Dan Pendukung	79
D. Upaya Lembaga/pemerintah	79
E. Peranan Masyarakat	80
F. Usulan Pemecahan Masalah	80
KONSEP PERANCANGAN.....	81
A. Perencanaan Kreatif	81
1. Strategi Kreatif	81
2. Program kreatif	83
B. Konsep Media	97
1. Tujuan Media	97
2. Strategi Media	97
3. Pemilihan Media	98
D. Panduan Media.....	106
E. Program Media	108
F. Biaya Media.....	109
BAB IV	110
VISUALISASI DESAIN.....	110
A. Logo	110
B. Graphic Standar Manual	114
C. Pre Media.....	119

D. Main Media	135
E. Follow Up Media	165
BAB V	181
PENUTUP	181
A. Kesimpulan	181
B. Saran	183
DAFTAR PUSTAKA	184
LAMPIRAN	186

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Boardgame “ ECOFUNOPOLY”	14
Gambar 1. 2	Senggal-Senggol Gang Damai Boardgame	16
Gambar 1. 3	Permainan Ular Tangga.....	17
Gambar 1. 4	Poster infografis “ merawat ingatan menghidupka jambi”.....	19
Gambar 1. 5	boardgame “ MONOPOLY “.....	20
Gambar 2. 1	Tahapan Melamar	36
Gambar 2. 2	Tahapan berasan	37
Gambar 2. 3	Tahapan Mutus Kato	37
Gambar 2. 4	Nganter Mas Kawin	38
Gambar 2. 5	Prosesi Nganterke Belanjo	39
Gambar 2. 6	Majang/ Menghias Kamar Pengantin.....	40
Gambar 2. 7	Betangas.....	41
Gambar 2. 8	Bepacar/ Berinai	42
Gambar 2. 9	Akad Nikah Adat Palembang.....	43
Gambar 2. 10	Prosesi Munggah.....	44
Gambar 2. 11	Ngarak Pengantin.....	45
Gambar 2. 12	Tari Pagar Pengantin.....	46
Gambar 2. 13	Prosesi Suap-Suapan.....	47
Gambar 2. 14	Nasi Kunyit Panggang Ayam & Air Cacap-Cacapan.....	48
Gambar 2. 15	Prosesi Cacap Cacapan.....	49
Gambar 2. 16	Prosesi Upacara Timbang	50
Gambar 2. 17	Ngidang / Ngobeng	51
Gambar 2. 18	Prosesi Mandi Simburan.....	52
Gambar 2. 19	Busana Aesan Gede Pengantin Palembang.....	54
Gambar 2. 20	Busana Aesan Paksangko Pengantin Palembang Tahun 1958.....	57
Gambar 2. 21	Kesuhun Aesan Gede Pengantin Laki-Laki	59
Gambar 2. 22	Kesuhun Aesan Gede Pengantin Perempuan.....	59
Gambar 2. 23	Kesuhun Aesan Paksangko	60
Gambar 2. 24	Cempako.....	61
Gambar 2. 25	Tebeng Malu	61
Gambar 2. 26	Terate.....	62
Gambar 2. 27	Kalung Kebo Munggah	62
Gambar 2. 28	Selempang Sawir	63
Gambar 2. 29	Keris	64
Gambar 2. 30	Pending.....	64
Gambar 2. 31	Gelang Palak Ulo.....	65
Gambar 2. 32	Gelang Kecak.....	65
Gambar 2. 33	Gelang kano	66
Gambar 2. 34	Sapu Tangan Segitigo.....	66
Gambar 2. 35	Songket Lepus.....	67
Gambar 2. 36	Cenela.....	67
Gambar 2. 37	wawancara bersama Tokoh Budaya Dr. A. Erwan Suryanegara.....	73
Gambar 2. 38	kuesioer 1.....	75
Gambar 2. 39	kusioner 2	75
Gambar 2. 40	kusioner 3	76

Gambar 2. 41 kuesioner 4	76
Gambar 2. 42 kuesioer 5	77
Gambar 2. 43 kuesioner 6	77
Gambar 2. 44 logo dinas kebudayaan kota Palembang.....	78
Gambar 3. 1 Aesan mahkota paksangko	81
Gambar 3. 2 Mahkota Aesan Pak Sangko.....	87
Gambar 3. 3 Bunga Cempaka.....	88
Gambar 3. 4 Jalur Petak Permainan Ular Tangga.....	90
Gambar 3. 5 Pelaminan.....	91
Gambar 3. 6 Tepak Sirih.....	91
Gambar 3. 7 Timbangan Adat.....	92
Gambar 3. 8 Labu Cokek	92
Gambar 3. 9 Songket	93
Gambar 3. 10 Ayam Panggang.....	93
Gambar 3. 11 Pengantin Palembang Paksangko.....	94
Gambar 3. 12 Warna.....	95
Gambar 3. 13 Tipografi	95
Gambar 3. 14 gaya visualisasi desain	9
Gambar 4. 1 Mahkota Aesan paksangko	110
Gambar 4. 2 Bunga Cempaka.....	111
Gambar 4. 3 Rough layout.....	112
Gambar 4. 4 comprehensive layout	112
Gambar 4. 5 final desain	113
Gambar 4. 6 Penerapan Desain.....	113
Gambar 4. 7 komponen logo.....	115
Gambar 4. 8 warna dan font.....	116
Gambar 4. 9 Logo Grid.....	116
Gambar 4. 10 clear space area.....	117
Gambar 4. 11 reserve logo.....	118
Gambar 4. 12 Rough layout.....	119
Gambar 4. 13 comprehensive layout	120
Gambar 4. 14 final desain	121
Gambar 4. 15 final desain	122
Gambar 4. 16 final desain	123
Gambar 4. 17 final desain	124
Gambar 4. 18 final desain	125
Gambar 4. 19 Penerapan Desain.....	126
Gambar 4. 20 Penerapan Desain.....	127
Gambar 4. 21 Penerapan Desain.....	128
Gambar 4. 22 Penerapan Desain.....	129
Gambar 4. 23 Penerapan Desain.....	130
Gambar 4. 24 Idea layout.....	131
Gambar 4. 25 rough layout.....	131
Gambar 4. 26 comprehensive layout	132
Gambar 4. 27 final design.....	133
Gambar 4. 28 Penerapan Desain.....	134
Gambar 4. 29 Idea layout.....	135

Gambar 4.30 Rough layout.....	136
Gambar 4.31 comprehensive layout	137
Gambar 4.32 final design.....	137
Gambar 4.33 Penerapan Desain.....	138
Gambar 4.34 Idea layout.....	139
Gambar 4.35 rough layout.....	139
Gambar 4.36 comprehensive layout	140
Gambar 4.37 final design.....	140
Gambar 4.38 Penerapan Desain.....	141
Gambar 4.39 rough layout.....	142
Gambar 4.40 comprehensive layout	143
Gambar 4.41 final design.....	144
Gambar 4.42 Penerapan Desain.....	145
Gambar 4.43 rough layout	146
Gambar 4.44 comprehensive layout	146
Gambar 4.45 final design.....	147
Gambar 4.46 Penerapan Desain.....	147
Gambar 4.47 rough layout.....	148
Gambar 4.48 comprehensive layout	149
Gambar 4.49 final design.....	150
Gambar 4.50 Penerapan Desain.....	151
Gambar 4.51 rough layout	152
Gambar 4.52 comprehensive layout	153
Gambar 4.53 final design.....	154
Gambar 4.54 final design.....	155
Gambar 4.55 Penerapan Desain.....	157
Gambar 4.56 Penerapan Desain.....	158
Gambar 4.57 Penerapan Desain.....	159
Gambar 4.58 Penerapan Desain.....	160
Gambar 4.59 Penerapan Desain.....	161
Gambar 4.60 Rough layout.....	162
Gambar 4.61 comprehensive layout	163
Gambar 4.62 final design.....	163
Gambar 4.63 Penerapan Desain.....	164
Gambar 4.64 rough layout	165
Gambar 4.65 comprehensive layout	166
Gambar 4.66 final design.....	167
Gambar 4.67 final design.....	167
Gambar 4.68 final design.....	168
Gambar 4.69 final design.....	168
Gambar 4.70 final design.....	169
Gambar 4.71 final design.....	169
Gambar 4.72 final design.....	170
Gambar 4.73 final design.....	170
Gambar 4.74 final design.....	171
Gambar 4.75 Penerapan Desain.....	172
Gambar 4.76 rough layout.....	173
Gambar 4.77 comprehensive layout	174
Gambar 4.78 final design.....	174
Gambar 4.79 Penerapan Desain.....	175

Gambar 4.80 rough layout	176
Gambar 4.81 comprehensive layout	176
Gambar 4.82 final design.....	177
Gambar 4.83 Penerapan Desain.....	177
Gambar 4.84 Idea layout.....	178
Gambar 4.85 Rough layout.....	178
Gambar 4.86 comprehensive layout	179
Gambar 4.87 final design.....	179
Gambar 4.88 Penerapan Desain.....	180

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1	alur pemikiran perancangan.....	33
Tabel 3. 1	panduan media.....	106
Tabel 3. 2	program media	108
Tabel 3. 3	biaya media	109

LAMPIRAN

Lampiran 1 Halaman revisi	185
Lampiran 2 surat rekomendasi pembimbing	186
Lampiran 3 asistensi	187
Lampiran 4 booth pameran	188
Lampiran 5 kunjungan booth pameran	188